

**POLICEJNÍ AKADEMIE ČESKÉ REPUBLIKY V PRAZE**

**FAKULTA BEZPEČNOSTNÍHO MANAGEMENTU**

**Katedra bezpečnostních studií**

**Digitální děti. O rizicích života na síti.**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Digital kids. About the risks of life on the network.**

**MASTER THESIS**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

**PhDr. Mgr. Lukáš URBAN, Ph.D.**

**AUTOR PRÁCE**

**Bc. Kristýna ČECHLOVSKÁ**

**PRAHA**

**2022**

## **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že předložená práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu uvedené literatury.

V České Lípě dne 15.03.2022

.....  
Bc. Kristýna ČECHLOVSKÁ

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Mgr. Lukáši Urbanovi, Ph.D., za vedení a podporu při zpracování mé diplomové práce. Za časovou flexibilitu, kterou věnoval řešené problematice, dále za nasměrování při výběru vhodné literatury a vstřícnost spolupracovat při přípravě praktické části textu. Dále děkuji všem dotázaným, kteří ochotně přispěli informacemi potřebnými ke zpracování praktické části závěrečné práce.

## **Anotace**

Diplomová práce se v teoretické části zabývá problematikou negativních dopadů nad/uzívání internetu a sociálních sítí na člověka s důrazem kladeným na děti a dospívající. Stěžejní část textu je věnována bezpečnostním rizikům, která s přílišným trávením času na sociálních platformách, souvisí. V praktické části na tuto problematiku navazuje šetření realizované metodou dotazování. Dotazníkové šetření probíhalo na českých základních školách. Takto získané poznatky byly konfrontovány s teoretickou částí práce.

## **Klíčová slova**

Sociální sítě, děti a dospívající, internetová rizika, agresivita v komunikaci.

## **Annotation**

The diploma thesis deals in the theoretical part with the issue of negative impacts on / use of the Internet and social networks on people with an emphasis on children and adolescents. The main part of the work is devoted to security risks, which are related to spending too much time on social platforms. In the practical part, this issue is followed by a survey carried out by the method of questioning. The questionnaire survey was conducted at Czech primary schools. The findings obtained in this way were confronted with the theoretical part of the text.

## **Key words**

Social networks, children and adolescents, internet risks, aggression in communication.

# Obsah

## PŘEDMLUVA

---

## ÚVOD 1

---

## TEORETICKÁ ČÁST 4

---

### 1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ 5

---

### 2 SOCIÁLNÍ SÍŤE: POJEM, HISTORIE A VÝVOJOVÉ TRENDY 15

---

#### 2.1 HISTORIE SOCIÁLNÍCH SÍTÍ 15

### 3 MOTIVACE A TYPOLOGIE UŽIVATELŮ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ 26

---

#### 3.1 MOTIVACE UŽIVATELŮ K VYUŽÍVÁNÍ SOCIÁLNÍCH SÍTÍ 26

#### 3.2 TYPOLOGIE UŽIVATELŮ DLE MÍRY AKTIVITY ČINNOSTI NA INTERNETU 28

### 4 DĚTSKÝ UŽIVATEL A DIVÁK NOVÝCH MÉDIÍ, JEHO SPECIFIKA A ZVÝŠENÁ VULNERABILITA 30

---

#### 4.1 PAMĚŤOVÉ STOPY 30

#### 4.2 POZNÁNÍ A HERMENEUTICKÝ KRUH 32

#### 4.3 MULTITASKING – VŠECHNO SOUČASNĚ 33

### 5 ANALÝZA OBECNÝCH NEGATIVNÍCH DOPADŮ NADMĚRNÉHO POUŽÍVÁNÍ INTERNETU 36

---

#### 5.1 NETHOLISMUS 36

#### 5.2 VLIV NADMĚRNÉHO UŽÍVÁNÍ INTERNETU NA FYZICKÉ ZDRAVÍ 38

#### 5.3 NADMĚRNÉ UŽÍVÁNÍ INTERNETU A FYZIOLOGICKÉ PROBLÉMY 38

### 6 ANALÝZA AKTUÁLNÍCH RIZIKOVÝCH FOREM CHOVÁNÍ V DIGITÁLNÍM PROSTŘEDÍ 40

---

#### 6.1 INTERNET JAKO JEDEN ZE ZPŮSOBŮ ÚNIKU OD ZÁTĚŽOVÝCH SITUACÍ 40

#### 6.2 SEXUÁLNÍ AKTIVITY PROSTŘEDNICTVÍM INTERNETU 41

#### 6.3 KYBERŠIKANA 44

#### 6.4 KYBERSTALKING 47

#### 6.5 HAPPY SLAPPING 48

#### 6.6 KYBERGROOMING 49

#### 6.7 NÁSILÍ JAKO STIGMA DIGITÁLNÍCH MÉDIÍ 52

<b>7</b>	<b><u>SHRnutí TEORETICKÉ ČÁSTI PRÁCE</u></b>	<b>54</b>
	<b><u>PRAKTICKÁ ČÁST</u></b>	<b>55</b>
<b>8</b>	<b><u>VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ</u></b>	<b>56</b>
	8.1 CÍL ŠETŘENÍ	56
	8.2 STANOVENÍ VÝZKUMNÉ HYPOTÉZY	56
<b>9</b>	<b><u>OVĚŘENÍ HYPOTÉZY</u></b>	<b>56</b>
	9.1 CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÉHO VZORKU	56
	9.2 HARMONOGRAM, TECHNIKA SBĚRU DAT A METODIKA	57
<b>10</b>	<b><u>VYHODNOCENÍ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ</u></b>	<b>58</b>
	10.1 ZPRACOVÁNÍ ÚDAJŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ	58
<b>11</b>	<b><u>VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ</u></b>	<b>59</b>
<b>12</b>	<b><u>DISKUSE</u></b>	<b>75</b>
<b>13</b>	<b><u>SHRnutí VÝSLEDKŮ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ</u></b>	<b>79</b>
	13.1 VYHODNOCENÍ VÝZKUMNÉ HYPOTÉZY	81
<b>14</b>	<b><u>ZÁVĚR</u></b>	<b>82</b>
	<b><u>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A DALŠÍCH PRAMENŮ INFORMACÍ</u></b>	<b>84</b>
	<b><u>SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH</u></b>	<b>93</b>
	<b><u>PŘÍLOHA</u></b>	<b>94</b>
	<b><u>FORMULÁŘ DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ</u></b>	<b>94</b>

## Předmluva

Problematiku sociálních a bezpečnostních rizik související s nad/užíváním digitálních médií jsem si vybrala z důvodu její aktuálnosti, zejména k dnešní „online mládeži“. Vzhledem k tomu, že na internetu a sociálních platformách tráví mladí nemalou část svého volného času, myslím si, že je třeba vést kontinuální poučenou diskusi o rizicích, která se s pokračujícím rozvojem moderních technologií a jejich hlubší penetrací do všedního života, šíří a prohlubují.

Stejně tak spatřuji riziko v dominanci digitální komunikace nad komunikací tváří v tvář, v současném trendu dobrovolného přenášení reálného života do virtuální reality, která lidem začíná ovlivňovat plnohodnotné vnímání a pocity z přítomnosti v realitě objektivní.

*„Moje děti samozřejmě budou mít počítač.*

*Ale nejdříve dostanou knihy.“*

- americký podnikatel a filantrop Bill Gates

# Úvod

Sociální interakce se v posledních desetiletích z nemalé části přemístila do světa digitálních médií, do světa virtuálního. Ve stejné době a v souvislosti s tím internet zaznamenal nárůst své oblíbenosti, konkrétně sociálních a komunikačních sítí, a současně s tím se neustále navyšuje i počet jeho (jejich) uživatelů. Prostřednictvím internetu se v dnešní době lidé baví, sdílí zážitky, seznamují, relaxují, zkrátka dělají vše, co dříve bylo primárně součástí jen reálného života. Pro dnešní mladou, dospívající generaci se stal digitální svět nejenom místem plnění školních a pracovních povinností, ale i významným místem svobody, zábavy a nástrojem k vyplnění volného času.

Ovšem jako všechno v lidském životě má i tento jev (a proces) svůj rub a líc. Proto je na místě dostatečně reflektovat rizika, která s nadměrným užíváním internetu souvisí. V první řadě mám na mysli ne/anonymitu života na internetu, která umožňuje v tomto prostoru realizovat různorodou kriminální činnost. Častými oběťmi útoků se z důvodu své velké důvěřivosti, naivity a omezené životní zkušenosti, stávají děti a mladí lidé. Je třeba o těchto rizicích internetu adekvátně k věku informovat a varovat, aby z nedostatečné neznalosti a neopatrnosti zbytečně nevznikaly nebezpečné situace. Mezi další časté a nebezpečné jevy, na které poukazují, řadíme šikanózní formy chování mezi dětmi a dospívajícími.

Práce se v první kapitole věnuje vymezení základních pojmů z oblasti virtuální reality a digitální komunikace, které jsou důležité pro správné pochopení řešené problematiky. Následující kapitola představí historický vývoj digitálních médií s propojením do současnosti. Po tomto základním seznámení je práce dále rozvíjena, zabývá se dalšími tématy souvisejícími s danou problematikou. V práci se zaměřuji na dětského uživatele digitálních médií z důvodu jeho zvýšené tělesné i psychické zranitelnosti v rané fázi vývoje, a to v souvislosti s nad/užíváním médií. Dále poukazují na motivační faktory užívání či zneužívání sociálních sítí těmito uživateli. Z obecných rizik souvisejících s nadměrným zneužíváním internetu se budu zabývat především negativními stránkami sociálních sítí a rizikovými formami chování mezi mladou generací. Vzhledem k tomu, že způsob chování



a jednání na internetu si děti přenáší do reálného života, vnímám tuto problematiku nejen jako zajímavou, a přesto, že se na ni zaměřuje nemálo autorů, si myslím, že by se měla ještě více zdůrazňovat vážnost následků, které s sebou digitální média při nezodpovědném zacházení přináší. Je třeba věnovat se modelaci řešení, preventivním opatřením a formám následné pomoci, z tohoto důvodu bude korespondující kapitole věnována zvýšená pozornost.

Shrnutí. Diplomová práce se interpretačně zaměřuje na aktuální nebezpečí a rizika internetu. Domnívám se, že toto téma odpovídá zaměření Policejní akademie ČR a mému studijnímu programu, který se věnuje bezpečnosti a ochraně osob.

Během přípravy a psaní práce (září 2021-březen 2022) jsem čerpala nejvíce informací a myšlenek z díla německého neurologa a psychiatra Manfreda Spitzera. Jeho knihy, konkrétně Digitální demence a Kybernemoc! jsou psané čtenářsky vděčně, poutavě, zároveň však erudovaně. Presentovanou problematiku autor dokládá četnými empirickými studii. Problematika je rovněž podložena mnoha studii.

Vlastní empirické šetření představuji v praktické části. Zpětnou vazbu na zamýšlenou strukturu dotazníkového šetření jsem začala shromažďovat v září 2021. Dotazník jsem tehdy v rámci pilotáže precizovala, a to na základě připomínek vedoucího práce a postřehů několika desítek dětských respondentů (ZŠ Nehvizdy, 6. - 9. třída). Takto upravený dotazník jsem následně rozeslala na vybrané základní školy v ČR. Sběr odpovědí probíhal od začátku února 2022 a respondentům byl dotazník k dispozici přibližně jeden měsíc. Během této doby jsem sumarizovala teoretickou část práce, kterou jsem ve finále propojila s výsledky dotazníkového šetření.

V práci jsem si stanovila následující hypotézu: „*Domnívám se, že sociální sítě negativně ovlivňují chování dětí*“. Tuto hypotézu se budu snažit během psaní práce verifikovat.

Cílem práce je popsat problematiku vlivu digitálních médií na vývoj mládeže, jakým způsobem je ovlivňováno lidské myšlení a chování, které si děti přenáší do reálného života. Část práce bude věnována rizikovým formám chování na

internetu mezi dětmi a dospívajícími. Praktickou částí pak práce naváže na získané poznatky průzkumem dotazníkového šetření, zkoumajícího danou problematiku mezi dětmi ve věku prvního a druhého stupně základní školy. Práce se bude opírat o teoretické poznatky z literárních a internetových zdrojů a zároveň odborných studií, které jsou zaměřeny na toto téma.

## **TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 Vymezení základních pojmů

## Internet

Základním pojmem digitálního prostředí, který celý virtuální svět zprostředkovává, je **internet**. Jde o nejrozsáhlejší databázi informací na světě, která kromě ohromného množství dat z jakékoliv oblasti, umožňuje lidem spolu prostřednictvím společného připojení k určité platformě komunikovat, vyměňovat či sdílet informace. Základním rysem internetu je „*přenos multimediálních informací mezi počítači*“.<sup>1</sup> Internet od počátku disponoval vícero funkcemi – výměna informací, možnost obousměrné komunikace, tj. e-mail, který se stal nejrozšířenější díky své rychlosti a nižším nákladům ve srovnání s klasickou poštou. Zastoupení jednotlivých funkcí se mění s rozvojem, přibývá dalších funkcí v závislosti na změně struktury uživatelů a také na stupni vývoje informační společnosti. Jestliže na počátku uživatelé hledali na internetu především informace, v současnosti přibýlo mnoho dalších možností využívání internetu – dálkové vzdělávání – e-learning, elektronické vyřizování – e-bankovníctví a zavedení elektronického podpisu, nákupů – e-shopping, využití v podnikatelské činnosti.<sup>2</sup>

## Komunikační média

Pojem „**médium**“ vychází z latinského jazyka a v češtině znamená prostředek (prostředník); tedy činitel, který zprostředkovává sdělení, tedy komunikační médium. V dnešní době se tento termín používá jako souhrnné označení technických prostředků sloužící ke komunikaci, vzdělávání, zábavě. „*Médium se rozumí jak technický prostředek, tak i příslušná instituce, nejčastěji souhrn obojího.*“<sup>3</sup> Pokrok v hledání technického prostředku, který umožnil zprostředkovat

---

<sup>1</sup>MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. Vydání I. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2010. ISBN 978-80-7452-002-0. Str. 59

<sup>2</sup>Tamtéž. Str. 59-64

<sup>3</sup>Tamtéž. Str. 31

jakékoliv sdělení většímu počtu osob bez omezení vzdálenosti, představuje nesporný zlom ve způsobu komunikace mezi lidmi.<sup>4</sup>

## **Sociální síť**

„**Sociální síť** (z angl. *social network* nebo *community network*) v rámci pojmu virtuálního světa můžeme definovat jako online službu, která na základě registrace umožní vytvořit profil uživatele, pod kterým lze tuto službu využívat zejména ke komunikaci, sdílení informací, fotografií, videí atd. s dalšími registrovanými uživateli“.<sup>5</sup> Vzhledem k vysokému počtu sociálních sítí se postupně rozšířila i jejich využitelnost. V rámci rozlišení sítí se mluví o „osobních sociálních sítích“ a „profesních sítích“. Osobní sociální sítě slouží k soukromé konverzaci pod zaregistrovaným osobním profilem. Některé sociální sítě jsou určeny pro sdílení fotografií (Instagram), jiné jsou přizpůsobeny ke sdílení různých osobních příspěvků (Facebook). Profesní sítě jsou zaměřeny na pracovní informace, skrze registrovaný účet, na kterém uživatel uvede popis svých dosavadních pracovních zkušeností, je možné získávat pracovní nabídky. Jednou z nejznámějších profesních sítí je LinkedIn.<sup>6</sup>

## **Chatovací místnosti (chaty)**

„Je anonymní prostředí, ve kterém uživatelé komunikují online v reálném čase pod tzv. „nickem“ - přezdívkou. Konverzace probíhá v uzavřených nebo otevřených fórech/serverech/místnostech.“<sup>7</sup> **Chatovací místnosti** byly využívány pro anonymní komunikaci kolem roku 2003, v současnosti jsou čím dál více nahrazovány sociálními sítěmi, kde probíhá komunikace pod reálným jménem (může být i smyšlené, nebo záměrně klamavé).<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup>JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-697-7. Str. 18

<sup>5</sup>SOCIÁLNÍ SÍTĚ. *Internetembezpecne.cz* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/socialni-media/socialni-site/>

<sup>6</sup>Sociální síť nebo profesní síť? Kdo je vítěz? <https://www.kmosek.com> [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.kmosek.com/socialni-sit-nebo-profesni-sit-kdo-je-vitez/>

<sup>7</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 27

<sup>8</sup>Tamtéž. Str. 28

## Online hry

„**Počítačová hra** (v angličtině označována jako *computer game*) je druh softwaru založeného na interakci mezi jedincem a hrou.“<sup>9</sup> Lze popsat jako jakoukoliv hru, která se odehrává přes formu počítačové sítě, internet. Začátky počítačových her můžeme datovat do druhé poloviny 20. století. Díky tomu, že si od počátku dovedly získat u uživatelů velkou oblibu, docházelo a stále dochází k neustálému zdokonalování a vylepšování technologií v rámci konkurenčního prostředí tak, aby hra byla stále zajímavější, napínavější, přitažlivější, zábavnější. Počítačové hry se rozdělují do různých žánrů, jako akční hry, strategické hry, sportovní hry, logické apod.<sup>10</sup> „Hra může nabídnout i rozvoj dovedností. Základem videohry může být příběh, ale není to podmínkou.“<sup>11</sup> „Popularity nabývají díky tématům, která překonávají sociální restriktce a zapojují hráče do situací v rozporu s etikou.“<sup>12</sup> Další kategorií jsou „virtuální světy“<sup>13</sup>, kterým bude věnována samostatná podkapitola.

## Videohry

**Videohra** oproti online hrám odkazuje nejen na hry hrané na osobním počítači, ale i na hry hrané konzolami.<sup>14</sup> S postupným technologickým rozvojem se rozšířila i základna nabídky videoher. Dá se předpokládat, že pro každého uživatele by se našla videohra podle jeho osobních preferencí. „Pro sportovního fanouška je

---

<sup>9</sup>Počítačová hra. <https://wikisofia.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová\\_hra](https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová_hra)

<sup>10</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1.

<sup>11</sup>Videohra. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Videohra>

<sup>12</sup>Počítačová hra. <https://wikisofia.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová\\_hra](https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová_hra)

<sup>13</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 26

<sup>14</sup>Computer and video games. *Mcgill.ca* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: [https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Computer\\_and\\_video\\_games.htm](https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Computer_and_video_games.htm)

připravena řada her simulující zážitky z většiny existujících sportů.<sup>15</sup> Podobně jsou tak připraveny videohry i pro fanoušky např. komiksů, bojového umění, historických bitev, hry strategické, adventury, budovatelské strategie, střílečky, MMORPG, Plošinovky, simulátory a mnoho dalších. Jsou vytvořené hry pro jednotlivce či hry pro jednoho hráče s počítačem, ale i pro více hráčů nebo dokonce družstev. Pořádají se on-line soutěže a závody, které se dělí do kategorií dle úrovně hry hráče, až do profesionálních soutěží. Hry by měly sloužit k odreagování, relaxaci, zjednodušení zapojení do kolektivu.<sup>16</sup>

## Virtuální světy

**Virtuální online světy** jsou samostatnou kategorií online her. Spadají do žánru fantasy a vyznačují se tím, že si hráč vytvoří vlastní virtuální postavu tzv. „avatař“, se kterým se ztotožní a promítá do něj sebe sama.<sup>17</sup> *„Zajímavostí je, že ve studii z roku 2008 bylo zjištěno, že faktor ponoření, tj. denní snění a emocionální pocity vůči avatarovi, je důležitý na stejné úrovni pro všechny věkové kategorie. Mezi dospívajícími výsledky ukazují vyšší podobnost v identifikaci a kompenzaci mezi hráčem a avatařem, zatímco u dospělých bylo zjištěno, že vztah je slabší.“*<sup>18</sup> Ve virtuálním světě, v rámci něhož postava aktivně komunikuje s ostatními hráči (avataři), je cílem společně plnit herní úkoly. *„Jiným druhem je sociální online svět, ve kterém není primárně základem „hraní“, ale především online sociální komunikace a získávání nových dovedností v rámci daného virtuálního světa.“*<sup>19</sup> Mezi nejznámější virtuální světy se v současné době řadí Second Life, World of Warcraft a World of Tanks.

## Blogy a mikroblogy

---

<sup>15</sup>HEGER A KOL., Luboš a Petr KVĚTOŇ. *Hraní videoher v dětství a dospívání. Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-28887-7. Str. 13

<sup>16</sup>Tamtéž. Str. 13

<sup>17</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 26

<sup>18</sup>The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: *Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults*. *Cyberpsychology.eu* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://cyberpsychology.eu/article/view/4211>

<sup>19</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 26

„**Blogy** jsou jednoduše ovladatelné webové stránky, které umožňují chronologicky zadávat příspěvky a ty třídit do různých kategorií.“<sup>20</sup> Mikroblogování je kombinací rychlého zasílání zpráv a produkce obsahu. Pomocí mikroblogu sdílíte krátké zprávy s online publikem, abyste zlepšili zapojení. Mezi oblíbené platformy pro mikroblogování patří Twitter, Pinterest, Facebook a Instagram.<sup>21</sup> Jedná se o způsob sebe prezentace a komunikace s ostatními lidmi, u mládeže se jedná o sdílení zájmů, koníčků, případně přiřazení k určité subkultuře (př. gothic, emo, punk).<sup>22</sup>

## Instant messaging – IM

Významem tohoto anglického slova **instant messaging** je „rychlé zasílání zpráv“ v online prostoru. Komunikace není omezena pouze na posílání textových zpráv, ale je umožněno využívat i hlasových zpráv, dokonce i videohovorů.<sup>23</sup> Aplikací, které tuto službu umožňují, je v současnosti opět celá řada. „*Patrně nejčastěji se dnes posílají online zprávy přes sociální sítě, dochází tudíž ke kombinování více nástrojů komunikace do jedné aplikace.*“<sup>24</sup>

## Adolescence a rizika dospívání

**Období dospívání** zahrnuje dekádu života mezi 10 ti až 20 ti lety. Jedná se o přechodnou dobu mezi dětstvím a dospělostí. V tomto období dochází k celkové proměně osobnosti po psychické i fyzické stránce.<sup>25</sup> Vzhledem ke komplexní přeměně osobnosti, se tímto složitým obdobím zabývá v různých teoriích více autorů. Vágnerová popisuje následující teorie:

- **Psychoanalýza** vychází z díla Sigmunda Freuda. Jeho teorie se zaměřuje především na význam sexuálního dozrávání, kdy zájem osoby začíná být

---

<sup>20</sup>Tamtéž. Str. 28

<sup>21</sup>Microblog. *Sproutsocial.com* [online]. [cit.2022-02-08]. Dostupné z: <https://sproutsocial.com/glossary/microblog/>

<sup>22</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 28

<sup>23</sup>Co je to Instant messaging?. *It-slovník.cz* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/instant-messaging>

<sup>24</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 25

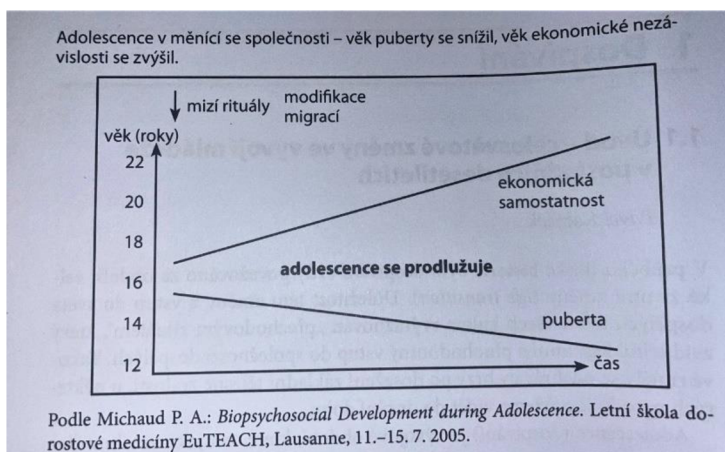
<sup>25</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8. Str. 321



směřován ke hledání prvního partnera za účelem navázání prvotních sexuálních vazeb.

