



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra informatiky

Bakalářská práce

Potenciální a skutečný negativní dopad sociálních sítí a počítačových her na děti a mládež

Vypracoval: Václav Podroužek
Vedoucí práce: doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.

České Budějovice 2013



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

University of South Bohemia in České Budějovice
Faculty of Education
Department of Informatics

Bachelor Thesis

The potential and real negative impact of the social network and the computers games on the children and teenagers

Author: Václav Podroužek

Supervisor: doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.

České Budějovice 2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Václav PODROUŽEK**
Osobní číslo: **P10358**
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor: **Informační technologie ve vzdělávání**
Název tématu: **Potenciální a skutečný negativní dopad sociálních sítí a počítačových her na děti a mládež**
Zadávající katedra: **Katedra informatiky**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Student se v rámci bakalářské práce zaměří na potencionální a skutečný negativní dopad, který mají sociální sítě a počítačové hry na děti a mládež pubertálního věku, tedy cílovou skupinu, která se nachází v období formování jejich osobnosti. Práce bude rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou.

V teoretické části se student zaměří na poznatky, které již byly v této problematice vyvádány a publikovány. Tyto informace vytvoří předpokládaný obraz negativních důsledků dopadu sociálních sítí a počítačových her na vybranou cílovou skupinu.

V praktické části student vytvoří a zpracuje vlastní výzkum na základě dotazníků, které budou cílové skupině poskytnuty ve formě elektronické i papírové. Obě verze dotazníku budou nejprve vzorově otestovány na předem vybrané úzké skupině respondentů. Na základě výsledků a zkušeností budou v dotazníku opraveny případné chyby a nesrovnalosti před spuštěním jeho samotné finální verze. Součástí dotazníku bude zpětná vazba na anonymní výsledky respondentů, což by mohlo přispět k zvýšení a zkvalitnění získaných dat.. Sběr dat, ze kterých budou vyvozeny příslušné statistické rozbory a závěry, bude probíhat ve spolupráci s vybranými školami a pomocí internetu. Předpokládaný počet respondentů 120 na škole a 120 na Internetu. Cílem práce je výsledný rozbor a porovnání výsledků analýzy výzkumu s předpoklady vytvořenými v teoretické části práce.

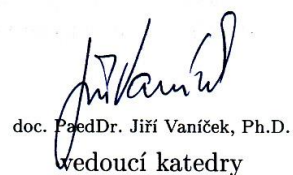
Rozsah grafických prací: **CD ROM**
Rozsah pracovní zprávy: **40**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury: **viz příloha**

Vedoucí bakalářské práce: **doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.**
Katedra informatiky

Datum zadání bakalářské práce: **12. dubna 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce: **26. dubna 2013**



Mgr. Michal Vančura, Ph.D.
děkan



doc. PaedDr. Jiří Vaníček, Ph.D.
vedoucí katedry

V Českých Budějovicích dne 12. dubna 2012

Příloha zadání bakalářské práce

Seznam odborné literatury:

1. ROGERS, Vanessa. Kyberšikana: pracovní materiály pro učitele a žáky i studenty. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011. 97 s. ISBN 978-80-7367-984-2.
2. ČERMÁK, I. Lidská agrese a její souvislosti. Žďár nad Sázavou : Fakta, 1998. ISBN 80-902614-1-8.
3. VAŠUTOVÁ, Maria a kol. Proměny šikany ve světě nových médií. Vyd. 1. Ostrava: Filozofická fakulta Ostravské univerzity v Ostravě, 2010. 225 s. ISBN 978-80-7368-858-5.
4. LEDABYL, O. Identita a závislost na online hrách. Diplomová práce. Brno: FFS MU, 2007.
5. NEŠPOR, K. Návykové chování a závislosti. Praha : Portál, s.r.o., 2000. ISBN 80- 7178-831-7.
6. Dětská kybernetická kriminalita a sociální sítě: sborník příspěvků z konference. Jihlava: Vyšší policejní škola Ministerstva vnitra v Jihlavě, 2011. 113 s. ISBN 978-80-260-0723-4.
7. ŠMAHEL, D. Psychologie a internet : Děti dospělými, dospělí dětmi. Psychologická setkávání. Praha : Triton s.r.o., 2003. 6. ISBN 80-7254-360-1.
8. VACULÍK, M. Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. Disertační práce. Brno : MU FSS, 2000a.
9. VACULÍK, M. Ve světě počítačových her. Psychologie dnes, Praha, Portál. ISSN 1211-5886, 2002, vol. 6/2002, no. 6, s. 16-17.
10. VEJLUPKOVÁ, M. Vliv počítačových her na děti a mládež. Diplomová práce. Brno : PdF MU, 2006.
11. Rodinný balíček o internetové bezpečnosti: krocení webu: jak zajistit bezpečnost dětí na internetu. Zábavná knížka pro celou rodinu. Příručka pro rodiče. [Praha?]: Saferinternet, 2008. 35, 39 s. ISBN 978-90-78209-57-7.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 25. 6. 2013

Václav Podroužek

Anotace

Práce pojednává o potenciálním a skutečném negativním dopadu, které mají sociální sítě a počítačové hry na děti a mládež pubertálního věku, tedy cílovou skupinu, která se nachází v období formování jejich osobnosti. Tato problematika je porovnána na základě již vybadaných a publikovaných poznatků s poznatky, které jsem zpracoval z vlastního průzkumu a jsou tak vyvozeny patřičné závěry.

Klíčová slova: negativní dopad, počítačové hry, sociální sítě

Abstract

The thesis deals with the potential and real negative impact which the social networks and the computer games have on the children and teenagers who are the target group of people which is in the time of forming of their personality and character. These issues are compared on the basis of explored and published findings which have been already made with the findings which I composed from my own exploration and because of these facts the appropriate conclusions are deduced.

Key words: negative impact, computers games, social network

Poděkování

V první řadě bych rád poděkoval vedoucímu této bakalářské práce panu doc. PaedDr. Jiřímu Vaníčkovi, Ph.D. za cenné a odborné rady, vstřícnost a pomoc při jejím vypracování.

Dále bych rád poděkoval ředitelům spolupracujících škol za spolupráci při získávání respondentů v rámci dotazníkového průzkumu: panu Ing. Rostislavu Študentovi, paní Mgr. Marcele Šustrové a paní Mgr. Růženě Kohoutové.

V neposlední řadě děkuji rodině a blízkým za podporu během zpracování této práce.

Obsah

1	ÚVOD	12
2	CÍL PRÁCE	13
3	METODA PRÁCE	14
4	TEORETICKÁ ČÁST	16
4.1	SOCIÁLNÍ SÍTĚ	16
4.1.1	<i>Facebook</i>	17
4.1.2	<i>Google+</i>	18
4.1.3	<i>Twitter</i>	19
4.1.4	<i>Myspace</i>	20
4.1.5	<i>Lidé</i>	21
4.1.6	<i>Spolužáci</i>	21
4.1.7	<i>Ostatní sociální sítě</i>	22
4.2	RIZIKA INTERNETU A SOCIÁLNÍCH SÍTÍ.....	23
4.2.1	<i>Porušení autorského práva</i>	24
4.2.2	<i>Kyberšikana</i>	25
4.2.3	<i>Kyberstalking</i>	26
4.2.4	<i>Kybergrooming</i>	27
4.3	POČÍTAČOVÉ HRY	28
4.3.1	<i>Typy počítačových her</i>	28
4.3.2	<i>Styly hraní počítačových her</i>	29
4.3.3	<i>Přehled počítačových her</i>	29
4.3.4	<i>Ratingový systém počítačových her</i>	30
4.4	RIZIKA HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER	33
4.4.1	<i>Kontroverzní hry</i>	33
4.5	ZÁVISLOST	34
4.5.1	<i>Definice závislosti</i>	35
4.5.2	<i>Závislost na internetu a online prostředí</i>	35
4.5.3	<i>Závislost na hraní počítačových her</i>	38
5	METODOLOGICKÁ ČÁST	41
5.1	DRUHY OTÁZEK DOTAZNÍKU	41
5.1.1	<i>Základní typy otázek</i>	41
5.1.2	<i>Otázky dle účelu</i>	44

5.2	DRUHY DOTAZOVÁNÍ.....	47
5.2.1	<i>Písemné dotazování</i>	47
5.2.2	<i>Elektronické dotazování</i>	48
5.2.3	<i>Osobní dotazování</i>	49
5.2.4	<i>Telefonické dotazování</i>	50
6	NÁVRH A REALIZACE PRŮZKUMU	52
6.1	CÍLE PRŮZKUMU.....	52
6.2	TVORBA DOTAZNÍKU	52
6.2.1	<i>Použité typy otázek</i>	53
6.2.2	<i>Formulace otázek a dotazníku</i>	53
6.2.3	<i>Stanovení metriky míry závislosti</i>	55
6.3	PRETEST DOTAZNÍKU.....	57
6.3.1	<i>Realizace pretestu</i>	57
6.3.2	<i>Závěry pretestu</i>	58
6.4	RESPONDENTI PRŮZKUMU.....	62
6.4.1	<i>Písemné dotazování</i>	62
6.4.2	<i>Internetové dotazování</i>	63
6.5	SBĚR A ZPRACOVÁNÍ DAT	65
6.5.1	<i>Otázky s jednou možnou odpovědí</i>	65
6.5.2	<i>Otázky s více možnými odpověďmi</i>	66
7	VÝSLEDKY PRŮZKUMU.....	68
7.1	POČÍTAČOVÉ HRY	68
7.1.1	<i>Frekvence hraní PC her</i>	68
7.1.2	<i>Oblíbené typy počítačových her</i>	70
7.1.3	<i>Frekvence hraní u hráčů RPG (MMORPG)</i>	71
7.1.4	<i>Ovlivňování hráčů RPG (MMORPG)</i>	72
7.1.5	<i>Přehled o počítačových novinkách</i>	73
7.2	SOCIÁLNÍ SÍTĚ	75
7.2.1	<i>Používání sociálních sítí</i>	75
7.2.2	<i>Druhy používaných sociálních sítí</i>	76
7.2.3	<i>Důvod používání sociálních sítí</i>	78
7.2.4	<i>Počet přátel na sociálních sítích</i>	79
7.2.5	<i>Zveřejňování fotografií a příspěvků</i>	80
7.2.6	<i>Komentování a hodnocení příspěvků</i>	82

7.3	NEJVĚTŠÍ RIZIKA VZNIKU ZÁVISLOSTI.....	83
7.4	SHRNUTÍ PRŮZKUMU	85
8	ZÁVĚR.....	87
	REFERENCE	88
	SEZNAM OBRÁZKŮ	92
	PŘÍLOHA.....	93

1 Úvod

Prostředí informačních technologií je v současné době blízkým společníkem moderního člověka 21. století. Usnadňuje nám práci a komunikaci s naším okolím, také slouží jako prostředek k relaxaci a odpočinku. V současnosti se ovšem zapomíná na temná zákoutí, která tato technologie skýtá. Doba je v tomto ohledu velice pokroková a mnohdy se bez počítače už ani neobejdeme.

V dospělosti je práce na počítači zahrnována mezi základní dovednosti, které musí člověk umět. Tento požadavek ovšem není vznášen pouze na dospělé, ale i na děti školního věku. Ty musí při vyučování a přípravě na něj pracovat s informačními technologiemi a také jejich pomocí komunikovat. Jsou vystavovány nebezpečí celého tohoto světa o to více, že si mnohdy ve svém věku neuvědomují samotná rizika a dospělí jedinci nepovažují za nutné je na ně upozornit. Rodiče ani nenapadnou rizika, kterým jsou jejich děti denně vystaveny, protože sami tyto technologie používají velice omezeně.

S rozvojem počítačových her a sociálních sítí děti a mládež přeměrovaly využití vlastního volného času do virtuálního světa, do kterého se často uzavírají. S touto změnou jejich životního stylu souvisí i možná změna jejich chování a charakteru spojená se závislostí.

V dnešní době již existuje prevence prováděná na školách, kdy jsou na tuto problematiku upozorněni jak žáci, ale i samotní rodiče prostřednictvím pedagogů.

2 Cíl práce

Cílem práce je zjištění samotné míry závislosti negativního dopadu sociálních sítí a počítačových her na děti a mládež. Závislost bude zkoumána na základě typů hraných her, které respondent hraje, a stylů hraní, které prozradí mnoho o jeho chování a sociálním citění. Dalším důležitým parametrem je čas strávený u aktuálního hraní a čas z pohledu dlouhodobého trávení u her. Respondentův přehled o herním světě je také jedním z atributů příznaků závislosti. U sociálních sítí jsou důležité stejně jako u hraní her čas, dále otázky týkající se soukromí jejich uživatelů a sdílení osobních dat. V obou případech hraje svoji roli pohlaví a škola, na které respondenti studují.

3 Metoda práce

Prvním krokem je rozdělení práce na dvě části, teoretickou a praktickou, které se zaměří na potencionální a skutečný negativní dopad sociálních sítí a počítačových her na děti a mládež.

V rámci teoretické části je třeba prostudovat již publikovanou literaturu, která se touto problematikou zabývá. Na tomto základě je třeba vytvořit předpokládaný obraz míry závislosti uživatelů dané věkové kategorie pubertálního věku na již zmíněných částech informačního světa. Informace z prostudované literatury budou dále použity jako vodítko k vytvoření praktické části.

Předmětem praktické části je vytvořit dotazníkový průzkum s použitím teoretických znalostí dané problematiky, a to ve dvou verzích, papírové a elektronické. Dotazník bude muset projít několika úpravami tak, aby co nejpřesněji odpovídal po vizuální i obsahové stránce možnostem a schopnostem respondentů. Otázky musí být formulovány srozumitelně a jednoznačně, respondent však nesmí poznat v klíčových bodech záměr jednotlivých odpovědí. Dotazník musí brát zřetel na čas, který bude zapotřebí na jeho vyplnění. Musí obsahovat nejrůznější vodítka a nápovědy, které respondentům usnadní pochopení jednotlivých otázek. V konečné fázi přípravy se dotazník podrobí pretestu, který odhalí poslední nedostatky a nejasnosti při samotném vyplňování. Po konzultaci připomínek s vybranou testovací skupinou a samotných výsledků pretestu proběhnou poslední korekce otázek a vodítek před zadáním tisku potřebného počtu dotazníků.

Souběžně s vytvářením dotazníku bude zapotřebí navázat úzkou spoluprací s již předem vybranými školami různých typů, ve kterých bude vyplněna papírová verze dotazníkového průzkumu. Tyto školy

budou vybrány na základě typu tak, aby respondenti vytvořili co největší možný vzorek cílové skupiny. Bude zapotřebí předem zjistit přesný počet respondentů v jednotlivých školách a třídách tak, aby jim mohl být dodán odpovídající počet dotazníků. Zároveň je zapotřebí umístit na web elektronickou formu dotazníku, která se bude shodovat s papírovou verzí. Vyhodnocení elektronické verze bude vodítkem pro zpracování výsledků navrácených papírových dotazníků z vybraných škol tak, aby byla získána stejná forma dat k analýze.

Závěrem budou vyhodnocena a porovnána výsledná data z obou forem dotazníků mezi sebou, přičemž papírová forma má větší váhu než elektronická, jelikož ve školách je možno zajistit přesnou cílovou skupinu respondentů. Dalším závěrečným krokem bude porovnání celkových získaných výsledků s výsledky získanými z teoretické části práce. Na základě všech zjištěných informací bude vytvořen výsledný obraz míry závislosti na počítačových hrách a sociálních sítích u dětí a mládeže pubertálního věku. Posledním závěrečným krokem bude předání získaných informací školám, aby získaly zpětnou vazbu na zrealizovaný dotazníkový průzkum, na jehož tvorbě se spolupodílely.

4 Teoretická část

Teoretická část této bakalářské práce je zaměřena na objasnění problematiky, kterou se zabývá, a to potenciálním negativním dopadem počítačových her a sociálních sítí na děti a mládež. Potenciální rovinu negativního dopadu je možné porovnat se zjištěným skutečným negativním vlivem, který byl zdokumentován prostřednictvím rozsáhlého dotazníkového průzkumu, a tak byla určena míra závislosti dětí a mládeže vybrané věkové skupiny pubertálního věku na počítačových hrách a sociálních sítích.

Jsou zde popsány základní sociální sítě společně s riziky, které představují, zejména rozsahem sdílení soukromých dat. Také jsou zde rozebrány typy her, které pro cílovou skupinu dětí a mládeže mohou představovat další riziko.

Teoretická část se dále zaměřuje na objasnění samotné tvorby dotazníkového šetření od druhů a typů otázek po způsoby dotazování, jakým je finální verze šířena mezi cílové respondenty.

4.1 Sociální sítě

V dnešní době existuje ve světě internetu hned několik sociálních sítí, vytvářejících nejrůznější komunity ve virtuálním světě. V první řadě se může jednat o sítě menší, řekněme lokální, šířené v rámci oblasti národa. Představiteli jsou například sociální sítě Lidé a Spolužáci, které jsou využívány v rámci České republiky, tedy státního území. Druhým, důležitějším typem sítí jsou sítě globální, propojující uživatele z celého světa, kde se rizika užívání stupňují. Při nesprávném používání zejména zabezpečení osobních informací a údajů může snadno dojít k nekontrolovatelnému šíření mezi miliardy dalších uživatelů, kteří tato data mohou využít v uživatelův neprospěch. Nejznámějšími

a nepoužívanějšími globálními sociálními sítěmi jsou například Facebook, Google+ a Twitter.

Do rizikové oblasti patří téměř vše, co na sociálních sítích uživatelé dělají. Jedním z obrovských rizik je zveřejňování údajů, kterými například jsou adresa, přesné datum narození a informace o aktuálním pracovišti, případně škole, kde uživatelé studují. Při nedůsledném zabezpečení účtu, tedy toho, co vidí ostatní uživatelé, mohou tato uniklá soukromá a osobní data skončit v nepravých rukách. Pokud pak uživatel svým sdílením příspěvků o jeho aktuálních činnostech na svém profilu zveřejní doplňující informace, jakými je třeba termín odjezdu celé rodiny na dovolenou, umožňuje případným zlodějům lup takřka najisto. Uživatel jim podal přesnou adresu obydlí společně s termínem, kdy objekt nebude hlídáný. Rizikem je také sdílení fotografií a videí mezi širší rozsah uživatelů, kteří si tento příspěvek mohou zobrazit.

