

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury

DIPLOMOVÁ PRÁCE

(bakalářská)

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury

ONLINE VOLNÝ ČAS MLÁDEŽE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

(bakalářská)

Autor: Jan Matoušek, studijní obor Rekreatologie – pedagogika volného času

Vedoucí práce: Mgr. Radek Hanuš, Ph.D.

Olomouc 2014

Jméno a příjmení autora: Jan Matoušek

Název diplomové práce: Online volný čas mládeže

Pracoviště: Katedra rekreologie

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Radek Hanuš, Ph.D.

Rok obhajoby diplomové práce: 2014

Abstrakt: Diplomová práce Online volný čas mládeže pojednává o tématu trávení volného času mládeže prostřednictvím informačních a komunikačních technologií umožňujících připojení uživatele na internet a rozšíření této formy aktivit. Pojem volný čas, jeho definice, funkce a způsoby trávení volného času jsou představeny v úvodu práce. Používání mobilního telefonu, tabletu, notebooku a počítače ke komunikaci, hrám, vzdělávání a práci je v posledních letech stále běžnějším jevem. Mnozí lidé tyto technologie využívají pro trávení volného času. V rámci diplomové práce jsou řešeny příčiny tohoto jevu a jeho pozitivní i negativní důsledky. Mezi nejzávažnější důsledky patří například závislost na počítačových hrách či kriminální jevy, jako virtuální šikana, nelegální pornografie či zneužívání přístupových hesel.

Klíčová slova: internet, kyberkriminalita, netolismus, online aktivity, počítačové hry, sociální sítě, virtuální realita, volný čas

Souhlasím s půjčováním diplomové práce v rámci knihovních služeb.

Author's first name and surname: Jan Matoušek

Title of the bachelor thesis: Youth's online leisure

Department: Department of Recreology

Supervisor: Mgr. Radek Hanuš, Ph.D.

The year of presentation: 2014

Abstract: The thesis Youth's online leisure deals with the topic of spending free time of youth through information and communication technologies which allow to be connected to the internet and popularity growth of this kind of leisure. In the introduction are presented the concepts of leisure, the definition, the function and the ways of spending free time. Usage of mobile phones, tablets, notebooks and computers to communicate, play games, educate and work has become more common in last years. These technologies are being used as a mean of spending free time by many people. The thesis deals with causes of this phenomenon and its positive and negative consequences. The most serious consequences are for example addiction on playing computer games or criminal activity such as cyberbullying, illegal pornography or password exploit.

Keywords: computer games, cybercrime, internet, leisure, netolism, online activities, social networks, virtual reality

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracoval samostatně pod vedením Mgr. Radka Hanuše, Ph.D., uvedl jsem všechny použité literární a odborné zdroje a dodržel zásady vědecké etiky.

V Tursku dne 16. 7. 2014

.....
Jan Matoušek

Poděkování

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Radku Hanušovi, Ph.D. a Mgr. Monice Havlíčkové z Vyšší odborné školy sociálně právní za pomoc a cenné rady, které mi poskytli při zpracování diplomové práce.

Obsah

1	Úvod	8
2	Pojem dítě a mládež	10
3	Charakteristika volného času a možnosti jeho trávení	11
3.1	Životní způsob	11
3.2	Životní styl.....	11
3.3	Životní úroveň.....	12
3.4	Kvalita života.....	13
3.5	Čas	13
3.6	Pojem volný čas	15
3.7	Psychologie činnosti	20
4	Funkce volného času	22
5	Faktory ovlivňující volný čas	24
5.1	Sociální aspekty	24
5.2	Socioekonomické aspekty.....	26
5.3	Osobnostní charakteristika.....	27
5.4	Motivace a potřeby	28
6	Informační technologie	31
6.1	Informační společnost.....	31
6.2	Spotřební život a masová kultura.....	33
6.3	Virtuální svět.....	34
6.4	Důvody trávení volného času online	37
7	Dopady trávení volného času online	44
7.1	Dopady masové komunikace	45
7.2	Závislost na internetu.....	47
7.3	Vliv na socializaci.....	51
7.4	Dopady na zdraví	55
7.5	Kriminalita v online prostředí.....	56
8	Cíl práce	61
9	Metodika	62

9.1	Kvalitativní výzkum	62
9.2	Metoda výzkumu	62
10	Diskuze.....	65
10.1	Shromáždění materiálu.....	65
10.2	Analýza a komparace	70
10.3	Výstup diskuze – SWOT analýza	72
11	Závěr	74
12	Souhrn	76
13	Summary	77
14	Referenční seznam.....	78
15	Bibliografický seznam	82
16	Přílohy	86

1 Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolil téma volného času, konkrétně trávení online volného času mládeže, tedy v prostředí sociálních sítí, online her a mobilních aplikacích. Základní charakteristikou pro trávení volného času je dobrovolnost vykonávaných činností a svobodná volba. Zajímalo mne, proč si děti a mládež vybírají možnost trávit svůj volný čas ve virtuálním prostředí, které se pro ně mnohdy stává druhou a v některých případech primární realitou a jak rozšířená je tato forma trávení volného času.

Volný čas je součástí života člověka a je součástí jeho životního stylu, životního způsobu. Způsob a kvalita trávení volného času jsou úzce spojeny s kulturním, společenským, fyzickým, sociologickým i psychickým rozvojem a vývojem člověka, ale také s rychlým rozvojem informačních a komunikačních zařízení. Volný čas nevnímám pouze jako část života, ale při účelném vyplnění volného času také jako možnost k dalšímu rozvoji a sebepoznávání. Současná společnost je označována jako společnost postmoderní. Proces modernizace ve svých důsledcích nepřináší jen pokrok, ale také hrozby a rizika, které se nutně dotýkají i proměny člověka a způsobu života. Vliv masmédií a rozvoj informačních a komunikačních technologií významně ovlivnil způsob trávení volného času osob nezávisle na jejich věku, vzdělání či sociálnímu statusu.

Rozvoj informačních a komunikačních technologií a jejich dostupnost významně ovlivňuje způsob trávení volného času, a to pozitivně i negativně. Zejména mladí lidé jsou významně ovlivněni při trávení volného času informačními a komunikačními technologiemi a při volbě způsobu trávení volného času dávají přednost tomu, být takzvaně online, před činnostmi, které vyžadují aktivní fyzický pohyb nebo přímou mezilidskou komunikaci. Internet jim přináší tzv. celý svět na dlaní a nemají tedy potřebu opouštět virtuální realitu, aby poznávali svět reálný.

Z šetření Českého statistického úřadu vyplývá, že v roce 2013 bylo v České republice bezmála 2,8 mil. (68 %) domácností vybaveno počítačem. Od roku 2005 je to nárůst o 1,57 mil. domácností, což relativně představuje nárůst o 38 procentních bodů. Počítač je přitom umístěn nejen ve společných prostorech (obýváku, pracovně), ale také přímo v dětských pokojích.

Mobilní telefon je v současnosti, nejen v České republice, zdaleka nejpoužívanější informační a komunikační technologií mezi jednotlivci. Ve druhém čtvrtletí roku 2013 používalo mobilní telefon 96 % jednotlivců starších 16 let. V absolutním vyjádření šlo o 8,4 mil. osob. Mobilní telefon začínají využívat stále mladší děti, které jej využívají nejen pro komunikaci s rodiči, ale i s kamarády. V mobilních telefonech již nenajdeme pouze funkci volání a posílání zpráv, telefon je již plnohodnotnou variantou k počítači pro trávení času na internetu a využívání mobilních aplikací.

V bakalářské práci popíši a vysvětlím pojmy životní způsob, životní styl, volný čas a online aktivity (sociální sítě, online hry a další), psychické, sociální a zdravotní výhody a nevýhody trávení volného času online aktivitami. Uvedu důvody, proč lidé vyhledávají způsob trávení volného času online. Budu sledovat zejména faktory, které ovlivňují trávení volného času, jako například pohlaví, věk, fáze životního cyklu, vzdělání, sociální postavení, profese, charakter, vliv rodiny, zdravotní stav, množství volného času, finanční a prostorová dostupnost volnočasových aktivit atd. Faktory rozdělím do tří základních kategorií – sociální aspekty, socioekonomické aspekty a osobnostní charakteristika. Důsledky a dopady trávení volného času ve virtuálním světě, tedy činnostmi online, jsou ve svých negativních nebezpečná zejména pro skupiny, které se jim nemohou nebo neumějí bránit – tedy děti a mládež. Pokusím se najít dopady, které jsou pro tuto skupinu obyvatel zvláště rizikové. Dále zjistím jak je tento druh trávení volného času, tedy online, rozšířen a představím některá doporučení pro rodiče a odbornou veřejnost jak s tímto druhem trávení volného času jednat.

Při hledání informačních zdrojů k tématu „volný čas online dětí a mládeže“ jsem našel pouze velmi málo publikací a studií, které by se zaměřovali na tuto problematiku v českém prostředí. Jelikož je trávení volného času prostřednictvím informačních a komunikačních technologií novodobým fenoménem, je v české společnosti málo informací o skutečných důvodech a hlavně důsledcích toto trendu.

2 Pojem dítě a mládež

Tyto pojmy budu definovat z pohledu pedagogického a právního hlediska.

Dle Úmluvy o právech dítěte se za dítě považuje každá lidská bytost, která nedovršila věku osmnácti let, pokud nedosáhla zletilosti dle právního řádu, jež se na dítě vztahuje, dříve (Úmluva č. 104/1991 Sb., o právech dítěte).

O věkovém vymezení dítěte shodně hovoří i trestní zákoník: „Dítětem se rozumí osoba mladší osmnácti let, pokud trestní zákon nestanoví jinak“ (Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník).

Zákon o soudnictví osoby ve věku do osmnácti let neoznačuje jako dítě, ale hovoří o této skupině jako o mládeži. Tu pak dělí na děti a mladistvé. Definuje dítě jako osobu mladší patnácti let a mladistvé mezi lety patnáct a osmnáct (Zákon č. 218/2003 Sb., o soudnictví ve věcech mládeže).

Podíváme-li se na celou problematiku definice pojmu dítě a mládež z pohledu pedagogického, uvádí Pávková et al.(2002, 13): „Mládeží je u nás označována věková skupina 18 – 26 let“. Z toho plyne, že dítětem je osoba do osmnácti let a poté ji až do věku dvacet šest označuje pedagogika jako mládež. Jiný pohled na tuto problematiku má Sak (2000, 2), který uvádí, že jedinci ve věku od ukončení základní školní docházky (15 let) do věku ukončení sociální zralosti, převzetí všech rolí dospělých a získání plnohodnotného občanského statutu (26 až 30 let) se řadí do kategorie mládež.

V rozporu s právním označením je definice z pedagogického slovníku Průchy, Walterové a Mareše (2011, 125), který uvádí, že: „Sociální skupina tvořena lidmi ve věku přibližně od 15 do 25 let, kteří již ve společnosti neplní role dětí, avšak společnost jim ještě nepřiznává role dospělých“, přitom zákon jasně považuje osobu jako dospělou po dovršení 18 let.

Pro tuto práci ovšem není zásadní jednoznačné ohraničení konce mládí a začátek dospělosti. Ve vztahu k informačním technologiím nelze říci, že den před dovršením osmnáctých narozenin není osoba zcela kompetentní rozhodovat o svém volném času stráveném online a den po osmnáctých narozeninách již ano. Psychická a sociální zralost je velice individuální a kognitivních kompetencí dosahuje každý jedinec v jiném věku.

3 Charakteristika volného času a možnosti jeho trávení

Pro definování pojmu volný čas je nutné nejprve vysvětlit pojmy úzce související - životní způsob a životní styl, jejichž definice čerpám z publikace Sociologie způsobu života (Kubátová, 2010, 13-16).

3.1 Životní způsob

Je obecnější pojem než pojem životní styl. Jedná se o „systém významných činností a vztahů, životních projevů a zvyklostí typických, charakteristických pro určitý subjekt (jedince či skupinu, eventuálně společenství či společnost coby konkrétní nositele životního způsobu)“ (Duffková, 2005, 80). Jiný životní způsob je typický například pro africké kmeny a jiný pro obyvatele severních států Evropy. Pokud budu porovnávat rozdílné životní způsoby v rámci území České republiky, uvedu příklad rozdílu mezi životním způsobem obyvatel hlavního města Prahy a obyvatel malých obcí v horských oblastech.

3.2 Životní styl

Je konkrétnější pojem než pojem životní způsob a je možné ho rozdělit na životní styl jednotlivce a životní styl skupiny.

Životní styl jednotlivce vypovídá o podstatných činnostech, vztazích a zvyklostech jednotlivce, které jsou ve vzájemném vztahu a vycházejí z jednotného základu.

Životní styl skupiny představuje společenské rysy společné pro určitou skupinu či pro většinu členů některé skupiny. Pro členy skupiny je typické, že se neznají, ale mají společný některý znak, ať už je to věk, povolání, společenský status apod. V současné době je moderní termín zdravý životní styl, který vyjadřuje soubor činností a postojů člověka, které vedou ke zdraví (zdravá strava, dostatek pohybu, soulad s přírodou apod.). V současné době se již mluví i o digitalizaci životního stylu (Sak et al., 2007, 249), který je spojen s masivním rozvojem a rozšířením informačních a komunikačních technologií mezi širokou veřejností.

Pojmy životní způsob a životní styl je možné i přes jejich odlišnosti v definici považovat za zaměnitelné, tedy synonyma. V dnešní době je více využíván pojem životní styl.

Podle Hodaně (2000) je podmíněnost životního stylu odvozena z podmíněnosti životního způsobu. Životní styl je tedy podmíněn:

- individuálním rozvojem a jeho aktuálním stavem;
- dosaženou úrovní kulturnosti daného individua;
- individuální filozofickou a hodnotovou orientací;
- rodinnými tradicemi;
- konkrétním podílem na výrobním procesu;
- individuálním postavením v socio-profesní skupině;
- množstvím a úrovní realizovaných sociálních rolí;
- dosaženou individuální životní úrovní;
- vlivem okolního prostředí.

Vlivem působení pracovního stresu dochází k porušování zásad zdravého životního stylu. Někteří jedinci toto napětí řeší zvyšováním spotřeby alkoholu a cigaret a pasivním trávením volného času. Práce může být jednou z nejvíce zdraví podporujících faktorů v životě, jsou-li pracovní požadavky optimální (Levi, 2000).

Dalšími významnými pojmy, se kterými je spojen pojem volného času, je životní úroveň a kvalita života. (Kubátová, 2010, 20-21)

3.3 Životní úroveň

Je vymezena kvantitativně, ekonomicky, je dělena na životní úroveň společnosti a životní úroveň rodiny/jedince a je chápána jako materiální blahobyť. Zatímco životní úroveň společnosti je vyjádřena například HDP¹, životní úroveň rodiny či jednotlivce se týká především spotřeby a materiálního vybavení domácnosti.

Na sledování životní úrovně se zaměřuje ve svých výzkumech i Český statistický úřad (např. sčítání lidí, domů a bytů 2011, sledování vývoje HDP apod.). Životní úroveň

¹ Hrubý domácí produkt

je tedy vyčíslitelná, sledovatelná a je možné sledovat dlouhodobý trend vývoje a porovnávat mezi sebou jednotlivé státy.

3.4 Kvalita života

Je vymezena kvalitativně. Kvalita života jednotlivce nebo rodiny je chápána jako kulturnost životního stylu. Vybavení domácnosti knihami, úroveň vzdělání, společenská prospěšnost apod.

Kvalita na úrovni společnosti je měřena pomocí indikátoru HDI², jehož prostřednictvím je vyjádřena kvalita života společnosti, za pomoci porovnání údajů o chudobě, gramotnosti, vzdělání, střední délky života, porodnosti a dalších faktorů. Index HDI každoročně vypracovává Organizace spojených národů (OSN).

Kvalita života občanů je pojímána z hlediska zajištění například veřejného klidu a bezpečí, dopravy, zdravého životního prostředí apod. Souhrnně tato složky představují tzv. služby ve veřejném zájmu (Kubátová, 2010, 22). S pojmem kvalita života je možné se setkat i v prostředí zdravotnickém či prostředí zajišťování sociálních služeb, kdy se mluví zejména o kvalitě života seniorů a dlouhodobě nemocných osob.

3.5 Čas

V současné době a čím dál více se zaměřujeme na to, co bude, nikoliv na to, co právě teď je. Z toho vznikají společenské rozpory a nedorozumění. Tradiční smýšlení o čase je takové, že je potřeba obětovat přítomnost ve prospěch kvalitní budoucnosti, pokud se toto střetne se způsobem života orientujícího se na přítomný okamžik (minulost již byla a budoucnost teprve bude, teď v tomto okamžiku se vše děje), může to vést k nepochopení, zlobě a zášti (Jirásek, 2008).

V obecném slova smyslu čas zkoumá Hodaň (2008, 47–50), který vývoj pojmu „čas“ uvádí nejprve v historických souvislostech a poté dává myšlenky o pojmu čas do souladu s pojmem „volný čas“ jako takovým. Pojmem čas se zabýval v období starověkého Řecka Aristoteles, který se domníval, že „čas je počítaný pohyb vzhledem k před a po“. Filozof Aristoteles chápal volný čas jako čas na rozumování, čtení veršů,

² Index lidského rozvoje (anglicky Human Development Index)

setkávání se s přáteli a poslouchání hudby. Vnímá jej jako čas, který nemá nic společného s lenošením a nicneděláním. V době renesance bylo množství volného času minimalizováno, byla preferována práce a zahálka (volný čas) neměla v tehdejší společnosti své místo.

V moderní době se například Newton o čase vyjadřoval jako o něčem absolutním či ideálním, co není založeno na realitě. Zajímavý je názor Kanta, který uvádí, že čas je formou lidského názoru. Následně s rozvojem hromadných sdělovacích prostředků, zejména filmu a později televize, se od konce 30. let 20. století diskuse o volném čase stávají neoddelitelnou součástí úvah o masové kultuře. Hodaň vše shrnuje a uvádí, že pojmem čas je vždy myšleno „něco, co nelze upřesnit, co se rozprostírá, co je“. Čas je pro člověka velice významnou jednotkou, podle které řídí svou činnost, rozděluje čas na čas pracovní a čas volna. Samotným pojem volného času se zabývám v samostatné kapitole 3.6 níže.

„Pro každého z nás je však jistě důležitější čas prožívaný, nikoliv ten racionálně promudrovaný“. (Jirásek, 2008)

Vnímání času není vždy jednotné a můžeme hovořit o subjektivním a objektivním vnímání plynutí času. Vnímání jednotky času zemědělcem je zaměřeno z podstaty jeho činnosti na strádání ročních období, a tudíž jeho vnímání času je odvislé od dlouhých časových úseků. Oproti tomu pracovníci například výrobních podniků čas vnímají velice precizně „po vteřinách“, kdy každý okamžik výrobního procesu je přesně definován a sledován.

Objektivně je hodnoceno plynutí času pomocí měřidel, jako jsou stopky, hodinky, kalendář. Objektivní vnímání času je zásadní zejména v pracovním procesu a to zejména v odvětvích, které jsou na načasování závislé. Například způsob zásobování metodou JIT³, kdy podnik netvoří zásoby, ale materiál si nechává operativně zasílat podle aktuálních potřeb.

Subjektivně je plynutí času ovlivněno více faktory. Jinak bude čas vnímán člověkem, který spěchá na vlak a jinak člověkem čekajícím v čekárně na výsledky laboratorního testu.

Čas v prostředí online je zcela nezávislý na plynutí času v reálném světě. Ve virtuálním světě můžeme v počítačové hře během jediného dne prožít celý virtuální

³ Just in time

život. Stejně tak pohlcením aktivit ve virtuálním světě můžeme zcela opomenout plynutí času v přirozeném světě a zanedbat tak například potřebu hladu, žízně, spánku.

3.6 Pojem volný čas

„Volný čas vyvolává většinou příjemné představy. Ve volném čase je možnost věnovat se činností, které máme rádi, baví nás, uspokojují, přinášejí radost a uvolnění.“ (Pávková, Hájek, Hofbauer, Hrdličková & Pavlíková., 2008, 13)

Volný čas, resp. trávení volného času, je důležitou součástí životního způsobu a pro charakter životního stylu jednotlivce či skupiny je podstatným způsobem vyjádření. Způsobem trávení volného času člověk v dnešní společnosti vyjadřuje nejen směr svého zájmu, ale také společenské postavení, vlastní postoj ke společnosti. „Volný čas a systém jeho aktivit a institucí je dynamickou a málo ustálenou, mimořádně nadějnou a současně rizikovou oblastí života současného člověka.“ (Hofbauer, 2004, 11).

Volný čas je možné zkoumat z pohledu kvantitativního, tedy z pohledu na množství volného času nebo z pohledu kvalitativního, kdy je sledována struktura volného času a konkrétní volnočasové aktivity. „O volném čase dětí se hovoří jako o rizikovém faktoru. Jeho množství relativně vzrůstá, avšak kvantita neznamená nárůst kvality. Zanedbání pedagogického ovlivňování volného času by mělo nedozírné následky.“ (Pávková et al., 2002, 18).

Vážanský (2001) uvádí dva hlavní směry v chápání termínu volný čas. V negativním smyslu volný čas představuje zbytkovou dobu po splnění pracovních či školních úkolů a uspokojení fyziologických potřeb. Na druhou stranu pozitivní chápání bere volný čas jako prostor, ve kterém má jedinec skutečnou svobodu, jedinec se může svobodně realizovat a dělat cokoli, k čemu jej nikdo nenutí a ani není podvědomě nuceno.

Vážanský (2001) rozdělil teoretická pojednání volného času na tři způsoby vysvětlení volného času:

1. Pracovně polární vychází z negativního chápání volného času, které volný čas chápe jako čas určen pro práci. Dělí se na dvě polární hypotézy vztahu práce a volného času:

- a. Hypotéza kontrastu – chování, prožívání a zájmy ve volném čase se zásadně liší od aktivit během pracovní doby
 - b. Hypotéza shody – chování a aktivity v pracovním čase se prolínají do času volného a naopak
2. Volnočasově polární vychází z pozitivního chápání volného času. Volný čas je vnímán jako samostatná oblast života, která, na rozdíl od práce, představuje místo k růstu, hledání smyslu života a identifikace.
 3. Celistvé objasňování volného času je založeno na kladném chápání. Odmítá rozdělení jedince na pracujícího a „volnočasové osoby“. Práce a volný čas proto nelze posuzovat jako dva oddělené světy. V obou oblastech musí docházet k uspokojení základní potřeby seberealizace, relativní nezávislosti a smyslu života.