- **Psychosociální teorie** v Eriksonově teorii klade důraz na vztah mezi psychickým zvládním nových podmínek v souvislosti s příchodem nové životní fáze a sociálními podmínkami, které zvládnání může ovlivnit jak pozitivně, tak negativně. Podle Eriksona je podstata dospívání v hledání vlastní identity. Oproti Freudovské teorii je sexuální dospívání jen jednou ze složek, které s procesem dospívání souvisí.<sup>26</sup>
- **Teorie sociálního učení** kladou důraz na využití možnosti rozvíjet určité schopnosti a dovednosti, které jsou právě v tomto období dospívání důležité. Na základě očekávání je na dospívající kladen ze strany společnosti jistým způsobem tlak, aby se chovali v souladu s ním. V přechodném období, kdy získává nové sociální role, se prostor adolescenta rozšiřuje, přičemž se může projevat i nejasnost kdy jaká pravidla pro dospívajícího platí.<sup>27</sup>

*„V dnešní době dospívání doznává určitých změn, současný člověk dozrává časněji než jeho vrstevník před sto lety, na druhou stranu jeho integrace do světa dospělých se výrazně prodlužuje.“<sup>28</sup>*



**Obr. 1.1** „Adolescence v měnící se společnosti“<sup>29</sup>

<sup>26</sup>Tamtéž

<sup>27</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8. Str. 323

<sup>28</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str.13

<sup>29</sup>Tamtéž. Str. 14

Pro toto období je typická snaha mladých lidí pokusit se získat větší nezávislost; experimentují, zkouší, co je pro společnost ještě přijatelné a co je nepřijatelné, zjišťují hranice. Jedná se o součást vývoje, která je normální v případě, že trvá přechodné období a projevuje se omezenou mírou tak, aby nedocházelo k ohrožení jedince.

*Podle Hammanové a Csémyho se problémové chování v dospívání rozděluje do tří skupin podle typu závadového chování na:*

**zneužívání návykových látek**, kdy je experimentování s drogami sociálně podmíněno, probíhá ve společnosti vrstevníků, uživatel nezkouší v počátcích drogu samostatně;

**protispolečenské chování**, které se projevuje zvýšenou agresivitou, delikventním chováním, ale i tyranizováním slabších, týráním zvířat, lhaním, drobnými krádežemi, útoky z domova, záškoláctvím apod. Pokud takové chování přetrvává více než šest měsíců, může plynule přejít v poruchu chování;

**a předčasný sexuální život**, kdy nebezpečí spočívá v časném zahájení sexuálního života, častém střídání partnerů a tak chování může přejít v promiskuitu a s ní spojené problémy (pohlavní nemoci, předčasné těhotenství). Všechny formy závadového chování jsou často signalizovány zevními změnami, jako je zhoršení školního prospěchu, změna zájmů, noví přátelé.<sup>30</sup>

Není-li adolescentní vývojová „krize“ zvládnuta a jedinci se nepodaří projít a zvládnout krizové období, nerozrostou se o zkušenosti a nerozvíjí se jeho osobnost dál, může tato fáze dopadnout destruktivně a vyústit do podoby sebezníčení, jako je vysoká míra konzumace drog, pokus o sebevraždu, nebo v obrácenou agresi proti vnějšímu světu a lidem kolem sebe.<sup>31</sup>

## Disinhibice

*„V sociální a komunikační oblasti jde o málo uměřenou nebo neuměřenou až extrémní a nežádoucí ztrátu zábrán, odvázanost, nerespektování zákazů*

---

<sup>30</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str. 34-35

<sup>31</sup>ZÁŠKODNÁ, Helena. *Psychosociální problémy adolescentů*. JU ZF České Budějovice, 1998. ISBN 80-7040-306-3. Str. 8

a tabu u mládeže i dospělých osob.<sup>32</sup> V online prostředí se pak mluví o „**online disinhibici**“, která má význam naprosto stejný, jen s rozdílem, že probíhá ve virtuálním světě a v „offline“ světě by nebyla možná.<sup>33</sup>

**Disinhibici** Suler rozlišuje dva typy, a to: neškodnou a nepříjemnou (toxic). „*Prvnímu typu lze porozumět jako druhu chování, které se může projevit díky internetovému prostředí a ztratě zábran tak, jak bychom chtěli, ale v reálném životě bychom se třeba neodvážili. Druhý typ zahrnuje již zmíněnou agresí, hrubou kritiku a výhrůžky.*“<sup>34</sup>

### **Disinhibiční efekt**

Postupné vytrácení zábran při digitální komunikaci způsobuje, že lidé sdělují veřejně velmi důvěrné informace o své osobě. „*Toto „odložení zábran“ může mít, jak pozitivní vliv na akt komunikace, kdy se lidé chovají slušně, mile a vlídně, tak negativní, kdy se stávají hrubými, vulgárními, nepřátelskými až agresivními.*“<sup>35</sup> „*Disinhibiční projev chování lze spatřit i mimo online prostředí, a to například ve společnosti neznámých lidí, kdy máme větší tendenci být otevřenější k sebeodhalování, nutno říct, že k sebeodhalování mají vliv i osobnostní charakteristiky člověka.*“<sup>36</sup>

Disinhibiční efekt podle Sulera pramení ze šesti hlavních zdrojů:

- **Anonymita a neviditelnost:** typická pro internetovou komunikaci, kde nikdo neví, kdo jsme a zároveň neví, jak ve skutečném světě vypadáme, jak se tváříme při internetové komunikaci.
- **Asynchronicita:** „*Komunikace, při níž mezi vzájemnými odpověďmi dvou či více lidí uplyne určitá doba.*“<sup>37</sup> Vytrácí se tak autenticita z reálné

---

<sup>32</sup>Pojem disinhibice. *Slovník-cizich-slov.abz.cz* [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/disinhibice>

<sup>33</sup>ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0. Str.15

<sup>34</sup>Tamtéž. Str.15-16

<sup>35</sup>Co je disinhibiční efekt?. *E-bezpeci.cz* [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/485-fenomen-disinhibini-efekt>

<sup>36</sup>ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0. Str. 16

<sup>37</sup>Tamtéž. Str. 143

konverzace, kdy člověk nemá tolik času si svou odpověď rozmyslet. Opakem je synchronní komunikace (tzv. multiplicita), která probíhá mezi více uživateli současně v reálném čase (typicky Facebook, Messenger). Tento typ komunikace nahrává dnešní zrychlené době, kdy mnozí očekávají výstižnou komunikaci bez velké časové náročnosti, v opačném případě může docházet k určitému nezájmu.

- **Solipsistická introjekce:** „*Solipsimus je termín vyhrazený ve filozofii pro přesvědčení člověka o tom, že vnější svět existuje jenom v jeho hlavě.*“<sup>38</sup> „*Fantazie, že celé dění probíhá jen v mé hlavě, představuji si, jak druhý vypadá, jaký má hlas, vytvářím si nereálný svět.*“<sup>39</sup> Absence komunikace tváří v tvář může mít vliv na lidskou mysl, která podvědomě přiřazuje vizuální obraz, jak daný člověk vypadá a jak se chová k člověku, se kterým komunikuje, na základě čtení psaného textu. Člověk si tak vytváří vlastní představu o jeho podobě na základě svých potřeb, přání a očekávání. Ve skutečnosti pak komunikuje zčásti sám se sebou, realita se stává fantazií. Dominance našich vlastních představ při utváření představy o světě či člověku, neboli solipsismus, je v našich vztazích odjakživa a zcela přirozeně.<sup>40</sup>
- **Disociativní představivost („Je to jen hra“):** „*Disociace může znamenat „oddělování“.* V případě internetu se nejčastěji hovoří o oddělování virtuálního a reálného světa.“<sup>41</sup> Někteří uživatelé internetu považují své internetové Já za postavu, kterou vytvořili v „kybersvětě“, takže za své chování nenesou odpovědnost. Podle jejich přesvědčení hra končí vypnutím/odpojením od počítače.<sup>42</sup>

---

<sup>38</sup>VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Druhé vydání. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-998-4. Str. 275

<sup>39</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str. 195

<sup>40</sup>Co je disinhibiční efekt? <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/485-fenomen-disinhibini-efekt>

<sup>41</sup>ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0. Str. 144

<sup>42</sup>Co je disinhibiční efekt? <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/485-fenomen-disinhibini-efekt>

- **Minimalizace authority:** Na internetu má každý stejnou možnost sebevyjádření nevhledě na pohlaví, postavení, bohatství, rasu či náboženské vyznání. Toto vede k minimalizaci autorit. Na internetu se smazávají naše reálné role, je nepodstatné, jaké má kdo postavení, sociální status.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup>SULER, J. *The Psychology of Cyberspace*. – The online disinhibition effect. 1998. On-line: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html> [citováno. 15. 2. 2012]

## 2 Sociální síť: pojem, historie a vývojové trendy

Člověk je tvor společenský a „přirozeně má potřebu patřit do nějaké sociální skupiny.“<sup>44</sup> Příslušnost k určité skupině dává člověku sociální identitu. Díky tomu se osoba kategorizuje a vymezuje ve společnosti.<sup>45</sup> S využitím internetu ve všech oblastech lidských činností se sdružování přesunulo i do virtuálního světa. S modernizací internetu došlo k vývoji vysokého počtu různých webových stránek, ze kterých se člověk může připojit k tématům pro něj zajímavých a obohacujících, stejně tak se může stát součástí virtuálních skupin/spolků a získávat nové poznatky. Kapitola bude také věnována historickému exkurzu sociálních sítí.

### 2.1 Historie sociálních sítí

Označení „**sociální síť**“ použil profesor londýnské ekonomické univerzity John Arundel Barnes v roce 1954. V témže roce představil jako první koncept sociálních sítí ve vědeckém kontextu. „*Na základě antropologické studie, která sahala od Nové Guineje po Norsko, přišel s jednoznačným závěrem: celou společnost můžeme definovat jako množinu bodů, z nichž některé jsou propojeny vzájemnými vztahy. Tato množina pak utváří celou síť vztahů – takzvanou sociální síť.*“<sup>46</sup>

V dnešní době se sociální síť označuje nejčastěji jako *online služba, která na základě registrace umožní vytvořit profil uživatele, pod kterým lze tuto službu využívat zejména ke komunikaci, sdílení informací, fotografií, videí atd. s dalšími registrovanými uživateli.*“<sup>47</sup> Současný internet nabízí mnoho sociálních sítí, které zprostředkovávají člověku různé využití či prezentaci obsahu.

---

<sup>44</sup>VÁGNEROVÁ, Marie. *Základy psychologie*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 978-80-246-0841-9. Str. 309

<sup>45</sup>Tamtéž. Str. 309

<sup>46</sup>Než přišel Facebook. Stručný průvodce historií sociálních sítí. *Kvalitní-internet* [online]. [cit. 2022-01-24]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/nez-prisel-facebook-strucny-pruvodce-historii-socialnich-siti>

<sup>47</sup>KOHOUT, R., 2016b. *Sociální síť*. In: Kohout, R., a Karchňák, R., *Bezpečnost v online prostředí*. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary. s. 40. ISBN 978-80-260-9543-9. Str. 40.

**Bulletin Board Systém (BBS).** Tento systém byl první, který umožňoval vyměňovat jednoduché textové zprávy mezi sebou. BBS se stala primárním druhem online komunity v 80. letech a na počátku 90. let, než přišel World Wide Web.<sup>48</sup> „Nevýhodou BBS byla jeho rychlost, resp. nedostatečná rychlost. V jednu chvíli mohl být přihlášený jen jediný uživatel, klasická konverzace o pár větách se tak mohla protáhnout až na několik hodin. S touto nevýhodou BBS se vypořádal až finský student Jarkko Oikarinen, když v roce 1988 vytvořil první IRC (Internet Relay Chat), který pojmenoval OuluBox. Právě aplikace OuluBox dala základ všem dnešním chatovacím serverům a aplikacím – jako první totiž přišla s možností komunikovat s ostatními uživateli v reálném čase. Moderní komunikace byla na světě.“<sup>49</sup>

**SixDegrees.** Za první sociální síť lze považovat SixDegrees založenou v roce 1997 Andreweem Weinrichem.<sup>50</sup> Název této sociální sítě je odvozen od teorie zvané „Šest stupňů odloučení“ (angl. „six degrees of separation“), která popisuje hypotetickou průměrnou vzdálenost dvou náhodně zvolených jedinců v maximálně šesti krocích. „Jde o počet navzájem známých lidí, přes které lze spojit člověka A s člověkem B. Jedním stupněm pak rozumíme jednoho člověka. Přestože skutečný počet není známý, předpokládá se, že tento počet je relativně malý. Dalším nedostatkem této teorie je definice "známého".“<sup>51</sup> Síť byla jedna z prvních, na které si uživatelé mohli založit účet, přidávat si přátele a vytvářet skupiny dle zájmů. Celkem bylo registrováno tři a půl milionů osob, jednalo se tak o předchůdce, dnes nejznámější sociální sítě Facebook. Služba byla ukončena v roce 2009 z důvodu „předběhnutí své doby“<sup>52</sup>, jelikož na internetu byl koncem

---

<sup>48</sup>Bulletin board system (BBS). <https://whatis.techtarget.com> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://whatis.techtarget.com/definition/bulletin-board-system-BBS>

<sup>49</sup>Než přišel Facebook. Stručný průvodce historií sociálních sítí. <https://www.kvalitni-internet.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/nez-prisel-facebook-strucny-pruvodce-historii-socialnich-siti>

<sup>50</sup>SixDegrees.com. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/SixDegrees.com>

<sup>51</sup>Šest stupňů odloučení. *Wikisofia.cz* [online]. [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Šest\\_stupňů\\_odloučení](https://wikisofia.cz/wiki/Šest_stupňů_odloučení)

<sup>52</sup>Než přišel Facebook. Stručný průvodce historií sociálních sítí. <https://www.kvalitni-internet.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/nez-prisel-facebook-strucny-pruvodce-historii-socialnich-siti>

devadesátých let počet uživatelů obecně velmi nízký.<sup>53</sup>

**Friendster.com.** Spolu se SixDegrees vznikla v roce 2002 sociální síť s názvem Friendster.com. Již podle anglického názvu „friend“, v překladu přítel, se síť zaměřovala především na seznámení uživatelů s přáteli jejich přátel. Ze začátku úspěšná sociální síť postupně v oblíbenosti upadala a v roce 2009 upadající firmu tvůrci prodali asijské firmě MOL Global. *„Z Friendsteru se stala sociální síť sdružující fandy počítačových her, ovšem ani toto spojení nevydrželo a v roce 2015 zanikla tato síť úplně.“*<sup>54</sup>

**MySpace.** Jedná se o server zajišťující interakci mezi uživateli díky řadě funkcí, které mohou využívat, např. blogy, e-mailovou schránku, fotogalerie apod., i vlastní webový prostor, většina jejich obsahu či provozu je tvořena samotnými uživateli. Kromě klasického vytváření profilů umožňuje server se propojovat s přáteli skrze vlastní chatovací službu a možnost libovolně upravovat vlastní profil. Na serveru je možné upravovat grafické rozhraní, přidávat fotografie i audio přehrávače, díky tomu se na serveru vyskytovalo mnoho hudebníků a umělců.<sup>55</sup> MySpace tak podporoval nejen úpravy grafického rozhraní, ale i přidávání fotografií a audio přehrávače, bylo možné posílat žádosti o přátelství a komentovat příspěvky.<sup>56</sup> Klesající zájem o MySpace je spojen s rokem 2004, kdy byla spuštěna, dnes již nejznámější sociální síť Facebook. I přesto v dnešní době server stále funguje.

**Twitter.** Je poskytovatelem tzv. „mikroblogů“ pro sdílení krátkých textových zpráv nazývané „tweety“, které jsou omezeny do maximální délky 280 znaků. Po zveřejnění příspěvku se „tweet“ zobrazí na stránce jeho autora a na stránce „followera“- sledujícího, s tím, že každý uživatel si může nastavit okruh uživatelů, se kterými bude „tweet“ sdílen a komu bude zobrazován. Specifikem Twitteru je omezenost délky příspěvku, kde si lidé přečtou jen rychlé, stručné zprávy.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup>Sociální síť. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální\\_síť#Vznik\\_sociálních\\_sítí](https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_síť#Vznik_sociálních_sítí)

<sup>54</sup>Než přišel Facebook. Stručný průvodce historií sociálních sítí. *https://www.kvalitni-internet.cz* [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/nez-prisel-facebook-strucny-pruvodce-historii-socialnich-siti>

<sup>55</sup>Tamtéž

<sup>56</sup>Myspace. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Myspace>

<sup>57</sup>Twitter. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitter>



Díky tomu si Twitter získal podle statistik z roku 2020 celkem 186 miliónů uživatelů.<sup>58</sup> Příspěvky se dále filtrují podle tzv. „hashtagů“. *„Hashtag – napsaný symbolem # – se používá k indexování klíčových slov nebo témat na Twitteru. Tato funkce byla vytvořena na Twitteru a umožňuje lidem snadno sledovat témata, která je zajímají. Kliknutím nebo klepnutím na hashtagované slovo v jakékoli zprávě zobrazíte další tweety, které tento hashtag obsahují. Hashtagy mohou být součástí tweetu. Hashtagovaná slova, která se stanou velmi populární, jsou často „trendy“ témata.“*<sup>59</sup> *„Slouží tak ke kategorizaci tweetů podle klíčových slov a usnadňují vyhledávání na Twitteru. V roce 2012 byl hashtag American Dialect Society vyhlášen slovem roku 2012.“*<sup>60</sup><sup>61</sup> Příkladem hashtagu může být následující *„(#yolo – You only live once – žiješ pouze jednou, #business – sdělení týkající se obchodu apod.)“*<sup>62</sup> Hashtagy později převzal i Instagram. Současně s tweety je zde možnost zasílat krátké textové zprávy, které jsou zpoplatněny za běžné poplatky dle jednotlivých poskytovatelů telefonních služeb. Z mého dotazníku vyplývá, že se Twitter mezi mladšími dětmi netěší příliš velké oblíbenosti. Z dětí využívá aplikaci 22 % z nich a z celkového počtu dotazovaných ji jako nejoblíbenější uvedlo 23 %.