4.1.1 Facebook

Sociální síť Facebook je nepoužívanější sítí u nás i ve světě, v současnosti ji používá více jak jedna miliarda aktivních měsíčních uživatelů po celém světě. Každý den se na svůj účet připojí přibližně 655 miliónů uživatelů. V České republice se počet uživatelů Facebooku pohybuje přes 3,8 miliónů, což je v porovnání s celkovou populací ČR zhruba jedna třetina všech obyvatel, kteří vlastní na této sociální síti aktivní účet. [1][2][3][4]

Zakladatelem Facebooku je Mark Zuckerberg, který tuto síť původně vytvořil pouze pro studenty Harvardovy univerzity, a to roku 2004. Během nadcházejících měsíců byl tento systém rozšířen o přístup dalších univerzit, později i o schválené zahraniční univerzity

a některé nadnárodní obchodní společnosti. Od roku 2006 může sociální síť Facebook používat každý uživatel starší 13 let. [1]

Hlavními funkcemi tohoto systému je vytváření sociálních vazeb, komunikace mezi přáteli, sdílení fotografií a videí, udržování mezilidských vztahů a zábava.

Možnosti zabezpečení se týkají šíření soukromých dat mezi ostatní uživatele. Na sociální síti Facebook mají uživatelé zpravidla k dispozici některou z následujících možností sdílení:

- Veřejné – všichni uživatelé sociální sítě
- Přátelé – všichni uživatelé ze seznamu přidaných přátel
- Jenom já – nikdo další na sociální síti, ani přátelé
- Vlastní nastavení – výběr z jednotlivých uživatelů
- Sdílení skupinám – vybraná skupina uživatelů

V případě vlastního nastavení sdílení může uživatel například přímo zablokovat některé uživatele, kterým se příspěvek nemá zobrazit. Další možností je sdílet data předem vytvořeným skupinám, do kterých má přístup jen vybraná skupina uživatelů.

Sociální síť Facebook disponuje funkcí „Přehled soukromí“, kde si uživatel snadno zkontroluje, kdo vidí jeho obsah (příspěvky), kteří uživatelé ho mohou kontaktovat. V neposlední řadě jsou zde i funkce zablokování uživatele a kontrola vlastních aktivit.

4.1.2 Google+

V porovnání s Facebookem i Twitterem je Google+ nejmladší sociální síť. Tvůrcem je společnost Google a spuštění tohoto systému proběhlo v roce 2011. V současnosti má Google+ přes 400 miliónů aktivních uživatelů ve světě a 400 tisíc uživatelů v ČR, což je více než

má sociální síť Twitter, která působí ve virtuálním světě déle (viz kapitola 2.1.3). [2][5]

Za účelem nastavení svého vlastního soukromí jsou zde tzv. „Kruhy“, do kterých může uživatel třídit své jednotlivé kontakty. U příspěvků pak má možnosti sdílení následující:

- Rozšířené kruhy
- Veřejné
- Vaše kruhy
- Jednotlivé kruhy

Jednotlivé kruhy jsou uvedeny pro příklad, že uživatel nechce příspěvek sdílet se všemi svými kontakty ve všech kruzích, ale pouze s některými. Tyto Kruhy jsou pak vypsány pod hlavní nabídkou sdílení. V případě uveřejnění soukromých informací, jakými je například adresa bydliště nebo aktuální pracoviště či škola, je nabídka dále rozšířena o možnost „Pouze vy“. V tomto případě je informace skryta a dalším uživatelům sociální sítě Google+ se nezobrazí.

V nastavení může uživatel také nastavit viditelnost samotného profilu a případně kontaktů, kterými disponuje. Dále lze určit, kdo s vámi může komunikovat nebo reagovat na vaše příspěvky.

4.1.3 Twitter

Další globální sociální síť je Twitter, který je spuštěn od roku 2006. Je zároveň brán jako jeden z nejlepších mikroblogů, které mají výhodu v rychlém získávání nových informací. Podstatou mikroblogů je, že uživatelé mají omezené množství znaků v příspěvku, a tak musí vložit co nejvíce informací do krátkého sdílení. Tím odpadá problém

většího množství nepodstatných informací a naopak se ostatní uživatelé dozvědí jen to podstatné. [6][7]

V případě Twitteru uživatel zasílá a zveřejňuje textové příspěvky, známé jako Tweety, které jsou ovšem omezeny na maximální délku 140 znaků. Tyto zprávy si přečtou odběratelé uživatele, kterým se zobrazí na jejich hlavní straně. Jelikož se jedná o velmi rychlé zprostředkování informací, je tato služba velice oblíbená po celém světě. Sociální síť a mikroblog Twitter používá již přes 200 miliónů uživatelů po celém světě (k roku 2012) z toho zhruba 150 tisíc v ČR. [2][8][9]

Nastavení účtu umožňuje uživatelům, v rámci bezpečnosti soukromí, skrýt svoji e-mailovou adresu, přidat, nebo naopak vymazat veškeré informace o poloze, odkud byly Tweety přidány, a v nastavení soukromí Tweetů může uživatel tzv. „Chránit své Tweety“. V praxi to znamená, že se příspěvky budou zobrazovat pouze uživatelům, kteří jsou předem schváleni.

4.1.4 Myspace

Sociální síť Myspace, vytvořenou roku 2003 v USA, v současnosti používá něco kolem 25 miliónů aktivních uživatelů. Tento systém byl zprvu určen především pro profily známých zpěváků, zpěvaček a filmařů, kteří dodnes vlastní aktivní profily na této sociální síti, a dokonce, v případě hudebníků, zde sdílí části nebo přímo celé skladby ze své tvorby. Zaregistrovat se může kdokoliv starší 14 let, což slouží jako ochrana dětí a prevence před riziky virtuálního světa u mladistvých. [10][11]

Tento systém také umožňuje komunikaci přes vlastní program MySpaceIM, určený pro operační systém Windows, který má funkci

komunikačního prostředku s ostatními uživateli v rámci rozhraní programu. [12]

4.1.5 Lidé

Česká nejrozšířenější a nejoblíbenější sociální síť je portál Lidé, který stejně jako například portál Spolužáci provozuje společnost Seznam.cz. Výhodou tohoto systému je propojení různých projektů v rámci jednoho e-mailového účtu a s tím spojené snadné uživatelské využívání a přístup. Tuto sociální síť využívá kolem 880 tisíc uživatelů. [2]

V rámci bezpečnosti si může uživatel zvolit, které osobní informace bude sdílet s ostatními. Rovněž fotografie může třídit na veřejné a neveřejné. Pro děti a mládež je toto rozhraní velice nebezpečné, jelikož o sobě mohou velice snadno zveřejnit hodně podrobné informace, ať už se jedná o postavu, závislosti dotyčného, povahu, koníčky a další. Nebezpečnější je ještě navíc to, že k těmto datům mají přístup nejen všichni uživatelé sociální sítě Lidé, ale také dokonce i neregistrovaní návštěvníci.

4.1.6 Spolužáci

Portál Spolužáci, provozovaný společností Seznam.cz stejně jako je tomu u sociální sítě Lidé, je určen pro sdružování, vyhledávání a komunikaci současných i bývalých spolužáků v rámci celé ČR. Uživatel může vyhledávat svoji třídu jednak pomocí hledání některého ze spolužáků, kdy stačí zadat pouze jméno a příjmení, případně město, okres, název školy nebo třídy a datum ukončení studia. Druhým způsobem je vyhledávání rovnou samotné třídy výběrem města a případně části, kde se nachází. Pokud stránka třídy ještě nebyla vytvořena, může ji dotyčný založit.

Sociální síť Spolužáci využívá zhruba více jak 600 tisíc uživatelů a je i v současné době velice populární. Ovšem i zdejší komunitu ovlivnily globální sociální sítě, které umožňují vytváření skupin, jako je tomu například u Facebooku, a tak tento český portál nahrazují. Aby si česká sociální síť udržela své uživatele i nadále, rozšiřuje nabídku svých služeb. Poslední takovou novinkou je přidání funkce dokumenty a taháky, kde se nalézají více jak 2 500 dokumentů a studijních materiálů (stav k roku 2013). [2]

Zabezpečení tohoto portálu se týká oblasti samotné třídy, neboť na její stránky mají přístup jen vybraní žáci. Stejně je to s přístupem k dokumentům a informacím zveřejněným uvnitř třídy. Pro první vstup musí uživatel buď zodpovědět kontrolní otázku (například nejoblíbenější učitel), nebo poslat žádost správci třídy o jeho přijetí.

4.1.7 Ostatní sociální sítě

Mezi sociální sítě, které by měly být zmíněny, patří také portál LinkedIn, založený v roce 2003. Po celém světě tuto sociální síť využívá více jak 200 miliónů lidí, z toho zhruba 250 tisíc uživatelů z ČR. Zaměřením LinkedIn je shromažďovat odborníky a profesionály z nejrůznějších oborů, manažery a také celé firmy. Mohou si vytvořit účet a součástí každého profilu je i životopis. Tato síť se proto stala velice oblíbenou mezi personalisty, kteří shání nové zaměstnance. [2][13]

Dalším oblíbeným českým portálem, spuštěným roku 2002, je Libimseti.cz, který funguje na principu seznamky. Počet aktivních uživatelů je zhruba 300 tisíc. Mohou využívat různá diskusní fóra, blogy, chatovat s ostatními nebo hodnotit fotografie jiných uživatelů. [2]

Sociální síť ask.fm umožňuje ostatním uživatelům, kteří nemusí být ani zaregistrováni, pokládat registrovanému uživateli nejrůznější

otázky. Ty mohou být i anonymní a pomocí sociálních sítí, jakými je i Facebook, je šíření o to jednodušší.

Hodně diskutovaný portál Bravoweb je určen zejména pro mladistvé dívky, které zde řeší nejrůznější problémy, především pak ty z intimního života. Obrovským rizikem jsou informace, které na tomto webu naleznou, jelikož spousta z nich jsou mylné a mnohdy pro dospívající dítě velmi nebezpečné.

Dále stojí za zmínku sociální sítě, jakými jsou například Bandzone (shromažďující hudební skupiny, zpěváky a jejich fanoušky), Gamepark (herní portál), Youtube, Whats app (aplikace pro mobilní telefony), Mrk.cz (sociální síť pro rybáře), tumblr.com a interpals.net.

4.2 Rizika internetu a sociálních sítí

Rizikem internetu a sociálních sítí je nejen vznik závislostí na online prostředí (viz kapitola 2.5.2). Děti a mladiství si mnohdy neuvědomují následky svých činů, které jsou v některých případech nelegální. Jedná se o tzv. kybernetickou kriminalitu, která je v současné době velice rozšířená. Rodiče by měli vědět, co jejich dítě na počítači dělá, jelikož právní zodpovědnost za jeho činy nesou právě oni. Mezi ty nejzávažnější a nejrozšířenější činy například řadíme: [14][15][16][17]

- Porušení autorského práva
- Kyberšikana
- Kyberstalking
- Kybergrooming

Rizikovou částí je i snadná přístupnost webových stránek s nevhodným erotickým obsahem, který má negativní vliv ve vývoji osobnosti dítěte.

Prevence je důležitým prvkem, jak zabránit vzniku těchto následků. V první řadě by o rizicích měli hovořit s dětmi samotní rodiče. Vysvětlit jim, co mohou a jak se mají v určitých situacích zachovat. Rodiče by také měli sledovat změny v chování dítěte, aby včas zaznamenali výskyt kyberšikany, kyberstalkingu a kybergroomingu. Další částí prevence je pedagogické prostředí (školy), kde pedagogové seznamují žáky s touto problematikou a její závažností. [15]

4.2.1 Porušení autorského práva

Téměř běžnou činností dětí a mládeže, kterou prostřednictvím počítače provozují, je stahování počítačových her, hudby, filmů a nejrůznějších programů. Pokud uživatel stahuje data pouze pro vlastní potřebu, nejedná se o nelegální činnost. Ovšem nesmí tato data sdílet dál, což je princip tzv. peer-to-peer sítí (klient-klient). Uživatel stahuje, ale zároveň musí sdílet i ostatním uživatelům, jinak mu není umožněno stahování dat. Příkladem architektury peer-to-peer sítí jsou tzv. torrenty, které využívá například distribuční protokol BitTorrent (μ Torrent). [18][19]

Dalším častou operací je upravování softwaru. Zpravidla je zakázáno upravovat jakýkoliv komerční software, pokud autor neurčí jinak. Může označit software za svobodný nebo otevřený, v tom má uživatel k dispozici zdrojový kód a může provádět libovolné úpravy. Za účelem určování pravidel, jak nakládat s vytvořeným softwarem, existují nejrůznější licence, mezi které patří například Creative Commons (zkráceně CC). Tento soubor licencí je populární zejména z důvodů jejich mezinárodní srozumitelnosti. Jednotlivé typy CC licencí se dělí na (označení / název licence): [20]

- BY / Uveďte autora
- BY-SA / Uveďte autora – Zachovejte licenci

- BY-ND / Uveďte autora – Nezasahujte do díla
- BY-NC / Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně
- BY-NC-SA / Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně – Zachovejte licenci
- BY-NC-ND / Uveďte autora – Nevyužívejte komerčně – Nezasahujte do díla

Všechny zmíněné CC licence mají společné prvky: dovolují šíření díla, uvedení autora, nutnost propojení url odkazu na CC licenci, neodvolatelnost licencí a zánik licence v případě porušení licenčních podmínek ze strany nabyvatele. [20]

4.2.2 Kyberšikana

Kyberšikana je druh psychické šikany v prostředí virtuálního světa. Oproti šikaně má svá specifika, která ji činí v některých ohledech nebezpečnější. Za šikanu se považuje jakékoliv chování, jehož záměrem je opakovaně ubližovat, ohrožovat nebo zastrašovat jiného člověka, případně skupinu lidí. Může se jednat o fyzický útok, poškozování cizích věcí nebo slovní napadání oběti. [16][21]

Způsobů, kterými může probíhat kyberšikana, je celá řada. Jsou k ní využívány sociální sítě, diskusní fóra, SMS a MMS zprávy nebo e-maily (spamy atd.). Specifikem kyberšikany je anonymita (zdánlivá) agresora, útok neprobíhá tváří v tvář, což dává útočníkovi větší sílu. Oproti šikaně nemusí šikanér fyzicky ani sociálně převyšovat svou oběť. Nezáleží na době ani místě a trvá 24 hodin denně, což je pro oběť psychicky velice náročné. Šíření je velice rychlé a přihlížející publikum se nezastavitelně rozrůstá. Kyberšikana neprobíhá pouze mezi vrstevníky, ale často je i mezigenerační. [16][21]

Tento druh kybernetické šikany může probíhat například zveřejňováním urážlivých vzkazů, fotek nebo videí. Je s ní spojen i problém užívání mobilních telefonů ve školách, které mají v současnosti fotoaparáty na vysoké technické úrovni a lze s nimi natočit i kompromitující video. To posléze může posloužit jako nástroj kyberšikany.

4.2.3 Kyberstalking

Pojem stalking označuje v překladu pronásledování nebo slídění. Jedná se o úmyslné, dlouhodobé a systematické narušování lidské svobody. Cílem kyberstalkingu je udržování kontaktu s obětí i přes její nesouhlas, za pomoci informačních technologií (sociální sítě, e-mail, mobilní telefon atd.). Kyberstalking je od 1. 1. 2010 v České republice považován za trestný čin. [16][17]

Základní typologie stalkerů (rozpracoval P. E. Mullen): [16]

- Bývalý partner (rejected stalker) – Pronásledování v důsledku ukončení například intimního, rodinného nebo pracovního vztahu. Snaha o obnovení vztahu nebo odplatu.
- Uctívač (intimacy seeker) – Touha po vztahu s osobou, která ho zaujala. Především pronásledovatelé celebrit.
- Neobratný nápadník (incompetent suitor) – Útočník sociálně neobratný s nízkou schopností seznámit se. Myslí si, že je atraktivní a neodolatelný. Touží po fyzickém kontaktu.
- Ublížený pronásledovatel (resentful stalker) – Úporné pronásledování oběti kvůli skutečnému nebo domnělému

zranění, které mu oběť způsobila. Tento stalker vyniká ve vyhrožování a zastrašování.

- Sexuální útočník (predatory stalker) – Tento typ stalkera má za cíl útočné a sexuálně agresivní chování. Systematicky sbírá informace o oběti a fantazíruje o útoku.
- Poblouzněný milovník (erotomaniac and morbidly infatuated stalker) – Útočník věří, že je do něj oběť zamilovaná a může trpět až akutní paraniou.
- Kyberstalkeři (cyberstalkers) – Stalker při svém pronásledování využívá informační a komunikační prostředky.

4.2.4 Kybergrooming

Pod pojmem kybergrooming se označuje proces, při kterém chce pachatel pomocí online prostředí navázat s dítětem kontakt, získat jeho důvěru a přimět ho k různým sexuálním aktivitám. Vyžaduje po oběti fotografie či videa s choulostivým obsahem. Útočník většinou používá profil, ve kterém zprostředkovává falešné a fiktivní údaje, vystupuje jako osoba mladší nebo přímo vrstevnická ve vztahu k oběti. [16][17]

Rizikem dnešních technologií, které ulehčují kybergroomerům jejich útoky, je dostupnost záznamových nebo komunikačních prostředků. Každý počítač, především pak notebook, obsahuje webkameru s mikrofonem. Dítě tak během pár kliknutí snadno vytvoří fotografii, video nebo přímo zapne video hovor s neznámým útočníkem.

4.3 Počítačové hry

Dnešní společnost má tendence hodnotit všechny počítačové hry pouze negativně s tím, že ovlivňují lidskou psychiku svou agresivitou a násilím. Existuje ovšem celá řada vzdělávacích, výukových a postřehových her, které mohou mít naopak na člověka pozitivní vliv.

4.3.1 Typy počítačových her

Základní typy počítačových her můžeme rozdělit do skupin (u každého typu je stručný popis a představitel): [22][22]

- **Adventury** – Hráč má postavu, se kterou řeší hádanky a úkoly v rámci nějakého příběhu či scénáře (Polda).
- **Akční hry** – Hráč likviduje se zbraní ostatní nepřítelé, což může připomínat akční filmy (Call of Duty).
- **Arkády** – Hráč fyzicky bojuje a zápasí s nepřítelem. Můžeme mluvit o předchůdci akčních her (Mortal Kombat).
- **Strategie** – Hráč staví či buduje například města nebo armádu, kdy musí proniknout do logiky hry a vytvářet taktiku postupu (Sim City, Civilization, StarCraft).
- **Simulátory** – Hráč se vžije například do role pilota letadla nebo formule 1. Simulace reálného prostředí.
- **RPG (MMORPG)** – Hráč má vlastního hrdinu, kterého si neustále vylepšuje a tím postupuje do další úrovně (World of Warcraft).
- **Sportovní hry** – Hráč ovládá sportovce nebo rovnou celý sportovní tým (NHL, NBA, FIFA).
- **Závodní hry** – Hráč závodí na tratích s různými prostředky, nejčastěji auty (FlatOut, Need For Speed).

- Ostatní: například brutální hry, logické hry, skákové hry, sandbox (Minecraft) a karetní hry.