Pro vymezení pojmu volný čas můžeme použít příkladu Hájka, Hofbauera a Pávkové (2011, 66):

- Časový prostor, který člověku umožňuje svobodnou volbu činností.
- Volný čas v negativním pojetí – čas zbývající po splnění rozmanitých povinností.
- Volný čas v pozitivním pojetí – čas nezávislého a svobodného rozhodování pro činnosti.
- Čas, se kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů.
- Doba, která zůstane z 24 hodin po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, o vlastní fyzické potřeby včetně spánku.
- Opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil.
- Čas, ve kterém se můžeme věnovat činnostem, které máme rádi, baví nás, přináší radost a uvolnění, chceme a můžeme je dělat.

Slovenský autor Igor Kominarec (2003, 19) doplňuje k výše uvedeným příkladům:

- negativné chápanie voľného času – v tomto chápanie voľný čas tvorí zostatkovú časovú hodnotu po splnení všetkých pracovných (študijných), sociálnych povinností a biologických potrieb;

- pozitívny chápanie voľného času – voľný čas je chápaný ako slobodný čas z hľadiska potrieb človeka, ktorý s ním voľne disponuje.

Dříve byl způsob trávení volné času a výběr volnočasových aktivit omezen na místně i časově. Moderní společnost díky globalizaci dává možnost odpoutat se od tradic a místních zvyklostí, jednání jednotlivce už tedy nemusí být nutně závislé na místě, na kterém se nachází. Minulost ani konkrétní přítomnost nehrají zásadní roli. (Kubátová, 2010, 147)

Díky virtuálnímu prostoru máme možnost prožívat minulost, budoucnost, podívat se do vzdálených koutů Země a prozkoumat tajemství vesmíru. To vše během krátkého okamžiku a bez opuštění bezpečí domova.

Jak konstatuje Hodaň (2008, 47), na téma volný čas existují filozofické, sociologické a psychologické úvahy, které se částečně překrývají s určitými odlišnostmi a názory jsou zároveň i ovlivněny historickou situací.

V různých etapách lidské historie byl volný čas pojímán odlišně. Já se ve své práci zaměřím na moderní historii lidstva.

Teorii tzv. společnosti volného času, která vyústila z růstu objemu a významu volného času pro společnost, představuje Duffková (2008, 153). Sociologové tento typ společnosti charakterizují jako společnost, která „poskytuje všem svým příslušníkům dostatek materiálních, duchovních, sociálních a časových prostředků k tomu, aby mohli plně rozvíjet své schopnosti a své osobnosti“. V soudobé společnosti je volný čas vnímán jako významnější než pracovní čas. Dokonce i v pracovním čase se mnozí stále věnují aktivitám, které provozují ve svém volném čase, hledají si informace na internetu, komunikují s přáteli prostřednictvím aplikací a webového prostředí, nakupují přes internet apod.

Počátky výchovy ve volném čase v novodobé společnosti jsou spjaty s proměnami práce a životního způsobu obyvatel měst a vesnice po skončení třicetileté války (roku 1648). Tehdy začal dlouhodobý proces uvolňování života člověka od domova jako současného bydliště, pracoviště i místa trávení volného času (Pávková et al. 2002).

Globalizace a multikulturalismus usnadňují člověku se při svých volnočasových aktivitách nevázat na místo, ani čas. Moderní svět a technický pokrok v oblasti informačních a komunikačních technologií vedou k vytvoření tzv. „**počítačového či**

internetového životního stylu“ (Duffková, 2008, 63) či **„digitalizaci životního stylu“** (Sak et al., 2007, 249). Pro člověka vyznávající tento styl je typické prostředí, ve kterém je obklopen technikou, která mu umožňuje být neustále on-line (počítač, mobil, tablet, notebook apod.).

Prostřednictvím technologií člověk žije „svůj opravdový“, i když virtuální život na sociálních sítích, v internetových diskuzích, v herní komunitě apod. I běžné činnosti jako je komunikace, nákupy, získávání informací takový člověk řeší prostřednictvím internetu (chat, e-shop, e-mail, telekonference). Potřeba mobilního připojení upozadí ostatní potřeby, což má mnohé negativní dopady, kterým se věnuji dále v textu.

3.6.1 Typy volného času

Typu volného času a jeho aktivity jsou určeny rytmem střídání volného času a práce (Duffková, 2008, 155) a jsou děleny na denní volný čas, víkend a dovolenou. Jednotlivé typy volného času jsou určeny nejen rytmem, ale také činnostmi, které během této doby člověk vykonává.

1. Denní volný čas má denní rytmus střídání práce a volného času. Volný čas během běžného pracovního dne je závislý na pracovní době a jde spíše o kratší časové úseky v rádech hodin, které jsou často věnovány odpočinkovým aktivitám, prací v domácnosti či na zahradě. Denní volný čas se také často s pracovním časem prolíná, kdy v práci řešíme své soukromé věci a naopak ve volném čase se soustředíme na pracovní úkoly.
2. Víkend má týdenní rytmus střídání práce a volného času. U většiny zaměstnanců a školáků se jedná o dvoudenní volno, které věnují časové náročnějším aktivitám, jako jsou výlety, pobyt na chalupách, setkávání s přáteli apod. Jsou ovšem práce, které mají směnný provoz a střídání volna a práce je v průběhu času nepravidelné.
3. Dovolená má roční rytmus střídání práce a volného času. Dovolená je delší časový úsek, často týdenní, který je věnován významné změně oproti pracovnímu dni. Jedná se o krátkodobou změnu životního stylu, kdy lidé například z panelového domu týden táboří pod stanem nebo si užívají plavbu jachtou po Středozezemním moři. Obecně se doporučuje, aby dovolená trvala alespoň 14 dní, tedy dostatečně dlouhou dobu na to, aby se tělo i mysl dokázaly odpoutat od práce a soustředit se pouze na odpočinek a relaxaci. Během dovolené je typické, že jsou

zastoupeny všechny funkce volného času, které vysvětlují v kapitole 2 (relaxační, sebevzdělávací i zábavná).

Někdy se uplatňuje také pojem **čas polovolný**, kam se řadí hraniční činnosti na pomezí času povinného a vázaného, jsou to aktivity přinášející radost a současně i případný praktický užitek. Mezi aktivity, které můžeme zařadit do času polovolného jsou ruční práce, kutilství nebo zahrádkaření.

Díky moderním informačním a komunikačním technologiím je stále častěji vidět, že i v době volna se mnozí věnují práci, komunikace manažera s podřízenými prostřednictvím e-mailu na písčité pláži, psaní pracovních příkazů prostřednictvím SMS sekretářce apod. Díky tomu není splněna podmínka, že by se člověk ve svém volném čase měl věnovat zcela odlišné činnosti než je jeho typická pracovní náplň. Lidé si tak dostatečně neodpočinou a dlouhodobě to má za následek frustraci, deprese a dokonce i hrozící syndrom vyhoření.

Způsob využití volného času je závislý na svobodném rozhodnutí každého a každý je za své rozhodnutí i odpovědný. Pokud si člověk zvolí trávit většinu volného času ve virtuálním světě, měl by si být vědom možných rizik a nést v případě realizace těchto aktivit i s nimi spojená rizika.

Šafir a Patočková v článku pro časopis Naše společnost (2010) uvádí informace o časových údajích jednotlivých typů volného času:

V reprezentativním šetření české populace CVVM z roku 2009 pouze 6 % respondentů uvedlo, že nemá ve všední den žádný volný čas, čtvrtina populace odhadla množství svého volného času ve všední den na 1 – 2 hodiny, třetina respondentů na 3 – 4 hodiny, 18 % respondentů na 5 – 6 hodin a dalších 16 % dokonce na 7 nebo více hodin ve všední den. O víkendu pak máme volného času významně více, zhruba čtvrtina respondentů odhadla svůj volný čas v sobotu nebo v neděli na 5 – 6 hodin, další čtvrtina na 7 – 9 hodin, okolo 30 % na 10 nebo více hodin a pouze 1 – 2 % respondentů nemají o víkendu žádný volný čas.

Z výzkumu je patrné, že člověk má během všedních dnů i víkendu poměrně dostatek volného času. To, jak svůj volný čas využíváme a jakým činnostem se věnujeme, rozebírám v kapitole 5. Informační technologie.

3.7 Psychologie činnosti

Během volného času se člověk svobodně projevuje a realizuje prostřednictvím vykonávané činnosti. Provazník (2002, 74-75) rozděluje lidskou činnost na skupiny z hlediska poslání a sledovaného cíle a z hlediska způsobu vykonávání a průběhu.

3.7.1 Z hlediska poslání a sledovaného cíle

Hra je činnost vykonávaná individuálně nebo kolektivně a nemá ráz užitkové činnosti. Během hry člověk nevytváří použitelné hodnoty, jedná se tedy o činnost samoučelnou. Hra je spontánní činnost na základě svobodného a dobrovolného rozhodnutí, která se vyznačuje citovou účastí a jejím smyslem je zejména relaxační funkce.

Učení je proces osvojování určité odborné vědomosti, dovednosti nebo osobní zkušenosti.

Práce je činnost zaměřená na cílevědomé tvoření hodnot, ať už hmotných nebo duchovních. Během práce člověk rozvíjí svou psychickou i fyzickou stránku.

Všechny uvedené druhy činností se střetávají v online prostředí a je umožněno v podstatě vykonávat více činností téměř zároveň nebo je velice rychle střídat. Během pracovního dne na počítači nejen uděláme svou práci, zároveň se ve svém oboru máme možnost vzdělávat například formou e-learningu a také si odpočinout u nějaké rychlé počítačové hry.

Učení prostřednictvím internetu začíná vytlačovat klasické formy výuky a v mnoha školách se již při výuce běžně používají nástroje informační a komunikační techniky, jako například stolní počítače, tablety, multimediální tabule apod. Zejména pro výuku cizích jazyků má rozvoj internetu velký vliv, kdy se žáci mohou učit pomocí her, komunikace s cizinci prostřednictvím e-mailu, sociální sítě nebo komunikačních nástrojů jako ICQ, Skype apod.

3.7.2 Z hlediska způsobu vykonávání a průběhu

Bezděčná činnost se projevuje prostřednictvím instinktu (vrozený pud) a reflexu (bezděčná reakce organismu na vnější podnět zprostředkovaná nervovým systémem).

Naučená (reprodukční) činnost je závislá na učení a rozvíjí se v průběhu vývoje člověka. Tato činnost má podobu dovedností a návyků, a to mentálních i manuálních. Častěji se opakující naučená činnost se stává zautomatizovanou.

Tvořivá činnost je lidská činnost, jejíž výsledkem je nové, originální, inovativní řešení nebo postup řešení. Tvořivá činnost má základ ve zkušenostech a vědním poznání.

Stejně jako u druhů činností i u způsobu vykonávání činností a průběhu těchto činností je možné najít jejich ekvivalent v prostředí internetu. Dokonce i bezděčnou činnost v online světě zažíváme – pocity strachu, snaha o únik, leknutí. Bezděčných činností spojených s internetovým prostředím bude jistě přibývat s tím, jak si lidé jeho používání více a více osvojují a prostředí internetu se pro ně stalo součástí přirozeného světa. Využívání internetu podněcuje tvořivost díky rozvoji aplikací na grafický design, ale také na tvorbu například vlastních webových stránek, blogu. Tvořivá činnost je díky internetu přístupná širšímu okruhu lidí a to i lidí, který mají nějaký tělesný handicap, který jim bránil v realizaci jejich zájmů.

4 Funkce volného času

Funkce volného času se mění dle historických aspektů doby. Ve středověku volný čas představoval zejména čas trávený náboženskou funkcí (modlitby, mše), sociální funkcí představovanou společenskými aktivitami (dožínky, masopust) a zábavnou funkcí, která byla víceméně potlačována. V moderní době volný čas představuje zejména funkce relaxační, zábavnou a sebevzdělávací (Duffková, 2008, 152).

1. Relaxační funkce. Jedná se o veškerý odpočinek, zahálení, lenošení, poflakování se. Patří sem veškerý fyzický odpočinek všeho druhu, ovšem nepatří sem fyziologicky nutný spánek. K relaxaci a odpočinku ve volném čase dochází, ale díky neustálému připojení (mobilní telefon, počítač) je tato doba narušována například telefonáty či maily ze zaměstnání.
2. Zábavná funkce. Aktivní odpočinek, včetně tzv. receptivních činností, kam patří pasivní zábava, například televize, poslech hudby, zábavné rozhlasové pořady, film, divadlo, koncerty, diskotéky, posezení s přáteli, atd. Zatímco relaxační funkce má za cíl zejména fyzický odpočinek, u zábavné funkce jde především o duševní relaxaci.
3. Sebevzdělávací funkce. Zahrnuje všechny aktivity, ve kterých si lidé rozšiřují svůj vědomostní obzor i dovednosti – různé kroužky, spolky a zařízení sloužící k volnočasovým aktivitám (u dětí se jedná o střediska volného času). Cílem je zejména kultivace osobnosti.

Podobné dělení uvádí i Hofbauer (2004, 13), který píše, že „Jako hlavní funkce volného času se uvádějí: odpočinek (regenerace pracovní síly), zábava (regenerace duševních sil), rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury)“. Další odborníci uvádějí další rozdělení na funkci „výchovně-vzdělávací, zdravotně sociální a preventivní.“ (Hájek et al., 2011, 70)

Bezproblémová situace nastane, pokud jsou při trávení volného času zastoupeny všechny tři funkce a jsou v souladu. Zaměření funkce volného času pouze na některou z

funkcí přispívá k jednostrannému rozvoji osobnosti. Doporučuje se, aby se člověk ve svém volném čase věnoval takovým činnostem, které jsou odlišné od povahy jeho činnosti v zaměstnání. Pokud tedy někdo fyzicky pracuje, měl svůj volný čas věnovat duševní činnosti a podpořit tedy funkci zábavnou a případně sebezvzdělávací. Naopak člověk pracující duševně, například na počítači, by se měl ve volném čase věnovat fyzické aktivitě. Většina populace ovšem ve svém volném čase mnohdy pokračuje v povaze činnosti vykonávající ve svém zaměstnání, protože jsou jim tyto činnosti bližší (Duffková, 2008, 152).

Šafr a Patočková ve článku pro časopis Naše společnost (2010) uvádí na základě Výzkumu ISSP⁴ 2007, že česká společnost využívá volný čas zejména pro relaxaci a odpočinek (viz příloha 2. Graf 1). Aktivnější náplň volného času (sebezvzdělávací funkce, fyzická aktivita) občané ČR volí pouze zřídka, často se jim věnuje asi čtvrtina, resp. pětina dospělé populace. Ve srovnání s evropským průměrem se v české republice méně věnujeme vzdělávání, rozvoji osobnosti a navazování užitečných kontaktů. S těmito závěry koresponduje i sdělení Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy (2012), že současný vývoj volnočasových aktivit dětí a mládeže není příliš pozitivní.

Prohlubuje se spíše pasivní způsob trávení volného času, konzumnost a nenáročnost volnočasových aktivit. Snižuje se frekvence aktivit a pouze jedna aktivita má každodenní frekvenci. Jedná se o sledování televize. Mezi týdenní aktivity patří poslech hudby, četba časopisů, schůzky s přáteli a nicnedělání. Měsíční frekvenci většinou mají návštěvy restaurací a kaváren, aktivní sportování, návštěva diskoték, kina, večírky, turistika, studium a mimoškolní vzdělávání. Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky definuje jako závažný problém fakt, že minimální podíl volného času mládež věnuje vzdělávání. Tento trend může mít celospolečenský a ekonomický dopad, protože moderní civilizační procesy charakterizuje provázanost ekonomiky, vzdělanosti, vědy a kultury.

Vzdělávací systém v České republice se snaží reagovat na potřebu zvýšení počítačové a mediální gramotnosti s cílem nejen děti a mládež vzdělat ve znalostech spojených s rozvojem informační a komunikační technologie, ale hlavně upozornit na rizika, která jsou s využíváním internetu spojena.

⁴ International Social Survey Programme (Mezinárodní program sociálního výzkumu)

5 Faktory ovlivňující volný čas

Kubátová (2010, 147) ve své publikaci sleduje vztah prostoru a času v současných moderních společnostech a říká: „V moderní společnosti jsou naše životy ovlivňovány lidmi, událostmi a institucemi, se kterými nemáme bezprostřední místní a přítomný kontakt.“

Faktory, které ovlivňují trávení volného času:

- Sociální aspekty. Mezi sociální aspekty trávení volného času patří například pohlaví, věk, zdravotní stav, rodinný stav, vliv rodinného prostředí, tradice, kultura.
- Socioekonomické aspekty. Mezi socioekonomické aspekty trávení volného času patří například místo bydliště, vzdělání, profese, kvalifikace, ekonomicko-materiální zajištění, podíl na moci,
- Osobnostní charakteristika. Mezi osobnostní charakteristiky ovlivňující trávení volného času patří například hodnotová orientace jedince, charakter, temperament, struktura zájmů.
- Motivace. Způsob trávení volného času ovlivňují stimuly, motivy a potřeby jedince. Žádný z vlivů není izolován, na výběr volnočasové aktivity člověka působí všechny vlivy v kombinaci, pouze se mění jejich intenzita a směr.

5.1 Sociální aspekty

5.1.1 Pohlaví

Pohlaví dětí v předškolním věku ještě příliš neovlivňuje výběr volnočasových aktivit, neboť napodobují chování druhých a neumí plně rozeznat, co je pro jejich věk vhodné a důležité. Zejména v rodinách, kde jsou děti obou pohlaví, se rodiče snaží najít takovou volnočasovou aktivitu, kterou mohou děti provozovat bez ohledu na jejich pohlaví. Specifikace výběru volnočasových aktivit souvisí s věkovým vývojem, kdy pohlaví ovlivňuje jejich výběr. U dívek převládá zájem o tanec a hudbu (estetika, duševní aktivity), dále si vyhrazují zvýšenou péči o vlastní tělo. Chlapci se spíše věnují čas sportu a rukodělným pracím (fyzické aktivity). Dělení aktivit dle pohlaví již ovšem

není tabu a je běžné, že se zájmové skupiny míchají z obou pohlaví (nediskriminační prostředí).

5.1.2 Věk

S věkem se mění obsah volného času jedince, což souvisí nejen s jeho rozvojem osobnosti, ale i se změnou hodnotové orientace jedince. Předškolní dítě nerozlišuje mezi hrou a prací, přirozeně se učí. Volnočasové aktivity předškolního dítěte jsou především závislé na vůli rodičů. Ve školním věku učení splývá s prací. Volnočasové aktivity si žák může vybrat již podle své vůle, nicméně stále zde hraje větší či menší roli názor rodičů. U dospělých jedinců je typická touha po výdělku a tedy více času tráveného prací. V současné době se ovšem preferenci lidí mění a je kladen velký důraz na dostatečné množství volného času.

5.1.3 Zdravotní stav

Zdravotní stav může zásadním způsobem ovlivnit možnosti výběru volnočasových aktivit. Zdravotní stav může být změněn krátkodobě z důvodu například nemoci nebo úrazu, v takové případě se preference způsobu trávení volného času mění pouze dočasně a nemá zásadní omezující charakter. V případě dlouhodobě změněného zdravotního stavu (tělesné postižení, trvalé následky úrazu) je zdravotní stav zásadním faktorem, který omezuje možnost výběru trávení volného času. Omezení způsobená zdravotním stavem ve většině případů znamenají pro jedince omezené možnosti fyzických aktivit a v těchto případech se velice často uchylují k trávení času na počítači, u televize.

5.1.4 Rodinný stav

Rodinný stav má vliv nejen na způsob trávení volného času, ale také na čas, který svému volnému času věnujeme, resp. kdy si můžeme vybrat individuální aktivitu.

5.1.5 Vliv rodinného prostředí

Vliv rodinného prostředí je zejména patrný u malých dětí, kterým jejich volný čas organizují rodiče. Tento vliv se s postupujícím věkem dítěte snižuje. Rodinné prostředí ovlivňuje člověka i v dospělosti, kdy na něj již nepůsobí rodiče, ale naopak jeho děti, kteří mají potřebu svůj volný čas trávit s rodiči. Jako základní sociální skupina se podílí na formování osobnosti a hodnotového žebříčku dítěte, utváří jeho mravní povědomí a měla by být nápomocna v hledání životních cest. Nezbytnou úlohu plní i při výběru

volnočasových aktivit a organizování volného času. Postmoderní společnost a demokratizace přináší dětem mnohem více volnosti, množství nových podnětů zvenčí, proto je žádoucí jim kvalitu těchto podnětů ukázat a naznačit správnou cestu.

5.1.6 Tradice a kultura

Tradice a kultura ovlivňují výběr způsobu volného času díky tomu, že stanoví určité normy trávení volného času. I míra dodržování tradic a kultur má na výběr vliv, jelikož udržováním tradic se nabízejí činnosti, které je možné ve volném čase provozovat (tradiční tance, velikonoční a vánoční zvyky apod.).

5.2 Socioekonomické aspekty

5.2.1 Místo bydliště

Místo bydliště zásadně ovlivňuje možnosti, které člověk má při rozhodování o svém volném čase. Pokud v blízkosti bydliště stojí zábavní centrum, zřejmě jeho služby ve volném čase člověk využije spíše než 100 km vzdálenou sjezdovku. Volbu trávit volný čas online místo bydliště ovlivňuje.

Umístění bydliště určuje zejména možnost přístupu k internetu a novým informačním a komunikačním technologiím. Určitě jsou zásadní rozdíly mezi osobou žijící v Tokiu a osobou bydlící uprostřed africké pouště. Rozdíly existují v české republice i mezi obyvateli vesnic a měst. V městském prostředí si online trávení volného času člověk vybírá díky jeho dostupnosti a všudypřítomnosti. Na vesnici k online světu obyvatelé tíhnou spíše z důvodu nemožnosti jiné volby.

5.2.2 Vzdělání, profese, kvalifikace

Vzdělání, profese či kvalifikace ovlivňují výběr způsobu trávení volného času, jelikož člověk tíhne dělat věci, které ho zajímají, je v nich dobrý.

Často si lidé vybírají způsob trávení volného času, který nějakým způsobem souvisí s jejich vzděláním, profesním životem či kvalifikací. Člověk, který vystudoval automechaniku a pracuje v autoservisu, často i ve volném čase směřuje k automobilizmu (tuning aut, závody veteránů apod.). V online světě si častěji vybere počítačovou hru závodů aut, spíše než logickou či strategickou hru. Lidé si pro virtuální

svět volí činnosti blízké jejich profesy. Spíše se zapojí do chatu, kde se sdružují lidé ze stejného oboru či s podobnou kvalifikací.