**Facebook (Meta Platforms).** Vznik Facebooku je spojen s rokem 2004. V té době student Harvardské univerzity v USA spustil novou sociální síť, která byla zprvu určena pro studenty univerzity pod doménou thefacebook.com. V počátcích přitažlivost sítě spočívala především v její uzavřenosti před okolním světem. Díky rychle vrůstající oblíbenosti byla v průběhu následujících měsíců zpřístupněna dalším americkým univerzitám, rychle na to i všem uživatelům s univerzitní e-mailovou adresou.<sup>63</sup> *„Postupně byla síť otevírána obchodním společností a od roku 2006 si může facebookový účet založit kdokoliv starší 13*

---

<sup>58</sup>Twitter Revenue and Usage Statistics (2022). <https://www.businessofapps.com> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.businessofapps.com/data/twitter-statistics/>

<sup>59</sup>How to use hashtags. [Help.twitter.com](https://help.twitter.com/en/using-twitter/how-to-use-hashtags) [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://help.twitter.com/en/using-twitter/how-to-use-hashtags>

<sup>60</sup>Twitter. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitter>

<sup>61</sup>DOČEKAL, Daniel. *"Hashtag" se stal slovem roku 2012* - Lupa.cz. Lupa.cz. Dostupné online [cit. 2018-01-03]. (česky)

<sup>62</sup>Tamtéž

<sup>63</sup>Facebook. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook>

ti let.,<sup>64</sup> „Od té doby se síť mohutně rozrůstá o další počty uživatelů. Kromě několika zemí je síť přístupná po celém světě.“<sup>65</sup> V současné době se Facebook přejmenoval na „Meta Platform“, jehož název se odvíjí od zamýšlené budoucí tváře této sociální sítě. Platforma se stane součástí nové generace digitálního světa nazývané „metaverzum“. Metaverzum si lze představit jako místo, kde se propojují všechny doposud známé aplikace a platformy, „kam budeme vstupovat nejen skrz virtuální brýle, ale i prostřednictvím počítačů, chytrých telefonů nebo technologií, které teprve budou vyvinuty.“<sup>66</sup> Facebook disponuje všemi těmito platformami (vlastní Instagram, Messenger i WhatsApp). Dále se podílí na vývoji virtuálních brýlí a vlastní digitální měně, kterou by se mělo v „metaverzu“ platit („virtuální libra“). Nutno dodat, že na této virtuální měně má zájem více společností a je tak otázkou, která virtuální svět pohltí nejvíce. „V posledním čtvrtletí roku 2021 měla společnost celkem 3,59 miliardy uživatelů základních produktů. Se zhruba 2,91 miliardami aktivních uživatelů měsíčně ke 4. čtvrtletí roku 2021 je Facebook celosvětově nejpoužívanější online sociální sítí. Mezi přední státy využívající tyto platformy patří Indie (350 miliónů uživatelů), druhé jsou Spojené státy americké (193 miliónů uživatelů) a na třetím místě Indonésie a Brazílie (přes 100 miliónů uživatelů v každé zemi). V roce 2021 činily tržby společnosti Meta 117 miliard amerických dolarů, což je nárůst o přibližně 86 miliard amerických dolarů v předchozím finančním roce.“<sup>67</sup> K vysokému počtu aktivních uživatelů v současné době přispěla i pandemie covidu-19, lidé se nemohli stýkat a v komunikaci se tak často obraceli právě na zmíněné sociální a komunikační sítě.<sup>68</sup> Přesto se v současné době sociální síť Facebook potýká s úpadkem oblíbenosti a využitelnosti. Mladí mají větší náklonnost k novým sítím. Řeč je především o platformách, které si v posledních letech získaly velkou oblíbenost skrze krátké videoklipy. Příkladem je sociální síť Tik Tok. Tomuto tvrzení odpovídají i odpovědi

---

<sup>64</sup>Facebooku unikla data. Unikly i vaše informace?. <https://freebit.cz> [online]. [cit. 2022-02-24]. Dostupné z: <https://freebit.cz/facebooku-unikla-data-unikly-i-vase-informace/>

<sup>65</sup>Facebook. <https://www.aktualne.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/ekonomika/facebook/r~i:wiki:1064/>

<sup>66</sup>Tamtéž

<sup>67</sup>Number of monthly active Facebook users worldwide as of 4th quarter 2021. <https://www.statista.com> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/>

<sup>68</sup>Tamtéž

respondentů z dotazníku, ve kterém uvedli, že 91 % z nich nejvíce využívá YouTube a Instagram 80 %, a zároveň tyto dvě aplikace patří mezi jejich nejoblíbenější. Oproti tomu Facebook podle odpovědí používá jen 35 % z nich. Za neoblíbenější označilo tuto aplikaci pouze 11 % dětí ze všech oslovených respondentů. Větší oblíbenost se těší aplikace Messenger, kterou používá 55 % respondentů a zároveň ji jako nejoblíbenější označilo 26 % dětí.

**Instagram.** V současné době nejoblíbenější a nejpoužívanější aplikace na světě. První verze Instagramu vznikla v roce 2010 pod názvem Burbn.<sup>69</sup> Aplikace byla v počátcích velmi komplikovaná a složitá, proto bylo zapotřebí vyvinout snadnější verzi, která byla pojmenována Instagram. Aplikace je oficiálně spuštěna od října 2010 a stala se velmi oblíbenou pro snadné sdílení a nahrávání fotografií, postupem času se přidávaly do Instagramu další funkce, jako „hastagy“ (přejaté od Twitteru), soukromý chat tzv. „direct“. V roce 2012 došlo k odkoupení společnosti firmou Facebook za 1 miliardu amerických dolarů, přičemž dnešní hodnota Instagramu se odhaduje na 35 miliard amerických dolarů.<sup>70</sup> Dle odpovědí z dotazníku Instagram používá 80 % dětí a pro 62 % z nich je považována za nejoblíbenější aplikaci.

**WhatsApp.** „Název *WhatsApp* z anglického jazyka – „Co se děje?“ a ze zkratky *App*, jako aplikace.“<sup>71</sup> Je bezplatná, mezinárodně komunikační aplikace sloužící k posílání textových i hlasových zpráv. Aplikace dále umožňuje uživatelům uskutečňovat hlasové hovory (stejně tak jako běžný mobilní telefon), videohovory, skupinové hovory, sdílet obrázky, fotografie, videa i dokumenty. Podmínkou pro používání je registrované telefonní číslo a připojení k internetu, jinak je aplikace bezplatná, zpoplatněné je připojení k internetu, přičemž výši poplatků určuje příslušný operátor.<sup>72</sup> Velkou výhodou (mimo jiné) jsou nulové poplatky za posílání zpráv po celém světě. „Aplikace vznikla v roce 2009 spoluzakladateli Brianem Actonem a Janem Koumem. V roce 2014 byla

---

<sup>69</sup>Instagram. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Instagram>

<sup>70</sup>Jak vznikl a následně uspěl Instagram, jehož hodnota se dnes odhaduje na 35 miliard dolarů?. *Https://cc.cz* [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cc.cz/jak-vznikl-a-nasledne-uspel-instagram-jehoz-hodnota-se-dnes-odhaduje-na-35-miliard-dolaru/>

<sup>71</sup>WhatsApp. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>

<sup>72</sup>WhatsApp Messenger. *Https://play.google.com* [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=cs&gl=US>

společnost koupena Facebookem.<sup>73</sup> Podle posledních údajů Facebooku má aplikace WhatsApp více než 2 miliardy uživatelů. „Podle tweetu Willa Cathcarta (vedoucího WhatsApp) z prosince 2020 je přes aplikaci posláno přes 100 miliard zpráv.“<sup>74</sup> Dle dotazovaných dětí používá aplikaci 77 % z nich a pro 44 % je WhatsApp nejoblíbenější aplikace.

**YouTube.** Je internetový server a služba, která umožňuje sdílení, zhlédnutí a komentování videí. Založen byl v roce 2005. V současnosti spadá YouTube pod společnost Google, která si jej v roce 2006 zakoupila a provozuje server jako dceřinou společnost.<sup>75</sup> V roce 2021 YouTube oznámil překročení 2 miliard aktivních uživatelů měsíčně.<sup>76</sup> Vyrůstající popularitu si v průběhu používání tohoto kanálu získali tzv. „youtubeři“, též nazývaní „influenceri“. Působí především na sítích jako je YouTube, Instagram a Facebook nebo Twitch. Sdílením videí kolem sebe budují komunitu lidí se stejnými zájmy a mohou tak ovlivnit názory, chování nebo způsob uvažování sledujících, od toho odvíjející se název „influencer“ z anglického influence = tedy ovlivňovat.<sup>77</sup> V případě neužitečného obsahu se ovšem ke sledujícímu dostávají nepotřebné informace a jedná se v podstatě o ztrátu času, kterou by mohl každý věnovat např. vzdělání, sportu nebo jiné aktivitě. Pokud se podaří influencerům získat širokou základnu sledujících, slouží sdílení videí jako jejich hlavní finanční příjem. Součástí jejich činnosti jsou různé spolupráce, kdy sledujícím skrze videa a streamy, tzv. živá vysílání, nabízí nejrůznější produkty. „S tímto způsobem propagace mělo na konci roku 2020 zkušenost přibližně 14 % značek na českém trhu.“<sup>78</sup> V dotazníkovém šetření patřil YouTube k jedné z nejvíce oblíbené platformě u dětí. S ohledem na vysoká čísla sledovanosti těchto kanálů, by bylo namístě věnovat více času komunikaci a třeba i kontrole dětí, které pasivně sledují mnoho hodin neužitečný obsah, který

---

<sup>73</sup>WhatsApp. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>

<sup>74</sup> WhatsApp 2022 User Statistics: How Many People Use WhatsApp?. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://backlinko.com/whatsapp-users#whatsapp-statistics>

<sup>75</sup>YouTube. (2019). *YouTube* [online]. In *Wikipedia: the free encyclopedia*. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Retrieved from <https://cs.wikipedia.org/wiki/YouTube>

<sup>76</sup>How Many People Use YouTube in 2022? [New Data]. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://backlinko.com/youtube-users#daily-active-users>

<sup>77</sup>Influencer. <https://www.ecommercebridge.cz> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.ecommercebridge.cz/influencer-2/>

<sup>78</sup>Influencer. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Influencer>

není přínosem pro jejich rozvoj. Právě v tomto nízkém věku, kdy mladí hledají vzory a ztotožňují se, nebo přímo napodobují své „internetové hrdiny“, je potřeba děti chránit před obsahem videí, které by mohly mít negativní vliv na jejich psychický vývoj.

**Twitch.** Mezi další velmi populární aplikace patří Twitch. Platforma zaměřující se především na sledování živého videa (tzv. stream) s možností sledování i jeho záznamu. Prostřednictvím aplikace Twitch (a online na Twitch.tv) například hrají hráči, tzv. „*streamerři*“, své oblíbené videohry, které online vysílají a během kterých poskytují aktuální komentář k průběhu. Mimo videohry se Twitch zaměřuje na sledování soutěží (sport), ale i hudbu či talkshow.<sup>79</sup> *„Twitch, který byl spuštěn v roce 2011, se rozrostl v jednu z největších platform pro živé vysílání svého druhu. Miliony lidí se každý den přihlašují a sledují, jak jejich oblíbení hráči bojují s mimozemšťany, dávají góly a dosahují královského vítězství.“*<sup>80</sup> V současné době platformu denně využívá přes 30 miliónů uživatelů, za měsíc je to přes 140 miliónů návštěvníků a během svých nejvytíženějších měsíců Twitch získává více než 2,3 miliardy hodin zhlédnutí videí. V roce 2021 byl Twitch celosvětově na 37. místě v celkovém zapojení do internetu.<sup>81</sup> V dotazníku zodpovědělo 37 % respondentů ze 190, že Twitch patří mezi jejich nejoblíbenější aplikace.

**Discord.** Jedná se o bezplatnou aplikaci pro hlasový a textový chat a video.<sup>82</sup> *„Lidé využívají Discord v naprosté většině případů pro běžné rozhovory v soukromých prostorách (tzv. serverech) pouze pro pozvané skupiny přátel a komunity. Existují však i skupiny otevřenější, které jsou zaměřené na různá témata (videohry apod.) Největší Discord server je Fortnite s 571 000 členy. Minecraft je těsně druhý s 569 000 členy.“*<sup>83</sup> Měsíčně aktivních uživatelů je

---

<sup>79</sup>Twitch (služba). *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch\\_\(služba\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch_(služba))

<sup>80</sup>A Parent's Guide to Twitch. *Apple.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/story/id1445092668>

<sup>81</sup>Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2022?. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://backlinko.com/twitch-users>

<sup>82</sup>Discord – Pokec, chat a relax. *Https://play.google.com* [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details/%E2%80%8B%E2%80%8B?id=com.discord&hl=cs&gl=US>

<sup>83</sup>Discord Revenue and Usage Statistics (2022). *Businessofapps.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

140 miliónů, celkově zaregistrovaných uživatelů je přes 350 miliónů.<sup>84</sup> Podle dotazníkového šetření Discord využívá polovina z celkového počtu respondentů, jako nejoblíbenější aplikaci ji označilo 36 % z nich.

**Reddit.** „Dříve nazývaný jako „přední stránka internetu“. Zjednodušeně řečeno se jedná o obří fórum složené z více než 130 000 podfór, tzv. „subredditů“ a komunit.“<sup>85</sup> Subreddity jsou dostupné podle kategorií a Redditors (registrovaní uživatelé) mohou sledovat vybrané subreddity relevantní pro jejich zájem a také kontrolovat, jaký obsah uvidí na své vlastní titulní stránce. „Některé z nejpoblíbenějších subredditů jsou r/AskReddit nebo r/AMA – formát „Ask Me Anything“, kde se mohou lidé zeptat určité osoby, na cokoliv chtějí. Podle společnosti Reddit hostil v roce 2018 AMAs 1 800 hostitelů, kteří tak zaručili širokou škálou témat. Jedním z nejpoblíbenějších Reddit AMA roku 2020 podle počtu kladných hlasů byl Bill Gates na téma COVID-19 reakce Gates Foundation.“<sup>86</sup> Funkce Redditu je založena na hodnocení sdíleného článku, který dostává hlasy pro a proti, tímto hodnocením si získává oblíbenost a tím stoupá v žebříčku všech příspěvků a zobrazuje se tak více lidem a naopak. Reddit je anonymní, k registraci se využívá e-mailová adresa. Webová stránka sleduje aktivitu uživatele (jaký typ příspěvků sleduje, jeho komentáře, sdílení, oblíbenost autorských článků, moderování subredditu). Reddit umožňuje komunikovat s lidmi z celého světa, jak je tomu u většiny sociálních sítí. Těší se velké oblíbenosti, v červnu 2021 bylo naměřeno přibližně 1,7 miliardy návštěv online fóra, což z něj činí 6. nejnavštěvovanější online web.<sup>87</sup> Dle odpovědí respondentů z mého dotazníku se ukázalo, že Reddit používá 14 % dětí, ale poměrně vysoká část dětí (56 %) uvedla aplikaci jako nejméně oblíbenou. Důvodem může být, že Reddit je především zpravodajská aplikace, která pro děti v nízkém věku není lákavá.

---

<sup>84</sup>Discord (software). *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Discord\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Discord_(software))

<sup>85</sup>Worldwide visits to Reddit.com from January to June 2021. <https://www.statista.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/443332/reddit-monthly-visitors/>

<sup>86</sup>Tamtéž

<sup>87</sup>Reddit User and Growth Stats (Updated Oct 2021). <https://backlinko.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://backlinko.com/reddit-users>

**Tik Tok.**<sup>88</sup> Tik Tok je poměrně novou aplikací, která si získává čím dál větší oblibu. Vznik Tik Tok se datuje do roku 2016, kdy byl spuštěn předchůdce od čínské startupové společnosti ByteDance, známá jako Douyin.<sup>89</sup> Fungovala na principu podobné Tik Tok, a to sdílení krátkých, max. jednodominutových videí, které byly natáčeny na úryvky písní a následně sdíleny. V roce 2017 koupila Musical.ly společnost ByteDance, která provozovala obdobnou aplikaci, s tím, že ji směřovala více pro západní trh. Po jeho koupi v roce 2017, kdy získal konkurenční aplikaci od Musical.ly, přenesl ByteDance svůj seznam s 200 miliony účtů na aplikaci pod názvem Tik Tok.<sup>90</sup> Zprvu byla aplikace přístupná pouze pro asijské obyvatelstvo, ale díky vzrůstající oblibě po roce společnost rozšířila aplikaci pro většinu zemí světa. K červnu 2019, tedy za dva roky svého fungování, měla síť miliardu aktivních uživatelů.<sup>91</sup> Tik Tok si získal rychlou oblibu především u mladší generace. „Dle statistiky používá Tik Tok pouze 7,1 % uživatelů starších 50 let.“<sup>92</sup> Aplikace je rozšířena ve více jak 200 státech světa a v 75 jazycích.<sup>93</sup> Aplikace se těší velké oblibě i u českých dětí, což je patrné i z výsledků dotazníku. Celkem aplikaci využívá 68 % z dotazovaných, pro více než polovinu z nich (56 %) je neoblíbenější aplikací. Podle portálu e-bezpečí patří Tik Tok k šesté nejstahovanější aplikaci světa.<sup>94</sup> Nebezpečí spojené s Tik Tokem spočívá v tom, že se videa po sdílení stávají veřejná a lehce šířitelná. Nastavením aplikace je možné okruh uživatelů zúžit, tím

---

<sup>88</sup>Problém zvaný Tik Tok. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-07]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/1403-problem-zvany-tik-tok>

<sup>89</sup>What Is TikTok?. <https://www.investopedia.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933>

<sup>90</sup>PHAM, Sherisse, 2019. The company that owns TikTok now has one billion users and many are outside China. *CNN Business* [online]. New York: CNN Worldwide [cit. 2021-01-03]. Dostupné z: <https://edition.cnn.com/2019/06/20/tech/tiktok-bytedance-users/index.html>

<sup>91</sup>Tamtéž

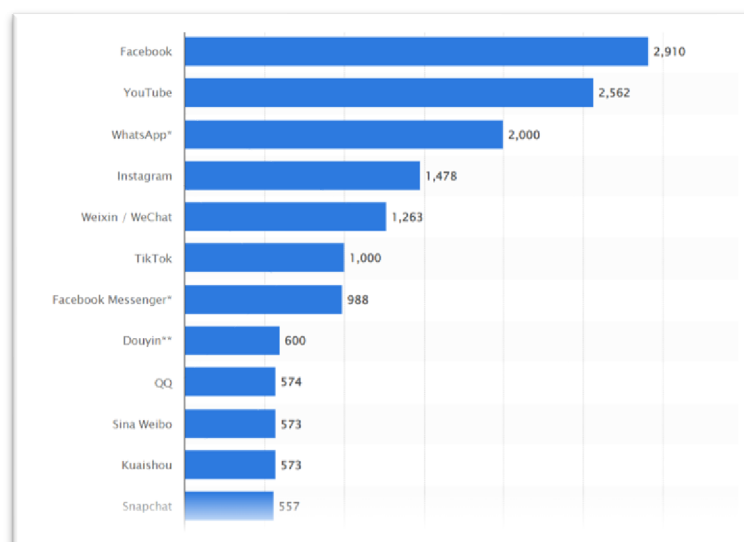
<sup>92</sup>What Is TikTok?. <https://www.investopedia.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933>

<sup>93</sup>23 Important TikTok Stats Marketers Need to Know in 2021. <https://blog.hootsuite.com> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://blog.hootsuite.com/tiktok-stats/#:~:text=TikTok%20has%20a%20reputation%20for,of%20the%20app's%20user%20base.>

<sup>94</sup>Problém zvaný Tik Tok. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/1403-problem-zvany-tik-tok>

omezit počet sledujících. Existují bohužel i další rizika, která jsou spojena s používáním této aplikace. Vyskytují se agresivní formy jednání jako např. kyberšikana, zesměšňování, dalším velkým problémem zde je i šíření dětské a klasické pornografie, některá videa zachycující sebepoškozování nebo návody ke spáchání sebevraždy. V čem spatřuji velké riziko jsou různé „výzvy“, které se aplikací šíří. „*Velmi časté jsou různé druhy adrenalinových videí, ve kterých jejich tvůrci žádají lajky (hearts - srdíčka) právě za to, že riskovali svůj život. Ve snaze získat adrenalinové video pro publikaci na Tik Toku se např. procházeli po nebezpečných římsách domů, vylézali na mosty, skákali před rozjetá auta.*“<sup>95</sup>

### Statistika nejoblíbenějších sociálních sítí na světě



**Obr. 2.1** Nejpoužívanější sociální síť dle počtu aktivních uživatelů denně (v milionech).<sup>96</sup>

<sup>95</sup> Problém zvaný Tik Tok. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/1403-problem-zvany-tik-tok>

<sup>96</sup> Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. <https://www.statista.com> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>



### 3 Motivace a typologie uživatelů sociálních sítí

Každý člověk je individuální osobnost, jehož vůle a motivace se odvíjí od získaných zkušeností a genetické vybavenosti, proto je motivace důležitá a zároveň se jedná o nejméně porozuměný aspekt celého fenoménu sociálních médií.<sup>97</sup>

#### 3.1 Motivace uživatelů k využívání sociálních sítí

Při vzniku sociálních sítí hrála velkou roli především zvědavost na „něco nového“. U nejlépe využívané sociální sítě Facebook můžeme názorně vidět, že se vývojáři zamysleli nejen nad tím, jakým způsobem v lidech vzbudit zájem o síť, ale především jak jejich pozornost udržet, aby na síti trávili stále více času. K tomuto účelu využili znalostí lidské psychiky. Jak dnes již vynálezci této sítě přiznávají, udělali Facebook návykový úmyslně. O využití lidské psychiky pro marketingové účely hovořil otevřeně vývojář Facebooku Sean Parker: *„Facebook byl první z těchto aplikací, u kterých jsme se my tvůrci zamysleli nad tím, jak udržet pozornost uživatele co nejdéle. To znamená, že vám musíme každou chvíli dát malou dávku dopaminu.“*<sup>98</sup> Je to jednoduché, tyto malé dávky nás udržují ve stálé pozornosti, díky nim mají uživatelé nutkání přidávat další příspěvky, aby získali další dávku dopaminu, čímž vzniká závislost. Na podobném principu fungují například hrací automaty a stejný hormon, tzv. „hormon štěstí“, organismus vyplavuje i při fyzické zátěži. Proto se lidé po skončení fyzické aktivity cítí ve větší psychické pohodě. Zprvu zajímavý nápad přerostl v něco téměř nezdravého, bez čehož si dnešní mladá generace už neumí představit běžný den. S obrovským vlivem Facebooku se postupně mění vztahy ve společnosti.<sup>99</sup> Negativním

---

<sup>97</sup>Co je motivací pro užívání sociálních sítí? [Http://www.marketingovenoviny.cz/](http://www.marketingovenoviny.cz/) [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: [http://www.marketingovenoviny.cz/marketing\\_12168/](http://www.marketingovenoviny.cz/marketing_12168/)

<sup>98</sup>Facebook jsme udělali návykový schválně, přiznal bývalý prezident Parker. [Idnes.cz](https://www.idnes.cz/technet/internet/sean-parker-facebook-navykovy.A171110_134710_sw_internet_pka) [online]. [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/technet/internet/sean-parker-facebook-navykovy.A171110\\_134710\\_sw\\_internet\\_pka](https://www.idnes.cz/technet/internet/sean-parker-facebook-navykovy.A171110_134710_sw_internet_pka)

<sup>99</sup>Tamtéž

dopadům sociálních sítí bude věnována samostatná kapitola.