4.3.2 Styly hraní počítačových her

Počítačové hry nabízí dva základní styly hraní:

- Singleplayer – hra pro jednoho hráče
- Multiplayer – hra pro více hráčů

Singleplayer umožňuje hráči procházet připravenou dějovou linií s různými úkoly a většinou s přesně daným koncem. Multiplayer může probíhat offline (hotseat), kdy je několik hráčů u jednoho počítače, nebo častěji online pomocí internetu a herních serverů. Dále můžeme multiplayer rozdělit na:

- Kooperaci
- Soupeření

V případě kooperace může být přítomna také dějová linie, kterou plní hráč společně s ostatními, a je proto zapotřebí navázat s nimi nutnou spolupráci. Druhým způsobem je soupeření s ostatními hráči ve snaze získat co nejlepší skóre ve svůj prospěch.

4.3.3 Přehled počítačových her

Propagace herního odvětví je čím dál tím větší a pohlcuje snad veškerá dostupná média. Nalezneme ji například v televizních pořadech Re-play nebo dnes již neexistujícím Gamapage, poslední dobou v televizních reklamách, dále v časopisech Score nebo Level, na webových portálech GamePark, Hrej, Zing nebo Doupě a v neposlední řadě na sociálních sítích. Vznikají i nejrůznější herní komunity diskutující a rozebírající herní svět a hry samotné.

4.3.4 Ratingový systém počítačových her

Ratingový systém byl vytvořen jako druh prevence, který má ochránit děti a mladistvé před nevhodným obsahem počítačových her. Může se jednat například o hry s brutálním, krvavým a erotickým obsahem, které by mohly narušovat správný vývoj dospívání.

ESRB systém

Roku 1993 vznikl ve Spojených státech první moderní ratingový systém The Entertainment Software Rating Board, známý pod zkratkou ESRB. Šlo o reakci na špatné přijetí kontroverzní a brutální hry Mortal Kombat veřejností. Skládá se z následujících kategorií: [17][23][24][25]

- Early Childhood, (EC, časně dětství) – označuje hry vhodné pro děti od 3 let.
- Everyone (E, pro každého) – přístupné hry pro děti od 6 let
- Everyone 10+ (E 10+) – obdoba kategorie Everyone, ovšem s posunutou věkovou hranicí pro děti až od 10 let.
- Teen (T, náctiletí) – vhodné hry pro mladistvé od 13 let.
- Mature (M, vyspělí) – přístupné hry mladistvým od 17 let. Hry obsahují krev, násilí, vulgarismy a okrajově erotickou tematiku.
- Adult Only (AO, pouze dospělí) – tedy vhodné pouze pro osoby starší 18 let. Ve hrách se objevují extrémní formy násilí, nahoty a sexuálního chování. Toto označení získávají hry jen v nejextrémnějších případech, jelikož obchodní řetězce odmítají takovou hru prodávat.

- Rating Pending (RP, očekávání hodnocení) – objevuje se na plakátech a demoverzích u ještě nevydaných her



Obrázek 1: ESRB systém - kategorie

PEGI systém

Systém Pan-European Game Information neboli PEGI byl spuštěn na jaře roku 2003 pro evropskou lokaci herního trhu. V současnosti používá tento systém kolem 30 zemí. PEGI se dělí na základních pět kategorií: [17][24][25][26]

- PEGI 3
- PEGI 7
- PEGI 12
- PEGI 16
- PEGI 18



Obrázek 2: PEGI systém – věková hranice her

Číslo každé kategorie určuje minimální věkovou hranici hráče. Na zadní straně obalu hry je uveden ještě komentář. Jedná se o výčet 8 rizikových faktorů, díky kterým dostala hra příslušné věkové označení. Mezi tyto důvody patří: [26]

- Bad language (Vulgární mluva) – hra obsahuje vulgární mluvu;
- Discrimination (Diskriminace) – ve hře může být materiál podporující diskriminaci;
- Drugs (Drogy) – hra ukazuje nebo popisuje užívání drog;
- Fear (Strach) – hra může děsit a nahánět strach;
- Gambling (Gamblerství) – hra učí nebo podporuje gamblerství;
- Sex – hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování;
- Violence (Násilí) – hra obsahuje prvky násilí.



- Online – hra může být hrána online

Obrázek 3: PEGI systém – rizikové faktory hry

V České republice je ratingový systém pouze informativní a orientační, především pak pro rodiče dětí, jelikož zde neexistují sankce za prodej počítačové hry osobě mladší, než udává rating.

4.4 Rizika hraní počítačových her

Hraní počítačových her může být přínosné i rizikové, zejména pak pro děti a mládež. V době vývoje jejich osobnosti velmi záleží na hodnotách a chování, které si vytvoří a osvojí. Mezi pozitivní aspekty hraní počítačových her patří například rozvoj logického myšlení, rozšiřování znalostí a cvičení postřehu. Na druhé straně je spousta her obsahujících násilný a jinak nevhodný obsah, který může ovlivňovat chování jedince v reálném světě.

Rozlišení virtuálního a reálného světa je jedním z nejrizikovějších prvků hraní počítačových her. Děti a mládež mnohdy nedokáží rozlišit rozdíly mezi těmito světy a nebezpečné a špatné návyky ze světa počítačového převádí do toho skutečného. Může se jednat o nejrůznější agresivní chování (úder, kopání, skákání z budov, bourání s autem atd.), které při hraní her běžně provozují. Pokud se tak začnou jedinci chovat i v reálném světě, hrozí jim samotným a okolí nebezpečí. Někteří hráči odtržení od reality si nemusí uvědomit rizika svého chování, jelikož ve hře nepocítují bolest ani následky svých činů.

Další riziko počítačových her je tvorba závislosti, která souvisí s časem stráveným hraním (viz kapitola 2.5.3) v porovnání s ostatními aktivitami hráče.

4.4.1 Kontroverzní hry

Vznik různých kontroverzních her, které svým nevhodným obsahem pobouřily širokou veřejnost, přispěl k tvorbě tzv. ratingových systémů ERBS a PEGI (viz kapitola 2.3.4). Tyto hry odstartovaly mediální štvanici zaměřenou proti interaktivní zábavě (Škrampal, 2009).

Mezi kontroverzní hry patří například: [17][24]

Mortal Kombat (1992)

Tato hra patří k jedné z nejoblíbenějších svého druhu, ale stejně tak je nejbrutálnější a nejdrsnější. Cílem hry je zabít protivníka a tzv. fatalitami ho co nejefektivněji dorazit (například vytržení páteře z těla). Právě Mortal Kombat stál za vznikem ratingového systému ERBS. [17][27]

Manhunt (2003)

Hráč se vžije do role vězně odsouzeného k trestu smrti, ale je mu nabídnuta šance na svobodu. Pokud projde labyrintem a co nejbrutálnějším způsobem pozabíjí všechny jeho obyvatele, je volný. [27]

Death Race (1976)

Cílem této hry bylo přejíždět na ulici autem gremliny (podobají se skřetům) co možná nejbrutálnějším způsobem. Podobná hra založená na stejném principu se jmenuje Carmagedon, kde hráč přejíždí postavy lidí. [17][27]

4.5 Závislost

V oblasti závislostí spojených s tématem informační technologie se často vyskytuje pojem jménem netolismus, který označuje závislost na tzv. virtuálních drogách. Za virtuální drogy můžeme považovat například počítačové hry, sociální sítě a ostatní možnosti internetu. [17]

4.5.1 Definice závislosti

Definice dle 10. revize Mezinárodní klasifikace nemocí:

„Syndrom závislosti: Je to skupina fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Centrální popisnou charakteristikou syndromu závislosti je touha (často silná, někdy přemáhající) brát psychoaktivní látky (které mohou, avšak nemusí být lékařsky předepsány), alkohol nebo tabák. Návrat k užívání látky po období abstinence často vede k rychlejšímu znovuobjevení jiných rysů syndromu, než je tomu u jedinců, u nichž se závislost nevyskytuje.“ (Nešpor, 2005, str. 9) [28]

4.5.2 Závislost na internetu a online prostředí

První otázkou, která se v této oblasti pokládá, je samotná existence závislosti na internetu. Mnoho kritiků namítá, že internet je pouhým médiem, které umožňuje člověku vykonávat nejrůznější činnosti. Může se jednat o aplikace nebo dokonce samotné weby, na kterých si uživatel internetu vytvoří závislost, nikoliv na něm samotném. [17]

Dnešní doba je s virtuálním prostředím internetu a online prostředí velmi úzce spjata. Internetové vysokorychlostní připojení je nedílnou součástí většiny domácností a příchodem tzv. chytrých mobilních telefonů, často označovaných jako smartphony, se internet stává společníkem i na cestách. Právě snadný přístup k online prostředí je obrovským rizikem u dětí a mládeže v dospívajícím věku, kdy se formuje jejich osobnost. Podle Českého statistického úřadu mělo již v roce 2010 přístup k internetu více než 85 % českých domácností s dětmi do 16 let. Jiné průzkumy zase odhalily velký počet mobilních

zařízení mezi populací. Ten k roku 2011 činil více jak jeden mobilní telefon na osobu, z toho zhruba 17 % bylo připojeno k internetu. Současný trend neomezených tarifů, které mobilní operátoři hojně nabízejí, tato čísla ještě radikálně zvyšuje. [17]

Vznik závislosti na internetu může mít různé příčiny, mezi které patří například osamocení, deprese, nuda a pocit nenaplnění některých lidských potřeb. Člověk získává v online prostředí pocit větší bezpečí, virtuální svět začíná být pohodlnější a v mnoha ohledech lepší. Snadno pak dojde k odtržení od reality, kdy uživatel má více virtuálních přátel na sociálních sítích než ve skutečném životě. Tráví přemíru času na nejrůznějších webových stránkách místo volnočasových aktivit, které by smysluplněji rozvíjely jeho intelekt, zejména pak v období vývoje osobnosti mladistvých.

Britský psycholog Mark Griffiths stanovil za závislost libovolnou činnost, která naplňuje následujících šest základních příznaků: [17][29]

- Význačnost – pokud se internet stane nejdůležitější aktivitou v jedincově životě a začne ovládat myšlení (zaobírání se internetem), jeho cítění (bažení) a chování (zhoršení sociálního chování).
- Změna nálady – subjektivní zážitky, které jsou popisovány jako důsledek vystavení se internetu. Pocity vzrušení, tzv. flow stav (nevnímání času a okolí) nebo paradoxně uklidňující pocity úniku a znecitlivění.
- Zvyšování tolerance – proces, kdy dochází ke zvýšení potřeby (prodlužování doby na internetu) k dosažení původního efektu.

- Abstinenční příznaky – nepříjemné pocity, fyzické důsledky náhlého snížení nebo přerušení expozice internetu (podrážděnost, nervozita, stres a smutek).
- Konflikt – konflikty mezi uživatelem internetu a blízkými osobami (interpersonální konflikty), konflikty s jinými aktivitami (škola, společenský život a koníčky) nebo intrapsychické konflikty v samotném uživateli (ztráta kontroly) plynoucí z užívání internetu.
- Rekurence – relapsy, nebo také recidiva, kdy se mohou původní vzorce jednání navrátit i po mnohaleté abstinenci na stejné, nebo dokonce vyšší úrovni.

V rámci prevence vzniku závislosti na online prostředí by mělo okolí rizikové skupiny dětí a mládeže brát větší zřetel na využívání internetu a s tím spojeného času, který zde tráví. Rodiče by měli mít přehled, co jejich dítě ve virtuálním prostředí dělá, s kým komunikuje, kolik času těmto aktivitám věnuje a kdy chodí spát.

Vzniklé potíže a závislosti na online prostředí se dají rozpoznat podle různých příznaků, mezi které například patří: [17]

- Náhlé změny nálad
- Zhoršení prospěchu ve škole
- Poruchy spánku
- Zdravotní problémy – bolesti zad, hlavy, očí nebo rukou
- Špatné stravovací návyky – změna váhy

Řešení takového chování u dětí je celá řada. V první řadě by měla existovat spolupráce školy, respektive pedagogického pracovníka s rodiči, jelikož dítě může tajit svůj zhoršený prospěch. Rodičovské

zámky počítače nebo webových stránek, hlídání času dítěte na počítači, motivace k jiným aktivitám a další mohou řešit nejen vnikající nebo již vzniklé závislosti, ale také sloužit jako účinná prevence tohoto problému.

4.5.3 Závislost na hraní počítačových her

Počítačové hry a závislost na jejich hraní se příliš neliší od závislosti na internetu, jelikož i hry se mohou vyskytovat v online prostředí (multiplayerové hry neboli hry pro více hráčů). Závislost má tedy podobné příznaky jako u online prostředí (viz kapitola 2.5.2). Řadí se mezi ně význačnost, změna nálady, zvyšování tolerance, abstinenční příznaky, konflikt a rekurence. Hráč je například unavený, ztrácí kontrolu nad časem, narušují se jeho vztahy s rodinou a přáteli, opouští od dřívějších zájmů a má zhoršený prospěch ve škole.

Prvním přitažlivým faktorem hraní počítačových her je jejich dostupnost. Hry jsou sice rozdělené tzv. ratingovým systémem, který určuje vhodnou věkovou přístupnost (viz kapitola 2.3.4), ovšem dítě si i nevhodnou počítačovou hru snadno opatří. Kamenné obchody začínají být nahrazovány internetovými portály nebo aplikacemi, které mnohdy nabízí výhodnější ceny a je zde do jisté míry zachována anonymita nakupujícího. Mezi další přitažlivé faktory můžeme zařadit pocity seberealizace a síly, kterou počítačová postava disponuje a její zdokonalování, pocity dobrodružství a tajemna, snadné rozlišení dobra a zla. V případě online her vznik nových virtuálních vazeb s ostatními hráči, spolupráce nebo naopak soupeření. [17][30]

U některých typů počítačových her se závislost objevuje daleko častěji než u jiných. Jedním z nejrizikovějších typů jsou RPG¹

¹ Role Playing Game – Hra na hrdiny

a MMORPG² hry založené na tzv. EverQuestu (EQ), což je systém odměn. Z počátku hráč svoji postavu vylepšuje velice rychle a vše, co potřebuje splnit, je v rámci virtuálního světa hry blízko a snadno dosažitelné. Postupem času se ovšem tato doba radikálně zvyšuje a hráč musí na neustálé vylepšování plnit složitější a časově náročnější úkoly. Problematikou těchto her se zabývá Nick Yee, který je považován za nejvýznamnějšího odborníka v oblasti virtuálního prostředí a online her, zejména pak v oblasti RPG her. V rámci průzkumu Yee (2002) zjistil, že 8 % hráčů je schopno trávit více než 40 hodin hraním MMORPG her a 70 % uživatelů hraje až 10 hodin v kuse. Ze všech dotazovaných 15 % potvrdilo svoji podrážděnost v případě odloučení od hry, 30 % hráčů hraje hru i přesto, že je nebaví. Zhruba 18 % má problémy ve škole nebo ve vztazích a dále také zdravotní a finanční problémy. Jeho průzkum také odhalil, že 50 % lidí z jeho studie se samo zařadilo mezi závislé na MMORPG hrách. [17][31]

Yee také tvrdí, že návyk k hraní si daleko rychleji osvojí jedinci trpící depresemi a poruchami nálad (Yee, 2006). Jsou to lidé například s nízkým sebevědomím, kterým únik do virtuálního světa umožní být úspěšnějšími, atraktivnějšími a mohou se oprostít od problémů reálného života. [17]

Únik do virtuálního herního světa je mnohdy daleko jednodušší než život ve světě reálném. Rodiče by měli stejně jako u používání internetu a online prostředí vědět, kolik času jejich dítě tráví hraním počítačových her, jaké typy a s kým je hraje. Měli by také pozorovat případné změny nálady a chování, které mohou být následkem právě nadměrného hraní, důležité je vysvětlit dítěti rozdíl mezi virtuálním

² Massive(ly) Multiplayer Online Role Playing Game – Hromadná Online hra na hrdiny

a reálným světem. Koupě her je v současnosti sice o trochu levnější, ale i tak se dá na stavu kapesného dítěte poznat nadměrné utrácení, které se u závislých hráčů může vyskytovat. Důvodem je touha hrát poslední novinky a v podstatě vše, co ještě nehráli.

5 Metodologická část

5.1 Druhy otázek dotazníku

5.1.1 Základní typy otázek

Mezi základní typy otázek dotazníku řadíme: [32][33]

- Otevřené
- Uzavřené
- Polouzavřené

Tyto typy se ještě dále dělí na otázky s jednou možnou odpovědí a otázky a více možnými odpověďmi.

Otevřené otázky neobsahují žádné předdefinované odpovědi, ale respondent odpovídá na dotaz vlastními slovy. Výhodou tohoto typu otázek je, že získáme daleko širší pohled respondenta na předmět dotazu a mnohdy se také objeví odpovědi, které bychom ani nečekali. Analýza těchto odpovědí je ovšem daleko náročnější a záleží zde i na vyjadřovacích schopnostech respondenta.

Ukázková otázka č. 16a z dotazníku:

Pokud ANO, tak v čem Vám pomáhají? (napište)³

.....

Uzavřené otázky dotazujícímu předem předkládají několik možných variant odpovědí. Nemusí tak vymýšlet odpověď vlastní a vybere jen tu nejvhodnější. Výhodou těchto otázek je snadné nasměrování respondenta a daleko jednodušší analýza dat. Nevýhodou je však zformulování samotných odpovědí tak, aby co nejvíce

³ Této otázce předchází otázka č. 16: Myslíte si, že Vám počítačové hry nebo sociální sítě pomáhají ve škole nebo životě?

odpovídaly představám respondenta. Může se zde stát, že dotazovaný mezi možnými odpověďmi nenajde tu vhodnou. Pokud je pak tato otázka povinná, mohou se nám vrátit zkreslené informace, protože dotyčný vyplní odpověď nahodile.

Ukázková otázka č. 13 z dotazníku:

Komentujete a hodnotíte příspěvky ostatních?

- Každý, který vidím
- Často
- Velmi zřídka
- Nikdy

Polouzavřené otázky jsou posledním možným typem, který kombinuje oba předchozí, tj. otázky otevřené a uzavřené. V praxi to vypadá tak, že má respondent na výběr z předem daných odpovědí a zároveň je zde i odpověď „jiné“, kde se může vyjádřit vlastními slovy. Tento typ je jakýmsi kompromisem, který do jisté míry eliminuje zkreslenost informací a zároveň poskytuje celou škálu možných odpovědí.

Ukázková otázka č. 3a z dotazníku:

Pokud ANO, jak se o novinkách nejčastěji dozvídáte?⁴

- Web (GamePark, Hrej, Doupě)
- Sociální sítě (Facebook, Twitter, atd.)
- Televize (Gamepage, Re-play)
- Časopisy (Score, Level)
- Přátelé
- Jiná možnost (napište jaká):.....