5.2.3 Ekonomicko-materiální zajištění

Ekonomicko-materiální zajištění volbu způsobu trávení volného času ovlivňuje zejména tím, že limituje možnosti, které člověk pro trávení volného času vybírá. I kdyby chtěl ve volném čase plachtit na jachtě u chorvatského pobřeží, není to možné, pokud nemá ani jachtu ani finance na její pořízení. Ve světě informačních a komunikačních technologií jde pokrok velice rychle dopředu a technické vybavení velice rychle zastarává a je nahrazováno novějšími verzemi. Ekonomické zajištění se projevuje zejména v tom, jestli má uživatel nejnovější verzi hardwaru a softwaru.

5.3 Osobnostní charakteristika

5.3.1 Hodnotová orientace

Hraje významnou roli při výběru způsobu trávení volného času. Hodnotovou orientací je označován žebříček (systém) hodnot každého jedince, pro kterého mají různou váhu, význam či důležitost. Jinak řečeno jedná se o seřazení hodnot podle toho, čemu dává člověk přednost, co považuje za významné a podstatné. Hodnotová orientace tedy ovlivňuje „zaměřenost subjektu, volbu cílů a prostředků jejich dosahování“ (Duffková, 2008, 125). Hodnoty jsou tedy základním parametrem při rozhodování o způsobu trávení volného času.

5.3.2 Charakter

Charakter, neboli psychickou a osobnostní vybavenost osobnosti, je možné prezentovat jako určitou součást vnitřního osobnostního profilu člověka, který představuje soustava relativně stálých duševních vlastností člověka, které se utvářejí a projevují ve vztazích k stránkám skutečnosti včetně vztahu člověka k sobě samému (Provazník, 2002, 113). Charakter také určuje vyhraněnost jedince k morálním kritériím či mravním zásadám společnosti. Ve světě online se tato vyhraněnost může projevit například nelegálním stahováním, sledováním brutálních záběrů apod. Naopak se může vyhraněnost projevit vyhledáváním vzdělávacích aktivit v online prostředí.

5.3.3 Temperament

Je určován vrozenými vlastnostmi nervové soustavy (Provazník, 2002, 109). Temperament vyjadřuje celkový citový stav jedince a určuje převažující způsob prožívání situací a aktivit.

Citlivý (temperamentní) jedinci velmi intenzivně reagují, jsou přístupní dojmům. K základním temperamentovým charakteristikám Provazník (2002, 110) řadí: intenzitu a rychlost reakcí člověka, odolnost vůči silným a dlouhotrvajícím podnětům, citovost, náladovost a expresivitu. Temperament tedy ovlivňuje způsob trávení volného času. Citlivý jedinci, kteří jsou klidní, rozvážní, si budou volit klidnější způsob trávení volného času, například procházky, práci na zahradě, nebo komunikace s přáteli prostřednictvím internetu. Expresivní typy budou hledat adrenalin a to nejen například seskok padákem, ale i akční online hry.

5.3.4 Struktura zájmů

Struktura zájmů zásadním způsobem ovlivňuje volbu způsobu trávení volného času.

5.4 Motivace a potřeby

5.4.1 Stimulace

Je uplatňována subjekty socializačního působení ve formě podnětů a pobídky. „Stimulací rozumíme vnější působení na prožívání a jednání člověka, cílevědomé ovlivňování a usměrňování jeho motivace“ (Provazník, 2002, 105). Stimuly je člověk nejvíce ovlivňován v raném věku, kdy jedná spíše na základě těchto vnějších vlivů, tedy vlivu svých rodičů a blízkých. Poměrně brzo ovšem dochází k uvědomění si vlastních (vnitřních) pohnutek neboli motivů. Nicméně i v dospělosti je naše chování ovlivňováno stimuly, například při výběru povolání jsme vnějšími okolnostmi přinuceni jednat proti své motivaci a přijmout místo neodpovídající naší představě.

5.4.2 Motivace

Vztahuje se k vnitřním pohnutkám, popudům, které aktivizují jednání člověka, regulují ho a určují směr jeho působení, ale i intenzitu a průběh. Některé motivy jsou relativně stále a ovlivňují životní styl člověka po celý jeho život, typickým příkladem

jsou koníčky (zájem o sport, hudbu, literaturu, cestování). Naopak některé motivy mohou být krátkodobé a jejich účelem je dosažení konkrétního cíle, po jehož dosažení téměř okamžitě dochází k vyhasnutí motivace (například studium vysoké školy, dosažení sportovního výkonu apod.).

5.4.3 Potřeby

Jsou základními motivy, a lze je chápat jako „prožívané nebo pocíťované nedostatky něčeho pro jedince subjektivně důležitého“ (Provazník, 2002, 105). Člověk uspokojuje své potřeby prostřednictvím konkrétních aktivit a činů. Podle Duffkové (2008, 37) „potřeby představují soubory vrozených či získaných požadavků organismu, které u daného jedince, skupiny či společnosti jako celku vyvolávají pocity jistého nedostatku, čímž ho/je motivují k cílenému jednání“. Potřeby jsou tedy vrozené a není možné jejich existenci dlouhodobě potlačit či ignorovat, aniž by se nedostatek jejich uspokojování neprojevil.

Mezi nejznámější způsoby hierarchického rozdělení potřeb patří **Maslowova pyramida potřeb**. Abraham Maslow (1908 – 1970), americký psycholog, představitel humanistické psychologie, sestavil univerzálně platný model struktury potřeb, jejichž uspokojování považuje za podstatný a zásadní princip zdravého lidského vývoje (Provazník, 2002, 106). Humanistická psychologie představuje novodobý směr psychologie, který čerpá zejména z principů humanizmu a existencializmu, dalším zdrojem je kulturní antropologie a sociologie s důrazem na sociokulturní prostředí (Provazník 2002, 31).

1. Biologické potřeby jsou základní lidskou potřebou (hlad, žízeň, odpočinek). Jedná se o biologické potřeby, přesto je jejich uspokojování vázáno na společenské normy a zvyky. Mezi biologické potřeby se řadí i potřeba spánku, která zejména v dnešní době velmi podceňována stejně. Sexuální potřeby by se zdálo, že moderní doba umí uspokojovat dobře, nicméně i zde dochází k potlačování této potřeby například z důvodů náboženských nebo z důvodu rodinných tradic.
2. Potřeba bezpečí a jistoty je výrazná zejména v období raného dětství, kdy neuspokojování této potřeby může mít podstatný vliv na psychologický, psychický a sociální rozvoj. Dospělý jedinec si tuto potřebu uvědomuje v období krize nebo nedostatku po stránce ekonomické, zdravotní i sociální.

3. Potřeba sounáležitosti a lásky vyjadřuje potřebu člověku někam patřit, být členem sociální skupiny, milovat a být milován, být kladně přijímán druhými lidmi a nebýt vylučován z kolektivu.
4. Potřeba uznání a úcty se projevuje touhou po úspěchu, prestiži. Člověk si přeje dosáhnout uznání v oblasti jeho působení, ať už je to jeho profese nebo koníček (vaření, znalost hradů apod.).
5. Potřeba sebeaktualizace a osobního rozvoje patří mezi růstové potřeby, které jsou nositeli úsilí po seberealizaci, naplnění vlastních ambicí, individuálních cílů a předpokladů.

V případě, že člověk nemá možnost uspokojit své potřeby, a to zejména ty základní (biologické) dochází k frustraci. Při dlouhodobé absenci uspokojování potřeb přechází frustrace do **deprivace**. Snaha o překonání frustrace a deprivace u člověka vede k deformovanému jednání, často se jedná o agresi nebo únik (Provazník, 2002, 119).

Agresi i únik lidé ventilují v přirozeném světě, napadením blízké osoby, šikana spolužáka nebo v případě úniku sebepoškozování nebo až sebevraždou. Ve virtuálním světě se projevy agresivity projevují systematictěji, dlouhodoběji a díky anonymitě často i intenzivněji než by tomu bylo v přirozeném světě. Projevem agrese ve virtuálním světě je hraní her s bojovou tematikou, kyberšikana, kyberstalking apod. Těmto projevům se více věnuji v kapitole 7. Únikem se ve virtuálním světě může stát změněná identita, pod kterou člověk vystupuje na sociálních sítích. Člověk díky virtuálnímu světu uniká tomu přirozenému, snaží se veškeré činnosti zvládat prostřednictvím připojení k internetu a vyhýbat se tak lidskému kontaktu. Díky službám nabízeným prostřednictvím internetu je možné nevycházet z domu a vše zařídit online.

6 Informační technologie

S rozvojem informačních a komunikačních technologií vzrostl význam technických podmínek životního stylu jedince i celé společnosti. Největšího pokroku od 90. let dosáhl vývoj osobních počítačů, mobilních telefonů a internetu. Tyto původně pracovní „nástroje“ se staly nedílnou součástí domácností a prostředkem pro trávení volného času člověka.

Duffková (2008, 76-78) zdůrazňuje zejména dvě funkce informační a komunikační technologie: **integrační funkce** a **diferenciační funkce**.

Integrační funkce umožňuje technologiím stát se účinným nástrojem pro odstraňování některých nežádoucích vlivů v životních podmínkách, například bariér, které mají zdravotně znevýhodněné osoby, dále se stírají rozdíly mezi sociálními skupinami.

Diferenciační funkce se projevuje v rozdílech mezi těmi, kteří techniku mají a ovládají ji a těmi, kteří ji nemají a nedokáží s ní pracovat na dostatečné úrovni. Diferenciačním kritériem může být věk, bydliště, vzdělání, finanční možnosti. Diferenciace může, a často se tak i děje, vyústit až v diskriminaci či segregaci jednotlivce či skupiny osob.

6.1 Informační společnost

Vedle reality přirozeného světa (přirozené reality), tedy skutečnost, s níž je člověk v interakci prostřednictvím smyslů spolu s vnitřním světem jedince, se díky vývoji technologií a civilizačním vývojem objevuje nový druh reality (Sak a kol., 2007, 11).

Již od vynálezu knihtisku se neustále zvyšuje produkování informací, jejich šíření, zpracovávání a ukládání. S tím souvisí rozvoj informačních a komunikačních technologií, které umožňují lidem s produkovanými informacemi lépe a efektivněji pracovat. Tempo inovací technologií nepolevuje a směřuje k propojení všech médií a vytvoření **informační společnosti**.

S termínem informační společnost přišel také pojem informační gramotnost a stává se novým požadavkem informační společnosti. S narůstajícím množstvím komunikačních technologií je informační gramotnost téměř nezbytná pro fungování

člověka ve společnosti. Palán (2002, 82) ji definuje jako „soubor základních znalostí a dovedností, které umožňují používat informační a komunikační technologie“.

Komunikace existovala a rozvíjela se od pradávna. Vývoj komunikace člověka probíhal od neverbální komunikace prostřednictvím posunků a neartikulovaných zvuků k sofistikované komunikaci prostřednictvím jazyka (Sak a kol. 2007, 21), od kreseb k písmu. S rozvojem komunikace souvisí nejen rozvoj myšlení člověka jako individuality, ale také rozvoj sociální komunikace a začleňování člověka do větších sociálních celků. V komunikaci člověk postupuje od konkrétních jevů přirozeného světa a praktických aktivit k jevům abstraktním.

Podle Saka et al. (2007, 21) hraje ve vývoji společnosti řeč významnou roli, ovšem v průběhu historie lidské civilizace je snižován podíl spontánní, bezprostřední komunikace člověka se svým okolím. To je přesně jev, který v bakalářské práci sleduji. Komunikace je zprostředkována prostředím sociálních sítí, aplikací a her. Již při jeskyních kresbách se člověk vyjadřovat prostřednictvím technologie kresby. Snaha o převedení přirozeného světa do umělého světa prostřednictvím symbolů vyústila k celistvému zobrazení přirozené reality a vytvoření umělé virtuální reality.

6.1.1 Virtuální realita

Podle Pospíšila a Michala (2004, 91) je virtuální realita umělé prostředí či napodobení skutečných dějů prostřednictvím zařízení a programů počítačové techniky. Ve vědě a v technických oborech pomáhá virtuální realita řešit složité problémy, úkoly. Mimo jiné má velké uplatnění v oblasti počítačových her, kdy je hráč přímo vtažen do děje a činností virtuálních postav. K umocnění pocitu, že je uživatel přímo ve virtuální realitě slouží speciální zařízení, jako je například helma, rukavice, speciální sluchátka apod.

Virtuální realita je také nazývána **kyberprostorem**. Tento pojem vymyslel William Gibson a použil ho v roce 1992 ve svém sci-fi románu. Kybernetika je „věda o přenosu informací a řízení procesů u živých a neživých soustav“ (Pospíšil & Michal, 2004, 48). Gibson popisuje kyberprostor jako sdílenou halucinaci každý den pocíťovanou miliardami operátorů a jako shluky dat (Sak et al., 2007, 29).

Při vývoji virtuálních světů vývojáři pracují se všemi smysly člověka (zrakem, sluchem, hmatem) a experimentují i s čichem a chutí (Sak et al., 2007, 252). Podle míry, s jakou virtuální realita využívá smysly uživatele, Sak rozlišuje tyto tři stupně:

1. Pasivní. Tento stupeň virtuální reality lze přirovnat ke sledování televize, kdy něco vidíme a slyšíme, ale do děje nelze zasahovat.
2. Aktivní. V aktivním virtuálním prostředí může uživatel ovlivnit svůj pohyb prostorem, rozhoduje, co si chce prohlédnout či poslechnout, ale prostředí nelze upravovat.
3. Interaktivní. V interaktivním prostředí může uživatel prostor nejen prozkoumávat, ale také jej měnit. V takém prostředí je možné brát do rukou předměty a pohybovat s nimi.

Vstupem do virtuálního prostoru je utlumena přirozená identita jedince, virtuální jedinec tvoří svou vlastní **virtuální identitu**. Mladá žena středního vzdělání, která je spíše samotářská v reálném světě, se ve virtuálním světě může identifikovat v postavě geniálního staršího vědce, který se vyžívá v pozornosti okolí. Jeden uživatel může mít nepřeborné množství virtuálních identit, podle toho do jakého virtuálního prostředí vstupuje. V počítačové hře může být agresivním silákem, na sociální síti společenským mladým mužem, na seznamce pubertální holčičkou.

6.2 Spotřební život a masová kultura

Jedním z klíčových pojmů současného životního stylu je masová kultura. Tomuto termínu se věnuje i Duffková (2008, 34-37), ze které mimo jiné čerpám informace pro následující text. Naši současnost charakterizují pojmy jako “informační společnost” nebo “mediální společnost”. Podobně jako byly předešlé dějinné etapy určovány technickými revolucemi či sociálními změnami, jsou pro naši dobu příznačná masová média a jejich razantní rozvoj. Je to poprvé v dějinách, kdy mají lidé tolik různých možností jak získávat informace, vzdělávat se a bavit z různých zdrojů. Čím více získávají informace na významu, tím větší je zodpovědnost “výrobců médií”, tedy těch, kteří v médiích vybírají informace, zpracovávají je a předkládají čtenáři, posluchači nebo divákovi. S růstem významu a moci médií roste pokušení jejich výrobců uplatňovat vlastní vliv a dokonce můžeme sledovat snahu o manipulování procesu tvorby veřejného mínění.

"Stav masové komunikace souvisí vždy se stavem společnosti, která ji používá."

Johann Gottfried Herder

S objevením a přijetím masové komunikace se tempo komunikačních aktivit člověka začalo nápadně zrychlovat. V polovině století spatřil světlo světa telegraf. I když sám o sobě není masovým komunikačním médiem, představoval tento vynález důležitý prvek v řadě zařízení, která nakonec vedla ke vzniku elektronických masových médií. O pár desetiletí později se podařilo úspěšně provést několik experimentů, které byly nutné k objevení filmu a bezdrátové telegrafie.

S příchodem dvacátého století se západní civilizace chystala vyzkoušet prostředky komunikace, které se o pouhých sto let dříve vymykaly představám nejbujnější fantazie. V první dekádě nového století se jednalo o oživený film, do dvacátých let spadají počátky rozhlasu a televize pak do let čtyřicátých. Postupně se přidala nová média - kabelový přenos, videomagnetofony a následný vývoj internetové sítě až do dnešní podoby.

6.3 Virtuální svět

Oblasti virtuálních světů nejčastěji naplňující volný čas představuje Hýbnerová (2012, 35) ve své studii. Jedná se o kybervztahy, online komunikaci a hraní her. I když se její studie věnuje dětem a adolescentům, lze její závěry vztáhnout na širší věkovou skupinu.

6.3.1 Kybervztahy a online komunikace

Je využívána k navazování přátelských a partnerských vztahů prostřednictvím e-mailů, chatování, diskuzních fór, seznamek apod. Konkrétně se jedná o ICQ, Skype, sociální sítě jako Facebook, Myspace, Lidé, Badoo. Některé z navázaných vztahů zůstanou v rovině virtuální, některé jsou převedeny do „skutečného světa“. Problém je, pokud virtuální vztahy začnou narušovat vztahy s rodinou a přáteli. Online komunikace je často využívána pro udržování kontaktu například s bývalými kolegy nebo spolužáky.

V dnešní době je stále běžnější, že je internet využíván pro komunikaci členů rodiny, zvláště pokud je některý ze členů rodiny v zahraničí. V případě navazování kybervztahů zcela online je riziko, že takový online vztah bude člověk vnímat jako intenzivnější, jelikož si díky fantazii do online partnera promítne všechny svoje představy. Při vystupování na internetu často účastníci lžou (o svém vzhledu, věku,

rodinném stavu). Nebezpečí online komunikace a kybervztahů je popsáno v mnoha publikacích a upozorňují na ně i masmédiá. Například sociální síť Facebook umožňuje založení profilu osobám starším 13 let, nicméně to se dá celkem jednoduše obelstít uvedením jiného data narození.

6.3.2 Kyberkultura

Vedle tradičně pojímané kultury nově vzniká i kyberkultura (Sak et al., 2007, 249) jako další fenomén socializace jedince. Kyberkultura je pro starší generace zcela neznámá, zatímco mladší generace jsou jí zcela pohlceny. Pojem kyberkultura nemá ustálenou definici. Sak ji chápe jako kulturu, jejíž vznik a existence je vázána na nové informační a komunikační technologie. Hlavními charakteristickými rysy jsou (Sak et al., 2007, 250-251):

- Interaktivita a možnost komunikace každého s každým.
- Boření hranic států a kulturních systémů. Jedná se o globální charakter.
- V počáteční fázi začleňování do kyberprostoru hrají významnou roli počítačové hry.
- Kvalitativní posun od přirozených reakcí k virtuálnímu produkování emocí. Dochází tak k technizaci lidského jednání a prožívání.
- Kyberkultura má tendenci oprostít se od socializačních, edukativních a sociálních obsahů, které jsou tradiční a jsou normou chování.
- Kyberprostor má jiný než přirozený časoprostor. Čas v přirozeném světě je ovlivňován prouděním času ve virtuální realitě.
- V kyberprostoru dochází ke zpochybnování přirozeného světa.

6.3.3 Osobní počítače, notebooky, tablety

Rozvoj technologií a internetu umožňuje lepší práci s informacemi. Člověk tak znásobil svou schopnost shromažďovat, zpracovávat a přenášet informace (Sak et al., 2007, 34).

6.3.4 Hraní online her

Je založeno na bázi MMORPG⁵, kdy v těchto hrách jsou v jeden okamžik připojeni i tisíce hráčů v určitém virtuálním světě. Online hry uspokojují lidské potřeby jako potřeba bezpečí, sounáležitosti, uznání a seberealizace – tedy potřeby uvedenými na vrcholku Maslowovi pyramidy potřeb. Jedná se o komunitní hry, které vyžadují zapojení týmů. Hráči mají svou zodpovědnost a mohou si požádat o pomoc ostatní. Přes online hry si může člověk zažít pocit, že někam patří a může být týmu prospěšný. Motivem ke hře MMORPG her je podle Langrové (2012, 113-133) faktor soutěživosti, tendence se zlepšovat, systém hry a pravidel, socializace, navazování vztahů, spolupráce, objevování nového, hraní rolí, užívání se do své postavy a únik.

„Výzkumy patologického hraní online her prokazují, že známky závislostního chování na procesu netolismu⁶ vykazuje 7-11 % hráčů. Pro srovnání: USA 8,5 %, Čína 10,3 %, Austrálie 8 %, Německo 11,9 %, Česká republika cca 10 % hráčů“ (Kopecký, 2012).

6.3.5 Mobilní telefony

Daleko není doba, kdy pouze ve vybraných domácnostech byla zavedená pevná telefonní linka a telefonovat se chodilo k sousedům nebo do nejbližší telefonní budky či na poštu.

První mobilní sítě byly v západní Evropě zavedeny v polovině osmdesátých let. Digitální sítě jsou zaváděny až na přelomu osmdesátých a devadesátých let. K většímu rozvoji mobilních sítí dochází po zavedení standardu GSM⁷, původně zkratka vychází z francouzského označení Groupe Spécial Mobile (Hradil, 2009, 129). K rozvoji digitální sítě dochází v první polovině devadesátých let. Mobilní telefony značnou měrou přispěli k vyšší efektivitě služeb a některé odvětví si bez fungující GSM sítě lze těžko představit.

V České republice je uváděno, že na jednu osobu, včetně seniorů a kojenců, připadá 1,3 mobilního telefonu. To znamená, že mnoho lidí vlastní jeden i více mobilních telefonů. Nejběžnější je situace, kdy dospělý člověk vlastní nejen svůj osobní telefon, ale zároveň u sebe nosí i telefon pracovní. Moderní telefony díky připojení na internet umožňují uživatelům nejen volat a posílat SMS, ale zpřístupňují

⁵ Massively multiplayer online role playing game (hromadná online hra na hrdiny)

⁶ Závislost na virtuálních drogách

⁷ Global System for Mobile Communications (Globální systém pro mobilní komunikaci)

prostřednictvím mobilních aplikací nepřehledné množství informací a služeb, které může uživatel využívat prakticky kdykoliv a kdekoliv. Nejrozšířenější jsou aplikace umožňující přístup na sociální sítě, emailové schránky, do bankovníctví, aplikace her, map a navigací, předpověď počasí či zprávy. Nabídka mobilních aplikací se stále více rozšiřuje a mnoho aplikací je možné stáhnout zcela zdarma.

Mobilní telefon funguje na principu digitalizace hlasu, který je přenášen prostorem pomocí EMP⁸ (Hradil, 2009, 131). Mobilní telefon tedy vykonává funkci vysílače a přijímače zároveň. V závislosti na vzdálenosti vysílače, takzvané základové stanice, má mobilní telefon lepší či horší signál. Pokud má mobilní dobrý signál (je blízko základové stanice) vysílá malým výkonem, pokud je však od stanice vzdálen, musí vysílat velkým výkonem. Dopady na zdraví, které jsou tímto elektromagnetickým polem působeny, popíše v kapitole 7.