Každý jedinec využívá zprostředkovanou komunikaci dle vlastního uvážení k různým účelům. Konkrétní použité médium má specifický cíl a vychází z faktorů na sociální a individuální úrovni.<sup>100</sup> „*Je to motivace a uspokojování určitých potřeb, co vede jedince k používání jakéhokoliv média.*“<sup>101</sup> V případě internetu je těchto druhů motivací více. Sociální psycholog Robert E. Kraut hovoří o „*hypotéze sociální kompenzace*“, kdy si jedinec internetem kompenzuje pocit osamění v reálném životě a virtuální svět mu přináší pocit začlenění. Další hypotézu, kterou popisuje David Reinecke je „*hypotéza řízení nálady*“, kdy nám internet slouží jako prostor, kde se může jedinec odreagovat z reálného světa, uvolnit se, pobavit.<sup>102</sup> „*Různé teorie nabízejí různě rozepsanou klasifikaci motivace a potřeb, důležitý je ale fakt, že média zpravidla nabízejí možnost uspokojení více potřeb najednou.*“<sup>103</sup>

„*Podle teorie užití a gratifikace*“ (McQuail, 2009) se může obecně jednat o potřeby:

- **Kognitivní (informovanost)**
- **Afektivní (zábava, uvolnění)**
- **Personální (identita, status)**
- **Sociální (být v kontaktu s ostatními, pocit sounáležitosti).**<sup>104</sup>

Údaje z dotazníku naznačují, že pro děti a dospívající v 63 % odpovědí je největší motivací k používání sociálních sítí především pravidelná komunikace s přáteli a s rodinou. Lze tedy předpokládat, že izolování se od sociálních sítí by mohlo pro dospívající znamenat jisté vyloučení z kolektivu, které by bylo spojené s psychickými následky. Oblíbenou aktivitou je podle dotazovaných také čas trávený u sledování zájmů ostatních přátel (sledování živých vysílání, příběhů, tzv. „storíček“), tuto variantu označilo za druhou nejvíce oblíbenou 45 % dětí. Jelikož se děti nachází v době dospívání, kdy je pro každého mladého člověka důležitá komunikace s vrstevníky, se tak používání sociálních sítí stalo

---

<sup>100</sup>BLINKA, Lukáš. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9. Str.12

<sup>101</sup>Tamtéž

<sup>102</sup>BLINKA, Lukáš. Str. 13

<sup>103</sup>BLINKA, Lukáš. Str. 14

<sup>104</sup>BLINKA, Lukáš. Str. 13

dovedností, s níž šikovný uživatel získává větší respekt v kolektivu, pro sebe zvýšené sebevědomí, v opačném případě může docházet k určité frustraci, a naopak ztrátě sebevědomí.<sup>105</sup>Tyto potřeby měli dospívající v každé době, ale v současnosti je však komunikace a prožívání každodenních situací ve velké míře přenesena do virtuálního prostředí a mnohokrát zrychlena.<sup>106</sup>

## 3.2 Typologie uživatelů dle míry aktivity činnosti na internetu

### ➤ Aktivní uživatelé – jakožto tvůrci obsahu

Tvoří poměrně malou část z celkové populace (přibližně 10 %), pravidelně se připojují na internet a jejich existence je pro fungování sociálních sítí zásadní. Poskytovatelé přispívají na internet své příspěvky, články, videa, která mají pro ostatní smysl a určitou hodnotu, bývají šířeny dál a tvoří tak základ sociálních sítí. Lidé tyto příspěvky mezi sebou šíří i bez blízké znalosti dotyčného a tímto se přispěvatelé stávají neformální autoritou.<sup>107</sup>

### ➤ Aktivní uživatel – hodnotitel<sup>108</sup> a distributor

Tato skupina se oproti první zmíněné odlišuje tím, že se realizují ve sdílení cizích příspěvků – jedná se dle nich o poskytování hodnoty ostatním. Jejich práce na sociálních sítích spočívá v hodnocení, diskutování, sdílení a šíření cizího obsahu.<sup>109</sup>

### ➤ Pasivní uživatel – hodnotitel obsahu

Patří mezi komplikovanou skupinu uživatelů sítě, která ani netvoří obsah na sociálních sítích, ale ani se aktivně nepodílí na sdílení článků a komentování

---

<sup>105</sup>ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0. Str. 14

<sup>106</sup>Tamtéž. Str. 15

<sup>107</sup>BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: Prosaďte se na Facebooku a Twitteru*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, s. 15–17. ISBN 978–80–251–3320–0.

<sup>108</sup>Vojtěch Bednář používá termín „hodnotič“, ten je však nesprávný, resp. toto slovo v češtině neexistuje. K dispozici se nabízí slovo „hodnotitel“, proto je v textu výraz pozměněn.

<sup>109</sup>BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: Prosaďte se na Facebooku a Twitteru*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, s. 15–17. ISBN 978–80–251–3320–0.

příspěvků. Takováto „nečinnost“ je skrývá a bylo nemožné je identifikovat. Facebook však přišel s nápadem tlačítka „to se mi líbí“ a umožnil tak se k obsahu kolujícímu po internetu vyjadřovat i bez toho, aniž by uživatel musel příspěvek okomentovat. Zviditelní tak částečně svou osobu, když se po označení např. souhlasného hlasu, načítá počet „lajkujících“ uživatelů i se svým jménem nebo přezdívkou pod článek. Díky tomuto hodnocení vidíme, že pasivní uživatelé označující takto „svůj názor“ se v internetovém prostředí nachází v početném zastoupení. V posledních letech bylo tlačítko „to se mi líbí“ rozšířeno o další možnosti ohodnocení obsahu, např. to mě mrzí, to mě štve, haha a další.<sup>110</sup>

#### ➤ **Pasivní uživatel – pozorující autorita**

Tzv. „spící autorita“. Předpokládá se malé početné zastoupení těchto uživatelů. Vyznačují se vysokým počtem přátel na sociálních sítích, ale nízkou aktivitou ve veřejném prostoru (nesdílejí, nekomentuje, málo hodnotí). Vzhledem k jeho vysokému počtu přátel/sledujících a jeho pasivitě – ať již promyšlené, či ne, má jeho neočekávaná aktivita velký vliv na ostatní uživatele, jejich hlas je velmi silný.<sup>111</sup>

#### ➤ **Pasivní uživatel – pozorovatel<sup>112</sup>**

*Pasivní uživatel – pozorovatel se do komunikace zapojuje jen minimálně. Zcela pasivní uživatelé se pohybují na okraji komunity uživatelů Facebooku, pro mnoho z nich totiž sociální síť nepředstavuje zábavu, ale nutnost. Mezi pasivní uživatele patří řada těch, kteří s Facebookem z nějakého důvodu pracovat musí. Pasivní uživatelé jsou prakticky neodhalitelní. Jsou ale příjemci naší komunikace. Nereagují na výzvy k aktivitě, odmítají se zapojovat například do soutěží, nechtějí sdílet ani komentovat, komentují-li, pak spíše kriticky. Jejich skutečný počet je neodhadnutelný.<sup>113</sup>*

---

<sup>110</sup>Tamtéž

<sup>111</sup>Tamtéž

<sup>112</sup>Tamtéž

<sup>113</sup>Tamtéž

## 4 Dětský uživatel a divák nových médií, jeho specifika a zvýšená vulnerabilita

*„Před deseti a více lety se k internetu přistupovalo téměř primárně prostřednictvím stolních počítačů napevno připojených k síti, teprve později se rozvinulo připojení přes notebooky či tablety (prostřednictvím WiFi připojení).“<sup>114</sup>*

V dnešní době je často dítě zabavováno od útlého věku tabletem nebo mobilním telefonem. Při příchodu do první třídy základní školy pak téměř každé dítě vlastní mobilní telefon. Následující kapitola bude věnována vlivu moderních technologií a médií v kontextu vývoje dětí a mládeže. Přičemž kapitola bude popisovat vliv médií na psychický a fyzický vývoj mládeže.

### 4.1 Paměťové stopy

Na začátku této kapitoly bych ráda vysvětlila důležitost paměťových stop tzv. „synapsí“. Synapsi lze chápat jako spojení dvou neuronů, sloužících k předávání vzruchů.<sup>115</sup> Během předávání informace dochází k chemické reakci (elektrickému impulzu), čímž se spotřebovává energie lidského těla. „Synapse se ustavičně mění, v závislosti na tom, jsou-li používány, nebo ne.“<sup>116</sup> Mozek lze přirovnat k lidským svalům, pokud člověk chce mít vysportovanou postavu, musí svaly pravidelně zatěžovat a trénovat, stejně tak je tomu u lidského mozku, nemůžeme sice jako u svalů počítat po delším duševním tréninku, že se mozek objemně navýší, přesto však dochází k výrazné změně synapsí, které narůstají, pokud se využívají, naopak pokud ne, tak chřadnou a odumírají.<sup>117</sup>

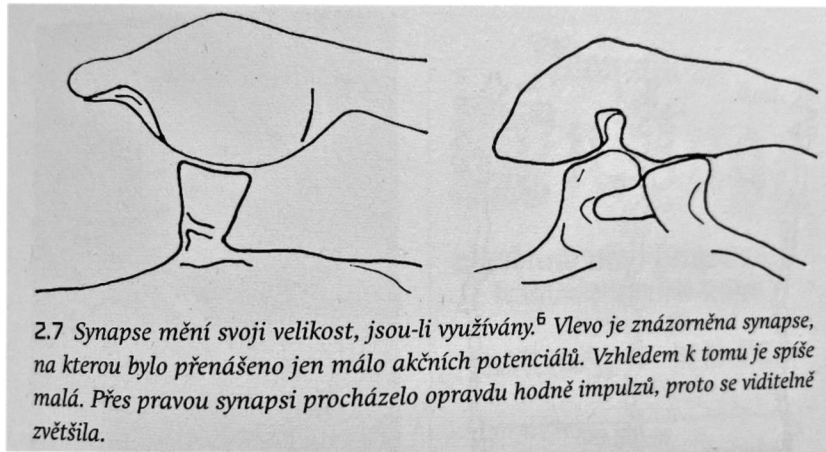
---

<sup>114</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 20

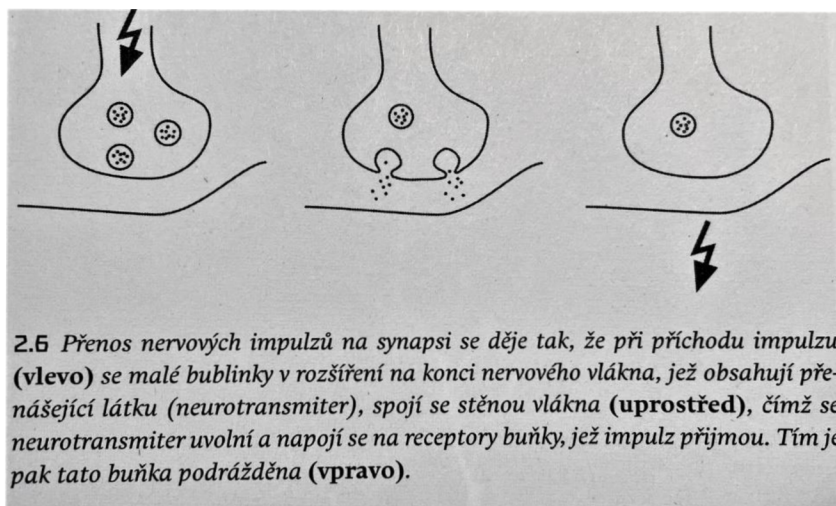
<sup>115</sup>Synapse. <https://www.wikiskripta.eu> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.wikiskripta.eu/w/Synapse>

<sup>116</sup>Tamtéž. Str. 47

<sup>117</sup>Tamtéž



**Obr. 4.1** Mění se tvar a velikost synapse na základě zatížení mozku.<sup>118</sup>



**Obr. 4.2** Proces přenosu nervových impulzů a synapsí.<sup>119</sup>

Na základě duševní aktivity se mozek neustále mění, ten, „kdo se v životě hodně naučil (informace zpracovával, analyzoval, nikoli jen učil nazpaměť) má v mozku mnoho paměťových stop a o takovém člověku lze říci, že je duševně „na výši“.<sup>120</sup> „Pracovní a paměťová kapacita mozku se vytváří teprve jeho používáním, při narození ještě neexistuje a ani poté nevznikne sama od sebe. Oblasti mozku jsou položeny biologicky, ale ke svému vývoji potřebují statisíce sensorických vstupů

<sup>118</sup>Tamtéž. Str. 47

<sup>119</sup>Tamtéž. Str. 46

<sup>120</sup>Tamtéž. Str. 50

*a motorických výstupů, aby se naučili komplikovaným i jednoduchým pohybům.*<sup>121</sup>  
V souvislosti s fungováním synapsí se následně podíváme na vliv nadměrného používání médií na lidský mozek během dospívání tzv. digitální mladé generace.

## 4.2 Poznání a hermeneutický kruh

Bylo řečeno, že ukládání věcných obsahů v mozku závisí na hloubce zpracování. Každý, kdo chce získat informaci o skutečném stavu věcí, projde tzv. hermeneutickým kruhem. Zpracování a pochopení informace (celku) probíhá na základě poznání a porozumění jeho jednotlivých částí a jednotlivosti ve vztahu k celku. Pro poznání jednotlivých částí je třeba pátrat po informacích, jednotlivě si je analyzovat a postupně se vracet ke kvalitnímu zdroji. Dosáhnout poznání tedy nelze jinak než tímto kruhovým postupem.<sup>122</sup> „(Hermeneutika, z řeckého slova „herménuinen“ značící porozumění výkladu)“.<sup>123</sup> Vzhledem k tomu, že dnešní postup získávání a hledání informací je ve většině případů horizontální (povrchní), nikoliv vertikální (do hloubky), jsou lidé o tento kruhový postup ochuzeni.<sup>124</sup> Informace se přenáší z jednoho úložiště do druhého, to se však nedá porovnat s analyzováním, opakovaným propracováním a vytvářením infrastruktur. Tento typ získávání informací má dopad na tvorbu lidského mozku, synapse se netvoří, mozek ochabuje, mladí ztrácí umění porozumění textu, v hlavě nic neulpí.<sup>125</sup>

---

<sup>121</sup>SPITZER, Manfred. *Kybernemoc!*. Brno: HOST - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9., str. 19

<sup>122</sup>SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. Brno: HOST - vydavatelství, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7. Str. 193

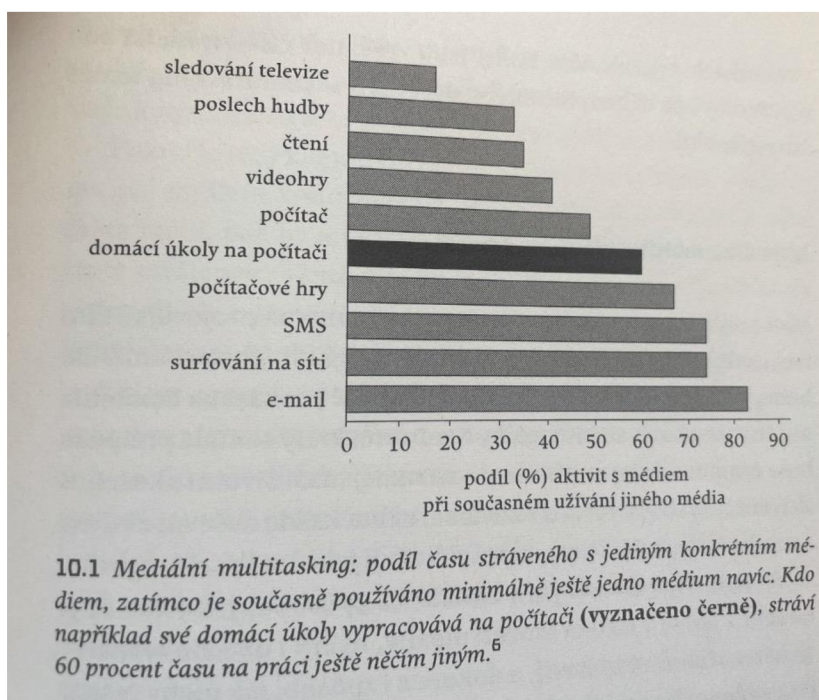
<sup>123</sup>Hermeneutika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hermeneutika>

<sup>124</sup>SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. Brno: HOST - vydavatelství, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7. Str. 193

<sup>125</sup>Tamtéž. Str. 193

### 4.3 Multitasking – všechno současně

Tento fenomén si získal označení z napůl latinského „multi“ – mnoho a anglického „task“ v překladu úkol. Novotvar multitasking označuje především život v „digitálním věku“ a mnohdy se rozvíjí do bizarních podob, jak píše Spitzer ve své knize o sedmnáctiletém chlapci, který popisuje svůj den: „Každou vteřinu, kterou strávím online, multitaskuji. Právě teď se dívám na televizi, kontroluji si e-maily, každé dvě minuty čtu zprávy, vypaluji hudbu na CD a píši tuto zprávu.“<sup>126</sup> Jedná se o současné užívání více médií a s tím spojené současné vyřizování více úkolů naráz. Pokud se bavíme o multitaskingu, jedná se především o jeho mediální formu, kdy uživatel používá více digitálních médií najednou. Otázkou je, zda multitasking přispívá k duševnímu rozvoji člověka.



**Obr. 4.3** Podíl času stráveného s médiem a současně použití média dalšího.<sup>127</sup>

Na tuto problematiku byly zaměřeny kognitivní testy provedené vědci ze Stanfordovy univerzity v USA. Ti se rozhodli prozkoumat vliv multitaskingu na duševní výkonnost dotazovaných. Provedli pokus se dvěma skupinami studentů,

<sup>126</sup>Tamtéž. Str. 201

<sup>127</sup>Tamtéž. Str. 203



kteře rozdělili na základě vstupního dotazníku na silné mediální multitaskery a slabé mediální multitaskery. Následně otestovali jejich schopnost odfiltrvat nedůležité podněty speciálně zadaným úkolem. Studenti dostali za úkol jednu vteřinu pozorovat dva obdélníky a poté byli vyzváni, aby obrazec z paměti porovnali s obrazcem, který pozorovali dvě sekundy, měli rozhodnout, jestli se některý z obdélníků otočil. Pro ztížení testu se na obrazovce během porovnávání objevovaly obdélníky jiných barev, které měly studenty rozptylovat od rozhodování. Výsledkem bylo zjištění, že slabí mediální multistakeři měli lepší výsledky než opačná skupina, u které se výborné výsledky předpokládaly vzhledem k jejich zkušenosti soustředit se na více úkolů najednou s tím, že je třeba se nedůležitými podněty nenechat rozptýlit.<sup>128</sup> „*Naše schopnost soustředit se na něco určitého a potlačit všechno nedůležité se sice obvykle označuje také jako pozornost, ve vědě však mluvíme o selektivní pozornosti, protože jde o něco jiného než u bdělosti. Z výsledků testů bylo zjištěno, že intenzivní používání digitálních médií negativně ovlivňuje obě formy pozornosti – zvyšuje denní únavu a zhoršuje i naši selektivní pozornost.*“<sup>129</sup> „*Tím pádem dochází ke klinické poruše pozornosti, kdy je zvláštní měrou narušena selektivní pozornost, označovaná jako ADHD = Attention Deficit Hyperactivity Disorder. Bylo již prokázáno, že za vznik této poruchy je spoluodpovědné používání obrázkových médií.*“<sup>130</sup>

Manfred Spitzer ve své knize *Kybernemoc!* uvádí několik experimentálních prací zabývajících se touto problematikou, jako příklad uvádím jednu z nich. „*Sedesát čtyřletých dětí bylo rozděleno na tři skupiny po dvaceti. Tyto děti měly za úkol se dívat buď na fantastický kreslený film s rychlým střihem, na realistický výukový film nebo si mohly devět minut malovat. Po této době byly u všech dětí provedeny standardizované testy koncentrace a selektivní pozornosti. Ve výsledcích dopadly nejlépe děti, které si kreslily, naopak nejhorší výkon podaly děti, které zhlédly kreslený film. Z výsledku lze vyzorovat, že pozornost a schopnost soustředění je narušena vlivem sledování filmů s rychlým střihem, ale i fantastickým obsahem, které děti v dětství rády sledují. Taková produkce mozek spíše „vypíná“ než*

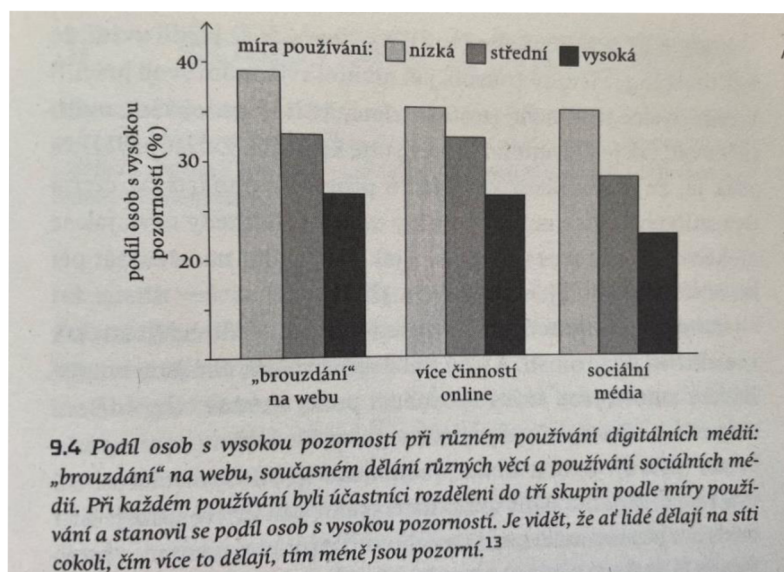
---

<sup>128</sup>Tamtéž. Str. 206

<sup>129</sup>SPITZER, Manfred. *Kybernemoc!*. Brno: HOST - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9. Str. 203

<sup>130</sup>Tamtéž. Str. 203

aktivuje.<sup>131</sup> „Negativní dopady televize nemají vliv pouze na soustředěnost a pozornost, ale dlouhodobě trpí i motorický a kognitivní vývoj, i vývoj řeči.“<sup>132</sup> „Podobné negativní dopady na vývoj psychického zdraví mají kromě televize i nadměrně užívané videohry a počítačové hry, které ve svých krátkých sekvencích kladou na hráče malé nároky na pozornost, mimoto poskytují uživateli bezprostřední odměny se silnými podněty v každé další vyšší úrovni hry. Nejen, že videohry souvisejí s poruchou pozornosti, ale s mírou použití může souviset i zhoršování symptomů nemoci.“<sup>133</sup>



**Obr. 4.4** Podíl osob s vysokou pozorností při různém používání digitálních médií.<sup>134</sup>

Pokud neudržíme pozornost budeme připraveni reagovat pouze na rychlé úderné vjemy? Multitasking není schopnost, kterou bychom se měli učit a už vůbec ne předávat dalším generacím. Je prokázáno, že uživatelé, kteří dlouhodobě, současně užívají více médií, vykazují problémy s ovládním psychiky. Je tak pravděpodobné, že dlouhodobým intenzivním multitaskingem stále více narušíme naši pozornost.<sup>135</sup>

<sup>131</sup>Tamtéž. Str. 203

<sup>132</sup>Tamtéž. Str. 204

<sup>133</sup>Tamtéž. Str. 204

<sup>134</sup>Tamtéž. Str. 207

<sup>135</sup>SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. Brno: HOST - vydavatelství, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7. Str. 211

## 5 Analýza obecných negativních dopadů nadměrného používání internetu

Tato kapitola se bude věnovat obecným rizikům, která vychází a souvisí s nadměrným používáním internetu.