⁴ Této otázce předchází otázka č. 3: Máte přehled o novinkách počítačových her?

Tyto typy otázek se mohou dále dělit podle počtu variant možných odpovědí na: [32][33]

- Dichotomické
- Trichotomické
- Polytomické

Dichotomické otázky nabízejí pouze dvě varianty odpovědí a to „ano“ či „ne“. Tento druh otázek často slouží i jako třídící.

Ukázková otázka č. 3 z dotazníku:

Máte přehled o novinkách počítačových her?

- Ano
- Ne

Trichotomické otázky jsou vlastně rozšířené otázky dichotomické, a to o jednu odpověď, která má sloužit jako úniková. Často se jedná o možnost „nevím“.

Polytomické otázky nebo také vícehodnotové otázky se ještě dále dělí podle toho, jak může dotazovaný odpovídat.

- **Výběrové** – respondent může vybrat pouze jednu možnou odpověď.

Ukázková otázka č. 10 z dotazníku:

Kolik máte na sociální síti přátel?

- 0 – 50
- 51 – 100
- 101 – 200
- 201 – 500
- 501 a více

- **Výčtové** – je zde více možných odpovědí, které může dotazovaný zvolit.

Ukázková otázka č. 9b z dotazníku:

Pokud NE, z jakého důvodu je nepoužíváte?⁵

- Ztráta času
- Ztráta soukromí
- Jiná možnost.....

- **Škálové** – slouží k snadnému měření odpovědí a tyto otázky se snadno vyhodnocují. Dělí se na hodnotící škálu, škálu pořadí a škálu konstantní sumy.

Hodnotící škála dává na výběr ohodnotit svůj názor na stupnici například od 1 do 5 nebo v rozmezí čísel -2 až 2, kdy 0 znamená „nevím“.

Škála pořadí vyzývá respondenta, aby seřadil odpovědi podle toho, jaké jsou jeho preference.

Škála konstantní sumy udělí dotazovanému určitý počet bodů, které rozdělí mezi možné odpovědi opět podle jeho vlastních preferencí. Zpravidla se uděluje 100 bodů, které respondent může rozdělit.

5.1.2 Otázky dle účelu

Účelové otázky v dotazníku používáme podle funkce, kterou mají v rámci správného dotazování zastávat. Usměrnují chování dotazovaného a zpřesňují odpovědi na otázky, které jsou v rámci dotazníkového šetření prioritní. Usnadňují také respondentovi samotné

⁵ Této otázce předchází otázka č. 9: Používáte sociální sítě a jak často?

vyplňování dotazníku. Mezi ty nejdůležitější otázky dle účelu řadíme:
[32][33]

- Filtrační
- Kontaktní
- Kontrolní
- Nárazníkové
- Projekční

Filtrační otázky se používají tehdy, když potřebujeme respondenty rozdělit na různé skupiny podle toho, jak odpověděli. Na základě odpovědí na filtrační otázku určíme cestu jednotlivými otázkami, které mají respondenti v dotazníku zodpovědět. Nemusí tak procházet celý dotazník a otázky, které se jich z nějakého důvodu netýkají.

Ukázková otázka č. 1 z dotazníku:

Hrajete počítačové hry?

- Ano, pravidelně
- Ano, skoro každý den
- Ano, příležitostně
- Ne, už je nehraji
- Ne, vůbec je nehraji

Pokud respondent určí za svou odpověď jednu z prvních třech možností začínající slovem „Ano“, bude dále zodpovídat otázky týkající se počítačových her. V opačném případě bude pouze tázán, proč počítačové hry nehraje a pokračuje na další filtrační otázku týkající se dalšího tématu.

Kontaktní otázky jsou důležitou formou, jak navazovat s respondentem kladný vztah při následném vyplňování dotazníku. Snaží se u respondenta navodit správnou náladu, která může mít za následek uvolněnost a odbourání případného strachu z vyplňování. Dotazovaný může mít obavy, zdali ho dotazník příliš nezkoumá a nezasahuje do jeho soukromí. Pokud je respondent příliš podezřívavý, zejména pak u otázek důležitých pro celý průzkum, může to mít za následek záměrné nepravdivé nebo nepřesné odpovědi, které uvede. Kontaktní otázky také většinou dávají respondentovi možnost otevřené volné odpovědi ke konci dotazníku, která umožňuje vlastní vyjádření k celé problematice dotazníkového průzkumu.

Kontrolní otázky se používají tehdy, když si potřebujeme ověřit již předešlou odpověď na jinou otázku, která je pro daný průzkum prioritní a odpověď na ni je důležitá v pozdější analýze výsledků. Zejména se jedná o jinak zformulovanou či přeformulovanou otázku k té zkoumané věci, aby respondent při vyplňování nepoznal, že se ho ptáme podruhé na stejnou věc. Tyto odpovědi porovnáme a získáme tak důležitou kontrolu správnosti odpovědí.

Nárazníkové otázky plní v dotazníku funkci tlumení podezřívavého pocitu respondentů a rozptýlení jejich pozornosti jiným směrem. Opět se tak jedná o otázky prioritní pro celý průzkum a podezřívavý přístup respondenta by měl za následek zkreslené nebo záměrně nepravdivé odpovědi na otázku.

Projekční otázky jsou sice kladeny respondentovi, který dotazník vyplňuje, ten ovšem neuvádí svůj vlastní názor, ale názor jiných lidí, na které se otázka ptá. Cílem je získání informací, do kterých se s největší pravděpodobností vryl i názor samotného respondenta. Tento typ otázek zmírňuje podezřívavý pocit dotazovaného, který má

pak pocit větší volnosti a na otázky odpovídá daleko otevřeněji a přesněji.

5.2 Druhy dotazování

Existuje několik druhů dotazování podle toho, jak bude dotazníkový průzkum probíhat a jak širokou škálu informací a respondentů bude zapotřebí zajistit. Dalšími faktory ovlivňujícími výběr správného druhu dotazování je také finanční a časová stránka.

Dotazníkové průzkumy se dělí na druhy s přímým a zprostředkovaným dotazováním. V prvním případě přímého dotazování respondent vyplňuje dotazník osobně. Zprostředkované dotazování probíhá přes tazatele, který otázky nepřímo pokládá a zaznamenává respondentovy odpovědi. Mezi základní 4 druhy dotazování patří písemné, elektronické, osobní a telefonické. [32][34]

5.2.1 Písemné dotazování

Dotazování písemnou formou je často používáno pro nesporné výhody poměrně nízkých nákladů a velké anonymity respondentů, která zajišťuje co nejpravdivější informace. Pokud by měl dotazovaný obavy o své soukromí, mohl by odpovídat na některé otázky nepravdivě či zkresleně. Jelikož se jedná o formu dotazníku s přímým dotazováním, je zapotřebí věnovat více úsilí při samotném sestavování jednotlivých otázek a odpovědí. Respondent musí přesně z dotazníku pochopit, na co se ptáme, a musí mít na výběr z takových odpovědí, které co nejlépe vystihnou jeho volbu.

Jednou z možností šíření těchto dotazníků mezi vybrané respondenty je distribuce pomocí poštovních služeb. Tato možnost ovšem nezaručuje, že dotazník vyplní předem určená osoba. Dalšími

možnostmi jsou uveřejnění dotazníku například v novinách nebo rozdání výtisků při nějaké události.

Problémem tohoto dotazování je jeho velmi nízká návratnost ve srovnání s počtem kusů z celkového nákladu vytisknutých. Důležitou roli zde hrají průvodní dopis, forma, grafická úprava dotazníku a zajímavost tématu, které je předmětem dotazování.

V této bakalářské práci byl použit v převážné míře dotazníkový průzkum provedený formou písemného dotazování. Vytisknuté dotazníky byly poskytnuty žákům předem domluvených základních a středních škol, které poskytly potřebný počet respondentů přesné věkové kategorie. Zamezilo se tak problému, který skýtá písemné dotazování zprostředkované například pomocí poštovních služeb. Jedinou věcí, která tak snižovala návratnost celého dotazníkového šetření, byla absence jednotlivých žáků na hodině.

5.2.2 Elektronické dotazování

Druhý způsob dotazování je elektronickou formou, kdy respondent vyplňuje dotazník pomocí internetu. V současnosti existuje několik webových stránek a portálů, které se zabývají jednak tvorbou online dotazníků a také dotazníky zveřejňují dalším uživatelům na jejich stránkách. Online dotazníky lze také vytvořit bez pomoci těchto specializovaných webů, zprostředkování respondentům je však potom daleko složitější. Sám tvůrce musí pomocí URL odkazu oslovit cílovou skupinu a dotazník jim sám poskytnout. V dnešní době je mnoho možností sdílení dotazníků, ať už se jedná o rozesílání elektronickou poštou, nebo umístování odkazu na sociální sítě nebo webové stránky.

Elektronické dotazování má, oproti písemnému, výhodu přesného vedení respondentova vyplňování. Při nastavení povinných otázek dotazovaný nemůže pokračovat dál nebo mu není umožněno

výsledky vyplňování odeslat. U písemného dotazování tato kontrola není. Také je zde možnost různého odkazování, kdy se po předchozím zodpovězení zobrazí příslušná otázka a respondent není zahlcen otázkami, které se ho v souvislosti s předchozí odpovědí netýkají. Další výhodou se ukrývá v možnosti grafické úpravy, která dotazovaným může zpřehlednit a ujasnit vyplňování dotazníku. Nevýhodou ovšem je, že nelze zajistit přesný vzorek respondentů. Při veřejném sdílení online dotazníku se může dotazovaný pohybovat mimo naši cílovou skupinu.

Elektronická forma dotazování byla také použita v této bakalářské práci. Dotazník byl vytvořen pomocí služby Google Docs, ve které lze pomocí formuláře zhotovit věrnou elektronickou verzi papírového dotazníku. Navíc vyhodnocení a uložení výsledků je v dobře známé Excel tabulce.

5.2.3 Osobní dotazování

Osobní dotazování patří mezi náročnější a velmi častý způsob dotazníkového průzkumu. Místo klasického vyplňování dotazníku dotazovaným je dotazník vyplněn na základě komunikace mezi tazatelem a samotným respondentem. Tomuto způsobu se také jinak říká standardizovaný rozhovor. Tazatel pokládá respondentovi předem naformulované a sestavené otázky a jím zvolené odpovědi se zaznamenávají.

Nespornou výhodou osobního dotazování je, že tazatel může respondenta navést správným směrem, vysvětlit nebo upřesnit veškeré nejasnosti, a to zejména v případě, že respondent otázce třeba nerozumí. Také může dotazovaného motivovat k co nejlepšímu zodpovězení otázky, čímž se zkvalitní získaná data. Další výhodou je poměrně vysoká návratnost výsledků tohoto dotazování.

Mezi nevýhody toho způsobu dotazování patří například to, že sám tazatel může respondenta negativně ovlivňovat svým chováním, vzhledem, vystupováním a samotnou komunikací. Každý z tazatelů má jiné praktiky a způsoby, kterými může například ovlivňovat správné znění a význam některých otázek. Proto je u tohoto způsobu dotazování důležité důkladné zacvičení a proškolení vybraných tazatelů tak, aby co nejlépe a nejobjektivněji získali potřebná data.

Osobní dotazování může probíhat na různých místech, jako jsou například ulice, obchodní centra a další veřejná místa nebo přímo v domácnostech. Jelikož se jedná o zprostředkovaný typ dotazování tazatelem, je zde do jisté míry potlačena anonymita respondenta.

5.2.4 Telefonické dotazování

Posledním častým způsobem sběru dat je telefonické dotazování. Opět zde figuruje tazatel, který ovšem nemusí za respondenty osobně, ale stačí telefonický kontakt. Může oslovit daleko širší skupinu respondentů, jelikož není odkázán na osobní dopravu, která v případě větších vzdáleností dotazovaných zvyšuje celkové náklady na dotazníkový průzkum. Telefonický způsob dotazování je také při získávání dat od respondentů oproti způsobu písemnému rychlejší. Výhodou je i částečná anonymita, která stejně jako u písemných a elektronických způsobů dotazování může zkvalitňovat odpovědi respondentů. Je zde také částečně eliminováno možné negativní ovlivnění dotazovaných, jelikož všechny hovory jsou zaznamenány a vyhodnoceny v rámci dotazníkového průzkumu. Velkou výhodou telefonického dotazování je jeho snadné vyhodnocení.

Otázky v telefonickém dotazníku by měly být srozumitelné a v případě škálových odpovědí by neměly z důvodu snadného zapamatování přesáhnout rozsah 5 možností.

Nevýhodou telefonického dotazování jsou neaktivní telefonní čísla a jejich špatná dostupnost, jelikož mobilní čísla nejsou nikde zveřejněna jako třeba čísla domácích pevných linek. Ovšem i při samotném výběru dostupných čísel může dojít k výběru špatného vzorku respondentů, který má za následek zkreslení dat z odpovědí. Pro tyto účely se používá tzv. Computer Assisted Telephone Interview, také známý pod zkratkou CATI, který slouží k nahodilému výběru telefonních čísel z co nejširšího vzorku respondentů. Navíc pomocí CATI tazatel zadává zakódované odpovědi a tím proces zrychluje výsledné vyhodnocení dotazníků. Nevýhodou je, že pro sestavení plně funkčních dotazníků, které budou šířeny a zaznamenávány systémem CATI je zapotřebí specialisty, který je na tento systém proškolený. V opačném případě jsou dotazníky nepoužitelné. [32]

6 Návrh a realizace průzkumu

6.1 Cíle průzkumu

Základním kamenem praktické části této bakalářské práce je vytvoření vlastního dotazníkového průzkumu, jehož cílem je porovnání získaných výsledků s poznatky z teoretické části této práce. Vytvořený dotazník byl předložen respondentům výhradně z cílové skupiny, na kterou je tento průzkum zaměřen, tedy na děti a mládež pubertálního věku.

6.2 Tvorba dotazníku

Tvorba dotazníkového průzkumu a jednotlivých otázek probíhala ve dvou částech, které jsou v mnohých ohledech propojené. První částí je oblast počítačových her, která se zaměřuje na čas strávený hraním, styly a druhy hraní a přehled o herním světě. Druhá část se věnuje sociálním sítím, kdy se pomocí otázek zjišťuje stejně jako u her množství času strávené na sociálních sítích, i na hlídání si vlastního soukromí a aktivita virtuálního života samotných respondentů (například přidáváním příspěvků).

Dotazník byl nejprve vytvořen pro písemnou formu vyplňování a následně byl převeden do elektronické verze. Podle zadání bakalářské práce měla každá forma dotazníků získat alespoň 120 respondentů, tedy 240 respondentů celkem. Finální verze dotazníku obsahovala 24 otázek, z toho 7 podotázek.

6.2.1 Použité typy otázek

Ve finální verzi dotazníku jsou použity všechny tři základní typy otázek: otevřené, uzavřené, polouzavřené.

Otevřený typ otázky se v dotazníku vyskytl pouze jednou, a to na jeho konci, kdy se zjišťuje přínos počítačových her a sociálních sítí. Díky zvolenému typu mohou respondenti uvádět libovolné příklady pozitiv, které jsou pro ně samotné přínosem.

Mezi nejdůležitější typ otázky dle účelu v dotazníku patřil filtrační. Jednotlivé respondenty dělí na hráče počítačových her a naopak jejich odpůrce, dále na uživatele sociálních sítí a dotazované, kteří je nepoužívají.

6.2.2 Formulace otázek a dotazníku

Písemná i elektronická forma dotazníku musí být sestavena co nej přesněji, jelikož respondenti vyplňují otázky sami bez jakékoliv externí pomoci, jako je tomu například u osobního nebo telefonického dotazování, kdy tazatel pokládající jednotlivé otázky může respondentům jakékoliv nejasnosti vysvětlit a navést je při odpovídání správným směrem oproti formám písemným a elektronickým, kde tazatel nemůže být nápomocen. Je zapotřebí správně formulovat otázky i všechny možné odpovědi tak, aby respondent mohl co nejsnadněji odpovídat a předešlo se případnému zkreslení dat a informací vzniklých kvůli špatnému chápání formulace z dotazníku. V samotném dotazníku se jedná o jakousi nápovědu, která pomáhá respondentům při vyplňování.

První nápovědou je vysvětlení stylu značení zaškrtačacích polí u každé odpovědi. V dotazníku se vyskytují čtverečky a kolečka znázorňující počet možných odpovědí.

- více možných odpovědí, zakřížkujte
- pouze jedna odpověď, vybarvěte

U otázek, které mohou mít více správných odpovědí, je navíc také **poznámka přímo v názvu** samotné otázky, která znovu respondenty upozorňuje na způsob odpovídání.

Ukázková otázka č. 15 z dotazníku:

Myslíte si, že Vás počítačové hry nebo sociální sítě ovlivňují?
(i více možností)

Dalším způsobem nápovědy jsou **vysvětlivky u některých odpovědí**, které pomáhají ke zlepšení formulace otázky a správnému pochopení při výběru odpovědi. Zpravidla je vysvětlivka hned za textem odpovědi, oddělená pomlčkou nebo umístěná do závorek.

Například u první otázky „Hrajete počítačové hry?“ se nachází odpověď s **nápovědou, která upřesňuje časový interval**.

- Ano, pravidelně (např. vždy když přijdu ze školy)

Vysvětlující nápověda se vyskytuje také u jednotlivých typů her, které bylo zapotřebí respondentům vysvětlit a popsáním přiblížit, co v daném žánru hráči dělají. Navíc zde byla také pro ilustraci uvedena známá hra, díky které dotazovaní žánr o něco lépe rozliší. Muselo se přihlížet k tomu, že ne všichni respondenti jsou zbláhli v hrách, které hrají, a že ne všichni vědí, do které kategorie patří právě ta jejich.

- Adventury – hráč má postavu, se kterou řeší hádanky a úkoly (Polda)

Stejný způsob byl použit také v otázce týkající se novinek počítačových her, kde respondenti odpovídali, jak se o novinkách nejčastěji dozvídají. Ke každému zdroji tak byl zmíněn vhodný představitel.

- Web (Gamepark, Hrej, Doupě)

Poslední důležitou součástí některých otázek je **odkazování na otázky** jiné v případě rozcestníku. Ten zajišťuje, aby respondent nemusel procházet celý dotazník v případě, že se ho týkají jen některé části.

Ukázková otázka č. 1b z dotazníku:

Pokud hry Nehrajete, zaškrtněte proč a pokračujte na otázku č. 10.⁶

6.2.3 Stanovení metriky míry závislosti

Důležitou částí tvorby dotazníku bylo stanovení metriky míry závislosti, na základě které byly vytvořeny potřebné typy otázek. Pomocí těchto otázek, respektive počtem kladných odpovědí na tyto otázky, je měřena míra závislosti respondentů.