6.4 Důvody trávení volného času online

Hlavním důvodem trávení volného času online je především **dostupnost** takového způsobu trávení volného času. Přístup k mobilnímu telefonu, počítači, tabletu a herním konzolám je v dnešní době brán jako samozřejmost, stejně tak i přístup k bezdrátovému internetu.

Informační a komunikační technologie získávají na významu a mnozí autoři se o současné mládeži vyjadřují jako o „**net generation – generace netu** (sítě)“ (Sak et al. 2007, 257). Stále více aktivit je řešeno prostřednictvím internetu. Nechodí se do obchodů, ale nakupuje se v e-shopech. Nekupují se noviny a časopisy, ale stahují se aplikace umožňující náhled do denního tisku, stejně tak je to s knihami a e-knihami. Neposílají se dopisy na poště, ale posílají se e-maily a chatuje se na sociálních sítích.

Propojení přirozeného a virtuálního světa je natolik silné, že mnozí lidé mají pocit, že každou minutu, kdy nejsou online, jim uniká něco podstatného. Každou chvíli svého volného času tráví v online světě. Sak et al. (2007, 258) dokonce uvádí příklad, kdy malé dítě, které se dostalo do kontaktu s živým zvířetem, hledalo ovladač, kterým zvíře dospělý člověk ovládá.

⁸ Elektromagnetické pole

Důvody trávení volného času online ve zveřejněných studiích většinou vychází z **teorie uspokojování potřeb**.

Hýbnerová (2012, 35) ve své studii uvádí, jakým způsobem člověk může uspokojovat **dle modelu Maslowovi pyramidy** své potřeby v online prostředí.

1. Mezi biologické potřeby řešené online patří sexuální potřeby, a to formou sledování pornografických stránek či erotického chatu. Ostatní fyziologické potřeby naopak člověk potlačuje a odsouvá do pozadí, což může mít zásadní vliv na zdraví člověka. Jedná se nejen o pocit žízně a hladu, ale také o potřebu spánku, která je mnohdy podceňována do té míry, že dojde k naprostému kolapsu životních funkcí.
2. Potřeba bezpečí a jistoty je často důvodem, proč člověk do online světa uniká od toho reálného, který je pro něj nepřívětivý. Člověk má jistotu, že tu pro něj jeho virtuální svět a virtuální přátelé vždy budou, budou s ním komunikovat, podporovat ho v online hře. V případě ohrožení v online hře je únik velice jednoduchý a bezbolestný, prostě se odpojí. Pocit bezpečí je mnohdy pouze zdánlivý a někteří pocit strachu a potřebu bezpečí využívají pro manipulaci obětí na internetu s cílem například sexuálního zneužití či zjištění citlivých dat.
3. Potřeba sounáležitosti a lásky je řešena přes sociální sítě i online hry, kde se člověk stává součástí určité komunity a vytváří si velice snadno „přátelství“. Prostřednictvím internetu se lidé seznamují, navazují partnerské vztahy. Nebezpečí je v anonymitě a možnosti vytváření virtuálních identit na sociálních sítích.
4. Potřebu uznání a úcty jedinci uspokojují zejména prostřednictvím různých diskuzních fór a na diskuzních serverech, kde prezentují své názory, snaží se získat respekt, a tím zvyšují své sebevědomí. Negativním jevem je pokud se jedinec vyjadřuje i k tématům, ke kterým nemá co říci nebo tématu nerozumí.
5. Potřebu sebeaktualizace a osobního rozvoje naplňuje internet téměř bezesbytku, jelikož umožňuje sebe prezentaci. Osobní rozvoj je na internetu umožněn díky vzdělávacím programům a aplikacím. Člověk se navíc o pokroky ve svém rozvoji může podělit s ostatními uživateli.

Krčmářová (2012, 79) se ve své studii opírá o poznatky amerického psychologa Johna Sulera, který zkoumal, **co na virtuálním prostředí tolik přitahuje dospívající jedince**, kteří jsou virtuálním světem vtahováni velice intenzivně. Suler ve svém článku

z roku 2005 definuje čtyři základní okruhy potřeb, které jsou charakteristické pro období dospívání.

1. Potřeba objevování vlastní identity a experimentování s ní. Relativně anonymní prostředí internetu dává dospívajícím možnost hledat odpovědi na otázky „kdo jsem“, „kým chci být“, „co chci v životě dokázat“.
2. Potřeba intimity, přináležení či „sounáležení“. Bez významné finanční, časové nebo energetické zátěže může dospívající na sociálních sítích aktivně hledat skupiny, které jsou mu věkem, názory nebo postoji blízké. Zatím v období adolescence pro něj může být obtížné fyzicky patřit do některé skupiny, v online prostředí může patřit hned k několika skupinám zároveň. Nenaplnění potřeby sounáležení může mít podle Saka et al. (2007, 273) *příčinu subjektivní*, jako například nedostatečné osobní kompetence k navazování mezilidských vztahů, nebo *příčinu objektivní*, jako například nemoc, která upoutá člověka na lůžko.
3. Potřeba separace od rodiny, rodičů či pečujících osob. Adolescenti touží po samostatnosti a oddělení se od rodiny. Toto odpoutání jim internet umožňuje prožívat postupně a v bezpečí.
4. Potřeba ventilace frustrace. Frustrace je u dospívajících velmi častá a možností její ventilace jsou ve skutečném světě omezené. V prostředí online má dospívající možnost projevit agresivitu, vztek a zlost bezpečnou a dostupnou formou.

V současné době je velice běžný obrázek, kdy skupina mladých lidí sedí vedle sebe například na lavičce v parku a místo, aby mezi sebou komunicovali, tak mají v rukách mobilní telefony a využívají různé aplikace k virtuální komunikaci s přáteli, kteří možná zrovna sedí vedle nich nebo jsou naopak na druhém konci města. Virtuální svět je pro ně v tu chvíli důležitější než ten, který se odehrává přímo před jejich očima.

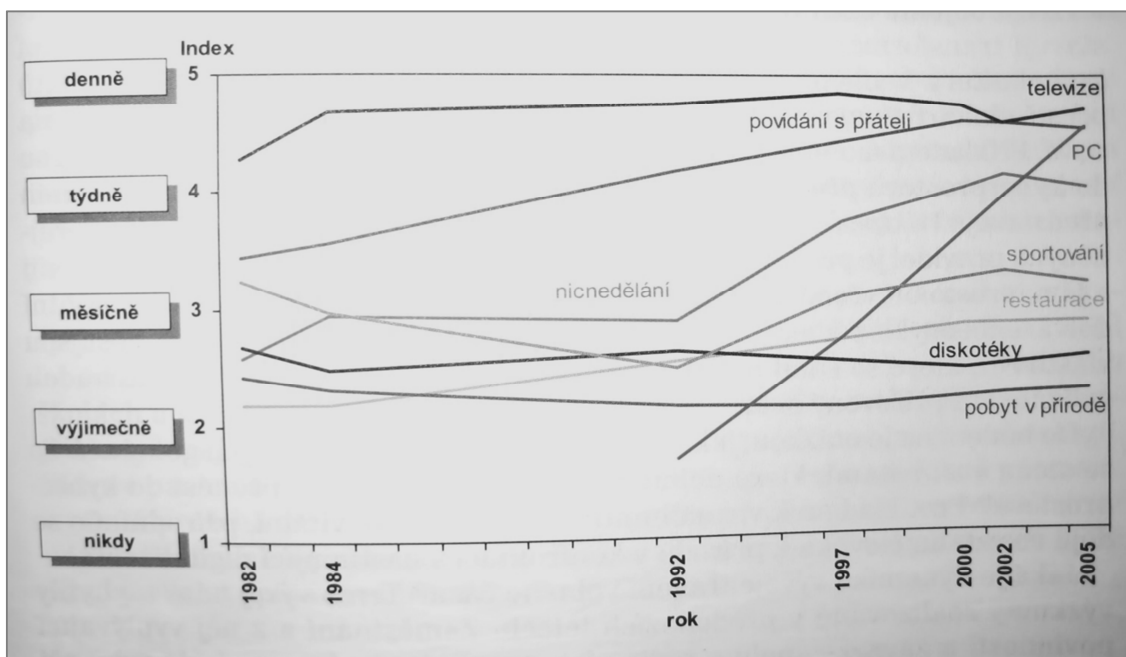
Důvody hraní počítačových her uvádí ve své studii Langrová (2012, 119), která prezentuje názor Bekhtina, který identifikoval čtyři základní motivy k hraní:

- zvědavost, úžas a zájem;
- kognitivní stimulace;
- zábava v odlišném životním stylu ve virtuálním prostředí;
- zpestření volného času.

Motivace ke hře online her se zvyšuje v případě dosažení pozitivní zpětné reakce a tedy pozitivních emocí. Pokud se nám ve hře daří, chceme v ní pokračovat. Hnací motorem pro pokračování ve hře jsou paradoxně i případné neúspěchy a následná snaha o nápravu. Hráči se chtějí ve svých dovednostech a schopnostech stále zlepšovat. Jedná se tedy systém motivace k hraní založený na tzv. operativním podmiňování, tedy učením odměnou a trestem.

Langrová (2012, 116) uvádí příklady typů hráčů, podle toho, jak propojují aspekty virtuálních vztahů s těmi v přirozeném prostředí. Existují hráči, kteří mají zálibu v hraní rolí. Dále hráči, kteří se zajímají o dobrodružství a samotné hraní her. Jsou i ti, kteří se zajímají buď o online schůzky s virtuálními partnery a s tím spojené chatování, anebo o vývoj virtuálního světa. Mezi hráči ale existují i skeptici, kteří hry hrají pouze během týdne a odmítají se identifikovat s jakoukoliv skupinou spojenou s těmito hrami.

Proměna trávení volného času nespočívá v pouhém rozšíření o další počítačovou aktivitu. Počítač je průsečík, v němž se sbíhá široké spektrum dřívějších aktivit, a vznikají aktivity nové: fotografování, filmování, četba, kreslení, grafická tvorba, vzdělávání, finanční operace, účetnictví, animace, telefonování, poslech hudby, skládání hudby, literární tvorba, nakupování, kontakt s úřady, psaní dopisů, skupinová komunikace, seznamování, sex apod. Zájmy, které jedinec dříve uspokojoval v řadě zájmových organizací, na řadě míst a v různém čase, může nyní uspokojovat sám, z pohodlí a intimity domova. Přejít od jedné aktivity na počítači ke stále se rozšiřujícímu a sofistikovanějšímu komplexu činností realizovaných prostřednictvím počítače je zárodkem nové kyberkultury... (Sak et al., 2007, 259)



Obrázek 1. Vývoj volnočasových aktivit mládeže (Sak et al., 2007, 259)

Zvýšení frekvence trávení volného času na počítači je přímo úměrná rozšíření počítačů a internetu v českých domácnostech. Od roku 1992 je vidět skutečně každoroční skokový nárůst frekvence trávení volného času na počítači. V roce 2005 již činnosti na počítači dostihly sledování televize, které do té doby bylo velice rozšířenou volnočasovou aktivitou mládeže. Masový nárůst aktivit spojených s počítačem se zvyšováním počítačové gramotnosti mladé generace.

V grafu (Obrázek 1) je zajímavé pozorovat jev, kdy v posledních letech navzdory zvýšenému zájmu o počítače zároveň vzrostl zájem o pobyt v přírodě, tedy o turistiku, trampování, výlety do přírody, práce na zahradě. Sak et al. (2007, 263) se k tomuto jevu vyjadřuje: „Možná jde o vědomou snahu kompenzovat virtuální existenci a aktivity v kyberprostoru bez fyzických aktivit biologického organismu v přirozeném světě.“

Aktuálnější hodnoty popularity různých volnočasových aktivit můžeme vidět ve výzkumu, který provedla v roce 2012 společnost ISFE (viz. Obrázek 2).



Obrázek 2. Aktivity a záliby populace v roce 2012 (ISFE, 2012, 15)

Virtuální svět umožnil lidem prožívat své zájmy, které mohou být tematicky rozličné, časově a finančně náročné či pro člověka zcela nedostupné. Milovník astrologie, již nemusí cestovat do hvězdárny, aby se podíval na hvězdy a vesmírné objekty. Již nemusí navštěvovat vědecké knihovny, kvůli odborné literatuře a docházet na speciální diskuzní kroužek, aby mohl o své zálibě diskutovat s obdobnými nadšenci.

Dnes si může najít informace na internetu, podívat se na aktuální snímky vesmíru, chatovat s odborníky. Může ale také prostřednictvím aplikací či her vesmír přímo navštívit. Podívat se na galaxie skutečně velice zblízka. Mohlo by se zdát, že možnosti online světa jsou vlastně limitovány pouze časem, který je člověk schopen a ochoten

věnovat pobytu ve virtuálním světě. Proto mají někteří lidé pocit, že jim něco uniká, pokud nejsou zrovna online.

Zajímavý je též Sakův výzkum sledující vztah mediálních aktivit a vzdělanostní úrovně. Existují aktivity přímo a nepřímo závislé na dosažené vzdělanostní úrovni. S růstem vzdělanostní úrovně klesá objem času stráveného u televize. Mládež se základním vzděláním je o třetinu času před obrazovkou déle než mladí lidé s vysokoškolským vzděláním. Od základního k vysokoškolskému vzdělání roste čas věnovaný četbě novin a odborných časopisů.

Závěrem lze shrnout, že poslech rozhlasu a četba beletrie jsou především aktivity mládeže se středoškolským vzděláním, četba odborné literatury, odborných časopisů a aktivity s osobním počítačem především s mládeží s vysokoškolským vzděláním a u mládeže se základním vzděláním a vyučených převládá pouze sledování televize.

7 Dopady trávení volného času online

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ve svém dokumentu Volný čas a prevence u dětí a mládeže (MŠMT, 2012, 4) poukazuje na negativní dopady nevhodně tráveného volného času u dětí:

Společensky a sociálně nežádoucí jevy tvoří širokou škálu problémů, které jsou zejména u dětí a mládeže výrazným rizikem zdravotním, společenským i ekonomickým. Jedná se o problematiku šikany a násilí, záškoláctví, drogových závislostí, alkoholismu a kouření, kriminality a delikvence, rizikového sexuálního chování, vandalismu, virtuálních drog, patologického hráčství, dále pak projevů xenofobie, rasismu, intolerance a antisemitismu.

V dokumentu Strategie prevence rizikových projevů chování u dětí a mládeže v působnosti resortu školství, mládeže a tělovýchovy na období 2009 – 2012 (MŠMT, 2009, 8) ministerstvo preferuje řešit rizikové projevy chování prostřednictvím primární prevence a zaměřit se na netolizmus⁹ a gambling¹⁰. Primární prevencí je myšleno provádění „konkrétních aktivit realizovaných s cílem předejít problémům a následkům rizikového chování, minimalizovat jejich dopad a zamezit jejich šíření“.

Z trávení času online plynou i rizika technického rázu (Karásková Ulbertová, 2012, 53-68), které by si měli uživatelé uvědomovat a účinně se proti nim chránit. Patří mezi ně:

- Zavirování počítače - spamy, hoaxy apod. Počítačový vir je škodlivý počítačový program nebo sada instrukcí, který pronikne do počítače nebo mobilního telefonu, bez vědomí a vůle jeho majitele. Ochranou je antivirový program, který je třeba pravidelně aktualizovat.
- Phishing. Jedná se o podvodnou techniku používanou na internetu k získání citlivých údajů jako hesla, čísla kreditních karet za účelem vybrání platebního účtu apod.

⁹ Závislost na virtuálních drogách

¹⁰ Patologické hráčství

- Vyzvídání a zisk informací a údajů¹¹. Zejména prostřednictvím sociálních sítí se dozvídají informace, které jim umožní například vykradení prázdného bytu během vaší dovolené. Blíže se tomuto tématu věnuji v kapitole dále v textu.
- Hackeři. Počítačový specialisté či programátoři s detailními informacemi o fungování počítačového systému, které využívají ke svým potřebám.

„Problémem je tendence zaměňovat informace za poznatky a za poznání a vyspělou počítačovou gramotnost za moudrost.“ (Sak et al., 2007, 34)

7.1 Dopady masové komunikace

Masová kultura a masová komunikace sebou nese pozitivní i negativní dopady. Jejich výčet nabízí Duffková (2008, 36 – 37).

Mezi pozitiva masové kultury patří větší možnosti v oblasti zábavy, relaxace a odpočinku, nabídka informací je skutečně globální. V masové kultuře převládá demokratičnost, díky které je možno se stát členem publika bez podmínky určité profese či sociální příslušnosti. S tím souvisí i finanční dostupnost a dostupnost vůbec. Masová kultura pozitivně ovlivňuje i osvětu a zprostředkování vzdělávání zejména v populárně vědeckém odvětví a zpřístupňuje produkty vysoké kulturní hodnoty masovým divákům.

Negativní dopady masové kultury z většiny souvisí s kvalitou nabídky. Masová kultura přináší masovým divákům stereotypii a trend odlehčování informací. Nabízené informace mají za cíl zaujmout, pobavit, a to bez ohledu na jejich vážnost nebo naopak banalitu.

Dalším fenoménem je politainment¹², kdy politika je představována jako nekončící show. Relaxační funkce kultury má za následek orientaci na nenáročná témata, jako je násilí, zločin, kuriozity, sex apod. Zejména v masových médiích z důvodu úspory času dochází k fragmentizaci, tedy vytrhávání věcí, informací, výroků z kontextu. Zároveň jsou témata trivializována, aby je pochopil i podprůměrný divák. Srozumitelnost sdělovaného sklouzává ke kýčovitosti a podbízivosti. Kulturní produkce

¹¹ Pozn. autora: tzv. Sociální inženýrství

¹² Bavení diváka politikou

je podřízena minimalizaci nákladů a maximalizaci příjmů. Zisk je upřednostňován před kvalitou.

Z kultury se stává spotřební zboží, které je určeno k masové spotřebě, a tudíž je s masovou kulturou spojen značný vliv na veřejné mínění. Ovlivnění diváka je způsobené mimo jiné enormním množstvím a pravidelnou nabídkou informací určitého typu reprezentované v České republice například serialitou v rámci televizních novin (potravinový inspektor, módní inspektor apod.). S poklesem kvality produktu stoupá vulgarizace kulturní nabídky a postupné bourání společenských tabu s cílem přinést něco senzačního pro masového diváka.

Snaha o odstranění násilí a agrese z televizních obrazovek, počítačových her a dalších médií sledovaných dětmi má své opodstatnění. Agrese a násilí prezentované v médiích má dle výzkumu společnosti National Institute of Mental Health, který ve své publikaci zveřejňuje Lesková (2013, 60), tři zásadní efekty na děti:

- Děti se mohou stát méně citlivými vůči bolesti a utrpení jiných.
- Děti se mohou stát více bojácnými vůči světu okolo nich.
- Děti se mohou s větší pravděpodobností chovat agresivně anebo škodlivým způsobem vůči ostatním.

Lesková (2013, 61) říká: „V úvahách o možném nebezpečí mediálního násilí je potřeba si uvědomit, že ne každá zobrazená agrese musí automaticky dostat negativní nálepkou.“ Nebezpečná jsou agrese, které je samoúčelné a zjednodušované. Nevhodné je násilí prezentovat, jako kdyby nebylo spojené s bolestí a utrpením a bylo pouhým způsobem prezentace chování a strategie jednání. To platí o pro násilí, které je vytržené z kontextu a dějové linie.

Souběžně s kritikou masové společnosti se objevuje i kritika masové komunikace. Hlavním předmětem této kritiky je ten jev, že kvantita sdělení vysoce přesahuje schopnost recepce a integrace informací u příjemců. Přemíra informací tak nevede k růstu vědění, ale ke ztrátě informace. Lidé kupují tyto prostředky stále více, ale stále méně jim věří. Mluvené slovo je odsouváno jinými agresivnějšími formami sdělování. Vpád techniky narušil soukromí jedince.

Sak et al. (2007, 261) ve své publikaci uvádí výsledky opakovaných výzkumů časových rozpočtů v letech 2000 – 2005 ukazujících pokles četby tištěných knih. Odklon od tištěné literatury směrem k elektronické četbě pojmenovává Sak termínem „remediace“. Jedná se o „proces, ve kterém si nastupující médium (v tomto případě e-

kniha) ‚vypůjčuje‘ vlastnosti stávajícího média a reorganizuje způsoby jeho používání“. Nové médium imituje stávající či předešlá média a snaží se o jeho inovaci a zdokonalení. Remediacce je ovšem oboustranná a nové médium ovlivňuje i kvalitu stávajícího média. E-kniha vychází z podoby klasické tištěné knihy, má obsah, virtuálně otáčíme stránky, virtuálně vkládáme záložku. Zpracování obsahu knihy může posouvat dál, například připojením k jinému médiu, například k videu, ke zvukovému záznamu, či obsahuje hypertextové odkazy, které čtenáře odkáží na související informace na internetu.

Díky tomuto vývoji se i autoři tištěných knih, hlavně těch pro mladou generaci, snaží o větší atraktivitu a interaktivitu svých knih. Nejrychleji klesá zájem o četbu tištěných knih u věkové skupiny od 19 do 23 let. Jedná se o skupinu, jejíž velká část studuje na vysokých školách. V důsledku rozvoje technologií a schopnosti mladých lidí tato média využívat dochází k rychlému osvojení inovací v oblasti informační a komunikační techniky.

Mnoho studentů dá přednost hledání informace na internetu před časově náročnějším studiem odborné literatury. Důsledkem toho je často snížená kvalita zpracovávaných informací, jelikož si studenti neověřují pravdivost a platnost zjištěných informací. Lesková (2013, 49) dokonce hovoří o dilematech, kterým jsou příjemci takových informací vystaveni. Jedná se o problém orientace v množství informací, o skrytou i otevřenou manipulaci ze strany tvůrců mediálních obsahů a sdělení, o přetlak bulvárních mediálních produktů, o hodnotové anarchii, agresivní prosazování a nekritické přebírání cizích kulturních vzorů. Přetlak zbytečných informací a neurčitost hodnot, zkratkovité vidění světa oslabuje dle Leskové u jedince smysl pro souvislosti a schopnost rozpoznat to podstatné od toho méně podstatného či nepodstatného.