### 5.1 Netholismus

*„Děti, které dříve život trávily venku s kamarády, ho dnes (doslova) věnují mobilům. Dětský čas je totiž zboží. Google, Facebook, výrobci telefonů, operátoři nebo online prodejci čehokoliv útočí na naše děti, aby byly co nejvíce online, aby co nejvíce lajkovaly, chatovaly, natáčely, fotily, sdílely, hrály. Vychovávají si tak budoucí zákazníci.“<sup>136</sup>*

O fenoménu závislosti na internetu „**netholismus**“ lze říci, že se jedná o odborný termín, kterým se označuje závislost na internetu, a to na jeho různých formách, jako je chatování, hraní online her, běžné surfování.<sup>137</sup> V souvislosti se závislostí na internetu se objevují další termíny jako problematické užívání internetu, kompulzivní užívání internetu a nadměrné užívání internetu. Problematickým faktorem při hodnocení závislosti je časová definice, čas strávený na internetu slouží více jako indikace než definiční znak. Josef Musil uvádí, že se o závislosti mluví tehdy, „*jestliže se projevují následky v oblasti sociálních vztahů nebo v oblasti finančního zabezpečení*“.<sup>138</sup> V práci je rozlišováno nadměrné užívání internetu a závislosti na něm. Tyto dva pojmy se od sebe liší především tím, že nadměrné užívání internetu způsobuje jedinci fyzické, psychické či sociální problémy, oproti tomu netholismus splňuje kritéria patologie, je to tedy chování,

---

<sup>136</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 13

<sup>137</sup>URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ A KOLEKTIV. *Sociální patologie*. Praha: Policejní akademie České republiky v Praze, 2011. ISBN 978-80-7251-361-1. Str. 53

<sup>138</sup>MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. Vydání I. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2010. ISBN 978-80-7452-002-0. Str. 146

keré je již mimo vůli jedince tento problém zvládat.<sup>139</sup> „Závislost na internetu je nemoc stejně jako závislost na drogách, s níž bývá nejčastěji srovnávána.“ V souvislosti s nadměrným užíváním a hraním her na internetu, se autoři shodují, že je potřeba rozlišovat mezi vysokým nasazením, zápaem pro hru a patologickou závislostí, která ohrožuje psychiku uživatele.<sup>140</sup> U dětí je rovněž problematické analyzovat, které internetové aplikace či platformy jsou rizikové z hlediska závislosti.<sup>141</sup> Závislost na internetu autoři uvádějí vesměs v podobných znacích, např. *Weinstein a Lejoyeux*<sup>142</sup> identifikovali komponenty online závislosti:

- Nadměrné používání internetu, kdy se jedinec podřizuje aktivitě jak v myšlenkách, čase, prožívání, ale i v zanedbávání hygienických potřeb.
- Abstinenční syndrom, projevující se jako depresivní stavy, pocity vzteku a napětí.
- Rostoucí tolerance ve formě potřeby čím dál vyšších dávek, aby došlo k uspokojení uživatele.
- Negativní následky v jedincově životě kvůli zanedbávání povinností z důsledku závislosti, obětování činnosti veškerý čas a energii, vedoucí ke konfliktům k rodině (lhaní, hádky), tak i intrapersonálním konfliktům (vzdávání se původně pro něj zábavných aktivit).

Podle autora Marka Griffithsa se do těchto kritérií řadí i „**relaps**“, což je návrat do problémového chování i po období relativní kontroly, i po uznání negativních důsledků činnosti.<sup>143</sup>

---

<sup>139</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 38

<sup>140</sup>BLINKA, Lukáš. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9. Str. 33

<sup>141</sup> ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 40

<sup>142</sup>BLINKA, Lukáš. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9. Str. 33

<sup>143</sup>Tamtéž. Str. 42

## 5.2 Vliv nadměrného užívání internetu na fyzické zdraví

Skutečnost, že má internet negativní vliv na lidský organismus je již prokázán. Lukáš Blinka<sup>144</sup> ve své práci rozvádí, že nadměrné užívání internetu na fyzické zdraví lze shrnout do dvou účinků, a to na přímý a nepřímý.

Jako přímý negativní vliv lze považovat **spánkový deficit**. Vliv internetu na spánkový proces je prokázán. Ovlivnění spánkového procesu není ovlivněno čistě sociálními médii a hrami, ale i televizí. Je pro nás téměř přirozené brát mobil kamkoliv. S mobilními telefony většinou den začínáme, ale i končíme. Před spaním si čteme zajímavé články ze světa, prohlížíme vtipná videa, která nám přátelé za den posílali, a my neměli čas si je v klidu prohlédnout. Děti jsou na tom podle výzkumů ještě o něco hůře, jelikož před spaním hrají hry, které jejich mozek neutiší, ale naopak probudí a excitují organismus a kognitivní činnost, tudíž se následně těžko usíná a je ohrožena jak kvalita, tak množství spánku, který je pro zregenerování organismu potřebný. Právě v dětství nejvíce potřebuje mladý organismus spánek pro to, aby se v mozku ukládaly nové informace a zkušenosti, které se přes den nashromáždily. Účinkem nepřímým se ukázalo velké množství času stráveného u počítačů. Nedostatek pohybu a zdravých aktivit způsobuje vzrůstající nadváhu a následné zdravotní obtíže.

## 5.3 Nadměrné užívání internetu a fyziologické problémy

Dalšími negativními dopady se ukazují být zdravotní obtíže, způsobené dlouhodobou a jednostrannou zátěží. Špatně situované místo pro práci nebo hraní počítačových her způsobuje bolest zad, krční páteře, nedostatek vitamínu D, který získáváme především ze slunečního svitu, kterého máme minimum, pokud náplň našeho dne spočívá především v práci za monitorem. Je třeba myslet na své zdraví, nastavit si pravidelné přestávky pro čerpání energie.<sup>145</sup> Dříve tato souvislost, že média vedou k nedostatku pohybu, platila především pro západní národy. Dnes je to vzhledem rychlému technologickému

---

<sup>144</sup>Tamtéž. Str. 41

<sup>145</sup>Tamtéž. Str. 43

pokroku celosvětový problém. „*Během posledních dvou desetiletí je detekováno ztrojnásobení výskytu nadváhy v Evropě.*“<sup>146</sup>

---

<sup>146</sup>Tamtéž. Str. 216

## 6 Analýza aktuálních rizikových forem chování v digitálním prostředí

Komunikační média a sdělovací prostředky mají mnohé přínosy, ale vzhledem k tomu, že téma práce se zaměřuje na negativní dopady, bude další kapitola popisovat rizika a potencionální škody z užití internetu. Problematiku jsem rozdělila na obecný popis typologií osob, u nichž hrozí vyšší rizikovitost k nadměrnému užívání internetu, a na rizika a škody, které hrozí při zvýšeném trávení času s počítačem. S časem tráveným na síti se úměrně zvyšuje pravděpodobnost, že se děti s některou z rizikových forem jednání setkají. Teoretické poznatky budou proloženy výsledky z dotazníkového šetření.

### 6.1 Internet jako jeden ze způsobů úniku od zátěžových situací

Lukáš Blinky uvádí, že důvodem, který přispívá k nadměrnému užívání internetu s tendencí stát se závislým, je psychický faktor osobnosti, kdy se jedinec začne rychle nudit. Jeho zvýšená impulzivita a zároveň neschopnost impulzům odolávat způsobuje, že je hledán další a další podnět, který by jejich impulzivitu uspokojil.<sup>147</sup> Další skupinou, u které hrozí zvýšené riziko k nadměrnému používání internetu, jsou děti s nízkým sebehodnocením vlastní osoby. Zároveň se tento předpoklad týká i těch, kteří mají obecně vyhýbavý „*copingový styl*“ (z anglického slova „zvládnání“). Internet může dobře posloužit jako únik od každodenního stresu a situací, které by jinak uživatel musel řešit tvář v tvář. „*Krátkodobě tato strategie přináší úlevu, ale z dlouhodobého hlediska škodí člověku a prohlubuje jeho sociální izolaci.*“<sup>148</sup> „*Mohli bychom se domnívat, že právě internetové sociální sítě usnadňují nesmělým lidem vytvářet si mosty k ostatním, protože sociální kontakt se tu neuskutečňuje se stejnou intenzitou jako v reálné společnosti. Na druhou stranu si však lze také představit, že Facebook sociální fóbie posiluje, zejména*

---

<sup>147</sup>ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. *Děti a dospívající online*. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1. Str. 39

<sup>148</sup>Tamtéž. Str. 40

u lidí, kteří jimi trpí obzvláště silně.“<sup>149</sup> Je třeba brát v úvahu rozdíl mezi dětmi a dospívajícími na jedné straně a dospělými na straně druhé. Mladí lidé se nemohou naučit sociálnímu chování z monitoru. Mezilidské vztahy je potřeba si osvojit v reálném životě a až poté je mohou pěstovat prostřednictvím médií.<sup>150</sup>

## 6.2 Sexuální aktivity prostřednictvím internetu

Jak již bylo zmíněno, děti v dnešní době vyrůstají, komunikují a sdílí zážitky skrze síť. S postupným dospíváním se nemalým rizikem stává zvyšující se přirozený zájem o sexuální oblast sdílený na internetu. Ke sdílení explicitních fotografií se mladí uchylují i vzhledem k všudypřítomné sexualitě na internetu, v reklamách a videoklipech, které na ně působí a ovlivňují jejich chování. Pokud děti vidí takové jednání i od známých osobností, ve kterých mnohdy mají vzor, přijde jim takové chování v pořádku. Se současným lehkomyšlným sdílením intimních fotografií přichází rizika, kterých by si měli být dospívající vědomi a měli by být poučeni ze strany dospělých. Bohužel právě mladí důsledky nedomyšlejí nebo je bagatelizují, neuvědomí si, že takové fotografie se mohou později kdykoliv zneužít, posloužit k pomstě a zesměšnění.

**Sexting** (ze spojení slov „sex“ a „texting“). „*Je míněno zasílání zpráv (SMS, MMS, e-mail, chat) či sdílení materiálů (foto, video) s erotickým sexuálním podtextem.*“<sup>151</sup> Z výzkumu vyplývá, že osm procent českých dětí (47 % chlapců, 53 % dívek) umístilo na internet svoji fotografii nebo video, na kterých jsou částečně nebo úplně nahí. Až 12 % dětí (z toho 60 % chlapců, 40 % dívek) tento materiál někomu přes internet poslalo.<sup>152</sup> Podle portálu E-Bezpečí provozuje sexting zhruba 10 % populace od věku od 11–17 let. „*I po překročení hranice 17 let nyní již mladí dospělí v sextingu pokračují, jeho prevalence se v populaci dokonce zvyšuje. Z výzkumu rizikového chování studentů (Kopecký, 2013)*

---

<sup>149</sup>SPITZER, Manfred. *Kybernemoc!*. Brno: HOST - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9. Str. 144

<sup>150</sup>Tamtéž. Str. 164

<sup>151</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 84

<sup>152</sup>Tamtéž



vychází, že sexting provozuje 12-23 % populace dívek ve věku 20-25 let. Sexting tedy v žádném případě není pouze rizikovým jevem spojeným s pubertou, ale je propojen i s obdobím adolescence a dospělosti.<sup>153</sup>

Na mladé dospívající bývá vyvíjen značný tlak ze strany sociálních sítí, mohou se také snažit o zapadnutí do kolektivu. Oběti vydírání pak tvoří především děti od 13 let věku. V té době vstupují do puberty a začínají navazovat první partnerské vztahy, což zahrnuje i online komunikaci. Nejčastějším důvodem sdílení vlastních intimních fotografií je zpestření vztahu, dále pak snaha o navázání intimního vztahu s osobou, se kterou by si přáli mít později partnerský, plnohodnotný vztah. Může jít i o snahu se zviditelnit a získat uznání od okolí, nebo jde o produkt konzumní společnosti, způsob sebe prezentace.<sup>154</sup>

Z výsledků dotazníku vyplývá, že 24 % dětí má zkušenosti se sextingem ve formě obtěžování cizí osobou, která jim posílá nevyžádané intimní fotografie a následně žádá tyto fotografie na oplátku. Většina dětí uvedla, že osobu dokonce ani neznala. „Výzkum Sexting a rizikové seznamování českých dětí v kyberprostoru“ realizovaný Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci a společností O2 Czech Republic přinesl výsledky o přístupu dětí k sextingu. Z výzkumu mimo jiné vzešlo, že až třetina dětí by se při zneužití takových materiálů zdráhala komukoliv svěřit. Každé druhé dítě chatuje s cizími lidmi, pětina by neodmítla osobní schůzku.<sup>155</sup> Znepokojující zjištění v souvislosti s riziky internetu je procentuální zodpovězení otázky, zda se rodiče zajímají o to, co děti na sociálních sítích dělají. Nejvyšší zastoupení bylo v odpovědi „Spíše ne“, kterou označilo 35 % dětí. Díky širokým možnostem seznámení může děti na internetu kontaktovat cizí osoba, která tak činí se záměrem sexuálního obtěžování.

Podle zákona č. 40/2009 Sb. trestní zákoník je přečin výroba a jiné nakládání s dětskou pornografií označen podle §192, odst. 1) trestního zákoníku.

---

<sup>153</sup>Proč vlastně děti realizují sexting?. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/923-pro-vlastne-deti-realizuji-sexting>

<sup>154</sup>Tamtéž

<sup>155</sup>Téměř každé šesté dítě sdílí své intimní fotografie a videa. Nezdráhají se ani videochatů nebo osobních schůzek s cizími lidmi. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/tiskove-zpravy/1246-vyzkum-sexting-2017>

„Kdo přechovává fotografické, filmové, počítačové, elektronické nebo jiné pornografické dílo, které zobrazuje nebo jinak využívá dítě nebo osobu, jež se jeví být dítětem, bude potrestán odnětím svobody až na dva roky.“ Zákon stanoví i trest v případě navazování nedovolených kontaktů s dítětem dle §193b trestního zákoníku. „Kdo navrhne setkání dítěti mladšímu patnácti let v úmyslu spáchat trestný čin podle § 187 odst. 1, § 192, 193, § 202 odst. 3 trestního zákoníku, nebo jiný sexuálně motivovaný trestný čin, bude potrestán odnětím svobody až na dvě léta.“<sup>156</sup> Čím může přitahovat virtuální realita jsem uváděla v prvních kapitolách. Nyní bych chtěla přiblížit důvody, které podněcují uživatele k sexuálním aktivitám na internetu.<sup>157</sup> Specifikum, které lze přičíst internetu, je jeho určitý podnět na jedince k tomu, aby se angažoval v online sexuálních aktivitách.

„Ty se postupně zformovaly do názvu „pětice A podněcovatelů“:

- **Anonymity (anonymita)**
- **Affordability (cenová dostupnost)**
- **Accessibility (přístupnost sexuálních obsahů)**
- **Acceptability (přijatelnost)**
- **Approximation (přiblížení se).“<sup>158</sup>**

Díky anonymitě na internetu a možnosti bezpečně experimentovat se v podstatě mění sexuální scénáře, na které jsme byli dříve zvyklí. Ať už se jedná o únik z reality či přímo využití internetu k sexuálním aktivitám, je patrné, že tento prostor nabízí příhodné prostředí pro sexuální chování, na které si lze velmi snadno vypěstovat návyk.<sup>159</sup> V návaznosti k tomu, bych ještě zmínila termín „revenge porn“, který označuje šíření nevhodných fotografií za účelem pomsty (z angličtiny revenge: odplata).<sup>160</sup> Kromě toho závislost na sexuálních aktivitách skrze internet může mít vliv na realitu v důsledku nadměrného očekávání, reálné sexuální aktivity se mohou začít zdát nudné až fádny, čímž dojde k zanedbávání reálných vztahů.

---

<sup>156</sup>Zákon č. 40/2009 Sb., *trestní zákoník*

<sup>157</sup>BLINKA, Lukáš. *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9. Str. 132

<sup>158</sup>Tamtéž. Str. 132-133

<sup>159</sup>Tamtéž. Str. 134

<sup>160</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 84

### 6.3 Kyberšikana

V souvislosti s problematikou sextingu může být šíření intimních fotografií spouštěčem pro kyberšikanu a další agresivní projevy chování na „síti“.

*„**Kyberšikana** je specifický druh šikany, který za účelem ublížení či zesměšnění jiné osoby využívá internet, mobilní telefony a další nástroje moderních komunikačních technologií.“<sup>161</sup> Kyberšikana se začíná objevovat mezi dětmi zhruba od třetí třídy.<sup>162</sup> „Evropský výzkum EU Kids Online IV zjistil, že české děti ve věku 9 a 10 let zažívají v 23 % případů negativní zkušenost na internetu, počet negativních zkušeností vzrůstá spolu s věkem dětí. Ve věku 15 až 17 let má negativní zkušenosti s internetem každé druhé dítě.“<sup>163</sup> To potvrzují i odpovědi dětí oslovených v dotazníku, podle kterých se 58 % z nich stalo osobně obětí pomluv, s kyberšikanou se setkalo 13 % z nich, 19 % zaregistrovalo posměšky na adresu kamaráda. Dle odpovědí z dotazníku je patrné, že respondenti se z velké části o problémech stydí promluvit. Téměř 48 % uvádí, že se o problému nikomu nesvěřilo ani přesto, že se útočné chování netýkalo přímo jejich osoby. Druhá polovina respondentů uvedla, že se s problémem svěřila především kamarádům a rodičům. Mezi časté odůvodnění pro zamlčení takové skutečnosti uvedli, že se báli svěřit. V této souvislosti je důležité porozumět motivaci agresorů takového typu jednání pro lepší pochopení celé problematiky a eliminaci tohoto nebezpečí. Hlavním motivem jedince zůstává především anonymita, kterou internet nabízí. Uživatel využívá této možnosti a chová se tak, jak by si mnohokrát ve skutečném, reálném světě nedovolil. Na internetu se lidé často vnímají jako neviditelní, což internet svým způsobem umožňuje například nedostatečným zabezpečením při zakládání profilových účtů. To zvyšuje jedincovu „moc“ a pomáhá ztrácet obavy z možného odhalení a trestu.<sup>164</sup> Často zmiňovaným problémem ze strany dětí, bylo nedostatečné ohlídání věku pro zakládání*

---

<sup>161</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str. 191

<sup>162</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 51-52

<sup>163</sup>Tamtéž

<sup>164</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str.192

profilového účtu. Podle jejich odpovědí by měla být věková hranice pro přístup na sociální sítě posunuta na 15 let. V tomto věku jsou pro tuto komunikaci připravenější, vyspělejší a tudíž by si s negativními vzorci chování mohly lépe poradit. Dalším motivem kyberšikany na internetu je fakt, že jedinec nedostane okamžitou zpětnou vazbu k jeho chování (chybí pokárání ze strany autority – vychovatel, rodič). Chybějící zpětná vazba vede k nedostatku empatie (omezená percepce), nezájmu o city ostatních a chybnému chápání situace „že o nic nejde“. Nedostatek zpětné vazby může vést k riskantním sociálním normám, jako například, že život on-line je pouze hra a každý, kdo se vyskytuje na síti bude jednoduše ignorovat on-line ublížení.<sup>165</sup> Tomu odpovídají i odpovědi v dotazníku, ve kterém děti často uvádí, že pro ně posměšky na jejich adresu (nebo kamaráda) nemají tak velkou váhu, jelikož je to „jen na síti“. Dalším rizikem internetu je i tendence se navzájem předhánět v krásných fotografiích z dovolené, nebo ve vtipnějším komentáři, které jsou často motivovány přilákáním pozornosti na sebe samého.<sup>166</sup> Dochází zde k určitému odtržení on-line světa od reality, kdy uživatelé berou svůj profil na sociálních sítích jako téměř uměle vytvořeného avatara, za jehož chování nenesou žádnou zodpovědnost, i přesto, že skrze něj komentují, „lajkují“ a projektují své vlastnosti, odpoutávají se tak od odpovědnosti za činy učiněné ve virtuálním světě.<sup>167</sup>

## **Základní prvky kyberšikany**

Rozdíl mezi „klasickou“ šikanou a kyberšikanou je především v prostředí, ve kterém se odehrává. Kyberšikana se odehrává v „*kyberprostoru*“, ke klasické šikaně dochází při přímém kontaktu kdekoli ve škole, venku. Důvody těchto dvou typů rizikových chování se však liší tím, že tradiční šikana je zapříčiněna podle agresorů šikany nejčastěji tím, že oběť agrese vyvolala nebo si ji zasloužila. „*Často se zmiňuje fyzický vzhled oběti.*“<sup>168</sup> Kdežto jedním z nejčastějších důvodů kyberšikany je odplata oběti, která se stala obětí šikany, následuje přesvědčení,

---

<sup>165</sup>Tamtéž. Str. 193

<sup>166</sup>Tamtéž

<sup>167</sup>Tamtéž

že se jednalo jen o pouhý žert. Tato odůvodnění jsou však jednoduché formy schovávání se před potrestáním, obhájením tohoto chování.<sup>169</sup>

„Základní prvky kyberšikany:

- **Děje se prostřednictvím elektronických médií.**
- **Opakovanost.**
- **Záměrnost agresivního aktu ze strany útočníka.**
- **Mocenská nerovnováha.**
- **Oběť vnímá toto jednání jako nepříjemné, ubližující.“<sup>170</sup>**

Splněním těchto kritérií je možné rozlišovat různé formy agresivních projevů kyberšikany, jako kyberstalking, happy slapping, pomluvy, vydávání se za někoho jiného a krádež osobních údajů /kybergrooming/ a další.