Stanovená metrika se skládá ze tří základních atributů měření:

- Strávený čas
- Rizika ztráty soukromí
- Sebereflexe rizik

U prvního atributu, kterým je strávený čas, zjišťujeme otázkami časový úsek, který respondenti tráví na počítačových hrách nebo sociálních sítích. Tyto otázky se dále dělí na:

- Přímé otázky
- Nepřímé otázky

⁶ Této otázce předchází otázka č. 1: Hrajete počítačové hry?

Přímé otázky obsahují přesně časově určenou odpověď, ze které je respondentovi patrný jejich záměr. Příkladem takových odpovědí je například:

- Pravidelně
- Skoro každý den
- Příležitostně

U nepřímých otázek není na první pohled respondentovi patrný záměr, se kterým byly otázky sestaveny. Odpovědí na ně o sobě ovšem také udává, kolik času tráví počítačovými hrami a sociálními sítěmi. Ukázka nepřímých otázek:

- Máte přehled o novinkách počítačových her?
- Sledujete data vydání počítačových her?

Druhým atributem je ztráta soukromí, kdy otázky zjišťují šíření a hlídání soukromých informací a údajů respondentů. V dotazníku se otázky například ptají, s kým dotazovaní sdílí své fotografie a jak moc jsou aktivní v přidávání svých příspěvků na zeď profilu nebo komentování příspěvků druhých. Velice důležitým parametrem zde je i počet přátel na sociálních sítích. Respondent, který má například jen 50 přátel na svém profilu a sdílí své soukromé fotografie a data mezi přátele svých přátel ve výsledku zveřejňuje svá citlivá data více než dotazovaný se 200 přáteli, který sdílí pouze mezi ně samotné. Pokud by měl každý z jeho okruhu lidí alespoň stejně přátel jako on sám, výsledný rozsah uživatelů sociálních sítí se rychle rozroste. Navíc k soukromým informacím mají přístup lidé, které sami neznají, a riskují případné zneužití těchto dat. Příklad otázek týkajících se soukromí:

- Kolik máte na sociální síti přátel?
- Pokud zveřejňujete své osobní fotografie, s kým je sdílíte?

- Komentujete a hodnotíte příspěvky ostatních?

Posledním důležitým atributem je sebereflexe rizik, která naznačuje, do jaké míry si respondenti uvědomují své jednání a chování při hraní počítačových her a používání sociálních sítí. Jejich odpovědi v porovnání s tím, jak odpovídali na předchozí otázky a v porovnání s dalšími respondenty vybrané cílové skupiny, naznačují, do jaké míry veškerá případná rizika sebereflektují. Otázky týkající se tohoto atributu jsou například:

- Znáte někoho ve svém okolí, kdo tráví spoustu času na PC hrách nebo sociálních sítích?
- Myslíte si, že Vás počítačové hry nebo sociální sítě ovlivňují?
- Myslíte si, že Vám počítačové hry nebo sociální sítě pomáhají ve škole nebo životě?

6.3 Pretest dotazníku

Po dokončení kompletní verze dotazníku bylo nutné odladit veškeré chyby a nedostatky, které během vytváření vznikly. Byl proto uskutečněn pretest, kterého se zúčastnila vybraná skupina zhruba 10 lidí a za jejich pomoci byly nedostatky odhaleny a opraveny. Tento test proběhl ještě před finálním tiskem a následným umístěním dotazníků do předem domluvených a vybraných škol.

6.3.1 Realizace pretestu

Dotazník ve fázi pretestu se lišil pouze poslední prázdnou stranou, která sloužila jako prostor pro připomínky. Samotní respondenti mnohdy psali své postřehy a úpravy přímo do dotazníku a případné nápady byly probrány při finální konzultaci, která proběhla

se všemi členy pretestové skupiny individuálně. Na základě nových poznatků byl test opraven a přepracován do finální verze, která byla distribuována do škol. Úpravy se týkaly například nevhodně zvolené škály odpovědí, formulace některých otázek a odpovědí nebo nahrazení celé otázky.

6.3.2 Závěry pretestu

Hned první úpravou dotazníku bylo vynechání přesného názvu této bakalářské práce v úvodních řádcích a jeho nahrazení názvem tématu, kterým se práce zabývá, tím bylo téma počítačových her a sociálních sítí. Úprava vznikla za účelem získání kvalitnějších odpovědí od jednotlivých respondentů. Vznikly obavy, že například slovní spojení „negativní dopad“ v názvu práce může působit na cílovou skupinu odstrašujícím způsobem, protože by se mohlo dotazovaným zdát, že zkoumáme jejich vlastní závislosti na již zmíněných tématech. Vlivem toho by mohlo dojít ke zkreslení jednotlivých odpovědí z důvodu ochrany soukromí, jelikož málokdo přizná svoji závislost, byť v anonymním dotazníkovém šetření.

Menších úprav doznaly i vysvětlivky uvedené na začátku dotazníku. U každé z nich byl doplněn způsob, jakým se mají vybrané odpovědi označit.

U první otázky bylo pozměněno seřazení jednotlivých odpovědí. Jednalo se o odpovědi:

- 1) Ano, skoro každý den
- 2) Ano, pravidelně

Tyto dvě možnosti byly pouze prohozeny. Možnost „Ano, pravidelně“ byla ještě rozšířena popisem: „např. vždy když přijdu ze školy“, aby byl zdůrazněn časový úsek, který odpověď znázorňuje.

V první podotázce otázky č. 1 byly přidány jako další typy hry sportovní a závodní. U některých typů her byl upraven a doplněn popis, který respondentům pomáhal při pochopení, o jaké hry vlastně jde. U druhé podotázky došlo k přepracování dvou odpovědí z důvodu poněkud nevhodné formulace. Odpověď „špatný internet“ byla změněna na „pomalé připojení k internetu“ a odpověď „špatný počítač“ byla předělána na „slabý či nefunkční počítač“.

Změnami prošla i otázka „Dáváte přednost hře jednoho hráče nebo více hráčů?“. Ta byla upravena a rozvedena o doplňující podotázku. Původně bylo na výběr z odpovědí:

- 1) Hraji nejraději sám
- 2) Hraji nejraději s člověkem
- 3) Hraji nejraději proti člověku

Po úpravě byl výběr odpovědí změněn na „Hraji nejraději sám (singleplayer)“ a „Hraji nejraději s více hráči (multiplayer)“. Dále byla vytvořena podotázka „Jaký styl hry nejraději hrajete?“ s možnostmi:

- 1) Raději kooperuji, spolupracuji s ostatními
- 2) Hraji nejraději sám proti ostatním

Další otázka týkající se zdrojů, ze kterých respondent čerpá novinky o počítačových hrách, byla doplněna popisem, který tyto zdroje dotazovaným přiblížil. Jednalo se zkonkretizování odpovědí a uvedení přesných příkladů těchto zdrojů. Například u odpovědi „Web“ byl doplněn popis „GamePark, Hrej, Doupě“. U odpovědi „Televize“ byly uvedeny známé televizní herní pořady Re-play a již neexistující Gamepage.

Otázky „Jste členem nějaké herní komunity?“ a „Myslíte si, že Vás počítačové hry a sociální sítě ovlivňují?“ prošly stejnou úpravou,

kteřá spočívala v možnosti výběru odpovědi. Původní verze měla u každé možnosti kolečko, které znázorňuje pouze jednu možnou odpověď. Ovšem první tři odpovědi ze čtyř možných, které začínaly slovem „Ano“, měly mít výčtový charakter, který umožňuje výběr více odpovědí naráz. U poslední odpovědi „Ne“ zůstal tvar výběrový. V praxi to znamená, že respondent může zaškrtnout libovolný počet odpovědí začínajících „Ano“, ale v případě, že zvolí poslední možnost „Ne“, u otázky nic dalšího vybrat nemůže. Například tedy u již zmíněné otázky „Jste členem nějaké herní komunity?“ je výběr odpovědí následovný:

- Ano, rádím ostatním při potížích
- Ano, spolupracuji přímo s výrobcem hry
- Ano, jsem jen členem
- Ne

Otázka „Jak dlouho vydržíte u jedné hry?“ byla pozměněna na „Jak dlouho jste vydrželi u své oblíbené hry (nebo současné hry)?“. Tím bylo umožněno respondentům vybírat ze širšího okruhu her. Také škála odpovědí byla upravena tak, aby co nejvíce vyhovovala dotazovaným a byla co nejsrozumitelnější.

Škála odpovědí byla upravena i u dalších otázek ze stejného důvodu, jako tomu bylo u otázky předchozí. Jednalo se o otázky „Kolik máte na sociální síti přátel?“, kde byl původně na výběr nepřesný číselný interval, dále u dotazů „Jak často přidáváte příspěvky na zeď svého profilu?“ a „Komentujete a hodnotíte příspěvky ostatních?“. U posledních dvou byla upravena pouhá formulace některých odpovědí, například u odpovědi „Pokaždé“ se formulace změnila na „Často“.

Největších změn doznala otázka „Používáte sociální síť?“, která byla přeformulována na „Používáte sociální síť a jak často?“.

Byla kompletně upravena na tzv. baterii otázek. V ní jsou uvedeny nejnámější a nejpoužívanější sociální sítě a u každé je na výběr z možností „Pravidelně“, „Skoro každý den“, „Příležitostně“ a „Nepoužívám“. Je zde také uvedena „Jiná možnost“ pro případ, že respondent používá sociální síť, která není ve vypsáních možnostech. Odpověď „Ne“ dotazovaný použije v případě, že sociální sítě nepoužívá a nemusí tak vyplňovat celou sadu odpovědí.

První podotázka otázky „Používáte sociální sítě“ byla pozměněna, některé odpovědi byly upraveny a bylo změněno jejich pořadí podle důležitosti, jakou představují. Například odpověď „Lidé v mém okolí je používají“ byla z pátého místa v seznamu přemístěna na první a odpověď „Kontakt s přáteli“ byla pozměněna na „Komunikace s přáteli“.

Další úpravou bylo přeformulování a úprava znění některých otázek tak, aby byly co nejsrozumitelnější a nejpřesnější. U otázky „Myslíte si, že Vás počítačové hry a sociální sítě ovlivňují?“ vznikl problém u spojky „a“, která umožňovala respondentovi odpovídat pouze v případě, že hraje počítačové hry a zároveň používá sociální sítě. V případě, že jedno z toho nevyužívá, je tato otázka položena špatně a on na ni nemůže odpovědět. V názvu otázky byla spojka „a“ nahrazena spojkou „nebo“ a celá otázka tedy zní: „Myslíte si, že Vás počítačové hry nebo sociální sítě ovlivňují?“. Dotazovaný tak může na otázku odpovědět i v případě, že se ho jedno z témat netýká. Takovéto drobné úpravy proběhly i u dalších otázek dotazníku.

Posledními změnami, které po pretestu vznikly, bylo přidání univerzitního e-mailu na konec dotazníku pro případ jakýchkoliv dotazů ze strany respondentů, přečíslování jednotlivých otázek a z důvodu lepší přehlednosti odražení podotázky pod hlavní otázku.

6.4 Respondenti průzkumu

Vytvoření dotazníku pro provedení potřebného průzkumu k této bakalářské práci bylo jen jednou z důležitých částí její přípravy. Bylo také zapotřebí zajistit dostatečný počet respondentů cílové věkové skupiny. Tato skupina se pohybuje zhruba ve věku od 14 let do 17 let. Celkový počet dotazníků zpracovaných formou písemnou a elektronickou je 738 kusů.

6.4.1 Písemné dotazování

V rámci písemného dotazování šlo o spolupráci s vybranými školami různých typů. Pro potřebné údaje bylo zapotřebí nejen dostatečného počtu respondentů, ale také toho, aby respondenti reprezentovali co nejširší sociální skupinu. Výběr škol byl proto zaměřen i na rozdílné typy vzdělávacích zařízení. V dotazníkovém průzkumu tak byla zastoupena základní škola, gymnázium a střední odborná škola.

Spolupracující školy:

- Základní škola Blovice, ředitelka Mgr. Růžena Kohoutová
- Gymnázium Blovice, ředitelka Mgr. Marcela Šustrová
- Střední průmyslová škola strojnická a Střední odborná škola profesora Švejcara, Plzeň, ředitel Ing. Rostislav Študent

V okamžiku dokončení finální verze dotazníku a navázání spolupráce s vybranými školami bylo zapotřebí zajistit dostatečný počet výtisků papírové formy dotazníků. Na základě získaných informací od ředitelů škol bylo celkem vytištěno 750 kusů dotazníku, které byly následně rozděleny do jednotlivých tříd. Výsledný počet získaných a navrácených dotazníků je přesně 614 kusů. Jedná se tedy o návratnost kolem 82 % z celkového počtu.

Základní škola Blovice poskytla pro průzkum žáky třech osmých tříd a dvou devátých tříd v celkovém podílu 13 % všech respondentů, kteří vyplňovali dotazník papírovou formou. Celkem se tak jednalo o 81 žáků. Gymnázium Blovice poskytlo žáky tříd kvarty, kvinty, sexty, 1. ročníku a 2. ročníku s celkovým podílem 14 % při počtu 87 žáků. Nejvíce respondentů zajistila Střední průmyslová škola strojnická a Střední odborná škola profesora Švejcara v Plzni. Ta poskytla žáky prvních a druhých ročníků všech oborů v počtu 446 respondentů a 73 procentním podílem v celkovém počtu všech dotazovaných.

V rámci papírových dotazníků získaných ze všech škol převládali s 59 procenty respondentů chlapi oproti dívkám, které tvořily 40 procent dotazovaných. Jedno procento vzniklo nevyplněním pohlaví u některých dotazníků.

6.4.2 Internetové dotazování

Na rozdíl od písemného dotazování, kde jsem si pečlivě zajistil respondenty cílové věkové skupiny, nebyl u internetového dotazování tak přesný výběr respondentů možný. V prvním případě dotazník papírové formy dostala jen vybraná cílová skupina, zajištěná po domluvě a spolupráci s řediteli vybraných škol. Ovšem v případě elektronického vyplnění jsem nemohl zajistit, že dotazník vyplní pouze cílová skupina respondentů. Proto veškeré výsledky a data získaná z tohoto internetového dotazování jsou pouze orientačního charakteru a mají menší váhu než dotazníky získané z dotazování písemného.

Papírová forma dotazníku byla převedena do elektronické podoby pomocí služby Google Docs, která umožňuje mimo vytváření nejrůznějších typů dokumentů i vytvoření dotazníkové formuláře. Tato služba byla vybrána také proto, že získaná data ukládá do tabulkového dokumentu, který je pak snadno stažen a uložen jako dokument

Microsoft Excel a s daty se daleko lépe pracuje, především v návaznosti na data získaná z papírové formy dotazníku.

Při převádění na elektronickou formu dotazníku bylo dbáno na zachování co nejshodnější verze, která se ve výsledku liší od té papírové jen v drobných úpravách. Ty většinou vznikly absencí dostatečného uživatelského rozhraní, které neumožňovalo přesné převedení některých členitějších otázek a odpovědí. Například u otázek, kde mohl respondent vybrat libovolný počet odpovědí „Ano“, pak v případě, že vybral odpověď „Ne“, nemohl vyplnit nic jiného, protože editor otázek neumožňoval vytvořit částečně výčtové a výběrové odpovědi zároveň. Změn také doznala otázka „Používáte sociální sítě a jak často?“, která měla v písemné verzi navíc možnost „Nepoužívám žádné sociální sítě“. Při zvolení této odpovědi respondent přeskočil baterii otázek a pokračoval k otázce další. U elektronické verze nešlo vložit baterii otázek a výběrovou odpověď zároveň, proto byla otázka převedena a vložena jako nepovinná s poznámkou upozorňující dotazované, že pokud sociální sítě nepoužívají, tuto otázku nevyplňují.

Nespornou výhodou internetového dotazování oproti písemnému je určení povinných otázek, na které musí respondent pro získání validních výsledků odpovědět.

Tato elektronická verze dotazníku prošla před finálním spuštěním také pretestem, který nezkoumal správnou funkci otázek samotných, jak tomu bylo u hlavního pretestu písemné verze, ale jednalo se o správné propojení otázek, zejména pak určení otázek povinných a nepovinných.

Elektronický dotazník byl šířen pomocí sociálních sítí, e-mailových adres a různých komunikačních programů.⁷ Celkový počet vyplněných elektronických dotazníků je 124 kusů.

6.5 Sběr a zpracování dat

Jedna z nejdůležitějších částí celého dotazníkového průzkumu zahrnovala převedení různorodých dat na data stejného typu. V této části jsem vycházel z elektronického vyhodnocování internetové verze dotazníku, která mi posloužila jako šablona pro převod písemné verze. Bylo zapotřebí jednotlivé textové odpovědi zakódovat do číselné podoby. Číselný tvar odpovědí umožňuje lepší a snazší vyhodnocování, například určování hodnoty medián oproti odpovědím textovým.

6.5.1 Otázky s jednou možnou odpovědí

První způsob zakódování se týkal otázek výběrových, které respondentům umožňují pouze jednu odpověď.

Zakódování je následovné:

Odpověď	Kód
Odpověď č. 1	1
Odpověď č. 2	2
Odpověď č. 3	3
Odpověď č. 4	4
Nevyplněno	0

Z tabulky je patrné, že každá odpověď má své kódové číslo podle toho, kolikátá je v pořadí všech odpovědí na otázku. V tabulce

⁷ Skype, ICQ

jsou pro příklad uvedeny čtyři odpovědi. V případě, že respondent nezodpoví otázku, tedy nezvolí žádnou z možností, zapíše se jako odpověď číslice „0“.

6.5.2 Otázky s více možnými odpověďmi

V druhém případě se jedná o zakódování otázek výčtových, u kterých může být vybráno několik odpovědí zároveň.

Zakódování je následovné:

Odpověď	Kód
Vybrána	1
Nevybrána	0

Příklad zakódované otázky:

Otázka					
1	0	0	1	1	0

Na příkladu můžeme vidět, že respondent zvolil odpovědi číslo 1, 4 a 5, které reprezentuje číselná hodnota „1“, oproti odpovědi číslo 2, 3 a 6, u kterých je zadána hodnota „0“.

U poslední možnosti, která je výše znázorněna, také často bývá odpověď „jiné“ nebo „jiná“ v rámci polozavřené otázky, která v případě, že dotazovaný nenapíše jinou možnost, má stále hodnotu „0“. V okamžiku, kdy respondent napíše jinou možnost, do příslušné buňky se přepíše jeho odpověď.

Příklad zakódované otázky s možností „jiné“:

Otázka					
1	0	0	1	1	Text odpovědi

Analýza výsledků z otázek otevřených a polozavřených, kdy má respondent volnost odpovědi, musí být individuální. Každá odpověď musí být rozebrána, následně z ní vytvořena jakási šablona či předpoklad pro případ, že se bude jiná odpověď myšlenkově shodovat.