7.2 Závislost na internetu

Významným fenoménem spojeným s vlivy moderní doby na způsob trávení volného času je možnost trávit tento čas online. Pokud i přes tuto možnost lidé vyhledávají i jiné způsoby trávení volného času, je online svět pouhým zpestřením. Pokud ale člověk již nedokáže svůj čas věnovat i jiné činnosti, pak je možné hovořit přímo o **závislosti na internetu**. Toto téma ve své studii zpracovala Hýbnerová (2012, 33-47) a já z její studie budu čerpat v následujícím textu.

Pojem závislost na internetu poprvé použil psychiatr Goldberg v roce 1995. Kritici používáním tohoto pojmu poukazují na to, že internet je pouze zprostředkující médium k činnosti, které může vyvolat závislostní chování, například internetové aplikace, weby, sociální sítě. Odpůrci i příznivci pojmu závislost na internetu se shodují v názoru, že existuje závislostní chování a rizika spojená s užíváním online aplikací. Dalším pojmem používaným v této souvislosti je **netolizmus** – závislost na tzv. virtuálních drogách, tedy počítačových hrách, internetových službách, sociálních sítích apod. Vzniku závislosti nahrává fakt, že kromě počátečních nákladů na techniku (počítač, chytrý telefon, modem apod.) jsou s internetem spojeny minimální náklady oproti závislostem, jako je gamblerství, alkoholismus apod. Stále větší počet domácností má na internet přístup a mobilní telefony jsou už dnes také zcela běžné.

Závislost na internetu se projevuje komplikacemi v různých rovinách, ať už v osobním životě, psychologickém fungování, v rodinných a společenských vztazích a ve školním či pracovním prostředí. „Dochází k postupnému odtržení od běžného světa, který je často postiženými vnímán jen jako otravná nutnost.“ (Hýbnerová, 2012, 35)

Kopecký (2012) uvádí, že se jedná o psychickou závislost, nikoliv o fyzickou, jako např. závislost na alkoholu.

7.2.1 Psychologická a sociální rizika

Rizika spojená se závislostí na online prostředí vyjmenovává Hýbnerová (2012, 37) následující. Závislí často své zálibě věnují veškerý volný čas, ale i čas, který by měli věnovat svým biologickým potřebám. Proto dochází k tomu, že závislý omezuje jídlo, přísun tekutin i spánek. Čas trávený online je pro něj přednější než povinnosti jako je škola, práce. Dochází k rapidnímu zhoršení mezilidských vztahů a neschopnost řešit problémy v komunikaci. Závislý nechce opustit svůj způsob trávení volného času a raději opouští své dřívější vztahy, ve kterých se cítí nepříjemně, nepochopen, zranitelný a osamocen. Osamocení je přitom odlišné od svobodně zvolené samoty (Sak et al., 2007, 273).

Zhoršení školního prospěchu a výkonnosti v práci je jedním z příznaků únavy, nesoustředění, nedostatku spánku. Celkové oslabení organismu sebou nese i poruchy paměti. Ne všichni autoři souhlasí s názorem, že počítačové hry obsahující násilí zvyšují toleranci proti násilnému chování a mohou vyvolat násilné chování u uživatele. Takové případy jsou zaznamenány, nejsou však pravidlem. Závislost na online prostředí také zvyšuje riziko deprese.

7.2.2 Fyzická rizika

Hýbnerová (2012, 41) zmiňuje zejména poruchy spánku a narušení cyklu bdění. Dlouhé sezení u monitoru způsobuje bolesti zad, krku a hlavy, suché oči a namožený zrak. Při dlouhodobém používání klávesnice nebo myši dochází k bolestem a ztuhlosti rukou a zápěstí, což může vyústit až v syndrom karpálního tunelu, zejména při nepoužívání ergonomické klávesnice a myši. S omezováním biologických potřeb souvisí zanedbávání osobní hygieny, změna váhy, ať už úbytek váhy nebo naopak přibírání na váze v důsledku konzumace rychle dostupných jídel s vysokým obsahem cukrů a tuků.

7.2.3 Testování

O tom, zda se čas trávený online změnil z pouhé zábavy na netolizmus, je možné se přesvědčit prostřednictvím **testu**, který zveřejnila Hýbnerová (2012, 43) ve své studii. Presentuje test sestavený Johnem Sulerem, předním odborníkem na kyberpsychologii a problematiku zdravého a patologického užívání internetu.

Při dosažení pěti a více kladných odpovědí se jedná o vážný problém:

- Zanedbáváte kvůli internetu důležité věci ve svém životě?
- Narušuje internet vztahy s významnými lidmi vašeho života?
- Jsou vaši blízcí rozčileni či zklamáni tím, jak se chováte v souvislosti s internetem?
- Bráníte se nebo jste rozrušeni, když někdo kritizuje váš internetový život?
- Máte pocity viny či úzkosti při přemýšlení o své činnosti na internetu?
- Stalo se vám, že jste se snažili zatajit či zamaskovat váš internetový život?
- Zkusili jste s tím někdy přestat, ale nešlo to?
- Když jste k sobě upřímní, myslíte, že je nějaká skrytá příčina, kvůli které trávíte na internetu tolik času?

Odbornou pomoc při léčbě závislosti na internetu vyhledává pouze malé procento pacientů. Většina zvolí samoléčbu nebo si svoji závislost nepřiznává. V mnoha případech se na závislost na internetu narazí až v souvislosti s jiným problémem, například fyzickým, psychickým nebo vztahovým. V průběhu řešení těchto potíží se odhaluje spojitost s mírou času stráveného online. Součástí léčby závislosti na internetu

je psychoterapie a v některých závažných případech i farmakoterapeutální zásah, například antidepressivy v případě projevujících se depresivních či úzkostných stavů.

Hýbnerová (2012, 44) uvádí některé tipy z Univerzity v Dallasu, jakým způsobem pomoci svým blízkým při zvládnání závislosti na internetu:

- Buďte dobrým příkladem. Mějte svůj život na síti pod kontrolou.
- Podpořte svého známého v zájmech, které nejsou spojené s internetem.
- Mluvte s ním o vašich obavách z důsledků jeho potíží s online závislostí.
- Podpořte jeho touhu po změně, pokud si myslí, že má s internetem problém.
- Povzbudte ho k vyhledání nějaké formy odborné pomoci.

Hýbnerová (2012, 45) také uvádí jeden z příběhů, které řešili na Lince bezpečí: „Mám velký problém, můžete mi pomoci? Hraju každý den asi 10-15 hodin. Pořád mi to nestačí. Když nemůžu hrát, myslím na sebevraždu. Rodiče to vůbec nechápou. Chtěl bych umřít. Co mám dělat?“

Je to hrozivý příběh mladého člověka, který je silně závislý na počítačových hrách. Nadějí je to, že si svůj problém uvědomuje a hledá pomoc. Mnohdy rodiče takové problémy svých dětí nevnímají, bagatelizují nebo neumějí dětem s takovým problémem pomoci. Naštěstí je v České republice možnost obrátit se na odbornou pomoc.

Langrová (2012, 128) uvádí příběh 26 letého muže, závislého na hraní počítačové hry. Respondent výzkumu Yeea uskutečněného v roce 2002 uvedl:

Jsem závislý na EQ (EverQuestu) a nenávidím za to i sám sebe. Když hraju, sednu si a pařím minimálně 12 hodin v kuse, pak mě zachvátí pocity viny, když si uvědomím, kolik věcí by se dalo dělat místo toho, jako třeba číst si, dokončit školu a makat na kariéře. Nemohu si ale pomoci, pokaždé mě to pohltí. Jsem momentálně už přes měsíc bez práce, ve stresu a depresi, a uvolním se jen při hraní EQ, protože je prostě jednodušší takhle zapomenout na potíže okolního světa. Problémy samozřejmě nastanou ve chvíli, kdy se do toho opravdového světa vrátím, jsou stále větší, je to jako začarovaný kruh. Už jsem se opravdu několikrát pokoušel přestat. Vždycky ale přišel abstínák, pocity bolesti, úzkosti, cítil jsem se ztracený a nevěděl jsem, co mám sám se sebou vlastně dělat.

Příklady, kdy závislost měla fatální dopady, jsou známy spíše ze zahraničí. Hýbnerová (2012, 35) několik těchto příkladů uvádí. V roce 2005 zemřel na srdeční

zástavu mladík Lee Seung Seop z Jižní Koreje poté, co hrál nepřetržitě padesát hodin hru StarCraft. O dva roky dříve spáchal třináctiletý chlapec Zhang Xiaoyi sebevraždu skokem z výškové budovy poté, co si stěžoval, že nedokáže přestat s hraním online her. Dvacetiletá Chris Staniforth ze Sheffieldu zemřela v důsledku komplikací způsobených krevní sraženinou po dvanácti hodinách strávených nad internetovou hrou. Její komplikace byly podobné žilní tromboze, jíž jsou ohroženi pasažéři dlouhých letů.

7.3 Vliv na socializaci

„Schopnost odolávat tlaku médií je zakomponována do procesu socializace a výchovy.“ (Lesková, 2013, 104)

Jedním ze sociálních aspektů je **socializace**. Z hlediska socializace má na děti vliv v první řadě rodina. Druhým zásadním mezníkem je nástup školní docházky, kdy se dostávají do skupiny stejně starých dětí z různých rodin a s odlišným životním stylem. Vliv médií popsala Krčmářová a Vacková (2012, 15-25) ve studii Dítě předškolního a mladšího školního věku a internet. Výstupy médií vnímá dítě odlišně od dospělé osoby. Dítě vnímá audiovizuálními médii zprostředkované příběhy jako realističtější než ty, které jsou mu pouze čteny nebo které si samo čte. Dítě v útlém věku není schopno kritického myšlení a není tedy schopno pochopit prvky ironie či stylizované příběhy. Pro masová média je typická konformita, která se u dětí projevuje tím, že chtějí sledovat to co jejich vrstevníci.

Počítače a internet mají vliv na **kognitivní vývoj dítěte**, které je novým technologiím vystaveno od svého narození. Děti si velice snadno osvojí ovládání i složitějších technologií a ovladačů, se kterými mnohdy bojují i dospělí. Děti jsou schopny technologie ovládat i bez znalosti daného jazyka, schopnosti číst a psát. Johnsonová (2006) se zabývá jednotlivými typy online aktivit a jejich vlivem na kognitivní vývoj. Podle Johnsonové na zlepšení pozornosti, vizuální představitosti a paměti mají pozitivní vliv online hry. Surfáním po webových stránkách, které mají obrazový i textový obsah posilují děti schopnosti interpretace. I komunikace online vyžaduje posilování a rozvoj komunikačních schopností dětí a aktivizují jejich jazyková

centra v mozku. Johnsonová dále uvádí, že „rozličné online aktivity vyžadují a posilují metakognitivní dovednosti“.

Rozvoj dovedností souvisí o i schopnost multitaskingu, tedy schopnosti soustředit se na více podnětů zároveň a mezi podněty rychle „přepínat“ (soustředit svou pozornost jiným směrem). Krčmářová (2012, 77) uvádí: „Pokud dítě s moderní technologií, internetem a virtuálním světem přichází do kontaktu, je třeba dbát, aby nedocházelo k přetížení jeho sensorických systémů a negativnímu vlivu na somatický růst.“ Dítě se učí napodobováním toho, co vidí, proto by obsah zpřístupněný online měl být v souladu s okolím, tedy s tím, jaké jsou požadavky na socializaci a normy chování. Stejně tak i Sak et al. (2007, 256) upozorňuje na to, že díky online prostředí a virtuálnímu světu vznikají „nové obsahy, artefakty, informace a poznatky“, což v důsledku vede k produkci „virtuální sociální normy, hodnot a formy komunikace“.

Virtuální realita se tedy stává důležitou součástí socializace člověka, který se vyrovnává nejen s přirozeným prostředím, ale také s aspekty prostředí virtuálního. Základem pro virtuální sociální zrání je počítačová gramotnost, která je pro mladší generaci samozřejmou součástí jejich života, pro starší generace je však mnohdy velkou neznámou. Koexistence virtuálního a přirozeného světa se stává závažným problémem (Sak et al., 2007, 257), který je potřeba řešit.

Pokud se sejde víc rizikových faktorů, potom i mediální násilí může mít větší vliv. Dítě vyrůstající v nepřátelském a agresivním prostředí, přebírá tyto vzorce chování. Nekultivované prostředí nezpůsobí vždy, že se dítě vydá na šikmou plochu, ale posune ho tím směrem. Žije-li dítě v rodině, kde jsou vztahy přijatelné, má vybudované ochranné sociální dovednosti, má přiměřenou školní úspěšnost, nemusí ho žádné násilí ani mediální deformovat. Pokud dítě vyrůstá v podmínkách horších nebo dokonce špatných, může pro něj akční hrdina sehrát roli důležitého vzoru. (MŠMT, 2012, 12)

Technizace lidského jednání ve virtuální realitě (Sak et al., 2007, 250), která se projevuje posunem od přirozených k virtuálním emocím, má za následek to, že člověk ve virtuálním světě počítačových her bere zabití člověka pouze jako technický problém, který není spojen s fyzickým utrpením nebo emocemi.

Mládež, která bere kyberprostor a virtuální realitu jako samozřejmou součást života, a proti tomu starší generace, která se ještě neodloučila od tradiční kultury, to jsou důvody vzniku **generační propasti** (Sak et al., 2007, 250), která se například

významně projevuje v oblasti pedagogiky. Pedagogové s možnostmi, které nabízí virtuální realita, neumějí pracovat a vzdalují se tak svými tradičními vzdělávacími metodami schopnostem, možnostem a dovednostem dnešních žáků. Důsledkem je nezáměr o výuku i vykládanou látku. Naštěstí v posledních letech dochází k posunu. Součástí výuky je počítačové a mediální gramotnost. Lesková (2013, 52) se zasazuje za to, aby se mediální gramotnost ve vzdělávání projevila nejen ve formě formálního, ale také neformálního vzdělávání. Školy jsou běžně vybaveny počítačovou učebnou, multimediálními dotykovými tabulemi. Pedagogové se vzdělávají ve využívání informační a komunikační techniky při výuce.

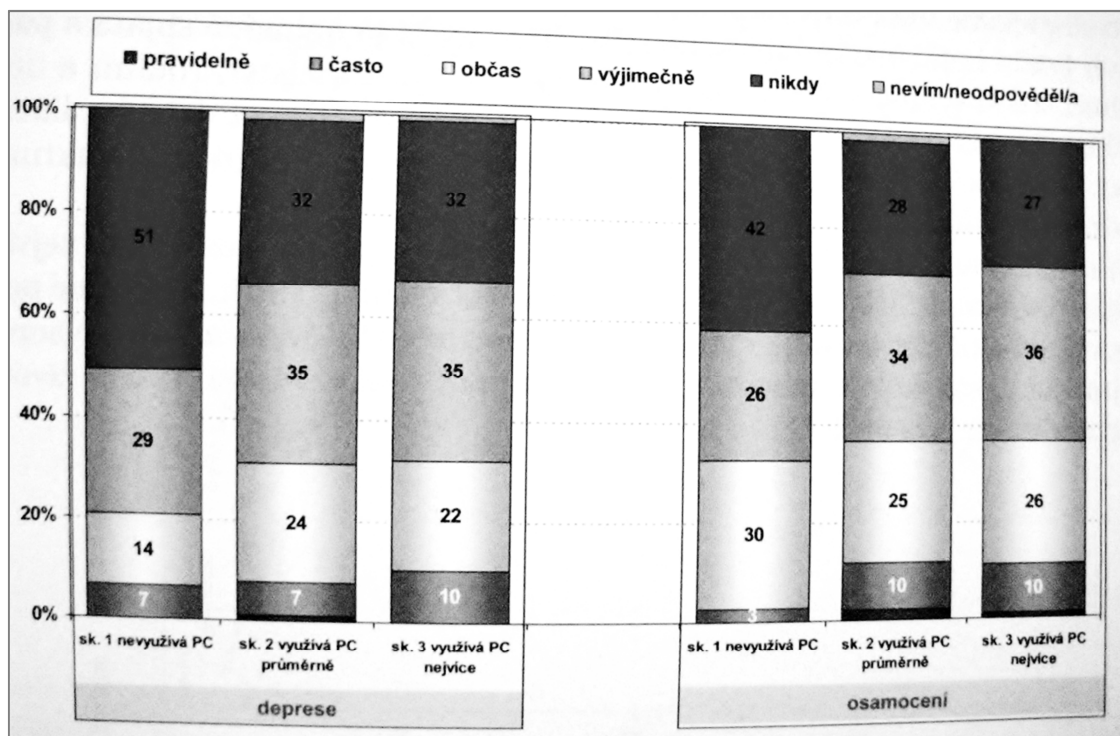
Přesto je nutné mít nad způsobem trávení volného času dětí a mládeže kontrolu. Monitorovat činnosti dětí ve volném čase by měli nejen rodiče, ale také jejich pedagogové. Děti ještě nemají dostatek zkušeností, nedovedou se orientovat ve všech oblastech zájmových činností, potřebují citlivé vedení, aby si množství činností online vyvážily dostatečným množstvím fyzických aktivit. Podmínkou účinnosti je, aby toto vedení bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé, účast na nich dobrovolná. Míra ovlivňování volného času závisí na věku dětí, jejich mentální i sociální vyspělosti i na charakteru rodinné výchovy.

Člověk je společenský tvor a jednou z jeho potřeb je potřeba sdružovat se, komunikovat, ujasňovat si svou pozici a smýšlení prostřednictvím interakce s druhými. Lesková (2013, 47) uvádí, že prostřednictvím masmédií dochází zejména k uspokojování potřeby informací, potřeby udržet si pocit vlastní totožnosti, potřeba společenské interakce, potřeba nechat se bavit a rozptylovat, potřeba strukturování času v každodenních činnostech. Pokud tedy média tyto potřeby uspokojují, jak je možné, že dochází k frustraci a deprivaci. Kromě potlačení ostatních potřeb vyššího řádu, zejména potřeb biologických, je dalším důvodem, který uvádí Lesková (2014, 48) to, že „míra uspokojení publika souvisí se shodou mezi očekáváním a ‚skutečným‘ ziskem, jak je vnímá příjemce“.

Člověk má ale také vědomou potřebu soukromí, tedy samoty. Samotu Sak et al. (2007, 273) chápe jako „dobrovolnou volbu, jež není stavem vyplývajícím z donucení“. Oproti tomu osamocení, jak jej pojímá i Hýbnerová (2012, 37) je situace, která je chápána negativně, jelikož není dobrovolnou volbou jedince a jde o stav nenaplnění potřeby sociability (potřeba sounáleženosti). Sak et al. (2007, 274-276) uvádí zajímavé poznatky z výzkumu, který byl realizován u respondentů ve věku od 15 do 40 let, kteří odpovídali na otázky směřující k tomu, zda se domnívají, že rozšíření internetu a

zvýšení intenzity jeho využívání přinese do života také něco negativního. Z výzkumu vyplynulo, že se až 13 % respondentů obává izolovanosti.

Výsledky výzkumu prezentuje graf (Obrázek 3), z něhož je patrné, že pocit osamocení vnímají všechny skupiny respondentů. Příčiny pocitu osamocení jsou různé a nelze stanovit jednu jedinou hlavní příčinu.



Obrázek 3. Deprese a osamocení v jednotlivých skupinách podle míry užívání PC (Zdroj: Sak et al., 2007, 275)

Virtuální prostředí a míra využívání informačních a komunikačních technologií má dopady i na hodnotový systém jedince. Sak et al. (2007, 276) uvádí zjištění sociologického výzkumu, který se uskutečnil v prosinci 2005 a v lednu 2006 a výběrový soubor obsahoval 772 respondentů. Skupina respondentů, která byla nejméně ovlivněna mírou používání počítače v porovnání s ostatními, ve svém hodnotovém systému na první místa řadí zdraví, přátelství, rodinu a děti, lásku, životního partnera, životní prostředí, mír, užitečnost druhým lidem, plat. Nízké preference u této skupiny získaly hodnoty jako pravda a poznání, soukromé podnikání, Bůh.

Skupina, která počítače každodenně aktivně využívá, nejvíce dbá na hodnoty jako demokracie, zajímavá práce, společenská prestiž, soukromé podnikání, veřejně prospěšná činnost, politická angažovanost a Bůh. Naopak nejnižší příčky v žebříčku hodnot pro tuto skupiny měly hodnoty rodina a děti, láska, životní partner a mír.

Z průzkumu při interpretaci dat vyplynulo, že „hlavními proměnnými na úroveň využívání počítačů i na hodnoty je sociokulturní úroveň rodiny a vzdělanostní úroveň rodičů“ (Sak et al., 2007, 278). S tímto názorem se ztotožňuje i názor Leskové (2013, 104), která uvádí, že rodiče musí být na takové úrovni, aby dokázali „vést a učit děti výběrovému, inteligentnímu a kritickému diváctví“.

Karásková Ulbertová (2012, 65 - 67) uvádí příklady z Linky bezpečí:

...Dívka (14 let) vysvětluje, že utratila na internetu peníze, které jí nepatřily, a nyní má strach, co se stane, až na to rodiče přijdou. ... Volající dlouho touží po počítači a hledala na internetu nějaký, který by jí vyhovoval. Našla stránku, která Nabízela velmi výhodné notebooky, televize a další techniku. ... Volající neměla dostatek peněz, ale věděla, kde mají rodiče kartu od bankovního účtu, kterou téměř nepoužívají. ... Balíček, který dorazil, obsahoval zcela nefunkční a starý počítač, prodejce nereagoval na žádné maily, a poslední dny ani stránka není dostupná. ... Rodiče dosud zřejmě netuší, co se stalo, ale z pravidelného výpisu se to dozví. Dívka je zoufalá a má velký strach.

... Volající říká, že náhodou našla v počítači své patnáctileté dcery fotografie, na kterých je dcera nahá a ve vyzývavých pózách. Následně objevila v historii prohlížeče internetové stránky s pornografickou tematikou a erotickou seznamku. Je v šoku, neví, jak se zachovat, jak s dcerou o tom, co se děje mluvit. ...

7.4 Dopady na zdraví

Hodaň (2008, 154) vyjadřuje skutečnost, že „zdraví není stav, ale proces, na němž se významně podílí nositel“. Pokud z této myšlenky vycházím, tak je zcela zřejmé, že trávení volného času online nemá zásadní vliv na zdraví člověka, který se tomuto způsobu trávení volného času věnuje pouze výjimečně a ne zvláště dlouhou dobu nebo ve vyváženém poměru s ostatními aktivitami (sport, kultura apod.). Zásadní vliv na zdraví může mít trávení času online pro lidi, kteří si vybírají výhradně tento způsob trávení volného času nebo dokonce jsou již závislí.

Dle studií využívání online mobilních aplikací může mít zdravotní důsledky a to z důvodu využívání právě mobilního telefonu, ze kterého jsou aplikace přístupné.