Na základě odpovědí dětí jsem zjistila, že způsob kyberšikany v dnešní době je poměrně propracovaný. Vzhledem k tomu, že děti a dospívající vyrůstají v moderních technologiích, nemusí jít tak pouze o šíření zesměšňující fotografie, jak tomu bylo popsáno u sextingu. V dotazníku děti uvádějí pomlouvání v oddělených skupinových „chatech“, další je zakládání nenávistných stránek proti tyranizovanému jedinci. Je proto opětovně třeba apelovat na děti, aby se nebály o takových věcech mluvit, svěřit se, i když se stydí a je jim to nepříjemné, že se agresivní jednání týká přímo jejich osoby. Kyberšikana na internetu je o to psychicky náročnější, jelikož nekončí odchodem ze skupiny/třídy/kroužku, kde k chování dochází. Dochází k ní i v bezpečí domova, kde by se dítě mělo cítit nejlépe. Děti, které se s rizikovým chováním setkaly, podle dotazníku nejčastěji uváděly, a to v 21 %, svou reakci na kyberšikanu jako „vyhýbavou“, kdy se vyhýbaly jakýmkoliv místům, kde by se útočník mohl objevit. Zároveň vyplynulo, že ve 35 % se s problémem svěřily.

---

<sup>170</sup>Tamtéž. Str. 21

## Dopady kyberšikany na jejich oběť

Existují dvě skupiny obětí, které se liší svými reakcemi na online obtěžování. První skupina jsou ti, kteří se s kyberšikanou sice setkali, ale událost v nich nezanechala výrazné negativní emoce, ani dlouhodobější dopady. Druhou skupinou jsou oběti, které útoky v nemalé míře trápí.<sup>171</sup> Z krátkodobého hlediska se kyberšikana projeví na jedinci jako stresová situace, se kterou souvisí strach, vztek, sebeobviňování, pláč. Pokud se kyberšikana nezačne řešit, pocity přerůstají v přetrvávající dopady a jelikož kyberšikana představuje výrazně stresující událost, mluví se v souvislosti s tím o psychosomatických problémech (poruchy spánku, nechutenství, apod.). Tyto dopady mají vliv na zhoršení celkové fyzické kondice, s tím dochází ke zhoršení koncentrace ve škole a následně ke zhoršení školních výsledků. Krátkodobé pocity úzkosti mohou přejít do trvalejších a intenzivnějších pocitů a stavů, jako např. deprese, ztráta sebevědomí, uzavření se do sebe. Změny jsou z dlouhodobého měřítka zaznamenány především v sebehodnocení jedince. Setkání s kyberšikanou může u každého člověka, i populárního a oblíbeného v kolektivu, výrazně narušit vlastní sebehodnocení a negativně tak ovlivnit jeho život.<sup>172</sup>

## 6.4 Kyberstalking

Jako **kyberstalking** je označen „lov“, či pronásledování oběti pomocí informačních a komunikačních technologií. Jedná se o dlouhodobé, stupňované a systematické obtěžování. Pronásledovatel svou oběť sleduje, obtěžuje ji neustálým psaním SMS, emaily, či zprávami přes jiné aplikace (např. messenger).<sup>173</sup> Výsledkem je, že útočník v oběti vyvolá pocit strachu,

---

<sup>171</sup>ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. *Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0. Str. 86

<sup>172</sup>Tamtéž. Str. 86-91

<sup>173</sup>KYBERSTALKING. *Www.internetembezpecne.cz* [online]. [cit. 2022-02-20]. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kyberstalking/>

v některých případech může dojít i ke krádeži identity a v nejhorších případech oběť řeší kyberstalking s policií.<sup>174</sup>

„Mezi základní projevy kyberstalkingu patří:

- **Opakované a dlouhodobé pokusy kontaktovat oběť.**
- **Demonstrování moci a síly stalkera.**
- **Uskutečňování výhrůžek.**
- **Snaha poškodit reputaci oběti stalkera.**<sup>175</sup>

Z odpovědí v dotazníku vyplývá, že zkušenosti s kyberstalkingem má 6 % dětí z celkového počtu 190 dětí. Často uvádí, že jsou pronásledovány skrze „snapmapu“ z aplikace Snapchat. Tato aplikace slouží ke sdílení fotografií s přáteli a zároveň aplikace využívá polohovou službu telefonu. Ta se sdílí na mapu, ke které mají přístup všechny kontakty uživatele. Problém kyberstalkingu spočívá ve složitém rozpoznání toho, kdo je „stalker“. Často se to nepodaří. Stalker se může jevit jako společensky naprosto normální člověk, o kterém ani jeho nejbližší okolí nemusí tušit, že obtěžuje jinou osobu. Pozor bychom si měli dávat na to, jaké informace o sobě veřejně sdílíme, jelikož „stalkeři“ získávají informace o nás především ze sociálních sítí. Oběti kyberstalkingu posléze trpí posttraumatickou stresovou poruchou, poruchou spánku, zhruba ¼ obětí uvažuje o sebevraždě, nebo se o ni pokusila, 4 z 5 obětí se ze strachu vyhýbají určitým místům, která dříve běžně navštěvovali, 40 % obětí změnilo trvalé bydliště, nebo pracoviště. Ve 30 % případů dochází k fyzickému strádání (i usmrcení).<sup>176</sup>

## 6.5 Happy slapping

V překladu schovává „spokojené fackování“. *„Jedná se o poměrně nový druh šikany, kdy ve většině případů mladistvý nečekaně fyzicky napadne buď mladistvého, nebo dospělého člověka, přičemž komplic celý čin agresora nahrává na mobilní telefon*

---

<sup>174</sup>Co je to stalking a cyberstalking. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kyberstalking/66-23>

<sup>176</sup>Ludmila Čírtková, Policejní akademie ČR, Praha - Psychologické poznatky k nebezpečnosti pronásledování (stalking)

*nebo kameru, pořízené video později sdílí na sociálních sítích a toto video je určeno k pobavení.*<sup>177</sup>

Obětí happy slappingu se může stát prakticky kdokoliv, kdekoliv. Cílem není primárně fyzicky ublížit, ale spíše zesměšnit na internetu. První zaznamenané případy přišly s rozvojem informačních a komunikačních technologií již zhruba v roce 2005. Od roku 2007 se na „happy slapping“ pohlíží jako na trestný čin přepadení, za který hrozí trestním zákoníkem vyměřený trest odnětí svobody až na 5 let.<sup>178</sup> Největší problém v této formě ubližování vidím ve vzrůstající míře agresivity mladistvých. Značný vliv na toto jednání mají právě sociální sítě, které dětem nabízejí mnoho podnětů, na které musí reagovat a vynakládat energii. Mnohost podnětů má vliv jak na zhoršení pozornosti, tak i na rychlý nástup nudy (hodně viděly, slyšely). A nuda v této formě hraje velmi významnou roli, mladiství vymýšlí stále nové a nové podněty, které budou víc šokovat. Další faktor ovlivňující negativně způsob zábavy je postupně vytrácející se empatie mezi lidmi, ale i nový styl výchovy a přístupu rodičů k dětem, kdy se více času věnuje pracovním povinnostem, finančnímu zabezpečení rodiny a následně odpočinku, než potřebné výchově a zodpovědné kontrole dětí. Vedení k samostatnosti tím, že dítě vyrůstá s tabletem, televizí, počítačem s tím, že je mu dovoleno cokoli v rámci podpory osobnosti, je mylné a pro výchovu nedostatečné až škodlivé, jelikož dítě nezíská potřebné návyky, morální základy a mantinely pro další život. Z dotazníkového šetření vyplynulo, že i s tímto typem výše uváděného útočného jednání má zkušenosti 3 % oslovených dětí na českých školách.

## 6.6 Kybergrooming

**Kybergrooming** je druh psychické manipulace, ve které komunikuje dospělý uživatel pod falešnou identitou s dítětem, přičemž využívá celou řadu strategií, jako např. profilování oběti, uplácení, strategii snižování zábrany dětí zaváděním sexuálního obsahu do konverzace, k tomu, aby získal důvěru dítěte, došlo k navázání citového vztahu, následně k osobnímu setkání, za účelem získání osobních informací, sexuálního zneužití nebo jeho zneužití k výrobě dětské

---

<sup>177</sup>Happy slapping. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kyberikana/87-71>

<sup>178</sup>Tamtéž



pornografie, k terorismu či fyzickému týrání. Ke kybergroomingu dochází v prostředí veřejných chatů, internetových seznamek, sociálních sítí a různých specializovaných portálů pro nezletilé uživatele. Pachatelé jsou ve většině případů muži, ale jejich motivace k takovému jednání je různá. Uvádí se, že často jde o svobodné/rozvedené muže, jsou zaznamenány i případy, kdy muži měli vztah a fungující rodinu.<sup>179</sup> *„Dítě je „groomerem“ manipulováno k tomu, aby se cítilo zodpovědné za udržování jejich vztahu, což u něj vede ke vzniku velkých vnitřních konfliktů. Cítí se vinné tím, že neřeklo rodičům o svém online vztahu. Ve chvíli, kdy se vše odhalí, vnímá dítě kromě pocitů zneužití také stud vůči svým blízkým a stres, kterému může být vystaveno v případě, že „groomer“ zasílá pornografické materiály a hrozí mu jejich sdílením na internetu. Na dítě může být vyvinut tak velký psychický nátlak, že může vést k jeho naprosté izolaci od okolí, až ke krajnímu řešení - sebevraždě.“<sup>180</sup>*

*„Od roku 2010 jde v Česku o trestný čin nebezpečného pronásledování (§354 TZ),“<sup>181182</sup>* Problematiku kybergroomingu u nás poněkud více otevřel a dostal do povědomí veřejnosti dokumentární film „V síti“ režiséra Víta Klusáka a Barbory Chalupové z roku 2020. Experimentálním dokumentem, pomocí zletilých hereček, které se převlékly za mladistvá děvčata a seznamovaly se na internetu se „sexuálními predátory“, se kterými udržovaly blízký kontakt, který vedl k fyzické schůzce. V dokumentu se ukázalo, jakým způsobem se „sexuální predátoři“ na internetu skrývají (falešné profily), ale i jaké taktiky, díky kterým si získávají dětskou pozornost a důvěru, kterou následně využijí za cílem sexuálního obtěžování, používají. I přesto, že se jedná o virtuální prostor, je třeba myslet na zákonem dané věkové omezení pro šíření fotografií se sexuální tematikou. Pokud tyto fotografie distribuuje dítě mladší 15 ti let, jedná se o trestný čin. Pokud se takový typ fotografií dostane do rukou dospělému, může se materiál šířit

---

<sup>179</sup>KYBERGROOMING rizikové seznamování v online prostředí. <http://www.kybergrooming.cz/> [online]. [cit. 2022-02-20]. Dostupné z: <http://www.kybergrooming.cz>

<sup>180</sup>KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. *Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví*. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4. Str. 194

<sup>181</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 96

<sup>182</sup>Zákon č. 40/2009 Sb., trestní zákoník.

jako dětská pornografie na internetu.<sup>183</sup> Na základě odpovědí z dotazníku děti ve 4 % uvedly (8 dětí), že měly zkušenost s tímto druhem jednání. S problematikou kybergroomingu úzce souvisí i zneužití identity, osobních údajů a čísel platebních karet. Vzhledem k četným zkušenostem dětí s těmito praktikami vyplývá z dotazníku i jejich značná obezřetnost a opatrnost v zabezpečení profilových účtů. Přes polovinu dětí uvedlo (63 %), že mají založen více než jeden účet na stejné sociální síti. Důvody jsou různé, většinou jsou opatrní v okruhu přátel. Jeden profil mají pro širší okruh přátel a druhý profil pouze pro blízké přátele. Druhým nejčastějším důvodem pro zakládání více účtů je diferenciací dle témat nač účty slouží (hry, povídání s přáteli, přidávání fotografií..) V odpovědích se objevila i odpověď typu: „Chci stalkovat, tak aby to ostatní nezjistili“. V souvislosti s tím je možné, že známý způsob „stalkování“ v nich spouští pocit nejistoty. V dotazníkovém šetření děti měly na škále od 1 – 10, kdy č. 10 je nejlepší, hodnotit svůj pocit bezpečí na internetu. Nejvíce jich označilo odpověď pětkou, tj. 22 % dětí, následovaly odpovědi označené dvojkou (18 % dětí). Názorně vidíme, že děti se na „síti“ necítí příliš bezpečně. Na druhou stranu je příznivé, že si děti rizika uvědomují. Jejich častá aktivita na internetu tedy spíše souvisí se chtěním být „in“ a začleněn v kolektivu. Nutno dodat, že větší část dětí se v hodnocení vyjadřovala ve spodní hranici škály bodování. Plný počet bodů na škále označily pouze 4 % dětí (sedm).

---

<sup>183</sup>DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. *Dítě v síti*. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3. Str. 84

## 6.7 Násilí jako stigma digitálních médií

*"Nejhorší lidská vlastnost je, že člověk si zvykne na všechno."*

*- ruský spisovatel Fjodor Michajlovič Dostojevskij*

Poslední část kapitoly věnuji dopadu násilí digitálních médií na dětského uživatele. Dovolím si zahrnout do této analýzy i výsledky průzkumů z jiných médií, která se touto problematikou zabývala. Zaměřím se na dopady vlivu násilí televizního vysílání a počítačových her na dětského uživatele.

**Agresivita:** „*Sklon k útočnému jednání a napadání druhých.*“<sup>184</sup> Z hlediska negativního působení médií na děti jsou za závažné negativní prvky považovány násilí a erotika. Řadí se do již zmíněných rizik jako závislost na internetu a zdravotních rizik spojených s nadměrným užíváním internetu. Mladiství jsou těmito negativními prvky ohroženi více než dospělí, jelikož jejich znalosti, zkušenosti a neustálené hodnotové a morální postoje nejsou dostačující pro potřebné zhodnocení obsahu zprávy.

K vlastnostem dětí omezujících jejich rozhodnutí ve vztahu k médiím patří:

- **Nepřipravenost dětské psychiky na násilné chování** zobrazované prostřednictvím televizních přijímačů nebo v jiných digitálních médiích. Názorné zobrazování násilí je nebezpečnější než popisované v knihách.
- Další příčinou je **dětská zvědavost a vnímavost**, i když tyto vlastnosti jsou přirozeností každého dítěte. Z toho důvodu jsou pro ně média jednoduchým zdrojem, jak přijít ke kontroverzním tématům nevhodných pro jejich věk.
- **Snížená schopnost dítěte odlišit zobrazení od reality** a vytvořit si tak odstup od sledovaného děje. S nedostatkem kritického myšlení se zobrazované násilí může stát jakýmsi návodným chováním, které si přenesou do reálného života. Násilím se myslí i sledování pornografie, her

---

<sup>184</sup>URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ A KOLEKTIV. *Sociální patologie*. Praha: Policejní akademie České republiky v Praze, 2011. ISBN 978-80-7251-361-1. Str. 9

s agresivní tematikou, ale i agresivita celková, která je přítomna například i v televizním zpravodajství.

- S pravidelným sledováním a přivykáním si na násilí, dochází ke **zvyšování prahu násilnosti, současně ke ztrátě citlivosti** ke skutečným následkům násilí, hrozí riziko **osvojení si nesprávného jednání jako normy**.<sup>185</sup>

V souvislosti se zobrazovaným násilím v televizi a v počítačových hrách se rozlišují úrovně **aktivního a pasivního** přihlížení k agresivitě. U počítačových her se uživatel stává původcem některých dějů a dostává se do jejich centra, oproti tomu u televize jsou sledující vystaveni pouze pasivnímu přihlížení k agresivitě, jedná se tedy o mechanismy zprostředkovaného podmiňování, kdežto u počítačových her se jedná o mechanismy přímého podmiňování, ty mohou mít fatální vliv na dětskou osobnost. Hrozí identifikace hráče s agresorem, tedy postavou, kterou uživatel vytvořil a ovládá ji ve hře. V počítačových hrách nalezneme řadu metod, na jejichž základě bude udržena hráčova pozornost. „Jedná se o propracovaný systém odměn a trestů. Ve hrách jsou pečlivě nastavené poměrně náročně, ale přesto zvládnutelné úkoly, jejichž splnění je náležitě odměněno. Naopak pokud hráč neuspěje, jsou mu tyto bonusy odepřeny nebo dokonce odebrány.“<sup>186</sup> „Dostáváme se do zajímavé situace, kdy hra přenáší odpovědnost násilného chování na hráče.“<sup>187</sup> S tím souvisí riziko čím dál větší volnosti a svobodě volby ve světě, ve kterém dítě hraje. Videohry často vycházejí ze skutečných, drastických událostí (př. „Hra DOOM, která byla spojována s incidentem Columbine High School massacre, kde útočníci zabili a zranili desítky spolužáků.“).<sup>188</sup> Z použitých materiálů zabývajících se vlivem elektronických zařízení na dětskou agresivitu však plyne, že posuzování současně disponují genetickou predispozicí, kterou dále podporují hraním videoher s násilím.

---

<sup>185</sup>MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. Vydání I. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2010. ISBN 978-80-7452-002-0. Str. 131

<sup>186</sup>HEGER A KOL., Luboš a Petr KVĚTOŇ. *Hraní videoher v dětství a dospívání. Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-28887-7. Str. 50

<sup>187</sup>Tamtéž. Str. 114

<sup>188</sup>URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ A KOLEKTIV. *Sociální patologie*. Praha: Policejní akademie České republiky v Praze, 2011. ISBN 978-80-7251-361-1. Str. 113

## 7 Shrnutí teoretické části práce

V první části teoretické práce byly popsány základní vybrané pojmy týkající se elektronických komunikačních médií, na které navázal historický exkurz a vývojové trendy v oblasti nových médií.

Po obecném seznámení se sociálními sítěmi jsem se dále věnovala negativním vlivům vznikajícím při nad/užívání digitálních médií a rizikovému chování vyskytujícímu se na internetu. Internet a sociální sítě nám umožnily snadným a rychlejším způsobem vyhledávat potřebné informace a komunikovat. Ovšem v množství, ve kterém se dnes používají, působí v některých případech škodlivě až nebezpečně, proto jsem práci zaměřila na negativní stránku sociálních sítí.

„Člověk je bytost přirozeně společenská“, řekl Aristotelés. Je důležité, aby si lidé uvědomovali, že virtuální komunikace nám nemůže nahradit tu skutečnou mezi lidmi, která každého člověka obohacuje o pocit sounáležitosti, pomáhá vytvářet vlastní identitu, přispívá k osobnostnímu rozvoji a přispívá k předání zkušeností v rámci mezilidských vztahů.

## **PRAKTICKÁ ČÁST**

## **8 Výzkumné šetření**

### **8.1 Cíl šetření**

Cílem dotazníkového šetření je zmapovat rizika, která jsou spojena s využíváním internetu. Dotazník je zaměřen především na nebezpečí sociálních sítí s cílem prozkoumat četnost zkušeností respondentů s agresivním a nebezpečným nebo nezákonným chováním na internetu. Dotazník směřuje na děti a dospívající jako rizikovou skupinu z důvodu toho, že sociální sítě se staly součástí jejich každodenního života. Vzhledem k jejich důvěřivosti a zranitelnosti se mohou lehce stát obětí některého výše jmenovaného rizikového chování na internetu.

### **8.2 Stanovení výzkumné hypotézy**

*H: Domnívám se, že sociální sítě negativně ovlivňují chování dětí.*

## **9 Ověření hypotézy**

Pro ověření hypotéz jsem zvolila kvantitativní výzkum za použití standardizovaného dotazníku. Dotazník distribuují studentům základních škol v České Lípě, a zároveň bych oslovila i studenty vysokých škol, pro zmapování odlišnosti názorů v širším věkovém rozhraní.

### **9.1 Charakteristika zkoumaného vzorku**

Zkoumaný vzorek tvořily děti od 6. do 9. třídy základních škol v České Lípě. Celý dotazník zodpovědělo 190 respondentů.

## 9.2 Harmonogram, technika sběru dat a metodika

Pro realizaci empirické části jsem zvolila kvantitativní metodu sběru informací tj. dotazník. Dotazník byl ověřen v předvýzkumu jeho zadáním na Základní škole Nehvizdy v Praze. Zde byl předložen v papírové formě do x tříd. Na základě zodpovězení pilotní formy dotazů a následné konzultace s vedoucím práce, byly otázky, které byly méně srozumitelné, upraveny, a naopak jiné otázky doplněny o připomínky dětí. Cílem pilotního dotazníku bylo zjištění srozumitelnosti a ověření vhodnosti formulace jednotlivých otázek pro dětské publikum a současně kontrola, zda ve výčtu (např. které sociální a komunikační platformy nejvíce používají) nebyly některé termíny opomenuty.

Dotazník se skládá ze dvou částí. V první části respondentům objasňuji záměr a cíl dotazníkového šetření společně s poděkováním za vyplnění. Od otázky č. 1 – 5 se zaměřuji na informace o respondentech. Od následující otázky č. 6 se dotazník zaměřuje na danou problematiku. Dotazník byl anonymní s jednou konkrétnější otázkou týkající se označení školy, do které chodí. Důvodem vložení otázky byly žádosti oslovených ředitelů základních škol, o zaslání výsledků dotazníku, aby tak mohli lépe identifikovat situaci mezi dětmi na jejich škole. Dotazník se skládá z 33 otázek, 21 uzavřených a 12 otevřených otázek. Otevřené otázky jsem zvolila z důvodu autentičnosti odpovědí a dětem dané možnosti se svěřit s problémy, o kterých by se jinak třeba bály promluvit. Polouzavřené 3 otázky, u kterých měly možnost odpověď buď rozvést, nebo odpovědět způsobem, který ve výčtu nebyl zmíněn. V dotazníku byly dále v 5 ti otázkách využity škály na hodnocení pocitů při různých typech situacích.