7 Výsledky průzkumu

Vyhodnocení dotazníkového průzkumu se dělí na dvě části, které odpovídají tématu této bakalářské práce. Otázky, které se týkají obou témat, tedy počítačových her i sociálních sítí, jsou vyhodnoceny v závěru této kapitoly.

Níže zveřejněné grafy vycházejí zejména z písemného způsobu dotazování, jelikož mají daleko větší objektivitu. U elektronického způsobu nelze zaručit přesnou cílovou věkovou kategorii respondentů, tedy děti a mládež pubertálního věku.

7.1 Počítačové hry

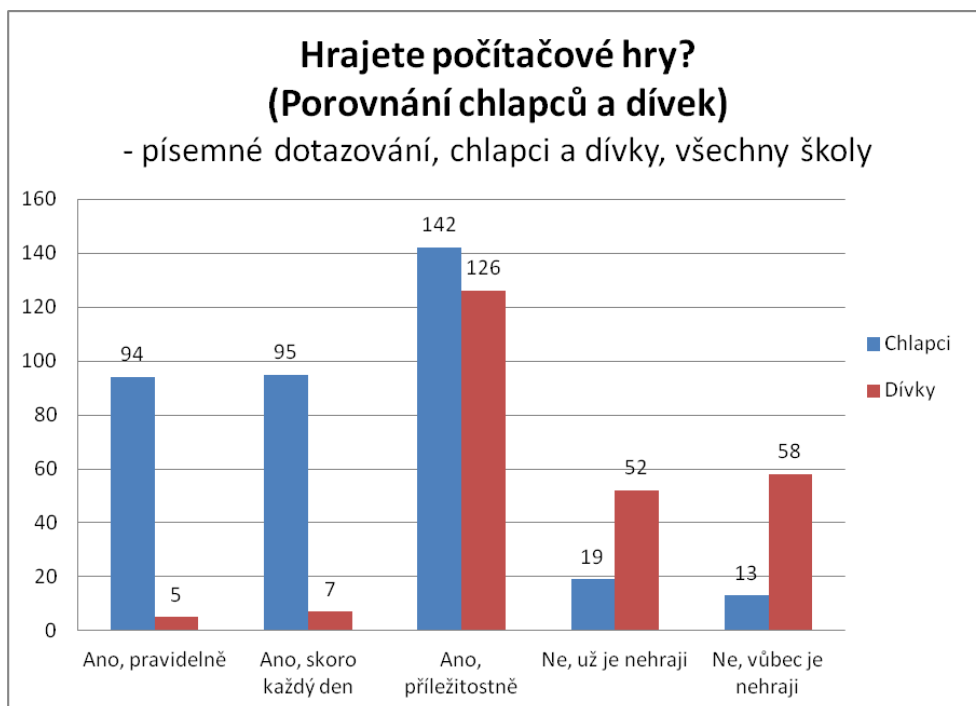
7.1.1 Frekvence hraní PC her



Graf 1: Frekvence hraní PC her

Z výsledků je patrné, že **nejvíce** písemně dotazovaní uživatelé **hrají hry příležitostně**, tedy 44 % odpovědí z celkového počtu.

Pravidelně nebo skoro každý den hraje téměř stejné zastoupení respondentů a celkově 23 % dotazovaných nehraje hry vůbec. Z celkového počtu 614 respondentů pouze 12 % počítačové hry nikdy nehralo. Data z internetových dotazníků jsou téměř stejná, příležitostně ovšem hraje 48 % z dotazovaných a pravidelně pouze 12 %. Ostatní výsledky jsou identické.

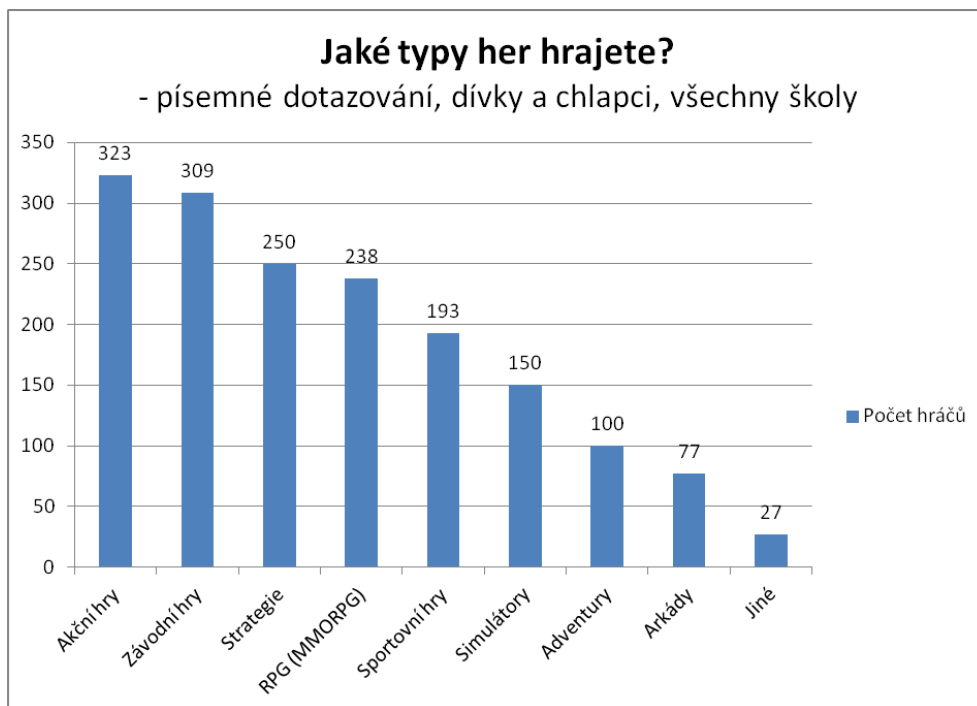


Graf 2: Frekvence hraní PC her – porovnání chlapců a dívek

Porovnání frekvence hraní počítačových her mezi chlapci a dívkami ukazuje jistou shodu u otázky „Ano, příležitostně“. Naopak možnosti „Ano, pravidelně“ a „Ano, skoro každý den“ výrazně častěji volili chlapci. Znamená to, že dívky hrají počítačové hry daleko méně často oproti chlapcům, kteří mají frekvenci hraní daleko vyšší. Naopak daleko více dívek počítačové hry vůbec nehraje. **Z výše uvedeného vyplývá, že chlapci tráví hraním daleko více svého volného času než dívky.**

Nejčastějším důvodem respondentů, proč nehrají počítačové hry, byl nedostatek času (42 %) a možnost, že je nebaví (43 %).

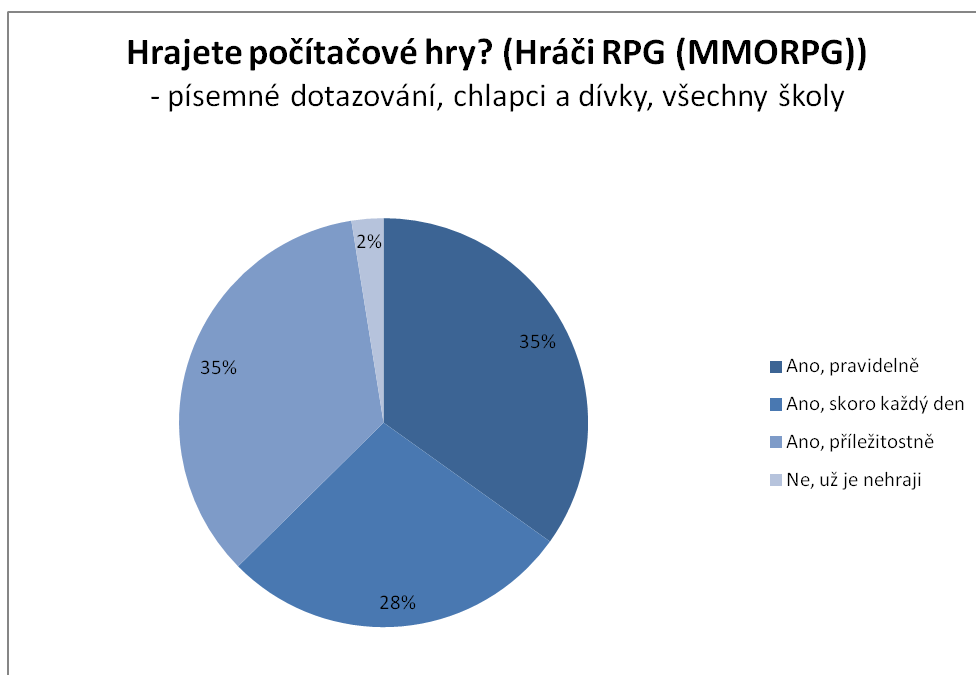
7.1.2 Oblíbené typy počítačových her



Graf 3: Oblíbené typy počítačových her

Typy her, které dotazovaní nejraději hrají, jsou akční (19 %), závodní (18 %), strategie (15 %) a typ RPG (MMORPG), který je zdrojem vysokého rizika vzniku závislosti (viz kapitola 2.5.3). Tento typ hry si vybralo 14 % respondentů. **Z výsledků tedy není patrný větší rozdíl mezi hrami s možným pozitivním dopadem (například závodní hry a strategie) a negativním dopadem, mezi které můžeme řadit akční hry a RPG (MMORPG).** Dotazovaní u možnosti „Jiné“ nejčastěji uváděli hry logické, brutální a karetní, zejména pak sandbox hry (nejznámějším představitelem je hra Minecraft).

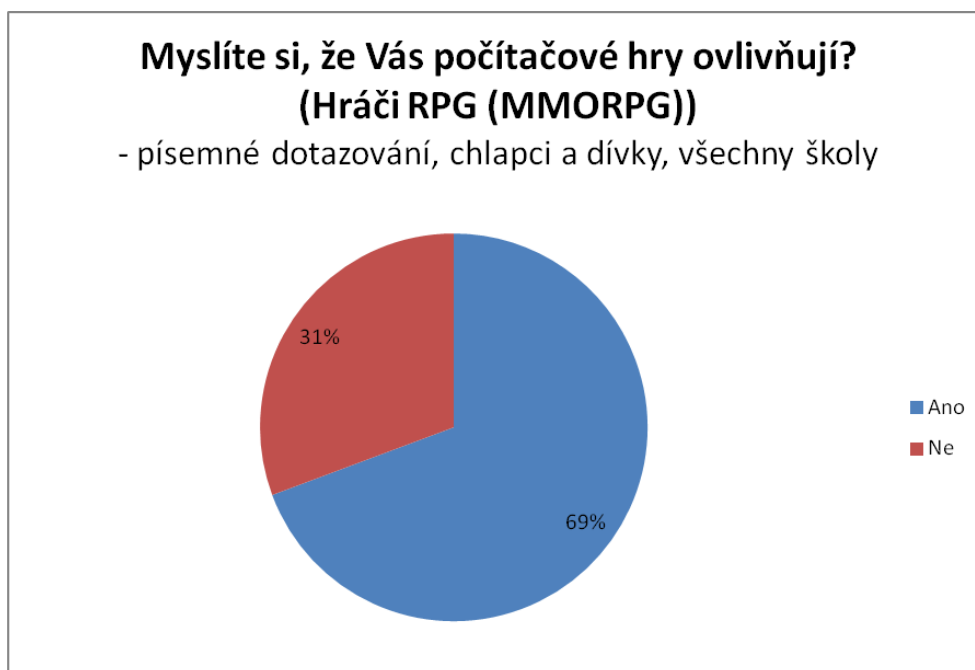
7.1.3 Frekvence hraní u hráčů RPG (MMORPG)



Graf 4: Frekvence hraní u hráčů RPG (MMORPG)

Tento graf analyzuje frekvenci hraní počítačových her s největšími riziky, tedy žánru RPG (MMORPG). Je patrné, že většina těchto hráčů tráví u počítačových her velké množství volného času. Pouhá 2 % respondentů, kteří hráli tento typ her případně s dalšími možnými, počítačové hry již nehrají. Tento **výsledek potvrzuje předpoklad rizikovosti a návykovosti RPG (MMORPG) her.**

7.1.4 Ovlivňování hráčů RPG (MMORPG)

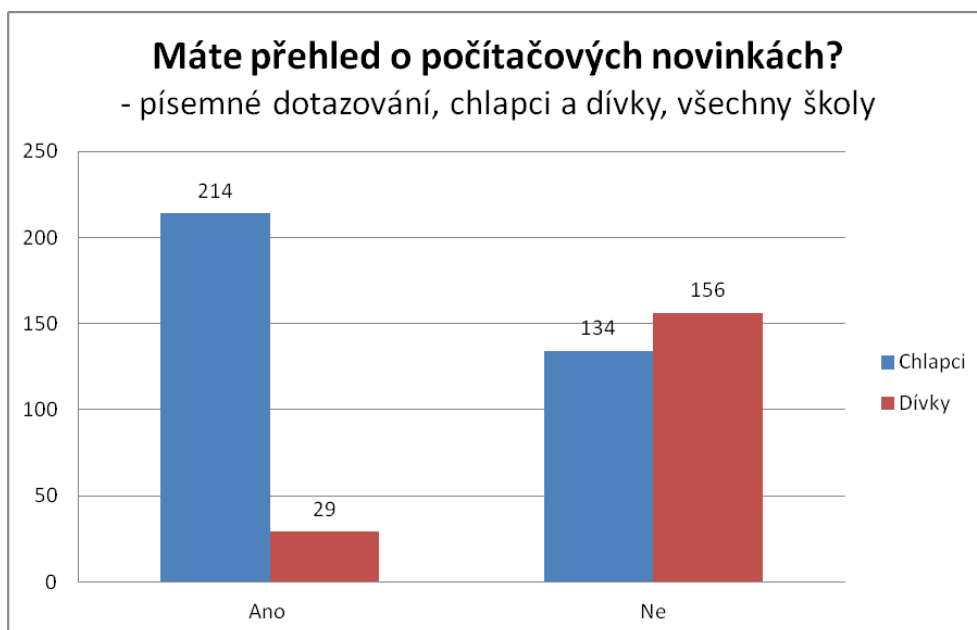


Graf 5: Ovlivňování hráčů RPG (MMORPG)

Z teoretické části zabývající se Yeeovo výzkumem (viz kapitola 2.5.3) vyplývá předpoklad, že zhruba 50 % hráčů RPG (MMORPG) si uvědomuje svoji vlastní závislost na hraní počítačových her tohoto žánru. Vyhodnocení uvedeného grafu ukázalo, že pouze 31 % ze všech hráčů RPG (MMORPG) si nepřipouští ovlivnění jich samotných. Zbýlých **69 % respondentů si myslí, že je počítačové hry ovlivňují. Výsledek je tedy lepší než předpoklad z Yeeova výzkumu.**

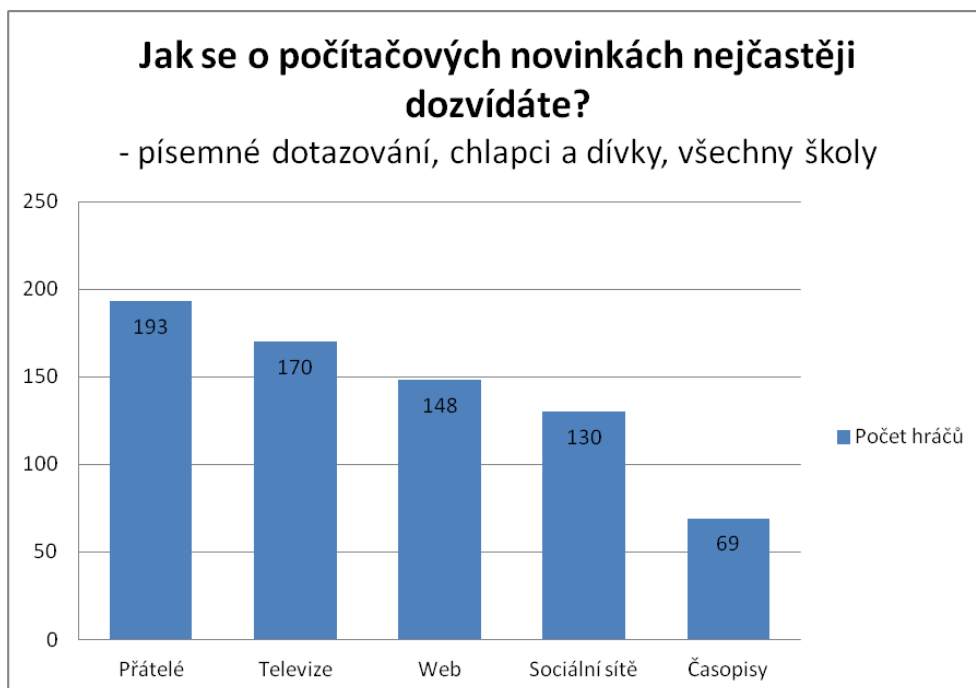
69 % ovlivňovaných hráčů si myslí, že tento typ her má vliv na jejich náladu (47 %), schopnosti (29 %) a chování (24 %). Tato čísla se téměř neliší od celkového počtu hráčů všech typů her, které počítačové hry ovlivňují.

7.1.5 Přehled o počítačových novinkách



Graf 6: Přehled o počítačových novinkách

Hráč počítačových her, který má zároveň přehled o počítačových novinkách, věnuje hernímu virtuálnímu světu daleko více času než hráč, který se soustředí pouze na samotné hraní. Z výsledků písemného dotazování je patrný rozdíl mezi herním světem chlapců a dívek. Zatímco dívky ve většině případů hry pouze hrají (84 %), chlapci se o virtuální svět her zajímají a mimo samotné hraní. Pouze 39 % chlapců se nezajímá o novinky počítačových her. Znamená to, že **chlapci stráví ve virtuálním herním světě daleko více svého volného času než dívky.**



Graf 7: Přehled o počítačových novinkách – zdroje

Z výsledků písemného dotazování jsou patrné nejčastější zdroje, ze kterých dotazovaní čerpají novinky počítačových her. **Nejvíce respondenti čerpají od svých přátel (27 %)**, dále z televize (24 %), webu (21 %) a sociálních sítí (18 %). Naopak nejméně z časopisů (pouhých 10 %).