Negativní účinky na zdraví má elektromagnetické pole, díky kterému mobilní telefon funguje jako přijímač a vysílač. Hradil (2009, 155) ve své publikaci zveřejňuje vyjádření Americkou asociací mobilního telekomunikačního průmyslu: „Vyzařování mobilních telefonů je možná slabé, existuje však dostatek důkazů o účincích i slabého záření.“

S dlouhodobým působením elektromagnetického pole jsou například spojovány poruchy učení, koncentrace a chování u dětí, ale také zvýšení krevního tlaku, poruchy srdečního rytmu, srdeční infarkty a mrtvice i u mladších lidí, degenerativní onemocnění mozku, epilepsie, rakovinná onemocnění jako leukémie a nádory mozku.

Pospíšil a Michal (2004, 30) se k tomuto názoru nepřiklánějí, dle jejich mínění je záření vydávané mobilním telefonem natolik slabé, že větší hrozbou jsou nám bacily a viry. Nicméně doporučují dodržovat doporučení výrobců.

Používání počítače má zdravotní důsledky (Hýbnerová, 2012, 37) v podobě bolestí zad, bolestí hlavy, zánětů šlach na zápěstí. Celkově sezení u počítače oslabuje fyzickou zdatnost jedince, což může mít další důsledky jako je vysoký krevní tlak, cukrovka. Zabraní se do hraní online hry může u člověka způsobit potlačení biologických potřeb jako je spánek, potřeba jíst. Neuspokojování těchto potřeb může vést nejen k podvýživě a vyčerpání organismu, ale v závažných případech i ke smrti.

7.5 Kriminalita v online prostředí

S internetovým prostředím je spojena i kriminalita, která využívá možnosti informační společnosti. Prostřednictvím internetu dochází k nelegálnímu stahování a sdílení dat, ale také osobních údajů uživatelů a nelegální sledování datové stopy (Sak et al., 2007, 29). Internet je elektronické médium, díky kterému snadno proudí informace a data různými cestami a kanály (Veličková Hulanová, 2012, 89-108). Známé jsou i případy pedofilních uživatelů internetu, kteří se díky virtuální identitě v chatovacích místnostech mohou spojit s nezletilými dětmi, vést erotické rozhovory a domlouvat si schůzky (Sak et al., 2007, 32).

Mezi rizika plynoucí z vlastnictví internetu a pohybu ve virtuálním světě patří také **kyberšikana**. Podle Karáskové Ulbertové (2012, 53-68) je kyberšikana „chování, které odpovídá klasické šikaně, nicméně je prováděno s pomocí elektronických prostředků, což může zvyšovat nebezpečnost této činnosti, protože stejně jako internet

nezná elektronická šikana hranic“. Do kyberšikany jsou zařazeny i šikanózní projevy prostřednictvím mobilního telefonu. Nejčastěji má podle Karáskové Ulbertové (2012, 55) kyberšikana podobu úmyslného publikování nadávek, zesměšňujících informací, zveřejňování choulostivých nebo upravených fotografií či videí. Závažnost kyberšikany je zejména v tom, že se do útoku velice jednoduše zapojí širší okruh agresorů, šikanování přihlíží větší publikum, má trvalejší charakter. Pachatelé kyberšikany jsou často anonymní, v podstatě neodhaleni a ve většině případů není možnost je potrestat.

Mezi další projevy patří **kyberstalking**, tedy opakované a stupňované obtěžování a pronásledování prostřednictvím SMS zpráv, e-mailů, telefonátů či zpráv z online komunikačních prostředků (Skype, Facebook, ICQ, chat apod.). Internetová anonymita dává kyberstalkerovi možnost pro pronásledování své oběti a to vytrvale a systematicky (Veličková Hulanová, 2012, 90). Právě anonymita je často motivem, který vede ke stalkingu. Veličková Hulanová (2012, 102) uvádí, že si pachatel své jednání ospravedlňuje následovně:

- Nikdo mě nevidí.
- Nikoho nevidím.
- Dělají to všichni.

Dalším motivem, který je pro pronásledování častý, je snaha o získání moci nad obětí, a to především pomocí strachu. Pronásledování je pro oběť, kterou jsou nejčastěji ženy, velice traumatizující a děsivou zkušeností, která vede ke ztrátě důvěry, dlouhodobé emocionální úzkosti a značnému narušení každodenního života.

Změna identity uživatelů online komunikačních prostředků, kteří se snaží o domluvení schůzky s nezletilým, se nazývá **kybergrooming**. Pojem kybergrooming je proces probíhající online, při kterém se pachatel snaží postupně získat důvěru nezletilého dítěte a přimět ho, aby se s ním účastnilo různých sexuálních aktivit. Cílem takové schůzky je sexuální obtěžování či zneužití nezletilé osoby. V chatovacích místnostech se mezi sebou mohou seznamovat lidé z celého světa. Veličková Hulanová (2012, 92) upozorňuje, že pachatelé trestné činnosti mají prostřednictvím internetu „ohromné možnosti ve výběru svých obětí, které přesně odpovídají jejich potřebám“. K tomu, aby pachatel navázal online komunikaci s dítětem, potřebuje méně než 8 minut, během kterých je schopen navázat kontakt a začít se bavit na sexuální téma.

Veličková Hulanová (2012, 93 - 95) uvádí hlavní body procesu manipulace dítětem na internetu:

1. Navázání přátelství například větou „Ahoj, chci si pokecat...“.
2. Vytváření vztahu. Při vytváření vztahu pachatel navazuje na předešlou přátelskou konverzaci a snaží se o dítěti zjistit více. Konverzací se snaží docílit láskyplného vztahu s dítětem a začíná být intimnější. Navrhuje možnost se osobně sejít nebo si alespoň poslat fotky, nejlépe se sexuální tematikou.
3. Posuzování rizik. Jde o fázi, kdy si pachatel ověřuje možná rizika. Zjišťuje umístění počítače, zda jej využívají i rodiče.
4. Exkluzivní vztah. Intenzita vztahu mezi pachatelem a dítětem se stupňuje. Pachatel používá věty jako „...rozumím, čím procházíš...“, „...nikdo jiný nemůže našemu vztahu rozumět...“, „...je to naše tajemství...“. Často se dokonce pachateli podaří vytvořit emoční závislosti dítěte na své osobě.
5. Sexuální vztah. Sexuální vztah je dalším pokračováním vytvořeného důvěrného vztahu, kdy pachatel s dítětem komunikuje o sexu, vyměňují si pornografické snímky a dochází k uspokojování před webkamerou.
6. Osobní setkání. Dověšením vztahu je pak žádost pachatele o osobní setkání s dítětem. Domluvení schůzky je opět jejich tajemstvím, které dítě nesmí nikomu prozradit. Ke schůzkám dochází v parcích, kinech, diskotékách nebo i v bytě nebo na pracovišti pachatele. Výsledkem setkání je často zneužití dítěte.

Trestným činem, který je řešen v souvislosti s internetovou pornografií, je **dětská pornografie**. Děti jsou v takovýchto případech oběťmi trestného činu. Nicméně Karásková Ulbertová (2012, 55 - 56) uvádí, že jsou známy i případy (zejména v USA), kdy původcem dětské pornografie byly samy děti, které v materiálech s pedofilní tematikou viděly možnost si vydělat, a tak za poplatek na internetu zveřejňovaly své pornografické snímky.

Kriminalita v online prostředí většinou pracuje s informacemi, proto je velice důležité dbát na opatrnost při používání osobních dat a informací na internetu, zejména na sociálních sítích, které jsou snadno dostupné širšímu okruhu víceméně anonymních pozorovatelů. Bezpečnost v online prostředí by měla být zdůrazňována především dětem, které jsou často obětí negativních důsledků používání internetu a mohou být velice snadno zmanipulovány, aby prozradily některé důležité informace. Dětem nepřijde nic nebezpečného na tom, když na sociální síti zveřejní, kdy jejich rodina odjíždí na dovolenou a nevidí rizika při online komunikaci s neznámými lidmi.

Karásková Ulbertová (2012, 57 – 58) uvádí v souvislosti s bezpečností dětí v prostředí internetu zajímavé údaje:

- Více než polovina dětí ve věku 10 až 13 let má ve svém pokoji počítač.
- 44 % dětí ve věku 10 až 13 let využívá sociální média na svých mobilních telefonech.
- Šest z deseti rodičů má přístup do počítače svého dítěte, takže vidí, na jaké stránky dítě chodí. Nejvíce tak činí američtí (72 %) a kanadští (67 %) rodiče.
- Více malých dětí umí hrát počítačovou hru než jezdit na kole.
- Více dětí ve věku od dvou do pěti let si umí hrát s aplikací mobilního telefonu než si zavázat tkaničky u bot.
- Více malých dětí si dokáže otevřít webový prohlížeč, než by uměli plavat bez pomoci.

Alarmující je fakt že třetina rodičů připustila, že na počítači nemají žádnou ochranu a pouze polovina rodičů si uvědomuje, že existuje možnost využití nějakého nástroje rodičovské kontroly či bezpečnostního programu.

Nástroje rodičovské kontroly lze podle činnosti, kterou provádějí rozdělit do tří kategorií (Karásková Ulbertová, 2012, 62):

- Filtrování obsahu.
- Monitorování aktivity v počítači.
- Omezení přístupů ke zdrojům.

Děti tak mají nejen schopnosti, ale také možnost dostat se na nevhodné stránky na internetu. Vždyť již 22 % šesti až devítiletých dětí používá e-mail a 13 % dokonce má svůj profil na Facebook, přestože je u něho věková hranice pro používání. Rodiče ovšem o této věkové hranici nevědí a svým dětem přístup na Facebook a jiné sociální sítě umožní a mnohdy ani nekontrolují činnost svých dětí na těchto profilech.

Třetina dětí ve věku od šesti do sedmi let komunikuje se svými přáteli online. Ve věku od osmi do devíti let je to již 47 % dětí. České děti jsou přeborníky zejména v posílání SMS zpráv. Na žebříčku se umístily na druhém místě za Italy a před britskými dětmi.

Karásková Ulbertová (2012, 58) prezentuje zprávu Evropské unie Kids Online, kde se konstatuje: „Celkově se ukazuje, že české děti a dospívající vykazují podobně

jako jejich vrstevníci ze Švédska a Estonska poměrně liberální a intenzivní přístup k internetu, který je vystavuje potenciálně vyšším rizikům. Na druhou stranu jsou také nadprůměrní ve schopnostech internet užívat a rizikům tak čelit.“

Veličková Hulanová (2012, 90 - 92) uvádí několik případů:

Na chat Linky bezpečí přišla dívka, která si již dva roky píše na chatu s jinou dívkou, se kterou si i vyměnily několik erotických až pornografických fotografií. Ukázalo se, že za dívku se vydával nějaký muž, který ji nyní vydírá a vyhrožuje jí, že pokud se s ním nesejde a nebude s ním mít pohlavní styk, tak její fotky zveřejní. Dívka má strach z reakce svého přítele, rodiny, přátel, a ostatních lidí ve škole. Neví, co má dělat.

Volá dívka, která má svůj profil na stránce Libimseti.cz. Zřídila si jej, protože se ráda seznamuje s novými lidmi, ráda se baví. Vše bylo v pořádku až do minulého týdne. Začal ji obtěžovat chlap, píše, že je mu dvacet pět let. Neustále ji láká na schůzky, nedbá jejího odmítání, bombarduje ji vzkazy a vybízí ji k sexuálním hrám. Chce s ní jít do kina, potom by si mohli užít v jeho postýlce. Dívka už je z toho naštvaná a vyděšená zároveň. Neví, co dělat.

Na Linku bezpečí se dovolala čtrnáctiletá dívka, se kterou se přes ICQ spojil nějaký muž, který jí tvrdí, že ji miluje. Poslal jí fotografie, na kterých je nahý a kde masturbuje. Volající pláče, protože po ní chce stejné fotografie, když je nedostane, tak prý na ni počká, až půjde ze školy, protože ví, kde bydlí. Jestli to někomu volající řekne, tak jí prý ublíží.

Na Linku bezpečí se dovolává dívka s tím, že se jí někdo naboural do jejího účtu na sociální síti Facebook. Začal jejím jménem psát otravné věci přátelům, které tam měla, a také dalším lidem, které vůbec nezná. Dívka je plná vzteku na toho, kdo to udělal. Vadí jí, co jejím jménem píše. Bojí se, co si o ní pak budou všichni myslet. Chce vypátrat, kdo to je. Spolužačka, která nemá volající dívku ráda, řekla třídní učitelce ve škole, že dívka píše hrozné věci svým spolužákům. Učitelka o tom informovala její matku. Dívce hrozí zhoršená známka z chování. Dívka potřebuje hlavně poradit, jak to vše zastavit. Je hodně rozrušená.

8 Cíl práce

Informovat o trendech v online aktivitách mládeže ve volném čase.

Dílčí cíl: upozornit na vývoj a rizika trávení volného času online.

Jak jsem již uvedl v úvodu své práce, pozornost soustředím primárně na trávení volného času online mládeže. V rámci své profesní zkušenosti byla pro mně nedostačující dostupnost informací o daném tématu, proto jsem se rozhodl, na základě analýzy již zrealizovaných výzkumů na dané téma tzn. studium dostupné dokumentace k daným výzkumům a studiem odborné literatury, vytvořit materiál, který poslouží pro pochopení toho, proč děti a mládež tráví volný čas online a upozornění na rizika, která z toho plynou.

Praktickým přínosem je zejména upozornit rodiče a odbornou veřejnost na zdravotní rizika a problémy v socializačním procesu, které vyvstávají v souvislosti s neúměrným trávením volného času online, které občas přechází až v závislostní chování. A dále informovat o rizicích, která jsou spojená s využíváním a zneužíváním možností internetu k páčání trestné činnosti na dětech a mládeži.

9 Metodika

Svou bakalářskou práci jsem zpracoval jako popis situace a hledání příčin a důsledků. Metodou práce s literaturou je rešerše informačních zdrojů. Zároveň jsem do práce vložil vlastní poznatky, profesní zkušenosti, znalosti a názory.

Bakalářská práce je shrnutím informací pro rodiče a odbornou veřejnost o trávení volného času online dětí a mládeže, o možnostech a způsobech trávení volného času online, důvodech (příčinách) trávení volného času online a důsledcích tohoto způsobu trávení volného času.

Při práci s literárními zdroji, studii, materiály MŠMT, jsem dodržoval citování zdrojů a postupoval dle doporučeného postupu práce s odbornými texty.

9.1 Kvalitativní výzkum

Je nutné sbírat data, která s tématem ne přímo souvisejí a správně je interpretovat a pohlížet na ně z různých pohledů.

Pro mou práci jsem si vybral metodu kvalitativního výzkumu. Miovský (2006) uvádí, že kvantitativní výzkum umožňuje člověku spoluvytvářet realitu a na tu je pak možné nahlížet z mnoha perspektiv a proces poznávání je současně procesem neustálé interpretace. Dodává, že realitu je třeba spíše interpretovat, nežli objevovat. Výhodou kvalitativního výzkumu je, že z malého vzorku vstupních dat je možné získat větší množství odvozených informací. Ve své práci analyzuji výsledky, na základě studia odborné literatury a realizovaných výzkumů z dané oblasti.

9.2 Metoda výzkumu

9.2.1 Analýza dat

Podle Hendla (2005, 226) nemusí analýza dat vycházet ze zvláštních přístupů, ale může použít známé postupy z etnografického přístupu nebo metody zakotvené teorie.

Při analýze dat se snažíme dát určitý smysl shromážděným datům. Postupovat můžeme buď to holisticky, či analyticky, kódováním. Při holistické metodě nerozebíráme data na jednotlivé části, ale nahlížíme na ně jako na celek. Ve většině

případů se schylujeme k analytickému kódování, hledáme v nashromážděných datech pravidelnost a snažíme se klasifikovat jednotlivé části. Následuje snaha výsledky interpretovat jako celek (Hendl, 2005, 226).

9.2.2 Analytická indukce (meta-analýza)

V roce 1934 navrhl americký vědec polského původu Florian Znaniecki postup analytické indukce, strategii, která uvádí do vztahu sběr dat a proces vytváření teorie v kvalitativním výzkumu. Hlavním cílem této nové strategie bylo zvýšení pravděpodobnosti nalezení univerzálních a kauzálních vztahů (Hendl, 2005, 236).

Pro vytvoření teoretické části mé práce jsem použil pomocný nástroj k meta-analýze a to přehledovou studii (review). Podle Vojtíška (2012, 26) je přehledová studie „... nástroj pro shrnutí a vytvoření přehledu o vývoji a aktuálním stavu poznání ve zvoleném tématu s důrazem na výsledky výzkumů a literaturu.“ Je vhodná pro bližší seznámení s konkrétními autory, myšlenkovými směry a výsledky v daném tématu. Vojtíšek (2012, 26) tuto formu doporučuje u témat s dostatečnou šíří pro sumarizaci a jako podklad před zahájením výzkumu nových jevů.

Použití přehledové studie Vojtíšek (2012, 26-27) rozděluje do několika bodů:

1. Volba tématu. Zúžení výběru látky pro následující kroky.
2. Vytvoření rešerší. Výstupem je seznam zdrojů, ze kterých se bude vycházet.
3. Studium vybraných zdrojů. Výběr relevantních kapitol a jejich následné prostudování.
4. Analytická fáze práce s informacemi. Vyhledání a setřídění dat.
5. Syntetická fáze práce s informacemi. Interpretace a parafrázování setříděných informací.

Podle zaměření na práci s látkou může být přehledová studie různého typu (Vojtíšek, 2012, 27):

- Systematický přehled – střízlivý, relativně objektivní, ale kritický.
- Integrativní přehled – shrnutí děl a myšlenek do ucelených podskupin.
- Meta-analýza – analýza výsledků již hotových výsledků a analýz.

Samotný výzkum rozdělím do čtyř částí:

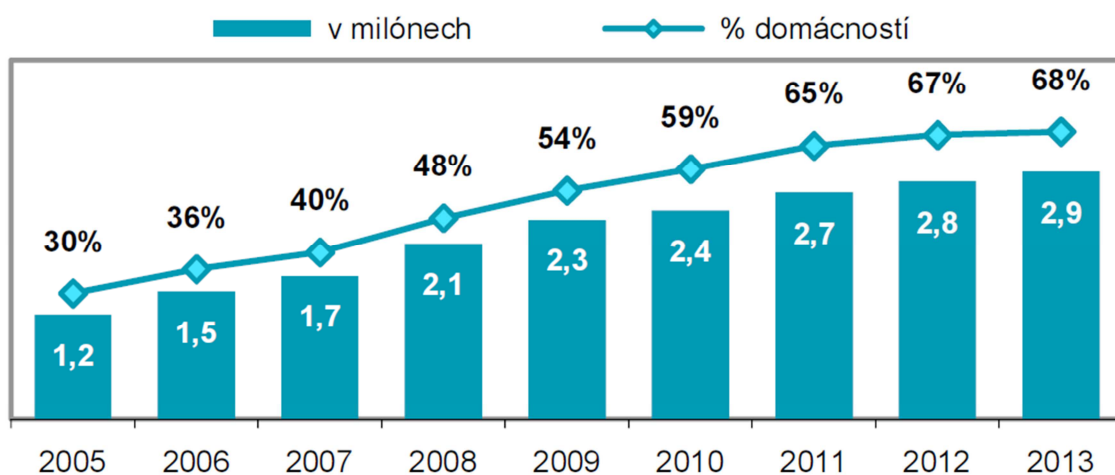
1. Sběr dat – prezentace nashromážděných dat a statistik (kapitola 9.1).
2. Analýza – určení souvislostí s výzkumem (kapitola 9.2).
3. Popis – poukázání na možné trendy (kapitola 9.2)
4. Závěr – doporučení pro praxi (kapitola 10).

10 Diskuze

10.1 Shromáždění materiálu

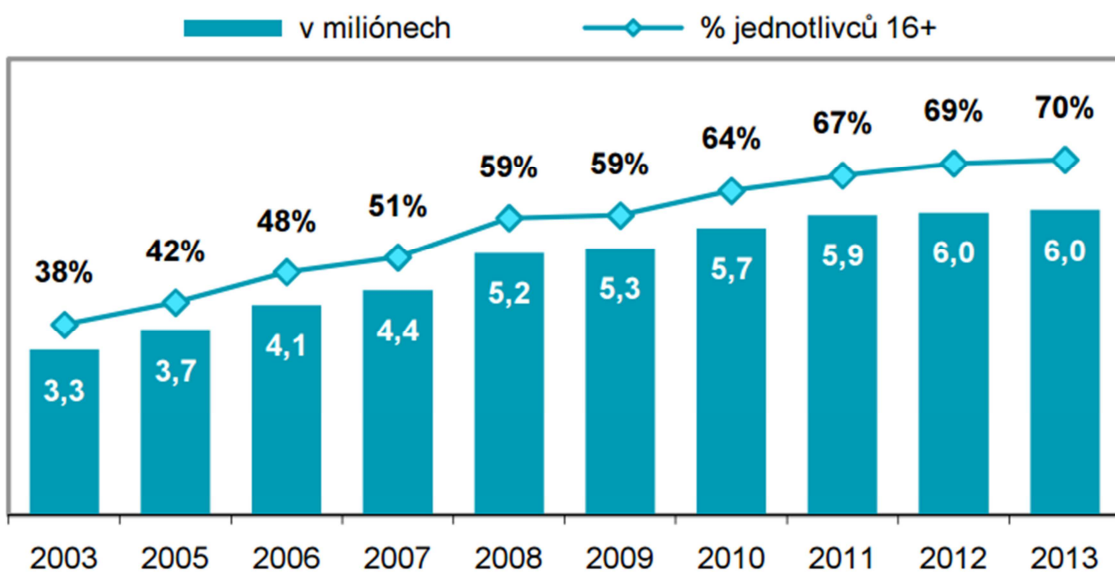
10.1.1 Osobní počítače v domácnostech a u jednotlivců

Následující obrázek zobrazuje vývoj podílu domácností vlastnících osobní počítač.