Dotazníkové šetření bylo realizováno od 4. února 2022 do 25. února 2022. Dotazník byl vytvořen na internetové online stránce Survio. Odkaz pro vyplnění dotazníku jsem rozeslala do osmi základních škol, kde ho na základě telefonní konzultace ředitelé škol poskytli učitelům informatiky, kteří je rozeslali dětem.



## **10 Vyhodnocení výzkumného šetření**

Celkový počet návštěv dotazníku byl 334 osob. Dotazník si jen zobrazilo 144 (43 %) z nich. Celý dotazník až do konce vyplnilo 190 dětí. Celková úspěšnost dotazníku byla 56,9 %. Co se týká doby vyplňování dotazníku, tak ve většině případů (91 %) děti otázky vyplňovaly 10-30 minut, druhým nejpočetnějším časovým zastoupením (7 %) pak bylo 30-60 minut. K dotazníku se podle statistiky všichni respondenti dostali skrze přímý odkaz.

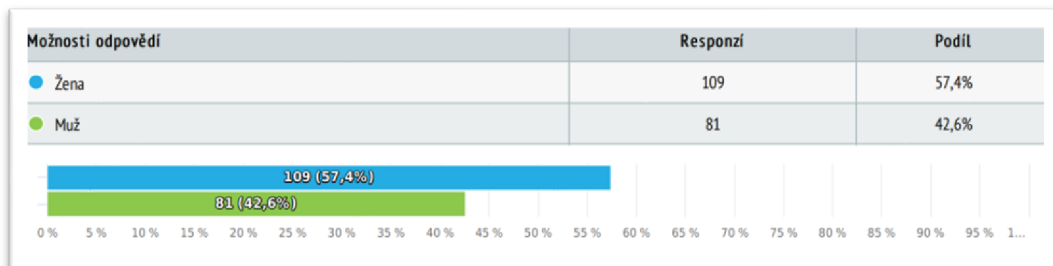
### **10.1 Zpracování údajů výzkumného šetření**

Odpovědi respondentů jsou uváděny v procentuálním zastoupení dle četnosti podobných/stejných odpovědí.

## 11 Vyhodnocení dotazníkového šetření

### Otázka č. 1.

#### Pohlaví?

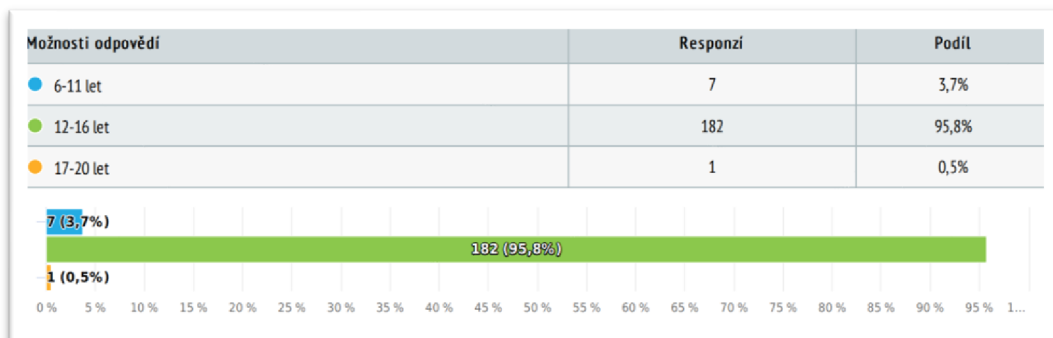


*Obr. 12.1 Genderové zastoupení respondentů.*

Na prvním grafu můžeme vidět, že dotazníku se zúčastnilo více dívek, v celkovém počtu 109 a chlapců 81.

### Otázka č. 2.

#### Věk?

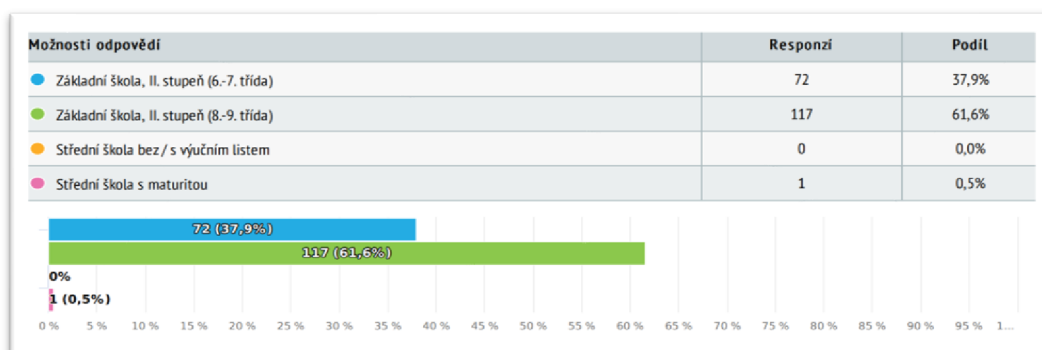


*Obr. 12.2 Věkové zastoupení respondentů.*

Na přiloženém grafu vidíme věkové zastoupení dětí, kde největší podíl činí děti ve věku 12-16 let (96 %). Druhá věková skupina jsou děti od 6-11 let (4 %).

### Otázka č. 3.

#### Do jaké školy chodíš?



**Obr. 12.3** Procentuální zastoupení stupně vzdělávání respondentů.

V následující otázce se ukázalo, že celkem 62 % (117) respondentů dochází na základní školu 2. stupně do 8.-9. třídy. Dále pak 38 % respondentů je ze 6.-7. třídy na druhém stupni ZŠ.

### Otázka č. 4.

#### Jakou školu navštěvuješ?

Zde z uvedeného výčtu děti vybíraly základní školu, do které chodí. Ve výčtu byly uvedeny všechny základní školy v České Lípě, které jsem pro sběr odpovědí oslovila. V nejpočetnějším zastoupení byli žáci ze Základní školy Pátova, celkem 67 % (127 osob) respondentů. Druhou školou s nejvyšším počtem respondentů pak byla Základní škola Lada se 30 % dětí (57 osob), které na dotazník odpověděly.

### **Otázka č. 5.**

**Označ sociální a komunikační sítě, které používáš. Můžeš i více najednou.**

Na základě výběru možností děti jako nejpoužívanější aplikaci označily YouTube 90 % (171 osob). Jako druhou nejpoužívanější aplikaci pak označily Instagram 80 % (152 osob). Třetí nejpoužívanější aplikací je WhatsApp 75 % (142 osob), za ní dále Microsoft Teams 70 % (133 osob). Mezi další aplikace se pak řadí TikTok 69 % (131 osob), Messenger 54 % (103 osob) ve stejném zastoupení je Snapchat a Discord 50 % (95 osob), do 41 % (78 osob) spadá pouze aplikace Pinterest. Pod úroveň 40 % (77 osob) se řadí dále Facebook 34 % (65 osob), Twitch 30 % (57 osob), Twitter 22 % (42 osob). Pod úroveň 20 % (38 osob) jsou pak Reddit 14 % (27 osob), Omegle 12 % (23 osob). Zbývají jednotlivci využívají aplikace Skype 6 % (11 osob), jiné 5 % (10 osob), Viber a Zoom ve stejném zastoupení 4 % (9 osob).

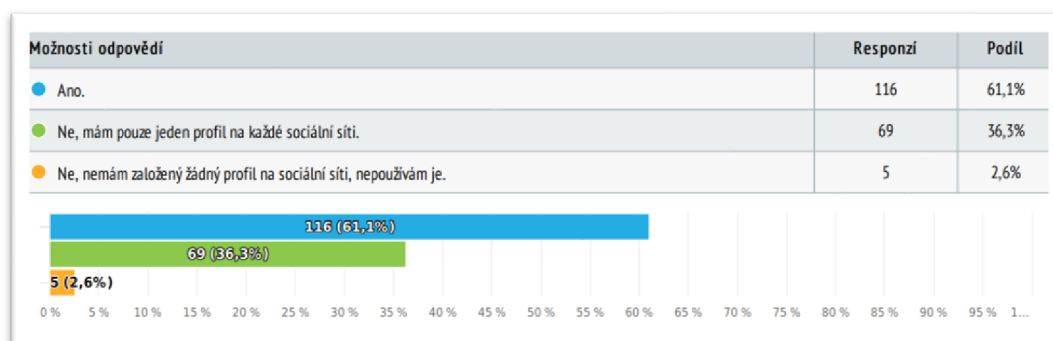
### **Otázka č. 6.**

**U vybraných sociálních sítí přiřaď číslo podle oblíbenosti 1 = nejoblíbenější, 3 = nejméně oblíbená.**

Mezi první tři nejoblíbenější sociální média děti zařadily na prvním místě YouTube 63 % (120 osob), druhý je Instagram 62 % (118 osob) a třetí Tik Tok 56 % (106 osob). Naopak nejméně oblíbenou aplikací je Chatroulette 88 % (167 osob), následně Badoo 87 % (165 osob), a téměř stejně hodnocenou aplikací na třetím místě je Viber 78 % (148 osob) a Zoom 77 % (147 osob). Čtvrtou nejméně oblíbenou aplikací je Skype 67 % (127 osob) a Omegle 66 % (126 osob).

## Otázka č. 7.

### Máš založeno více profilů na jedné sociální síti?



**Obr. 12.4** Počet uživatelů, kteří mají založeno více profilů na jedné sociální síti.

Následující otázka ukázala, kolik dětí má založeno více profilů na jedné sociální síti, kdy 61 % (116 osob) z nich uvedlo, že má více účtů. Naopak 36 % (69) dětí uvedlo, že mají pouze jeden účet na jednotlivých sociálních sítích a 3 % (5 osob) nemají založený žádný účet.

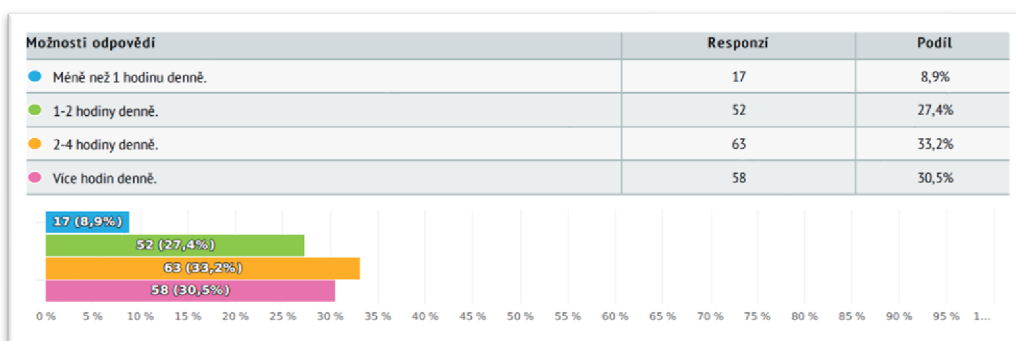
## Otázka č. 8.

### Pokud máš založeno více profilů na sociální sítích, napiš, z jakého důvodu.

Na základě otevřených odpovědí respondentů se ukázalo, že z velké části mají děti založeno více účtů pro širší a užší okruh přátel. Další časté zdůvodnění dětí bylo, že účty mají rozdělené podle zájmů (hry, kroužky apod.). V rámci jednotlivců se objevily odpovědi typu: „Chci stalkovat lidi tak, aby o tom nevěděli.“

## Otázka č. 9.

### Kolik času přibližně trávíš denně na sociálních sítích?



**Obr. 12.5** Každodenní čas strávený u digitálních médií.

Zodpovězením otázky č. 9 jsem získala přehled o tom, kolik času mládež tráví denně na internetu. Nejvyšší zastoupení 33 % (63) dětí tráví 2-4 hodiny denně. Druhou nejpočetnější skupinu tvoří 31 % (58) respondentů, kteří uvedli, že na internetu tráví denně více času než první skupina.

## Otázka č. 10.

### Byl/a jsi někým poučen/a o možných nebezpečích spojených s užíváním sociálních sítí před založením účtu?

Z odpovědí se ukázalo, že většina dětí byla před začátkem používání internetu o riziku informována 95 % (181 osob).

## Otázka č. 11.

### Pokud Ti někdo možná nebezpečí vysvětloval, kdo to byl?

Nejvíce děti o rizicích poučil člen rodiny, dále pak učitel ve škole a Policie ČR při přednáškách na školách na toto téma. Jako další a nejméně zastoupenou odpovědí bylo: „Poučení mobilní aplikací.“

### **Otázka č. 12.**

**Co nejraději děláš na sociálních sítích? Očísluj podle oblíbenosti, tedy 1 = nejvíce rád až 5 = nejméně rád.**

Jako nejčastější a nejoblíbenější aktivitu uvedlo 63 % (120) respondentů „pravidelnou komunikaci s rodinou a přáteli“, na druhém místě je pak s 57 % (108 osob) využití digitálních médií „pro zábavu“. Naopak nejméně oblíbenou aktivitou je pro 38 % (72) dětí „navazování nových kontaktů a přátel skrze sociální sítě“.

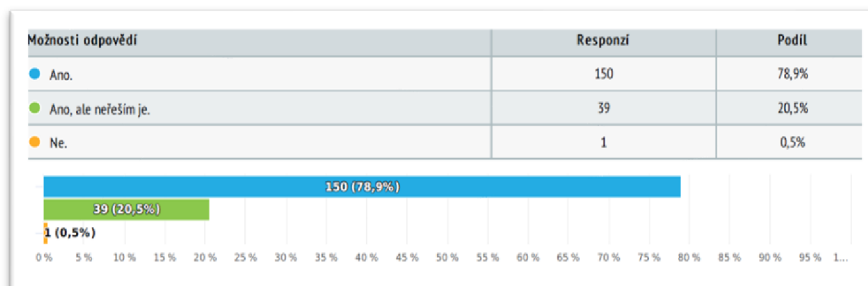
### **Otázka č. 13.**

**Pokud na sociálních sítích trávíš čas rád/a jiným způsobem, napiš jakým a očíslov aktivitu od 1 = nejvíce rád/a do 5 = nejméně rád/a.**

Na základě otevřených odpovědí respondentů se potvrdily informace získané v předchozí otázce. Nejvíce děti sociální sítě využívají především pro komunikaci s rodinou a přáteli, dále pak pro sledování videí (YouTube), rády mají přehled o tom, co se kde děje.

## Otázka č. 14.

### Uvědomuješ si nebezpečí spojená s užíváním sociálních sítí?



*Obr. 12.6* Povědomí o nebezpečích na sociálních sítích.

Na následujícím grafu vidíme kladné zjištění, že většina z dotazovaných respondentů 79 % (150), si uvědomuje rizika spojená s využíváním sociálních sítí, zároveň však poměrně podstatná část 21 % (40) dětí o rizicích ví, ale neřeší je.

## Otázka č. 15.

### Pokud Tvá odpověď byla „ano“, napiš, o kterých nebezpečích víš.

Z otevřených odpovědí lze říci, že děti mají nejvíce v povědomí rizika jako „krádež identity, osobních údajů, šíření počítačových virů“ dále pak často zmiňují pedofílii, obtěžování apod. Další početnější skupinu tvoří děti, které mají vědomí o rizicích „kybershikany, bodyshamingu a šíření nepravdivých informací.“

## Otázka č. 16.

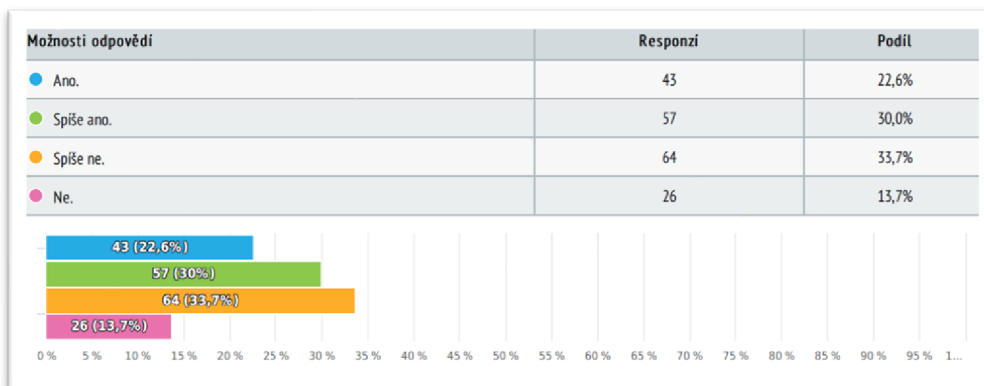
### Pokud Tvá odpověď byla „ano, ale neřeším je“, napiš proč:

Další otevřená otázka ukázala, že děti ve velké části odpovědí rizika řeší, což potvrdilo tvrzení v otázce č. 14. Ty, které rizika neřeší, jako důvod nejčastěji uvedly, že „mají antivir, zablokují podezřelou osobu nebo že je to prostě nezajímá, protože se jim, nebo někomu z okolí nikdy nic nestalo“.



## Otázka č. 17.

### Zajímají se rodiče o to, co na sociálních sítích děláš?



*Obr. 12.7 Zájem rodičů o aktivitu dětí na sociálních sítích.*

Na přiloženém grafu vidíme ne zcela pozitivní zjištění, že u téměř 34 % (64) respondentů se rodiče „spíše nezajímají o to, co jejich děti dělají na sociálních sítích“.

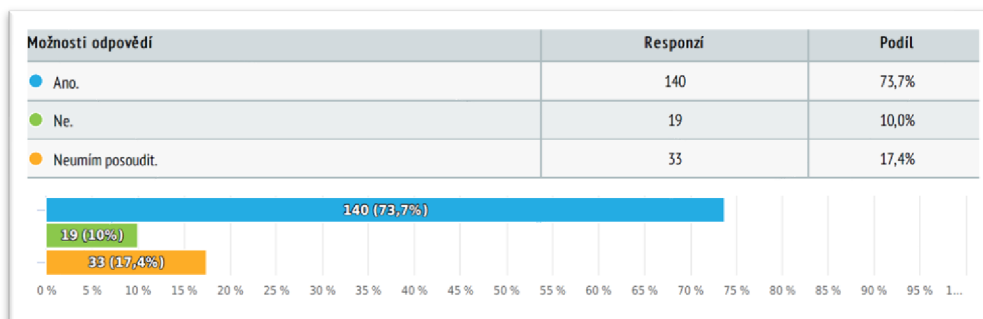
## Otázka č. 18.

**Na škále od 1 do 10 vyznač, do jaké míry se cítíš bezpečně na sociálních sítích 1 = bezpečně, 10 = nejméně bezpečně.**

Do vyznačené škály nejvíce dětí 22 % (42) označilo pocitově 5/10 bodů jako míru bezpečí na internetu. Na druhém místě vyznačily 18 % (34 dětí) pocitově 2/10.

## Otázka č. 19.

**Cítíš na sobě rozdíl při komunikaci z očí do očí a přes sociální sítě?**



**Obr. 12.8** Pocitový rozdíl při online a komunikace naživo.

Odpovědi na tuto otázku nám pomohly ukázat, zda děti na sobě pocítují rozdíl při různých typech komunikací. Jak můžeme vidět, 74 % (140) dětí pocítuje rozdíly při digitální komunikaci a komunikaci naživo. Pouze 10 % (19 dětí) uvedlo, že žádnou změnu nepocítují.

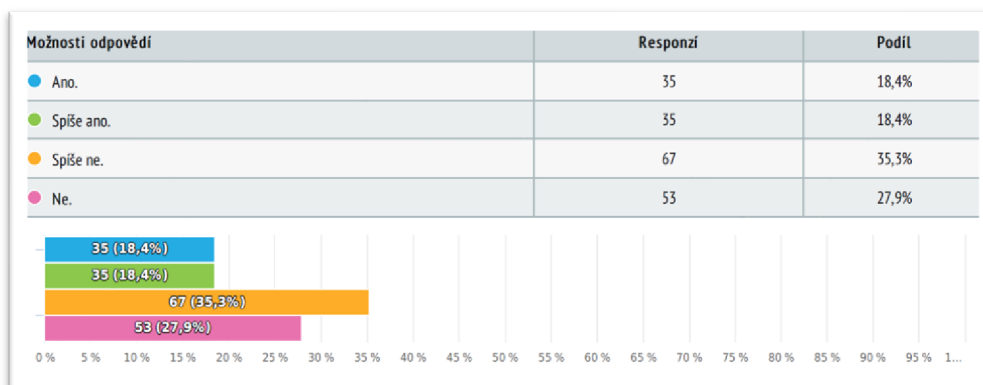
## Otázka č. 20.

**Popiš, který způsob komunikace Ti vyhovuje více a proč (digitální vs. tváří v tvář).**

Následující otevřené odpovědi zdůvodnily výsledek předcházející otázky. A to, že 37 % (70) dětí preferuje komunikaci tváří v tvář a 17 % (32) respondentů naopak uvedlo, že mají raději komunikaci digitální. Zbylé odpovědi byly ve znění, že dětem vyhovují: „Oba dva typy komunikace v závislosti na řešení situace, nebo se to liší podle toho, s kým se baví.“

## Otázka č. 21.

**Přidáváš si do přátel (sledujících) i lidi, které neznáš z osobního setkání?**



*Obr. 12.9 Znárodnění způsobu přidávání přátel.*

Na přiloženém grafu je vidět, že děti si „spíše nepřidávají“ osoby, které neznají z reálného světa 35 % (67 dětí), což je dobré znamení i vzhledem k tomu, že druhou nejčastější odpovědí bylo „nepřidávám“ u 28 % (53) respondentů.

## Otázka č. 22.

**Stal/a ses Ty osobně někdy obětí útočného chování na internetu?**

Z předem připraveného výběru odpovědí byly v nepočtenějším zastoupení pomluvy, se kterými se podle dotazníku setkala na internetu 52 % (99) respondentů. Vzhledem k tomu, že na tuto otázku navazovala otevřená otázka č. 23, ve které měly možnost se děti rozepsat a popsat detaily agresivního chování, tak celkem 59 % (112) z nich uvedlo, že se téměř denně setkávají se sextingem spojeným s kyberšikanou 12 % (23 dětí). Anebo se jednalo „pouze“ o kyberšikanu.

### **Otázka č. 23.**

**Pokud jsi v předchozí otázce alespoň jednou odpověděl/a „ano“, popiš zde situaci blíže (například jak často, jak dlouho, jakým způsobem apod.).**

Odpovědi z této otázky jsou začleněny do otázky č. 22.