7.2 Sociální sítě

7.2.1 Používání sociálních sítí

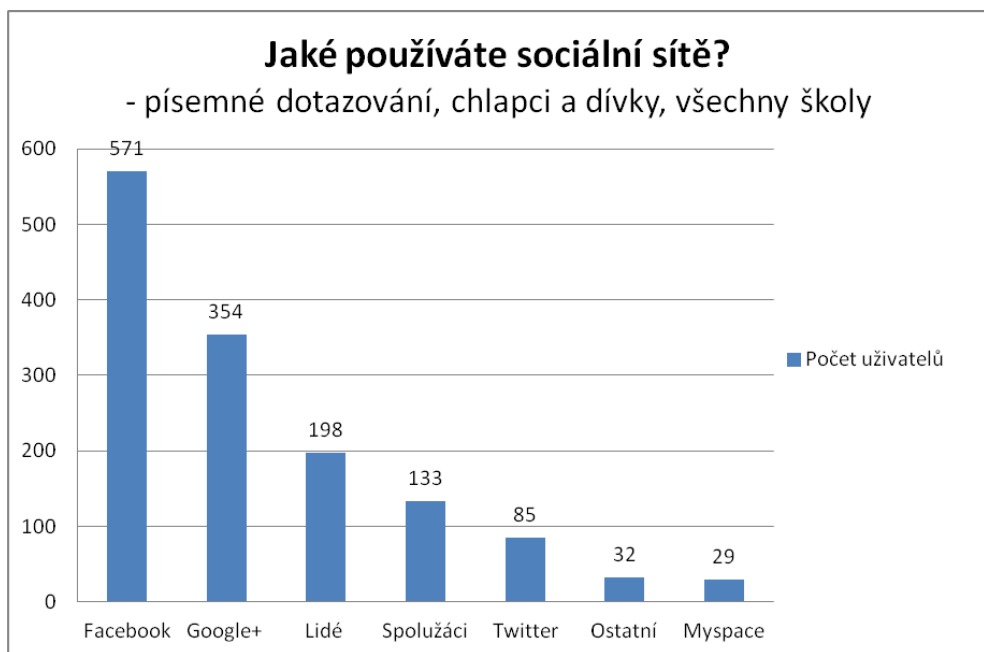


Graf 8: Používání sociálních sítí

Celkem 94 % ze všech písemných respondentů používá sociální sítě, tedy z celkového počtu 614 dotazovaných je celých 580 uživatelů sociálních sítí. Pouhých 34 respondentů (6 %) virtuální komunity odmítá a nepoužívá tyto systémy. Tento poměr je u chlapců a dívek přibližně stejný (chlapci 93 %, dívky 96 %). U internetového způsobu dotazování jsou čísla používání sociálních sítí ještě vyšší, a to přesně o 3 % (chlapci 96 %, dívky 99 %). **Z těchto dat vyplývá, že bez ohledu na pohlaví používá sociální sítě většina respondentů cílové skupiny dětí a mládeže.**

Nejčastějšími důvody, proč dotazovaní sociální sítě nepoužívají, je ztráta času (66 %) a ztráta soukromí (pouze 27 %).

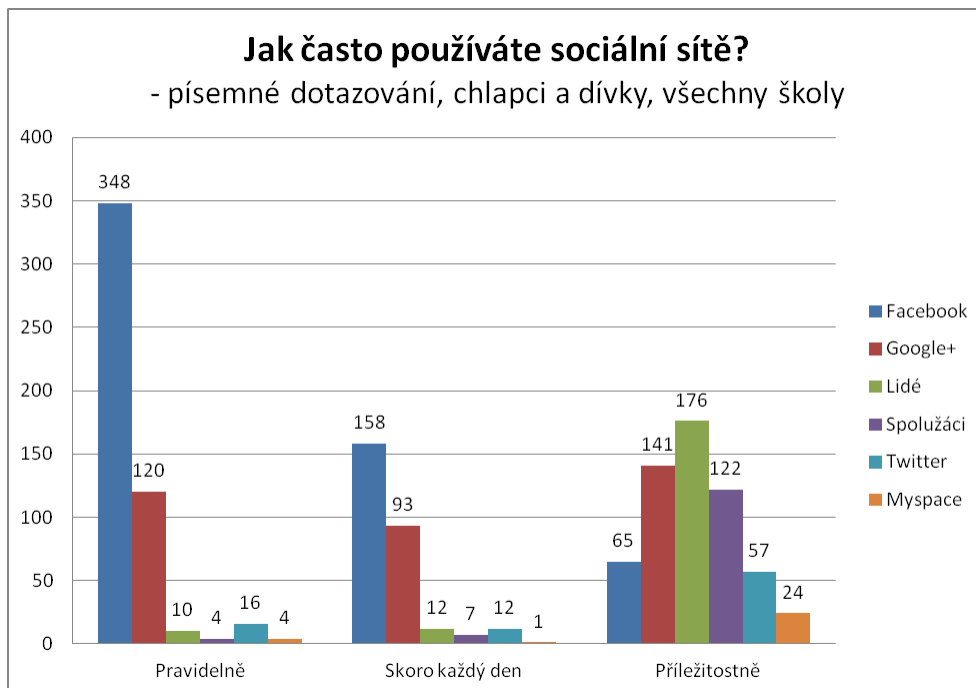
7.2.2 Druhy používaných sociálních sítí



Graf 9: Druhy používaných sociálních sítí

Nejčastěji zvolenou sociální sítí je Facebook, kterou dle průzkumu používá 41 % respondentů. Společně se sítí Google+, kterou používá 25 % všech dotázaných, se jedná o dvě nejpoužívanější sociální sítě u nás. Na třetí příčce se umístila česká sociální síť Lidé, kterou používá 14 % respondentů. Spolužáci získali 10 % hlasů, a jsou tak mezi vybranými respondenty oblíbenější než celosvětová sociální síť Twitter (6 %). Mezi ostatní možnosti uváděli dotazování v jedenácti případech portál Youtube, který je možno chápat jako sociální síť. Dále například ask.fm, whats app a bravoweb (viz kapitola 2.1.7).

Globální sociální sítě tak nahrazují menší lokální, ovšem jsou i místa, která se globalizaci zatím úspěšně brání. Příkladem je vyhledávač Seznam, který stále dost odolává globálnímu Googlu, nebo lokální mapy.cz, odolávající globálním mapám maps.google.



Graf 10: Používaných sociálních sítí – porovnání

Data ukazují porovnání jednotlivých sociálních sítí podle četnosti jejich používání. Výsledky byly získány písemnou formou dotazování. Nejvíce pravidelně používanou sociální sítí je Facebook (57 %). Google+ používá pravidelně 20 % uživatelů a ostatní sociální sítě jen zhruba 2 %. Skoro každý den používá 26 % respondentů Facebook a 15 % Google+ (ostatní pouze 2%). Mezi příležitostně nejpoužívanější systémy zvolili dotazovaní síť Lidé (29 %), Google+ (23 %) a Spolužáci (20 %).

Vzhledem k vysoké četnosti **používání globálních sociálních sítí Facebook a Google+** pravidelně a skoro každý den se **zvyšují možnosti rizika ztráty soukromí**, jelikož při špatném zabezpečení profilu informace rychle pronikne mezi velké množství ostatních uživatelů.

7.2.3 Důvod používání sociálních sítí

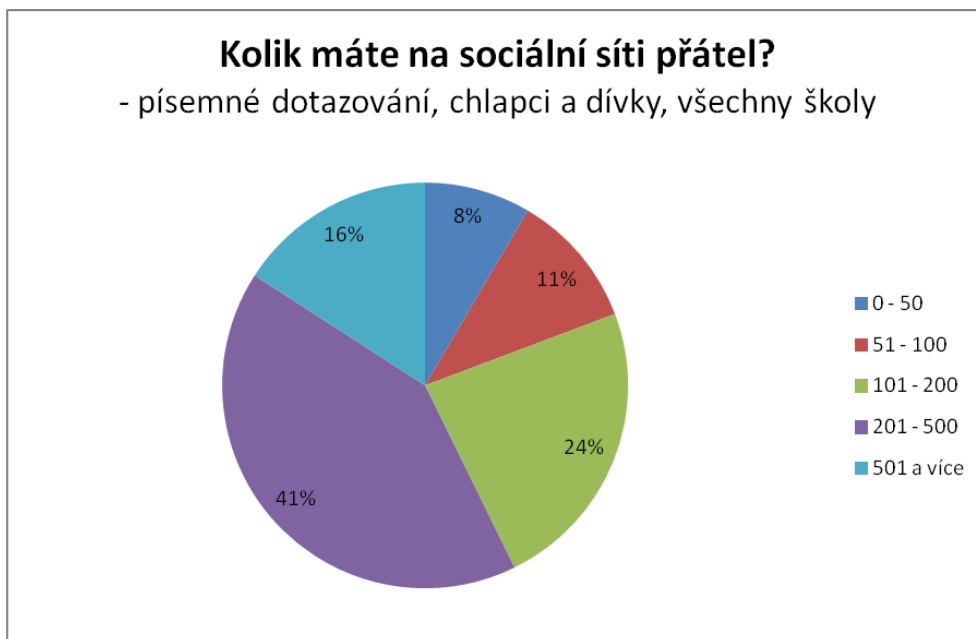


Graf 11: Důvod používání sociálních sítí

41 % respondentů písemného dotazování začalo používat sociální sítě kvůli komunikaci s přáteli, dalších 21 % proto, že je používají ostatní lidé v okolí. 18 % uživatelů používá sociální sítě jako pomůcku při studiu (studijní skupiny) a 11 % k hledání a seznamování se s novými lidmi. V rámci jiných možností (1 %) dotazovaní jako důvod používání sociálních sítí uváděli například zábavu, sdílení fotografií a získávání novinek.

Z výsledků je patrné, že zhruba **nadpoloviční většina všech dotázaných respondentů**, kteří používají sociální sítě, **preferuje virtuální kontakt s ostatními lidmi namísto osobní komunikace**. Ve virtuálním světě tak tráví daleko více času, než by doopravdy museli.

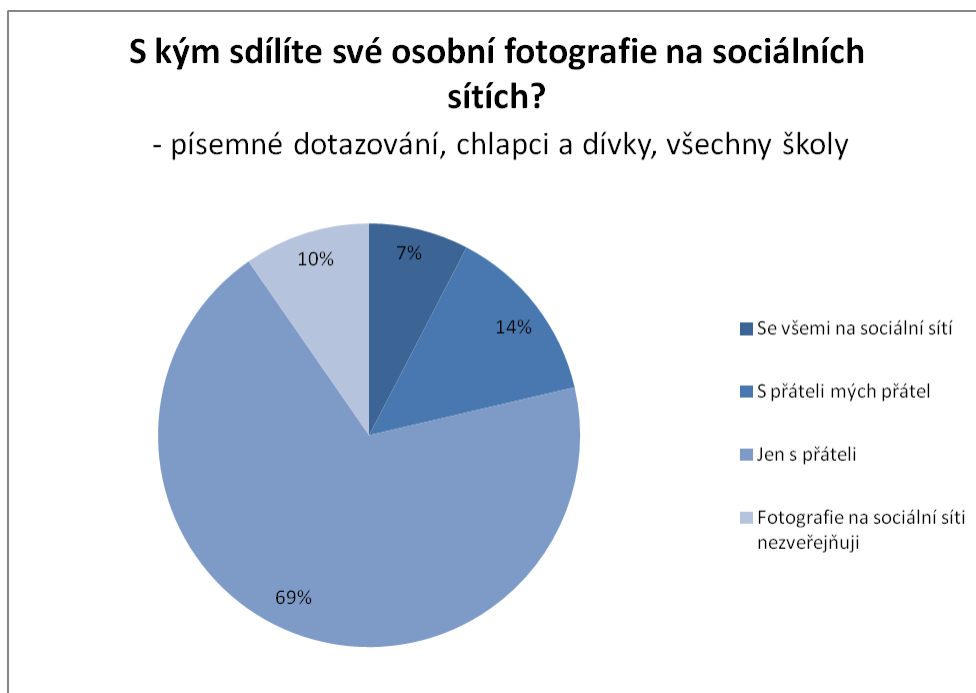
7.2.4 Počet přátel na sociálních sítích



Graf 12: Počet přátel na sociálních sítích

Jak již bylo řečeno, v rámci ochrany soukromí je i počet přátel velice důležitý. Nejvíce písemných respondentů, přesněji 41 %, má mezi 201 a 500 přáteli na sociálních sítích. 24 % dotazovaných má 101 až 200 přátel a méně jak 100 přátel má pouze 19 % respondentů, z toho 0 až 50 přátel (8 %) a 51 až 100 přátel (11 %). Naopak celých **16 %** (94 z 592 uživatelů) **má více jak 501 přátel**, což je v rámci ochrany soukromí **velmi rizikový a vysoký počet. Rozdíly mezi chlapci a dívkami téměř nejsou.** Internetový způsob dotazování se liší u možnosti 101 až 200 přátel (38 %), která získala daleko více procent na úkor odpovědi 501 a více přátel (3 %).

7.2.5 Zveřejňování fotografií a příspěvků



Graf 13: Zveřejňování fotografií

Nejčastějším způsobem sdílení fotografií u respondentů písemného dotazování je sdílení pouze s vlastními přáteli (69 %), což je zřejmě nejadekvátnější možnost šíření, když opomenou možnost nesdílení fotografií na sociálních sítích vůbec. Pouze 7 % dotazovaných (45 uživatelů) volí nejhorší způsob sdílení na sociální síti - se všemi. Výsledky z internetového dotazování se téměř nelišily.

Zajímavé výsledky přineslo porovnání jednotlivých škol. Nejlépe dopadla základní škola, jelikož 14 % žáků fotografie na sociálních sítích vůbec nezveřejňuje a 75 % je zveřejňuje pouze svým přátelům. V porovnání nejhůře dopadli žáci gymnázia, kteří sdílí fotografie s přáteli podstatně méně (jen 59 %) a namísto toho rozšiřují fotografie i mezi přátele svých přátel (21 %), tedy o 14 % více než u žáků základní školy. Respondenti ze střední odborné školy sdílejí hlavně mezi své přátele (70 %) a mezi přátele svých přátel (14 %). Pouze 8 %

respondentů fotografie nesdílí vůbec. Všechny tyto výsledky jsou relativní, jelikož žáků ze střední odborné školy bylo daleko více než z ostatních škol.

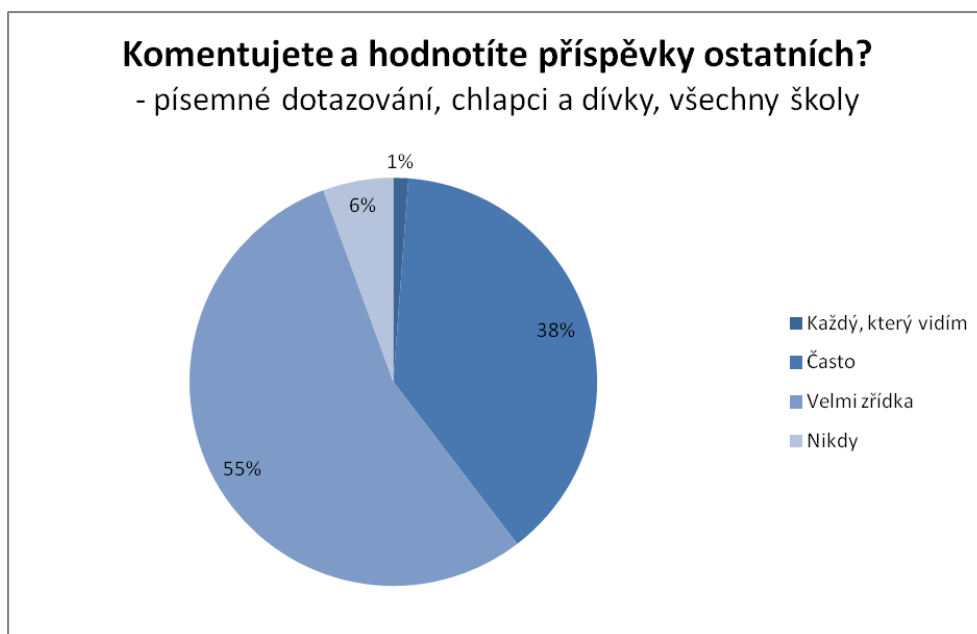


Graf 14: Zveřejňování příspěvků

Respondenti písemného průzkumu nejčastěji přidávají příspěvky na zeď svého profilu několikrát týdně (30 %) nebo několikrát měsíčně (34 %). Pouze 7 % dotázaných uživatelů zveřejňuje své příspěvky několikrát denně a 6 % jednou denně. Aktivita dotázaných na sociálních sítích je v tomto ohledu relativně nízká.

Na základě porovnání výsledků z grafu 13 a 14 je patrné, že si **většina dotázaných hlídá své soukromí**, jelikož nejčastěji sdílí svá data na sociální síti jen s přáteli **při relativně nízké frekvenci vkládání nových příspěvků.**

7.2.6 Komentování a hodnocení příspěvků



Graf 15: Komentování a hodnocení příspěvků

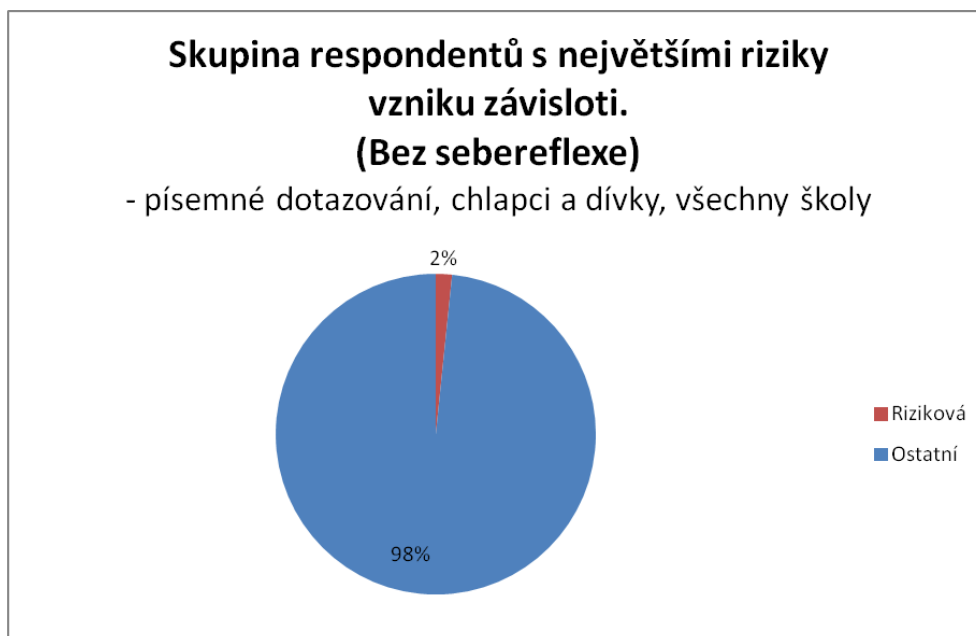
Z výsledků je patrné, že 55 % respondentů písemného dotazování komentuje a hodnotí příspěvky ostatních velmi zřídka a 38 % často. Odpovědi „Každý, který vidím“ a „Nikdy“ zvolilo zanedbatelné množství uživatelů (1 % a 6 %). V souvislosti s grafem číslo 14 můžeme říci, že **dotazovaní daleko častěji komentují a hodnotí příspěvky ostatních, než přidávají své vlastní.**

7.3 Největší rizika vzniku závislosti



Graf 16: Největší rizika vzniku závislosti

Na základě informací, získaných od písemných respondentů, vznikl předobraz nerizikovější skupiny uživatelů. 4 % dotazovaných odpovídala nejrizikověji na otázky týkající se metriky míry závislosti, respektive času a soukromí. Znamená to, že skupina 23 uživatelů tráví většinou svého času hraním počítačových her, má přehled o jejich novinkách a aktivně používá sociální sítě s více přátel.