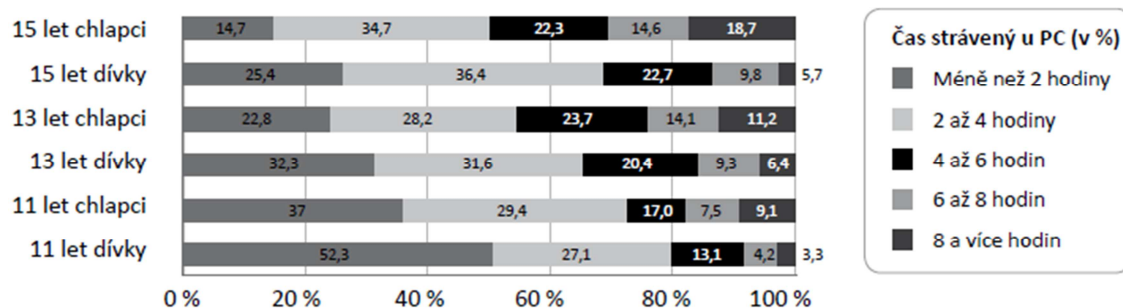
Obrázek 4. Domácnosti s osobním počítačem (ČSÚ, 2014, 20)

Další obrázek zobrazuje vývoj podílu jednotlivců používajících osobní počítač.



Obrázek 5. Jednotlivci používající osobní počítač (ČSÚ, 2014, 27)

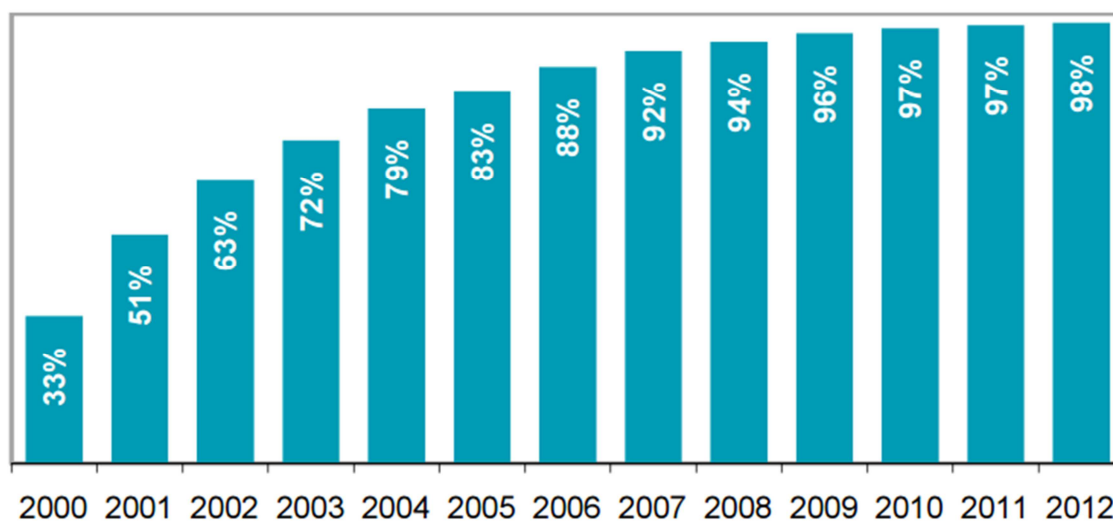
ČSÚ (2010, 22) dále uvádí, že v roce 2007 používalo osobní počítač 87,9 % osob ve věku 16-24 let. V roce 2013 (ČSÚ, 2014, 27) to je 96,5 % osob ve věku 16-24 let.



Obrázek 6. Počet hodin strávených u PC denně během pracovních dní (Kalman et al., 2010)

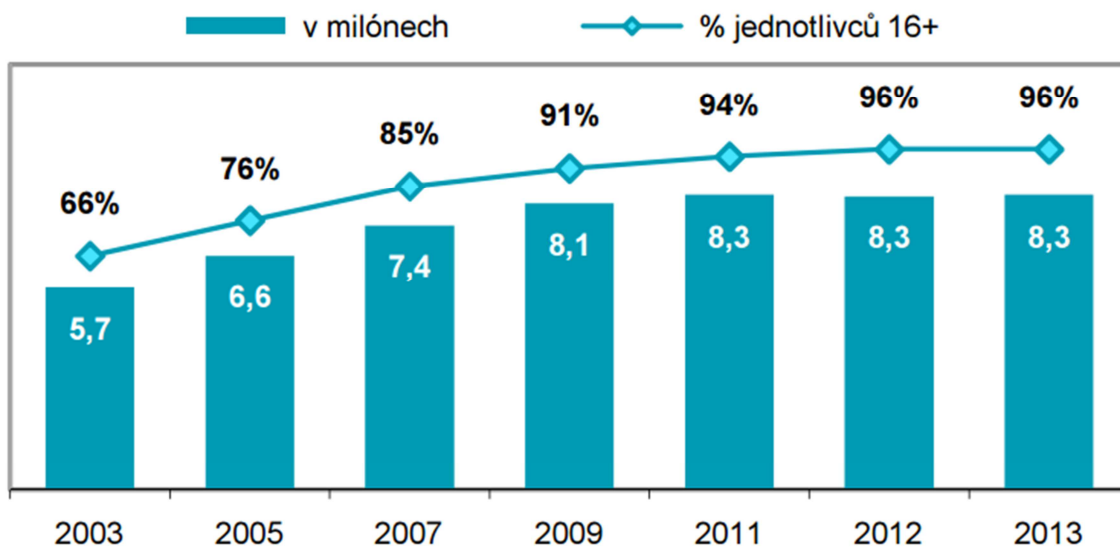
10.1.2 Mobilní telefony v domácnostech a u jednotlivců

Tento obrázek zobrazuje vývoj procentuálního podílu domácností vlastnících mobilní telefon.



Obrázek 7. Domácnosti s mobilním telefonem (ČSÚ, 2014, 18)

Následující obrázek zobrazuje vývoj podílu jednotlivců používajících mobilní telefon.

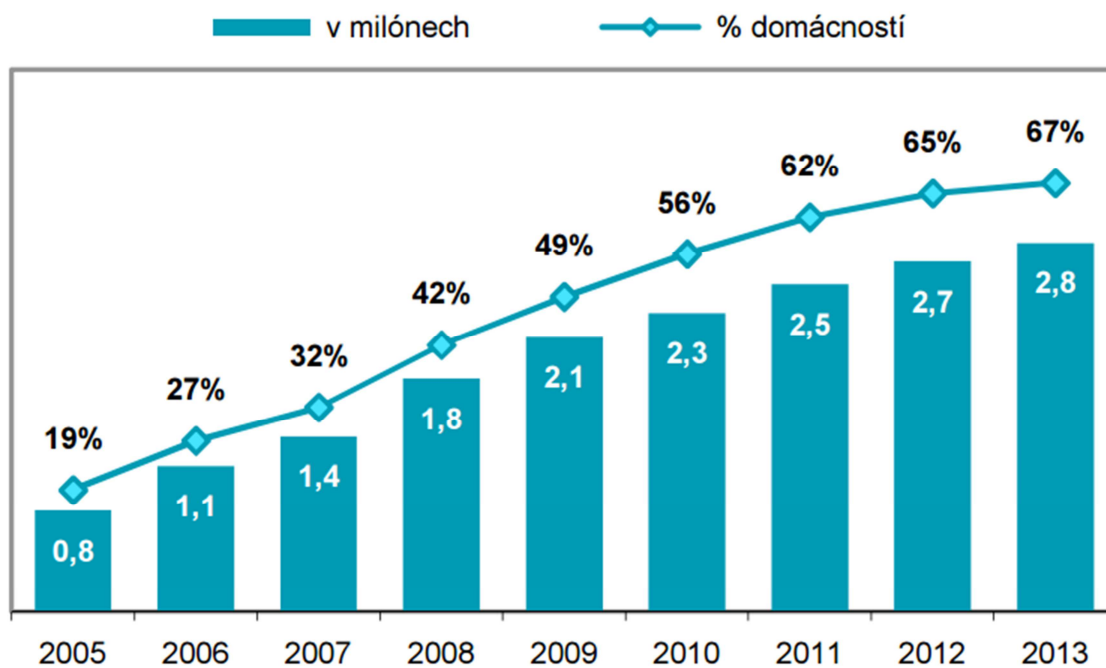


Obrázek 8. Jednotlivci používající mobilní telefon (ČSÚ, 2014, 26)

ČSÚ (2014, 26) uvádí, že podíl mezi osobami věku 16-24 let užívajících mobilní telefon je 99,8 %.

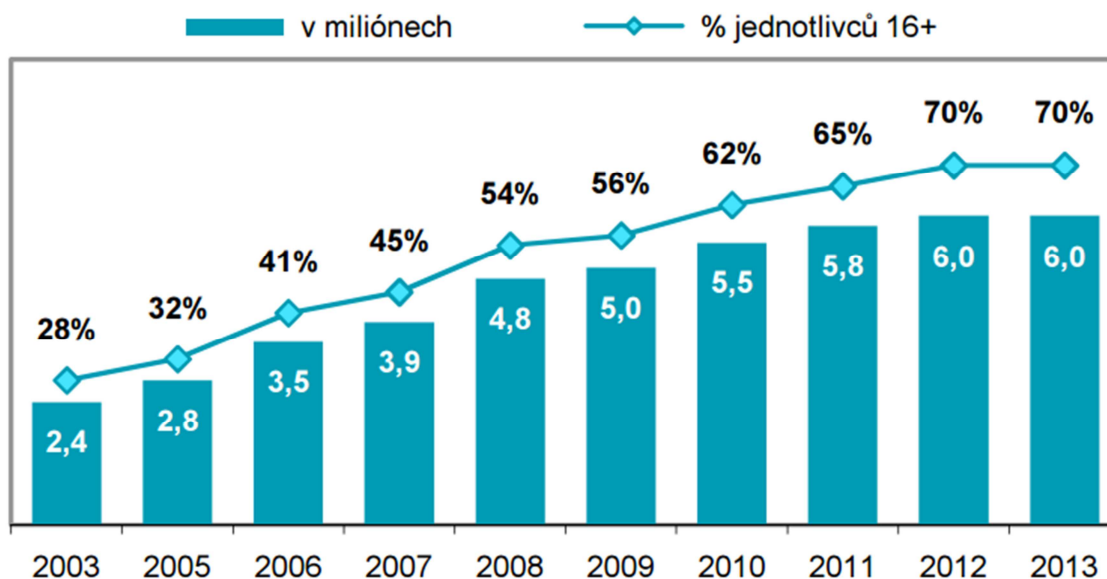
10.1.3 Připojení k internetu v domácnostech a u jednotlivců

Obrázek číslo 8 zobrazuje vývoj podílu domácností s připojením k internetu.



Obrázek 9. Domácnosti s připojením k internetu (ČSÚ, 2014, 22)

Další obrázek zobrazuje vývoj podílu jednotlivců používajících internet.

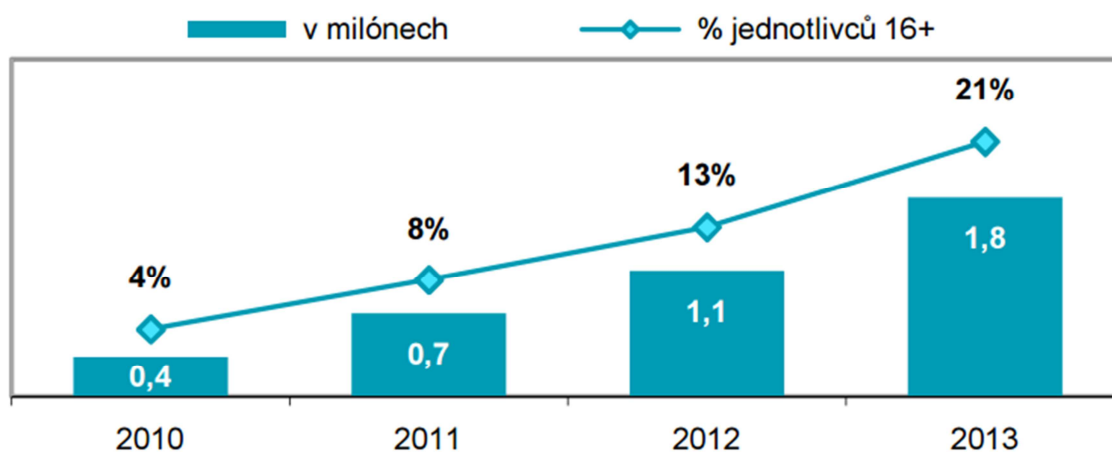


Obrázek 10. Jednotlivci používající internet (ČSÚ, 2014, 28)

Podíl používání internetu mezi mládeží (16-24 let) v roce 2007 byl 60 %, v roce 2013 97 % (ČSÚ, 2014, 28).

10.1.4 Mobilní připojení k internetu u jednotlivců

Tento obrázek zobrazuje vývoj podílu jednotlivců používajících mobilního internetu z mobilního telefonu, notebooku nebo tabletu.



Obrázek 11. Jednotlivci používající mobilní internet (ČSÚ, 2014, 30)

10.1.5 Počítačové hry

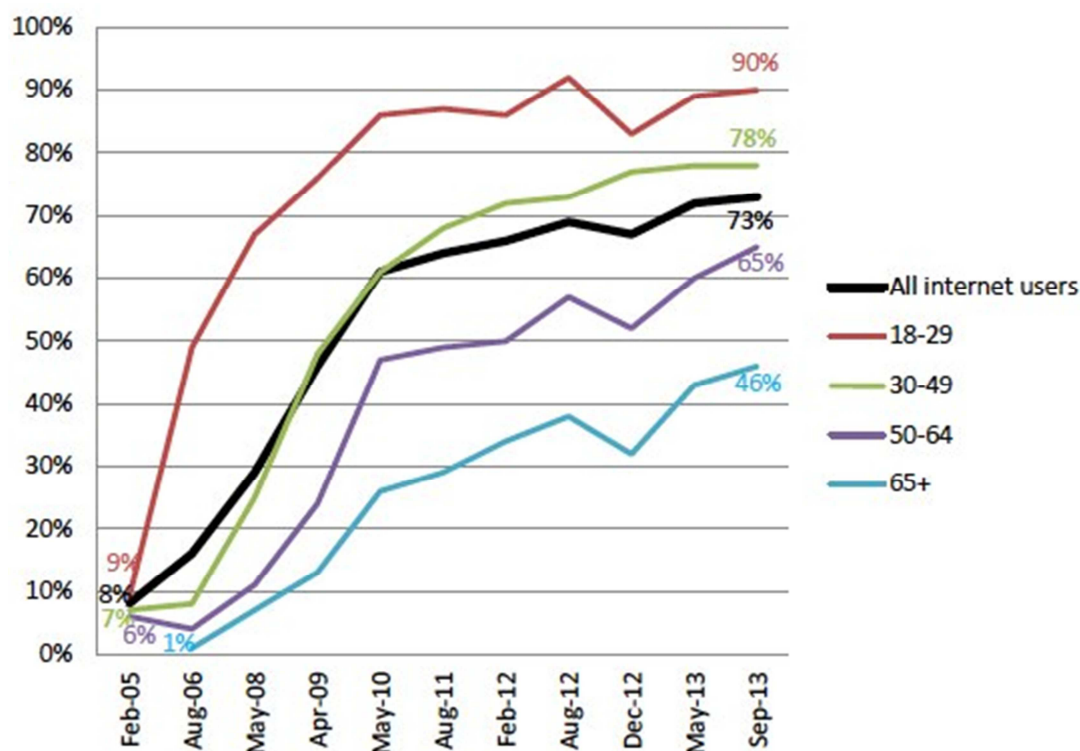
- 56 % populace České republiky ve věku 16 až 64 let hrálo počítačovou hru během uplynulých 12 měsíců. Z toho 6,5 % tvoří mládež ve věku 16-24 let.
- 5 nejpopulárnějších důvodů zbylých 44 % online populace proč nehrají hry:

- Nezajímají mne, nemám čas, mám jiné koníčky, nemám na čem hrát, jsem příliš starý/á na hraní her.
- 31 % rodičů hraje hry se svými dětmi. 28 % ví o existenci tzv. PEGI rating systému (věkové doporučení obsahu počítačové hry).
- 49 % dětí ve věku 10-15 let si koupilo počítačovou hru. 55 % dětí ve věku 10-15 let občas nebo často hrají hry nevhodné k jejich věkové kategorii. To samé platí u 37 % dětí ve věku 6-9 let.
- 49 % hraje na PC, notebooku či MACu, 23 % na tabletu či chytrém telefonu.
- **90 % hráčů hraje online hry.**
- 52 % hráčů považuje hraní za zábavné, 9 % za informativní/vzdělávací.

(ISFE, 2012)

10.1.6 Sociální sítě

Následující obrázek zobrazuje celosvětový procentuální vývoj používání sociálních sítí mezi lety 2005 a 2013, graf je rozdělen podle věkových kategorií, důležitá je pro nás červená (horní) řada, která znázorňuje vývoj u osob ve věku 18-29 let.



Obrázek 12. Použití sociálních sítí, seskupeno podle věku (Pew Research Center, 2013)

Výzkum dále uvádí, že 67 % majitelů mobilních telefonů ve věku 18-29 let mobilní telefon používá pro přístup na sociální sítě (Pew Research Center, 2013).

10.2 Analýza a komparace

Na základě dat z předchozí kapitoly lze vydedukovat jistý trend ve vývoji informačních technologií používaných populací. Z obrázku 4 je jasně patrné, že osobní počítač (dále jen PC) si v domácnostech nachází stále větší popularitu, zatímco v roce 2005 pouze 30 % domácností vlastnilo PC, v roce 2013 je to téměř 70 %. Trend pořizování počítače do domácností se od roku 2011 výrazně zpomalil, nelze však vyvrátit fakt, že do několika let bude počítač či jiná forma informační technologie dostupná ve většině domácností.

Stejně jako u domácností se i nárůst počtu jednotlivců používajících počítač v uplynulých letech mírně zpomalil, nicméně téměř 97 % mladistvých počítač používá ať doma, či ve školách či knihovnách a kavárnách. Můžeme z toho usoudit, že znalost ovládání počítačů je vyžadována stejně jako například znalost českého jazyka či matematiky.

Výše uvedené závěry potvrzují i výsledky šetření organizace HBSC z roku 2010. Výsledky uvádí rostoucí počet hodin, které děti a mládež tráví u PC. Konkrétně u skupiny patnáctiletých je to nárůst přibližně z 30 % na 80 % oproti roku 2002 (Kalman et al., 2010).

Kalman et al. (2010) dále uvádí, že „nepřetržité sledování televize či monitoru počítače by nemělo překročit 2 hodiny denně“. Z obrázku 6 můžeme vyčíst, že toto doporučení nesplňuje 85,3 % chlapců věku 15 let a 74,6 % dívek ve věku 15 let.

Další zásadní vývoj masového rozšíření nalezneme u mobilních telefonů. 98 % domácností (obrázek 7) a 96 % jednotlivců starších 16 let vlastní nebo používá mobilní telefon. Oproti roku 2000, kde pouze 33 % domácností vlastnilo mobilní telefon, je to obrovský nárůst a byť se procentuální podíl za poslední 2 roky téměř nezměnil, můžeme opět s jistotou říci, že během několika let bude každý vlastnit mobilní telefon. Důsledek tohoto trendu? Zkracují se vzdálenosti. Mimo jiné. Svět se tímto změnil, zmenšil se a tak by se měl změnit i náš pohled na okolní svět.

Zásadním elementem našich každodenních životů se pomalu stává také Internet. Důkazem toho jsou i výzkumy ČSÚ, které uvádí, že 68 % domácností (obrázek 8) má

vlastní připojení k internetu (od roku 2005 masivní nárůst téměř o 50 %) a již 70 % jednotlivců internet používá. Internet prohloubil a urychlil efekt mobilních telefonů ve zmenšování vzdáleností. Procento mládeže používající internet dosáhlo v roce 2013 97 %. Tak vysoká čísla jaká prezentuje ČSÚ, musí vést k zásadní změně v přístupu k tomuto fenoménu jakým internet bezpochyby je.

Poněkud mladý nástroj je kombinací mobilních telefonů a internetu. Tento způsob přístupu do sítě internetu se stává velice populární. V roce 2010 pouze 4 % jednotlivců používalo mobilní internet, v roce 2013 je to již 21 %. Vzhledem k nasazení nových mobilních tarifů v roce 2013, kde všichni mají k dispozici minimálně 300 MB dat každý měsíc (nejvíce používané tarify mají od 1 GB) lze očekávat v roce 2014 masivní nárůst využití této technologie.

70 % populace České republiky vlastní počítač a 56 % hraje počítačové hry a 90 % z toho hraje online. Ze statistik jsme vyčetli, že jen 6,5 % tvoří mládež ve věku 16-24 let. Znamená to, že naši mladí jsou v bezpečí? Že tolik jich hry nehraje a není se tak zatím čeho bát? Ne, znamená to, že nevinná a mnohdy důvěřivá mládež se v menšině pohybuje mezi staršími predátory ve virtuálním světě, který má svá vlastní pravidla a vlastní zločiny a špatné lidi. Spousta rodičů podporuje své děti ve hraní a celých 31 % rodičů hraje s nimi nebo jsou pro své potomky hrajícím vzorem a mnozí z nich nemají tušení, co to s jejich dětmi dělá, jaká opatření zavést nebo jaká jsou vůbec k dispozici.

Většina těch co hrají hry, nevnímá tuto činnost jako edukativní byť na každé hře je něco poučného.

Ze všech uvedených technologií a aktivit spojených s IT zaznamenali největší nárůst sociální sítě. V kategorii mládež je to oproti roku 2005 (9 %) nárůst o celých 81 % (v roce 2013 90 %). Svět se díky sociálním sítím zmenšil téměř na své maximální minimum. Nejen že jsme okamžitě ve spojení s kýmkoliv z celého světa, díky sociálním sítím s nimi okamžitě sdílíme své pocity, radosti, myšlenky, obavy a hlavně své soukromí. Bylo těch 8 let dost času na to, abychom se naučili sociální sítě používat? Věnujeme ve výchově svých dětí ne dostatek, ale vůbec nějaký čas tomuto fenoménu?

10.3 Výstup diskuze – SWOT analýza

Analýzu zjištěných skutečností provedu pomocí analýzy SWOT, tedy analýzy slabých a silných stránek, příležitostí a hrozeb, které plynou z trávení volného času online.

Silné stránky (strengths):

- Díky chytrým telefonům je možné čas využívat efektivněji a vyřídít mnohé věci prostřednictvím internetového prostředí nebo aplikací.
- Chytré mobilní telefony uživatelům umožňují komunikovat se svými blízkými, sdílet fotografie a zážitky.
- Počítačové hry uspokojují některé z lidských potřeb – potřeba realizace, potřeba uznání apod.
- Počítačové hry dokáží rozvíjet strategické a abstraktní myšlení.

Slabé stránky (weaknesses):

- Chytré mobilní telefony omezují schopnost přímé komunikace.
- Sociální sítě a velké množství her zabírají uživatelům čas, který by mohli trávit v reálném životě.
- Online uživatel se vystavuje značnému množství bezpečnostních rizik – rozvoj kyberšikany, viry, apod.
- Díky závislosti na počítačových hrách uživatel neuspokojuje své základní biologické potřeby. To má závažné zdravotní, psychické i sociální důsledky.

Příležitosti (opportunities):

- Neustálá inovace informačních a komunikačních technologií.
- Rozvoj vysokorychlostního připojení do více koutů světa.
- Zvyšování bezpečnosti datového přenosu.
- Rozvoj výuky počítačové a mediální gramotnosti na školách.
- Rozšiřování povědomí o důsledcích závislosti na internetu a možnost vyhledat odbornou pomoc.

Hrozby (threads):

- Zvyšování počtu kyberšikany u dětí.
- Zvyšování počtu kriminálních činů spojených s internetovým prostředím.
- Neustále rostoucí význam technologií a aplikací v běžném lidském životě.
- Zvyšující se význam života vedeného ve virtuálním světě internetu, zejména na sociálních sítích.

11 Závěr

Každá epocha komunikace s sebou přináší další rozšíření procesů a technologií, s jejichž pomocí lidé obohacují své myšlení a organizují se ve stále složitějších společnostech. Stejně jako příchod jazyka nebo knihtisku otevřel lidem dveře, jimiž mohli uniknout před komunikací omezenou jednotou místa a času, příchod masové komunikace a rozvoj komunikačních prostředků do složitého komunikačního systému umožnil dnešním lidem, aby se organizovali na mnohem globálnější úrovni. Již nesdílíme informace na lokální nebo regionální úrovni, ale celosvětově. Postupem času se média neustále rozvíjela a rozšiřovala spektrum svého zájmu.

Nejprve byla média a počítače využívány pro účely vědy, pak pro průmysl a nakonec jsou nástrojem a prostředkem komunikace pro širokou veřejnost. Důsledkem je, že dnes téměř ve všech oblastech můžeme pozorovat sílící závislost na médiích a zařízení výpočetní techniky. Některá průmyslová odvětví jsou na informační a komunikační technologii závislá. Význam médií a výpočetní techniky je patrný i ve vzdělávání, kde je již samozřejmou součástí výuky zvyšování počítačové a mediální gramotnosti.

Zejména pro děti a mladé lidi hrají informační a komunikační technologie významnou roli. Aby se tato generace vyrovnala s tlakem, který je na ně prostřednictvím nástrah online světa vyvíjen, je třeba úzká spolupráce rodiny a školských zařízení a sjednocení výchovných a vzdělávacích cílů.

Děti a mládež se ve školách učí používat počítač jako nástroj pro vytváření dokumentů, občas i jako prostředek pro získávání dalších znalostí. To, že se u počítače dá trávit i volný čas ať formou hraní her či prostřednictvím sociálních sítí, už se děti a mládež dozvídají a učí sami případně mezi sebou. Vzdělávací instituce a rodiny by se měly více zaměřit na online způsob trávení volného času. Tak jako se ve školce učí, že písek je dobrý na stavění báboviček, ale ne na házení ho ostatním dětem do očí, nebo ve škole, kdy se dozvídáme negativní účinky alkoholu na lidský organismus, nebo jaké právní a zdravotní následky můžou vzejít z toho, když někoho uhodíme a stejně tak jako rodiče poučují své děti o tom, že se mají rozhlédnout předtím, než předou silnici a že s cizími lidmi se nemluví, měli by školy i rodiče poučit děti a studenty o rizicích online světa, o nástrahách, které na ně číhají na každé stránce a jelikož je nevyhnutelný fakt, že

časem na počítači začnou i hrát, chatovat a sdílet své fotky a zážitky, ukázat jim tyto aktivity tou bezpečnou a kontrolovanou formou.

Čas trávený ve virtuálním světě je v dnešní době spojen zejména s vytvářením virtuální identity prostřednictvím sociálních sítí, které jsou díky připojení mobilního telefonu k bezdrátovému internetu dostupné téměř nepřetržitě. Dostupnost informačních a komunikačních médií je hlavní příčinou nárůstu míry trávení volného času online.

Prostředí online, virtuální svět či kyberprostor jsou pro dnešní generaci samozřejmou součástí jejich života. Využíváním informačních a komunikačních technologií a vstupem do online světa člověk může opustit hranice toho, co je tady a teď, a ve virtuální realitě prožívat virtuální život podle svých představ a přání, bez omezení a odpovědnosti. Prostřednictvím virtuálního prostředí máme možnost uspokojovat si své potřeby, jejichž ukojení by bylo v přirozeném světě obtížné či zcela nemožné.

Aspekty internetu a trávení volného času online přináší pozitivní i negativní dopady. Mezi pozitiva lze řadit možnost zkoumat a objevovat svět prostřednictvím informací na internetové síti. Online prostředí nám umožňuje být v kontaktu se vzdálenými příbuznými a kamarády, kteří se odstěhovali na druhý konec světa. Internet zjednodušuje život – hledání práce, nakupování, vyřizování bankovních příkazů, apod. Online prostředí je pro mnohé únikem ze světa, který je pro ně nepřátelský. Právě tyto úniky do virtuálního světa jsou hlavním nebezpečím online aktivit. Patologický únik do virtuálního prostředí je únikem do fantazie, při kterém člověk zapomíná na skutečný svět a na své potřeby. Neuspokojování potřeb vede k psychologickým, sociálním i fyzickým negativním dopadům na člověka.

Virtuální svět je i prostorem pro činnost organizovaného zločinu a kriminality. Samozřejmou součástí počítačové gramotnosti je i znalost toho, jak chránit svá osobní data a znemožnit jejich zneužití. Rodiče i pedagogové by se měli zaměřit na to, aby děti a mládež poučili o rizicích, která na ně na internetové síti mohou čekat.

Pokud převezmu jedno přísloví, mohl bych ukončit svou bakalářskou práci tvrzením, že internet je dobrý sluha, ale špatný pán.

12 Souhrn

V rámci zpracování diplomové práce byly vysvětleny pojmy jako volný čas, způsoby trávení volného času, funkce a specifika trávení volného času prostřednictvím informačních a komunikačních technologií, které umožňují přístup na internet. Zpracováním statistik o užívání PC, mobilních telefonů a internetu byl zaznamenán narůstající trend trávení volného času online. Nejčastěji lidé tráví volný čas na sociálních sítích, využívají komunikačních nástrojů (např. Skype, ICQ, e-mail) nebo hrají počítačové hry. Příčinou toho, že si lidé vybírají trávení volného času online je zejména dostupnost informačních a komunikačních technologií a jejich rozvoj v posledních letech. Lidé si prostřednictvím internetu plní své potřeby, navazují kontakty a žijí virtuální životy. Závažným důsledkem trávení volného času online je závislost na internetu, tzv. netolizmus. Zejména děti a mládež by při využívání internetu měly být informovány o možných rizicích. Byly navrženy procesy a změny ve výuce, vedoucí k posílení informační gramotnosti.

13 Summary

Terms such as leisure, ways of spending free time, function and concepts of leisure by information and communication technologies which allow access to internet were explained in this thesis. By processing of statistic on the PC, mobile phones and internet usage were discovered growing trend in online leisure. Most people spend their free time on social networks, using communication tools (Skype, ICQ, e-mail etc.) or playing computer games. The reason why people choose to spend their free time online is mainly availability and expansion of information and communication technologies in last years. People use internet to fulfill their needs, creating new contacts and live their virtual lives. The most serious consequence of this type of leisure is addiction to internet (netolism). In particular, children and young people should be informed about the potential risks of the internet. Processes and changes were designed to improve information literacy.

14 Referenční seznam

- Blažek, B. (2005). *Tváří v tvář obrazovce*. Praha: Slon.
- ČSÚ. (2010). *Informační společnost v číslech 2010*. Retrieved 29. 6. 2014 from the World Wide Web:
[http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/F20039D56A/\\$File/970510.pdf](http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/F20039D56A/$File/970510.pdf)
- ČSÚ. (2014). *Informační společnost v číslech 2014*. Retrieved 29. 6. 2014 from the World Wide Web:
[http://www.czso.cz/csu/2014edicniplan.nsf/t/AD0026B96A/\\$File/061004-14.pdf](http://www.czso.cz/csu/2014edicniplan.nsf/t/AD0026B96A/$File/061004-14.pdf)
- Dufková, J., Urban, L. & Dubský, J. (2008). *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- Hájek, B., Hofbauer, B, Pávková, J. (2011). *Pedagogické ovlivňování volného času*. Praha: Portál.
- Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Hodaň, B. (2000). *Tělesná kultura – sociokulturní fenomén: východiska a vztahy*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Hodaň, B. & Dohnal, T. (2008). *Rekreologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Hofbauer, B. (2004). *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál.
- Hradil, R. (2009). *Lidstvo na rozcestí*. Hranice: Fabula.
- Hýbnerová, J. (2012). Závislost na online prostředí. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (p. 35). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- ISFE. (2012). *Videogames in Europe: Consumer study. Czech Republic*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web:
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/czech_republic_-_isfe_consumer_study.pdf

- Jirásek, I. (2008). Čas na čas. *Gymnasion*, 9, 7-8.
- Karásková Ulbertová, Z. (2012). Rodič, vychovatel a dítě na internetu. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 53-68). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Kelman, M., Sigmund, E., Sigmundová, D., Hamřík, Z., Beneš, L., Benešová, D. & Csémy, L. (2010). *Národní zpráva – O zdraví a životním stylu dětí a školáků* (1st ed.). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kominarec, I. (2003). *Úvod do pedagogiky volného času*. Prešov: Gragotlač.
- Kopecký, K. (2011). *Úvod do problematiky netolismu*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>
- Kubátová, H. (2010). *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Křemářová, B. (2012). Vliv internetu na formování a vývoj osobnosti. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 73-84). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Křemářová, B. & Vacková, K. (2012). Dítě předškolního a mladšího školního věku a internet. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 15-25). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Langová, A. (2012). Která realita je ta pravá? In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 113-133). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Lesková, A. (2013). *Identita adolescenta a masmédiá*. Boskovice: Albert.
- Levi, L. (2000). *Guidance on Work-Related Stress*. Luxemburk: Office for Official Publications of the European Communities.
- Mansfeldová, Z. & Tuček, M. (2001). *Současná česká společnost: sociologická studie*. Praha: Sociologický ústav AV ČR.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní výzkum a metody v psychologickém výzkumu* (1st ed.). Praha: Grada.

- MŠMT (2012). *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Retrieved 24. 4. 2014 from the World Wide Web: <http://aplikace.msmt.cz/PDF/Volnycas.pdf>
- MŠMT (2009). *Strategie prevence rizikových projevů chování u dětí a mládeže v působnosti rezortu školství, mládeže a tělovýchovy na období 2009 – 2012*. Retrieved 25. 4. 2014 from the World Wide Web: <http://www.vzdelavani2020.cz/clanek/13/knihovna-koncepci.html>
- Nakonečný, M. (1999). *Sociální psychologie*. Praha: Academia.
- Palán, Z. (2002). *Lidské zdroje. Výkladový slovník*. Praha: Academia
- Pávková, J. et al. (2002). *Pedagogika volného času* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Pávková, J., Hájek, B., Hodbauer, B., Hrdličková, V. & Pavlíková, A. (2008). *Pedagogika volného času* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Pavliček, A. (2010). *Nová média a sociální sítě*. Praha: Oeconomica.
- Pew Research Center. (2013). *Social Networking Fact Sheet*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web: <http://www.pewinternet.org/fact-sheets/social-networking-fact-sheet/>
- Pospíšil, J. & Michal, S. (2004) *Multimediální slovník aneb Manuál milovníka multimédií*. Olomouc: Rubico.
- Provazník, V. (2002). *Psychologie pro ekonomy a manažery*. Praha: Grada Publishing a.s.
- Průcha, J., Walterová, E. & Mareš, J. (2001). *Pedagogický slovník* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Sak, P., Mareš, J., Nová, H., Richter, V., Saková, K. & Skalková, J. (2007). *Člověk a vzdělávání v informační společnosti: vzdělávání a život v komputerizovaném světě*. Praha: Portál.
- Sak, P. (2000). *Proměny české mládeže* [Electronic version]. Retrieved 1. 7. 2014 from thw World Wide Web: <http://www.alza.cz/promeny-ceske-mladeze-d332089.htm?kampan=zbozi.cz>

Šafir, J. & Patočková, V. (2010). Trávení volného času v České republice ve srovnání s evropskými zeměmi. *Naše společnost*, 8(2), 21-27.

Vážanský, M. (2001). *Základy pedagogiky volného času* (2nd ed.). Brno: Print-Typia.

Veličková Hulanová, L. (2012). Kybergrooming a kyberstalking. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 89-108). Praha: Sdružení Linka bezpečí.

Vojtíšek, P. (2012). *Výzkumné metody*. Praha: Vyšší odborná škola sociálně právní.

Úmluva č. 104/1991 Sb., o právech dítěte.

Zákon č. 218/2003 Sb., o soudnictví ve věcech mládeže

Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník.

15 Bibliografický seznam

- Bittner, L. (2002). *Zábava na internetu*. Praha: Computer Press.
- Blažek, B. (2005). *Tváří v tvář obrazovce*. Praha: Slon.
- ČSÚ. (2010). *Informační společnost v číslech 2010*. Retrieved 29. 6. 2014 from the World Wide Web:
[http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/F20039D56A/\\$File/970510.pdf](http://www.czso.cz/csu/2010edicniplan.nsf/t/F20039D56A/$File/970510.pdf)
- ČSÚ. (2014). *Informační společnost v číslech 2014*. Retrieved 29. 6. 2014 from the World Wide Web:
[http://www.czso.cz/csu/2014edicniplan.nsf/t/AD0026B96A/\\$File/061004-14.pdf](http://www.czso.cz/csu/2014edicniplan.nsf/t/AD0026B96A/$File/061004-14.pdf)
- Dufková, J., Urban, L. & Dubský, J. (2008). *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
- Filipcová, B. (1966). *Člověk, práce, volný čas*. Praha: Svoboda.
- Goldsmith, J. & Wu, T. (2008). *Kdo řídí Internet? Iluze o světě bez hranic*. Praha: Dokořán.
- Hájek, B., Hofbauer, B, Pávková, J. (2011). *Pedagogické ovlivňování volného času*. Praha: Portál.
- Helus, Z. (2007). *Sociální psychologie pro pedagogy* (1st ed.). Praha: Grada.
- Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: Základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Hodaň, B. (2000). *Tělesná kultura – sociokulturní fenomén: východiska a vztahy*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Hodaň, B. & Dohnal, T. (2008). *Rekreologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Hofbauer, B. (2004). *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál.
- Hradil, R. (2009). *Lidstvo na rozcestí*. Hranice: Fabula.

- Hulanová, L. (2012). *Internetová kriminalita páchaná na dětech. Psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality* (1st ed.). Praha: Triton.
- Hýbnerová, J. (2012). Závislost na online prostředí. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (p. 35). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- ISFE. (2012). *Videogames in Europe: Consumer study. Czech Republic*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web:
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/czech_republic_-_isfe_consumer_study.pdf
- Jirásek, I. (2008). Čas na čas. *Gymnasion*, 9, 7-8.
- Karásková Ulbertová, Z. (2012). Rodič, vychovatel a dítě na internetu. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 53-68). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Kelman, M., Sigmund, E., Sigmundová, D., Hamřík, Z., Beneš, L., Benešová, D. & Csémy, L. (2010). *Národní zpráva – O zdraví a životním stylu dětí a školáků* (1st ed.). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kominarec, I. (2003). *Úvod do pedagogiky volného času*. Prešov: Gragotlač.
- Kopecký, K. (2011). *Úvod do problematiky netolismu*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>
- Kubátová, H. (2010). *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Krčmářová, B. (2012). Vliv internetu na formování a vývoj osobnosti. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 73-84). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Krčmářová, B. & Vacková, K. (2012). Dítě předškolního a mladšího školního věku a internet. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 15-25). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Langová, A. (2012). Která realita je ta pravá? In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 113-133). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Lesková, A. (2013). *Identita adolescenta a masmédiá*. Boskovice: Albert.

- Levi, L. (2000). *Guidance on Work-Related Stress*. Luxemburk: Office for Official Publications of the European Communities.
- Mansfeldová, Z. & Tuček, M. (2001). *Současná česká společnost: sociologická studie*. Praha: Sociologický ústav AV ČR.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní výzkum a metody v psychologickém výzkumu* (1st ed.). Praha: Grada.
- MŠMT (2012). *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Retrieved 24. 4. 2014 from the World Wide Web: <http://aplikace.msmt.cz/PDF/Volnycas.pdf>
- MŠMT (2009). *Strategie prevence rizikových projevů chování u dětí a mládeže v působnosti rezortu školství, mládeže a tělovýchovy na období 2009 – 2012*. Retrieved 25. 4. 2014 from the World Wide Web: <http://www.vzdelavani2020.cz/clanek/13/knihovna-koncepci.html>
- Nakonečný, M. (1999). *Sociální psychologie*. Praha: Academia.
- Palán, Z. (2002). *Lidské zdroje. Výkladový slovník*. Praha: Academia
- Pávková, J. et al. (2002). *Pedagogika volného času* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Pávková, J., Hájek, B., Hodbauer, B., Hrdličková, V. & Pavlíková, A. (2008). *Pedagogika volného času* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Pavlíček, A. (2010). *Nová média a sociální síť*. Praha: Oeconomica.
- Pew Research Center. (2013). *Social Networking Fact Sheet*. Retrieved 2. 7. 2014 from the World Wide Web: <http://www.pewinternet.org/fact-sheets/social-networking-fact-sheet/>
- Pospišil, J. & Michal, S. (2004) *Multimediální slovník aneb Manuál milovníka multimédií*. Olomouc: Rubico.
- Provazník, V. (2002). *Psychologie pro ekonomy a manažery*. Praha: Grada Publishing a.s.

- Průcha, J., Walterová, E. & Mareš, J. (2001). *Pedagogický slovník* (3rd ed.). Praha: Portál.
- Říčan, P. (1995). *Agresivita a šikana mezi dětmi. Jak dát dětem ve škole pocit bezpečí* (1st ed.). Praha: Portál.
- Sak, P., Mareš, J., Nová, H., Richter, V., Saková, K. & Skalková, J. (2007). *Člověk a vzdělává v informační společnosti: vzdělávání a život v komputerizovaném světě*. Praha: Portál.
- Sak, P. (2000). *Proměny české mládeže* [Electronic version]. Retrieved 1. 7. 2014 from thw World Wide Web: <http://www.alza.cz/promeny-ceske-mladeze-d332089.htm?kampan=zbozi.cz>
- Slepičková, I. (2000). *Sport a volný čas*. Praha: Karolinum.
- Šafir, J. & Patočková, V. (2010). Trávení volného času v České republice ve srovnání s evropskými zeměmi. *Naše společnost*, 8(2), 21-27.
- Vážanský, M. (1994). *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: Vydavatelství Masarykovy univerzity.
- Vážanský, M. (2001). *Základy pedagogiky volného času* (2nd ed.). Brno: Print-Typia.
- Veličková Hulanová, L. (2012). Kybergrooming a kyberstalking. In *Sborník studií. Děti a online rizika* (pp. 89-108). Praha: Sdružení Linka bezpečí.
- Vojtíšek, P. (2012). *Výzkumné metody*. Praha: Vyšší odborná škola sociálně právní.
- Úmluva č. 104/1991 Sb., o právech dítěte.
- Zákon č. 218/2003 Sb., o soudnictví ve věcech mládeže
- Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník.

16 Přílohy

Příloha 1. Seznam obrázků

Příloha 2. Graf 1

Příloha 1. Seznam obrázků

Obrázek 1. Vývoj volnočasových aktivit mládeže, (str. 40)

Obrázek 2. Aktivity a záliby populace v roce 2012, (str. 41)

Obrázek 3. Deprese a osamocení v jednotlivých skupinách podle míry užívání PC, (str. 53)

Obrázek 4. Domácnosti s osobním počítačem, (str. 64)

Obrázek 5. Jednotlivci používající osobní počítač, (str. 64)

Obrázek 6. Počet hodin strávených u PC denně během pracovních dní, (str. 65)

Obrázek 7. Domácnosti s mobilním telefonem, (str. 65)

Obrázek 8. Jednotlivci používající mobilní telefon, (str. 66)

Obrázek 9. Domácnosti s připojením k internetu, (str. 66)

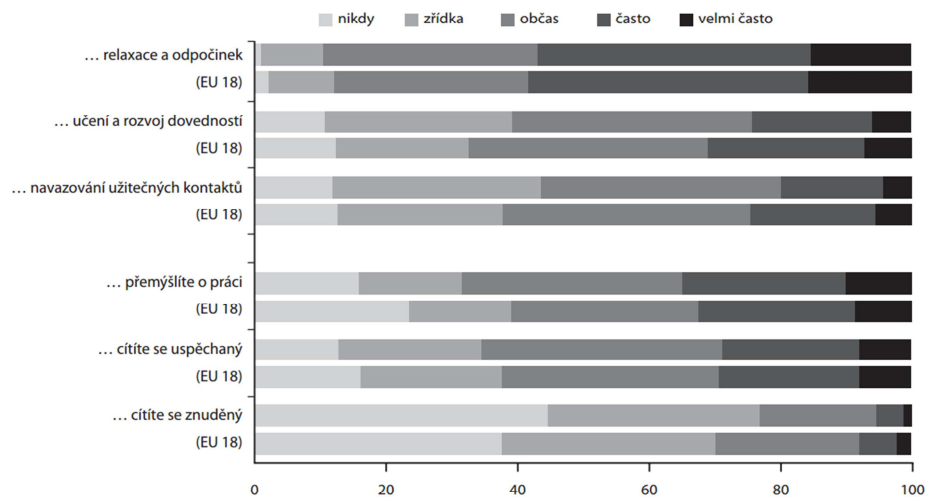
Obrázek 10. Jednotlivci používající internet, (str. 67)

Obrázek 11. Jednotlivci používající mobilní internet, (str. 67)

Obrázek 12. Použití sociálních sítí, seskupeno podle věku, (str. 68)

Příloha 2. Graf 1

Graf 2: Funkce volného času, odpovědi na otázky: „Jak často trávíte svůj volný čas ...“ (horní část grafu) a „Jak často ve svém volném čase ...?“ (dolní část grafu), ČR a 18 evropských zemí v roce 2007, řádková procenta



Zdroj: ISSP 2007, N pro EU18 = 19272, N pro ČR = 1173 (listwise, nevážená data).
 Poznámka: V prvním řádku je vždy údaj pro ČR, v druhém pro Evropské země (18).