Graf 17: Největší rizika vzniku závislosti – bez sebereflexe

Z grafu 16 vyplývá, že 23 uživatelů (4 %) tráví ve virtuálním světě celkově příliš času, a stávají se tak nejrizikovější skupinou respondentů tohoto dotazníkového průzkumu. Graf 17 ukazuje výsledky, které již obsahují kompletní metriku míry závislosti, tedy čas, soukromí a sebereflexe. Právě sebereflexe je novou hodnotou na rozdíl od grafu 16, kde uvedena nebyla. 2 % dotazovaných (10 uživatelů z celkového počtu 614) představují absolutně nejrizikovější skupinu uživatelů tohoto průzkumu. Nejen, že u počítačových her a sociálních sítí tráví většinu svého času, ale navíc si jejich vliv na svou osobu neuvědomují a nepřipouští.

7.4 Shrnutí průzkumu

Vyhodnocení výsledků průzkumu bylo provedeno v souladu s rizikovými faktory, které jsou obsaženy v attributech stanovených v metrice míry závislosti (viz kapitola 6.2.3). Stanovené atributy jsou čas, soukromí a sebereflexe, podle kterých hodnotím rizikovitost dotazované skupiny dětí a mládeže pubertálního věku.

Porovnáním dat z písemného a internetového dotazování jsem zjistil, že se výsledky zásadním způsobem od sebe neliší, a to i přes fakt větší anonymity u internetových respondentů. Může to potvrzovat jistou objektivitu, již zachovali respondenti písemného dotazování při vyplňování dotazníku.

Na základě výsledků průzkumu jsem došel k několika závěrům. Prvním z nich je fakt, že daleko rizikovější skupinou jsou chlapci, kteří sice používají sociální sítě přibližně ve stejné míře jako dívky, ale oproti nim daleko více hrají počítačové hry. Dále z výsledků vyplynulo, že chlapci tráví ve virtuálním světě her daleko více času, a to i v době, kdy samotnou hru nehrají. Ve větší míře sledují novinky počítačových her a informace o nich, než je tomu u dívek.

V rámci předpokladů hraní počítačových her se potvrdil velký vliv rizikového žánru RPG (MMORPG), jelikož hráči hrají tento typ her častěji (větší frekvence hraní). Oproti předpokladům je však větší počet hráčů, kteří si uvědomují rizika negativních vlivů a svoji případnou vlastní závislost.

Dalším závěrem průzkumu je zjištění, že poměr her, jež mají negativní a pozitivní dopad, je přibližně v rovnováze. Nelze z toho tedy jednoznačně vyvodit závěr, že hraní počítačových her má negativní dopad na vývoj jedince (dětí a mládeže).

Průzkum také odhalil, že většina respondentů používá ve velké míře zejména globální sociální sítě (Facebook, Google+), které můžeme řadit mezi rizikovější z hlediska ztráty soukromí. Při úniku citlivých informací je jejich šíření rychlejší a rozsáhlejší, než u sítí lokálních (Lidé, Spolužáci). Druhým rizikovým faktorem při používání sociálních sítí je poměrně vysoký počet přátel jednotlivých respondentů, což případný únik citlivých informací může zásadně ovlivnit. Výsledky tohoto průzkumu také odhalily fakt, že nadpoloviční většina začala používat sociální sítě z důvodů komunikace se svým okolím a seznamování se. Z toho je patrné, že virtuální prostředí do jisté míry nahrazuje osobní kontakt respondentů s ostatními.

Posledním zajímavým faktem, který z dotazníkového průzkumu vyplynul, je relativně nízká aktivita respondentů v oblasti přidávání vlastních příspěvků a jistá opatrnost při sdílení fotografií, které zveřejňují především mezi své nejbližší (přátele). Naopak v oblasti komentování a hodnocení příspěvků ostatních je aktivita dotazovaných daleko vyšší. Toto zjištění je pozitivní, jelikož dotazovaní si tímto chováním brání své soukromí.

Vlastní průzkum ukázal, že většina respondentů si uvědomuje rizika spojená s virtuálním světem počítačových her a sociálních sítí.

8 Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo vypracování a porovnání teoretické části s praktickou a vytvoření výsledného rozboru. V teoretické části jsem se zabýval poznatky, které již byly v problematice negativních vlivů počítačových her a sociálních sítí vyvádány či publikovány. Na základě těchto poznatků jsem vytvořil předpokládaný obraz negativního dopadu a jeho důsledků na děti a mládež. Dále jsem se v teoretické části zabýval náležitostí dotazníkového šetření.

V praktické části práce jsem vytvořil vlastní dotazníkový průzkum, který byl nejprve odladě a otestován před samotným spuštěním. Tento průzkum proběhl písemnou a elektronickou formou, celkem se ho zúčastnilo 738 respondentů. Dalším krokem bylo analyzování a vyhodnocení získaných dat a porovnání závěrů s teoretickou částí bakalářské práce.

Reference

- [1] *Newsroom.fb* [online]. © 2013 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://newsroom.fb.com/Key-Facts>
- [2] *Doba webová* [online]. 2013 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: http://www.doba-webova.com/images/stories/socialni-site/infografika_soc_site-obr-3.jpg
- [3] *VentureBeat* [online]. 2008 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://venturebeat.com/2008/12/18/2008-growth-puts-facebook-in-better-position-to-make-money/>
- [4] *Petr Macek & Co.* [online]. 2012 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.petrmacek.cz/blog/2012/10/02/statistiky-o-uzivatelich-na-facebooku/>
- [5] *Lupa.cz: Google+ má 400 milionů uživatelů, čtvrtina z nich je aktivních* [online]. 2012 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/google-ma-400-milionu-uzivatelu-ctvrtina-z-nich-je-aktivnich/>
- [6] *Živě.cz: Twitter: proč a jak začít mikroblovat* [online]. 2009 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/twitter-proc-a-jak-zacit-mikroblovat/sc-3-a-144139/default.aspx>
- [7] *Twitter* [online]. © 2013 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <https://twitter.com/about>
- [8] *Lupa.cz: Twitter překročil 200 milionů měsíčních aktivních uživatelů* [online]. 2012 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.lupa.cz/clanky/twitter-prekrocil-200-milionu-mesicnich-aktivnich-uzivatelu/>

- [9] *Ihned.cz: Twitter se naučil česky: Ve 140 znacích se zatím baví jen 107 tisíc Čechů a Slováků* [online]. 2012 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://tech.ihned.cz/facebook/c1-56929580-twitter-se-naucil-cesky-ve-140-znacich-se-zatim-bavi-jen-107-tisic-cechu-a-slovaku>
- [10] *Tyinternety: Počet uživatelů MySpace strmě klesá* [online]. 2011 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.tyinternety.cz/2011/02/28/clanek/pocet-uzivatelu-myspace-strme-klesa/>
- [11] *Myspace* [online]. © 2003-2012 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://www.myspace.com/>
- [12] *Softonic: MySpaceIM* [online]. © 1997-2013 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: http://myspaceim.en.softonic.com/#users_opinion
- [13] *LinkedIn: O nás* [online]. © 2013 [cit. 2013-06-06]. Dostupné z: <http://cz.linkedin.com/about-us>
- [14] *Dětská kybernetická kriminalita a sociální sítě: Sborník příspěvků z konference*. Jihlava: Vyšší policejní škola Ministerstva vnitra v Jihlavě, 2011. ISBN 978-80-260-0723-4.
- [15] *Rodinný balíček o internetové bezpečnosti: krocení webu: jak zajistit bezpečnost dětí na internetu. Zábavná knížka pro celou rodinu. Příručka pro rodiče*. Praha?: Saferinternet, 2008. ISBN 978-90-78209-57-7.
- [16] *E-bezpečí* [online]. © 2008 - 2013 [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/>
- [17] KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. 1. vyd. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012, 178 s. ISBN 978-809-0492-028.

- [18] *Bezpečně-online: Peer-to-peer síť: jak fungují a kde je problém* [online]. [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: <http://www.bezpecne-online.cz/surfuj-bezpecne/sosani-a-sdileni-dat/peer-to-peer-site-jak-funguji-a-kde-je-problem.html>
- [19] *PCWorld: Sdílení souborů na Internetu a síť P2P - základní technologický přehled* [online]. 2009 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://pcworld.cz/internet/sdileni-souboru-na-internetu-a-site-p2p-zakladni-technologicky-prehled-8350>
- [20] *Creative Commons* [online]. © 2013 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/>
- [21] *Policie České republiky* [online]. © 2010 [cit. 2013-06-08]. Dostupné z: <http://www.policie.cz/>
- [22] LEDABYL, Ondřej. *Identita a závislost na online hrách*. Brno, 2007. Diplomová práce. FFS MU.
- [23] *Entertainment Software Rating Board: ESRB* [online]. © 1998 - 2013 [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: <http://www.esrb.org/>
- [24] ŠKRAMPAL, J. *Vliv počítačových her na psychiku mladistvých*. Praha: Fakulta informatiky a statistiky Vysoké školy ekonomické v Praze, 2009.
- [25] *PC Tuning: Rating závadnosti počítačových her - jeho vývoj a dnešní praxe* [online]. 2007 [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: http://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/9102-rating_zavadnosti_pocitacovych_her-jeho_vyvoj_a_dnesni_praxe?start=1
- [26] *Pan European Game Information: PEGI* [online]. 2013 [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/>

- [27] BonusWeb.cz: *Nejkontroverznější hry, které rozhodně nehrajte* [online]. 2010 [cit. 2013-06-07]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/nejkontroverznejsi-hry-ktere-rozhodne-nehrajte-f6n-/Magazin.aspx?c=A100429_121538_bw-magazin_das
- [28] NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislost: 2. rozšířené vydání*. Praha: Portal, 2005. ISBN 80-7178-831-7.
- [29] ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003, 158 s. Psychologická setkávání, sv. 6. ISBN 80-725-4360-1.
- [30] CHLUMSKÝ, Jan. *Závislost na počítačových hrách*, In *Prevence sociálně patologických jevů*, str. 21-24. 5-6. vydání. 2002. 3 s.
- [31] *Nick Yee: The Virtual Skinner Box* [online]. 2001 [cit. 2013-06-10]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>
- [32] KREISLOVÁ, Gabriela. *Dotazníkové šetření*. Plzeň, 2008. Bakalářská práce. Fakulta aplikovaných věd, Katedra matematiky.
- [33] *Dotazník-online* [online]. © 2007 [cit. 2013-06-10]. Dostupné z: <http://www.dotaznik-online.cz/>
- [34] PECÁKOVÁ, Iva, NOVÁK, Ilja a HERZMANN, Jan: *Pořizování a vyhodnocování dat ve výzkumech veřejného mínění*. Praha: 2004. ISBN 80-245-0753-6

Seznam obrázků

OBRÁZEK 1: ESRB SYSTÉM - KATEGORIE	31
OBRÁZEK 2: PEGI SYSTÉM – VĚKOVÁ HRANICE HER	31
OBRÁZEK 3: PEGI SYSTÉM – RIZIKOVÉ FAKTORY HRY	32
GRAF 1: FREKVENCE HRANÍ PC HER	68
GRAF 2: FREKVENCE HRANÍ PC HER – POROVNÁNÍ CHLAPCŮ A DÍVEK	69
GRAF 3: OBLÍBENÉ TYPY POČÍTAČOVÝCH HER	70
GRAF 4: FREKVENCE HRANÍ U HRÁČŮ RPG (MMORPG)	71
GRAF 5: OVLIVŇOVÁNÍ HRÁČŮ RPG (MMORPG)	72
GRAF 6: PŘEHLED O POČÍTAČOVÝCH NOVINKÁCH	73
GRAF 7: PŘEHLED O POČÍTAČOVÝCH NOVINKÁCH – ZDROJE	74
GRAF 8: POUŽÍVÁNÍ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	75
GRAF 9: DRUHY POUŽÍVANÝCH SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	76
GRAF 10: POUŽÍVANÝCH SOCIÁLNÍCH SÍTÍ – POROVNÁNÍ	77
GRAF 11: DŮVOD POUŽÍVÁNÍ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ	78
GRAF 12: POČET PŘÁTEL NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH	79
GRAF 13: ZVEŘEJŇOVÁNÍ FOTOGRAFIÍ	80
GRAF 14: ZVEŘEJŇOVÁNÍ PŘÍSPĚVKŮ	81
GRAF 15: KOMENTOVÁNÍ A HODNOCENÍ PŘÍSPĚVKŮ	82
GRAF 16: NEJVĚŠTŠÍ RIZIKA VNIKU ZÁVISLOSTI	83
GRAF 17: NEJVĚŠTŠÍ RIZIKA VZNIKU ZÁVISLOSTI – BEZ SEBEREFLEXE	84

Příloha

Dotazník

Vážený studente, vážená studentko,

jmenuji se Václav Podroužek a tento dotazník poslouží jako výzkum k zvolenému tématu mé bakalářské práce na téma počítačových her a sociálních sítí.

Dotazník je anonymní a všechna data budou využita pouze jako podklad pro moji bakalářskou práci.

Vysvětlivky: více možných odpovědí, zakřížkujte
 pouze jedna odpověď, vybarvěte

1) Hrajete počítačové hry?

- Ano, pravidelně (např. vždy když přijdu ze školy)
- Ano, skoro každý den
- Ano, příležitostně
- Ne, už je nehraji
- Ne, vůbec je nehraji

1a) Pokud hry hrajete, zaškrtněte jaké typy. (i více možností)

- Adventury – hráč má postavu, se kterou řeší hádanky a úkoly (Polda)
- Akční hry – hráč běhá se zbraní a střílí nepřátele (Call of Duty)
- Arkády – hráč kope a mlátí nepřátele v různých úrovních (Mortal Kombat)
- Strategie – hráč staví a ovládá jednotky nebo města (Sim City, Civilization, StarCraft)
- Simulátory – pilot letadla, pilot formule 1, reálné prostředí
- RPG (MMORPG) – hráč má hrdinu, kterého si neustále vylepšuje (World of Warcraft)
- Sportovní hry – NHL, NBA, FIFA
- Závodní hry – hráč závodí na tratích s auty (FlatOut, Need For Speed)
- Jiné (napište jaké)

1b) Pokud hry NEhrajete, zaškrtněte proč a pokračujte na otázku č. 9. (i více možností)

- Nebaví mě
- Nemám čas
- Nemám příležitost – rodiče mi nechtějí koupit hru
- Pomalé připojení internetu
- Slabý či nefunkční počítač
- Jiná možnost (napište jaká)

2) Dáváte přednost hře jednoho hráče nebo více hráčů?

- Hraji nejraději sám (singleplayer)
- Hraji nejraději s více hráči (multiplayer)

2a) Jaký styl hry nejraději hrajete?

- Raději kooperuji, spolupracuji s ostatními
- Hraji nejraději sám proti ostatním

3) Máte přehled o novinkách počítačových her?

- Ano
- Ne

3a) Pokud ANO, jak se o novinkách nejčastěji dozvídáte? (i více možností)

- Web (GamePark, Hrej, Doupě)
- Sociální síť (Facebook, Twitter, atd.)
- Televize (Gamepage, Re-play)
- Časopisy (Score, Level)
- Přátelé
- Jiná možnost (napište jaká).....

4) Sledujete data vydání počítačových her?

- Ano
- Ne

5) Přemýšlíte někdy nad hraním PC her, i když je právě nehrajete (třeba i s přáteli)?

- Ano
- Ne

6) Jste členem nějaké herní komunity?

- Ano, radím ostatním při potížích
- Ano, spolupracuji přímo s výrobcem hry
- Ano, jsem jen členem
- Ne

7) Jak dlouho jste vydrželi u své oblíbené hry (nebo u současné hry)?

- Přibližně týden
- Přibližně měsíc
- Přibližně půl roku
- Přibližně rok
- Více než rok

8) Vracíte se ke hraní starých her?

- Ano
- Ne

9) Používáte sociální sítě a jak často? (v každém řádku vyberte jednu možnost)

- Nepoužívám žádné sociální sítě

(v každém řádku vyberte jednu možnost)

	Pravidelně	Skoro každý den	Příležitostně	Nepoužívám
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Myspace	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google +	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lidé	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spolužáci	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- Jiná možnost (napište jaká).....

9a) Pokud ANO, z jakého důvodu jste je začali používat? (i více možností)

- Lidé v mém okolí je používají
- Komunikace s přáteli
- Pomůcka při studiu
- Hledání nových přátel
- Odkazování internetových stránek na sociální sítě (FB komentáře)
- Jiná možnost.....

9b) Pokud NE, z jakého důvodu je nepoužíváte? (i více možností) Dále

pokračujete na otázku č. 14

- Ztráta času
- Ztráta soukromí
- Jiná možnost.....

10) Kolik máte na sociální síti přátel?

- 0 - 50
- 51 - 100
- 101 - 200
- 201 - 500
- 501 a více

11) Pokud zveřejňujete své osobní fotografie, s kým je sdílíte?

- Jen s přáteli
- S přáteli mých přátel
- Se všemi na sociální síti
- Fotografie na sociální síti nezveřejňuji

12) Jak často přidáváte příspěvky na zeď svého profilu?

- Několikrát denně
- Jednou denně
- Několikrát týdně
- Několikrát měsíčně
- Několikrát ročně

13) Komentujete a hodnotíte příspěvky ostatních?

- Každý, který vidím
- Často
- Velmi zřídka
- Nikdy

14) Znáte někoho ve svém okolí, kdo tráví spoustu času na PC hrách nebo sociálních sítích?

- Ano
- Ne

15) Myslíte si, že Vás počítačové hry nebo sociální sítě ovlivňují? (i více možností)

- Ano, moji náladu
- Ano, mé schopnosti
- Ano, mé chování
- Ne

16) Myslíte si, že Vám počítačové hry nebo sociální sítě pomáhají ve škole nebo životě?

- Ano
- Ne

16a) Pokud ANO, tak v čem Vám pomáhají? (napíšte)

.....

17) Jste:

- Chlapec
- Dívka

Kontakt: podrov00@pf.jcu.cz