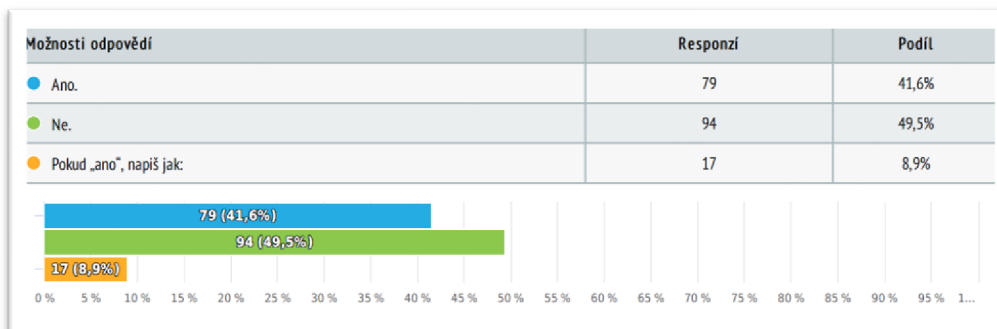
### **Otázka č. 24.**

**V případě, že jsi se s některým z výše uvedených typů útočného chování setkal/a, začalo na sociálních sítích nebo naživo (z očí do očí)?**

Z otevřené otázky jsem se dozvěděla, že začátek obtěžování v 26 % (49 dětí) případech začalo mezi dětmi v digitálním prostředí a oproti tomu 12 % (23 dětí) případů začalo naživo.

## Otázka č. 25.

**Všiml/a sis, že by útočné chování směřující proti někomu na sociálních sítích, ovlivnilo chování lidí v jeho okolí při skutečném setkání (venku, na kroužku, v partě ve třídě)?**



**Obr. 12.10** *Vliv negativního chování na internetu proti jedinci na chování druhých lidí.*

Vidíme, že v 50 % (94) odpovědích se podle dětí nezměnilo chování v kolektivu i přes to, že se útočné chování proti jedinci šířilo skrze sociální sítě, oproti tomu stojí 42 % (79) respondentů s opačným názorem.

## Otázka č. 26.

**Pokud jsi se s tímto útočným chováním na sociálních sítích setkal/a (a nemuselo se tentokrát týkat přímo Tebe), svěřil/a jsi se o tom někomu?**

U této otázky se respondenti téměř shodně rozdělili na dvě skupiny. Kdy 52 % (99 dětí) z nich uvedlo, že se o problému svěřilo a 48 % (91 dětí) se naopak nesvěřilo.

### **Otázka č. 27.**

#### **Pokud jsi se svěřil/a, napiš komu a proč.**

Respondenti, kteří uvedli, že se o problémech svěřili, nejvíce důvěřují rodině 23 % (44 dětí) a následně přátelům 17 % (32 dětí). Jednotlivci uvedli, že se svěřují učitelům ve škole. Zároveň se potvrdilo, že je i velká část dětí, která se o problému nesevěřila. Jejich důvody zkoumala následující otázka č. 28.

### **Otázka č. 28.**

#### **Pokud jsi se nesevěřil/a, napiš proč.**

V otevřených odpovědích zazněla široká škála odůvodnění, proč se děti nikomu o problému nesevěřily. Mezi nejčastější zdůvodnění patřil strach a stud mimo toho, že se děti bojí, že se pomluvy rozšíří mezi širší okruh lidí, pokud se někomu svěří. Dalším zdůvodněním bylo: „Protože se to stává často a přijde mi to zbytečné řešit.“ Děti zmiňovaly, že pomluvy jsou v určité míře „sranda“, pokud to nezajde do kyberšikany. Dalšími názory byly: „Každý má svoje problémy a nechci, aby někdo řešil někoho jiného než sebe. Nechci ostatní zatěžovat svými problémy, mají jich dost.“

### **Otázka č. 29.**

**Pokud jsi se někdy ocitl/a v situaci, kdy někomu bylo ubližováno (ať už na internetu nebo venku mezi kamarády), jak to na Tebe působilo? Na škále znázorni 1 = zcela odpovídá tomu, jak jsem se zachoval, 5 = vůbec na mě situace tímto způsobem nezapůsobila.**

Z uzavřených odpovědí děti uvedly v nejvyšším počtu 63 % (120 dětí) odpověď: „Zastal/a jsem se toho, komu bylo ubližováno.“ Zde si myslím, že je třeba brát odpověď s lehkou rezervou, jelikož je tato varianta samozřejmě správná a děti vědí, že takové chování je chtěné. Jako druhá nejčastěji volená odpověď s 34 % (65) respondentů: „Svěřil/a jsem se blízké osobě.“, třetí nejčastější možností pak bylo: „Vyhýbal/a jsem se místům, kde by mohl útočník být (myšleno i sociálním sítím).“.

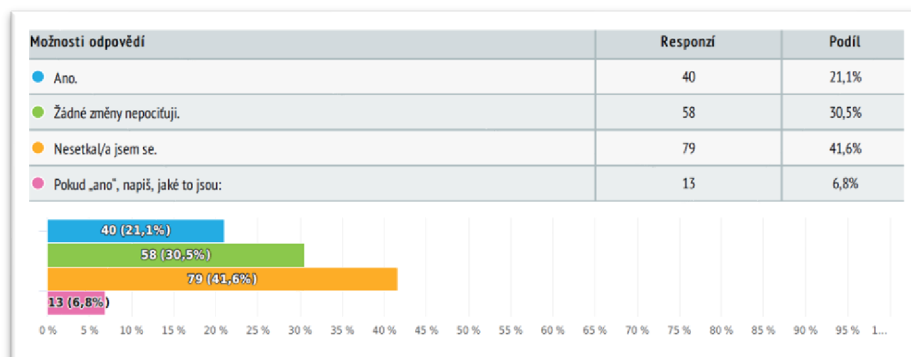
### **Otázka č. 30.**

**Pokud na Tebe situace zapůsobila způsobem, který ve výčtu nebyl zmíněn, napiš jak.**

Následující otevřená otázka zkoumala názory dětí, zdali ve výčtu odpovědí v předchozí otázce č. 29 nechyběl způsob chování, kterým by se zachovaly. Z velké části se děti ztotožnily s odpověďmi, jednotlivci uvedli, že v nich střet s útočným typem chování vyvolal strach nebo úzkost (popisovaly spíše situace naživo).

### Otázka č. 31.

**Pokud jsi se setkal/a s útočným chováním na síti, cítíš na sobě nějaké změny (chování, prožívání,...)?**



*Obr. 12.11 Změny chování v souvislosti se zkušenostmi s útočným chováním.*

Na přiloženém grafu se podle odpovědí 42 % (79) respondentů nesetkalo s útočným chováním na internetu. Ti, co se setkali 31 % (58) uvádějí, že na sobě žádné změny v chování/prožívání nepocítují.

### Otázka č. 32.

**Na škále znázorni, v jaké míře si myslíš, že jsou opatření před internetovými nástrahami pro jejich uživatele dostatečné, tedy 1 = nejlépe, 10 = nejhůře.**

Nejpočetnějším názorem 33 % (63 dětí), co se týká zabezpečení před internetovými nebezpečími, bylo vyznačení na škále průměrem 5/10. Další nejpočetnější škálou bylo 15 % (29) respondentů s hodnotou 6/10 a následně 4/10. Od hodnot 7/10 do 10/10 hlasovalo pouze 22 % (42) respondentů. Oproti tomu od hodnot 4/10 do 1/10 hlasovalo 31 % (59) respondentů.



### **Otázka č. 33.**

**Pokud bys měl návrh(y), jak zlepšit opatření před internetovými nebezpečími, uveď zde.**

Závěrečná otevřená otázka nechala možnost dětem sdělit jejich pohled na zlepšení internetové bezpečnosti. V největší míře se děti dovolávaly na omezení věku pro vstup na sociální sítě. Podle nich by měl být systém lépe zabezpečen, aby nedocházelo k obcházení tohoto omezení. Zároveň by dle jejich názorů věková hranice měla být nastavena na 15 let. Druhým argumentem byla častější kontrola ze strany rodičů a také zde byl zmíněn názor, aby se o těchto typech problémů (kyberšikana) více mluvilo.

## 12 Diskuse

Největší inspirací k otázkám v dotazníku mé diplomové práce mi byl především současný virtuální svět, který ovlivňuje dnešní mladou generaci, s rychlým rozvojem internetu a jeho dostupností, v daleko větší míře než například před deseti lety. Vzhledem k různému možnému nebezpečí na síti, vznikla řada webových stránek, které se zaměřují na bezpečnost dětí a dospívajících na internetu. Dá se říci, že největší inspirací pro vypracování dotazníku, mi byly právě informace z těchto webů, které jsem doplnila doporučenou literaturou a zároveň i vlastní zkušeností na základě pozorování chování mezi uživateli sociálních sítí.

V dotazníkovém šetření jsem hledala souvislosti mezi chováním dětí a dospívajících na sociálních sítí a v reálném prostředí. Zajímalo mě, jestli způsob komunikace, kterým se prezentují ve virtuálním prostředí na ně má vliv v „živé“ komunikaci. Zároveň jsem porovnávala četnost zkušeností dětí s rizikovými formami chování.

V případě, že bych dotazník zpracovávala ještě jednou, zaměřila bych více otázek na rizikové formy chování mezi dětmi. Otázky týkající se této problematiky bych opakovala častěji odlišnou formulací tak, aby se v průběhu vyplňování ověřila více pravdivost tvrzení respondentů. V některých případech považuji odpovědi dětí spíše za žádoucí než autentické, vzhledem k tomu, že děti jsou již poučovány různými besedami a přednáškami o nebezpečích na internetu, iniciovaných školou, popř. Policií ČR. Přesto díky tomu, že jsem použila řadu otevřených odpovědí, jsem získala přece jen o něco více názorů dětí, které mi pomohly utvořit si lepší vhlad do života digitální mládeže. Kladným zjištěním bylo, že si podle otázky č. 14 79 % respondentů (150 dětí) uvědomuje rizika, která souvisí s využíváním sociálních sítí. V následující otevřené otázce popsaly problémy, o kterých již vědí, že na internetu existují. Odpovědi ukázaly široký rozsah rizik, které děti mají v povědomí. Nejvíce jsou informovány o rizicích jako „krádež identity, osobních údajů, šíření počítačových virů“, dále pak často zmiňují „pedofílii, obtěžování apod. Mezi další početnější skupinu patří i „kyberšikana, bodyshaming a šíření nepravdivých informací.“

Vysoké procento dětí, které má již špatnou zkušenost s některým z výše jmenovaným problémem vyskytujícím se na internetové síti, potvrzuje i průzkum **EU Kids Online 2020**. Ten mapoval přístup dětí ve věku od 9-16 let k internetu, online praktiky, dovednosti, online rizika a příležitosti. Sběr informací probíhal mezi lety 2017 až 2019 v 19 evropských státech (Slovensko, Norsko, Finsko, Belgie, Francie, Itálie, Německo, Litva, Malta, Norsko, Polsko, Portugalsko, Srbsko, Rumunsko, Španělsko, Švýcarsko, Chorvatsko, Estonsko i ČR). Šetření se zúčastnilo 25 101 dětí. Podle průzkumu byl bohužel v roce 2020 zaregistrován zvyšující se počet dětí s negativními zkušenostmi oproti průzkumu, který byl prováděn v roce 2010. Navýšení bylo mezi 6 % a 25 % napříč srovnatelnými zeměmi v roce 2010 na 7 % a 45 %.

Z dalších odpovědí v mém dotazníku plyne, že pokud jsou děti konfrontovány s určitým problémem, nebo se dozvědí, že je někomu na internetu ubližováno, svěří se s tím, to uvedlo 52 % tázaných (98 dětí). Stále existuje velká část z nich, která o problémech nemluví 48 % (92 dětí). Mezi osoby, kterým se děti svěřují, uvedly v první řadě členy rodiny 23 % (44 dětí), na druhém místě přátele 17 % (33 dětí). S tímto tvrzením se od průzkumu **EU Kids Online 2020** mírně odlišuji. Podle prezentovaných výsledků autorů je uváděno opačné pořadí. Děti se více svěřují nejdříve přátelům a následně rodině. V obou šetřeních je shoda v minimálním kontaktu o svěření s problémem učitelům ve školách. Některé děti preferují řešit problém podle svého uvážení, jiné se raději rozhodnou pro pomoc ze strany rodiny nebo přátel. Podle průzkumu **EU Kids Online 2020** se takové zjištění týká téměř všech posuzovaných zemí. Jejich počet v rozmezí od 4 % (Francie) do 30 % (Estonsko); průměrně: 19 %. Průzkum se týkal dětí od 9-16 let.

Z tohoto pohledu bych zmínila výsledek otázky č. 17, která se týkala zájmu rodičů o činnostech dětí na sociálních sítích. Nejfrekventovanější odpovědí bylo: „Spíše ano“ s 30 % odpovědí (50 dětí) a druhou nejčastější odpovědí pak: „Spíše ne“ s 37 % odpovědí (64 dětí). Z odpovědí dětí lze vyhodnotit, že největší důvěru mají především v rodině, proto je aktuálně nejvíce potřeba prostřednictvím školy dbát na to, aby rodiče měli větší zájem o každodenní činnost dětí nejen ve škole, ale hlavně v jejich volném čase, aby znali jak, kde a s kým tráví svůj čas, aby hovořili o různých situacích, které se mohou stát jim nebo kamarádům, přičemž

děti získávají důvěru a vědí, že se mohou obrátit bez obav na rodiče, a to hlavně v případě, že by se s nějakými problémy setkaly.

Zkušenosti dětí s útočným chováním přímo proti jejich osobě zkoumala v dotazníku uzavřená otázka č. 22. Z výběru děti nejvíce označovaly „pomluvy“ 52 % (99 osob). Na to následovala otevřená odpověď, ve které měly děti možnost se rozepsat o detailech agresivního chování. Děti popisovaly různé druhy chování. Celkem 59 % (112 osob) z nich uvedlo, že se téměř denně setkávají se sextingem spojeným s kyberšikanou 13 % (23 osob), popř. se jednalo „pouze“ o kyberšikanu, jednotlivci se zmínili o pomluvách a urážkách s rasistickým podtextem. Zmíněný průzkum **EU Kids Online 2020** zkoumal již i tzv. „hate messages“. Šetření ukázalo, že mezi zeměmi s nejvyšším výskytem takového chování je registrováno Polsko (48 % dětí), následuje Česká republika (25 % dětí). V další možnosti, tj. občasné frekvence takového obsahu, Česká republika vyšla v hodnocení nejhůře, nutno dodat, že některé státy byly z hodnocení vyřazeny, jelikož nebyl k dispozici žádoucí věkový rozsah. Naopak v nejmenší frekvenci zobrazení takového obsahu je podle výsledků Německo (4 %). Průzkum se zaměřil na děti od 12-16 let. Výsledky je možné s opatrností porovnat i s tímto dotazníkem.

Vysoká procentuální čísla odpovídají i průzkumu **Children's experiences with cyberhate z roku 2020**, který mapoval zkušenost dětí ve věku 11-17 let, které se setkaly s nenávisným obsahem na internetu obecně. Jedná se o obsah, který nemusí nutně směřovat proti jedinci (oběť). Podle výsledků průzkumu se děti v České republice s takovým obsahem setkávají v 59 %, což je v porovnání s dalšími devíti evropskými státy, nejvyšší poměr. Na druhém místě je Polsko s 47 %, v porovnání s počtem obyvatel alarmující číslo. Průzkum se zaměřil na detailnější odpovědi, a to na zkušenosti dětí na denní, týdenní, měsíční a občasné kontakty s tímto typem obsahu. I v tomto případě Česká republika vyšla výsledkově nejhůř ve všech sledovaných časových úsecích.

Další část, kterou bych chtěla s průzkumem porovnat, je reakce dětí s negativními zkušenostmi z internetu. V dotazníkovém šetření se děti nejvíce ztotožňovaly s odpovědí: „Zastal jsem se, komu bylo ubližováno.“ Tuto odpověď vybralo 63 % dětí (120 dětí). Jako druhá nejčastěji volená odpověď s 34 %

(65 dětí): „Svěřil/a jsem se blízké osobě.“, třetí nejčastější možností pak byla: „Vyhýbal/a jsem se místům, kde by mohl útočník být (myšleno i sociálním sítím).“

Poslední výsledky, které bych chtěla do diskuze zařadit a porovnat, se týkají reakce dětí na negativní chování na internetu. S průzkumem se dá porovnat pouze v některých částech. V této otázce se zkoumaly pasivní a aktivní reakce na negativní chování na internetu. Jelikož se možnosti výběru odpovědí liší, uvedu pouze jednu, která je totožná jak s mým dotazníkem, tak s porovnávaným průzkumem. Dle výsledků průzkumu se uvádí, že mezi 4 % (Francie) až 56 % (Polsko) děti uvádějí, že problém ignorovaly. V porovnání s mým dotazníkovým šetřením však děti uvádí, že většina z nich se zastala toho, komu bylo ubližováno. V dalších možnostech nejčastěji uváděly, že se svěřily nebo se raději začaly vyhýbat místům, kde bylo pravděpodobné střetnutí s agresorem (myšleno venku i na internetu). Ignorování problému vybralo 18 % dětí (33). Z uzavřených odpovědí děti uvedly v nejvyšším počtu 63 % odpověď: „Zastal/a jsem se toho, komu bylo ubližováno.“ Zde si myslím, že je třeba brát odpověď s lehkou rezervou, jelikož je tato varianta samozřejmě správná a děti vědí, že takové chování je žádané.

### 13 Shrnutí výsledků výzkumného šetření

Cílem dotazníkového šetření bylo získat názory a pohled mladé generace na problematiku agresivních forem jednání na internetu. Dílčí cíle dotazníku zjišťovaly pocity dětí a dospívajících při konfrontaci útočného typu jednání, a to jak proti jejich osobě, tak proti někomu jinému, jakým způsobem na „útok“ reaguji, i jaký dopad na ně takový druh jednání zanechá. Průzkum byl realizován elektronickou formou on-line dotazníku, a byl zaměřen na děti a dospívající od 6-20 let, největší část se týkala dětí a dospívajících v rozmezí 12-16 let. Výzkumného šetření se zúčastnilo celkem 190 respondentů.

Díky poměrně vysokému počtu otevřených odpovědí, vyllynulo z dotazníku více zajímavých poznatků.

Většina respondentů uvedla, že sociální sítě používá především ke komunikaci s rodinou a přáteli. K tomu lze přidat i fakt, že k častějšímu využívání sociálních sítí přispěla doba covidová, kterou byl sociální kontakt poznamenán. Lze tedy předpokládat, že v současné době, by izolace od virtuálního světa měla dopad na vyčlenění jedince z reálného kolektivu. Potvrzuje se tak poznatek z teoretické části. Zde jsem uváděla motivační faktory pro užívání internetu, kde mimo jiné, mezi potřeby spadala i potřeba „sociální, sounáležitosti“.

V souvislosti s využíváním sociálních sítí a digitálních médií je třeba věnovat pozornost i času strávenému s nimi. Druhá nejpočetnější skupina odpovědí respondentů uvádí, že u digitálních technologií tráví denně více než 2-4 hodiny. Vzhledem ke zmíněným poznatkům z teoretické části práce, se tento druh zábavy a komunikace stává součástí života. Dlouhé připojení na internetu a sociálních sítích ochuzuje děti o reálný sociální kontakt s vrstevníky, nehledě na to, že s sebou nese následky chybějících zkušeností v mezilidských vztazích. První uzavřená otázka týkající se dané problematiky zjišťovala, se kterým typem útočného chování se děti nejvíce setkaly. Alarmujícím zjištěním však byly odpovědi v následující otevřené otázce. Zde více jak polovina respondentů uvedla, že se téměř denně potýkají se sextingem, nevyžádanými intimními fotografiemi od cizích lidí apod. Další část dotazníku se zaměřila na počátek agresivního chování (digitálně x reálně). Zvolila jsem otevřenou otázku, ve které jsem se dozvěděla, že „obtěžování“ mezi dětmi začalo ve větší míře v digitálním

prostředí. Zdůvodněním podle respondentů bylo, že v reálném životě se lidé (děti) více hlídají a bojí se jednat útočně. Internet, díky vzdálenému způsobu komunikace, jim k tomu pomůže a dodá odvalu se zachovat tak, jak by si v realitě nedovolily. Menší část dětí uvedla, že začátek agresivního chování je rozdělen stejnoměrně (na sociálních sítích i naživo). Avšak pokud k „neshodám“ došlo naživo, jednalo se více méně pouze o neshody, které dále neeskalovaly. Otázka sledující důvěru dětí potvrdila, že větší část z nich se s problémy svěřuje rodině nebo přátelům. Druhé části respondentů se týkala otevřená otázka, ve které zdůvodnili, z jakých důvodů se raději nesvěřují. Mezi nejčastější zdůvodnění patřil strach a stud mimo toho, že se pomluvy rozšíří mezi širší okruh lidí, kdyby to někomu řekli. Dalším zdůvodněním bylo: „Protože se to stává často a přijde mi to zbytečné řešit.“ Respondenti zmiňovali, že pomluvy jsou v určité míře „sranda“, pokud to nezajde do kyberšikany. Dalšími názory byly: „Každý má svoje problémy a nechci, aby někdo řešil někoho jiného než sebe. Nechci ostatní zatěžovat svými problémy, mají jich dost.“

V souvislosti s internetovými nebezpečími respondenti na bodové škále znázorňovali, v jaké míře jsou opatření proti nebezpečím dostatečná. **Nejpočetnějším názorem byla průměrná hodnota 5/10.** I přes tyto hodnoty, když se podíváme na výsledky „škály zabezpečení internetu“ obecně, tak se hodnocení drželo na nižších hodnotách.

Jak se potvrdilo v praktické části práce, děti sociální sítě využívají primárně ke komunikaci s přáteli a pro zábavu. Skrze sociální sítě se socializují a dá se říci, že jejich „odpojení“ by mělo podstatný vliv na vyčlenění z kolektivu, byly by tak trochu „out“. V souvislosti s rizikovým chováním na internetu respondenti uvedli, že většina z nich má zkušenosti s některým z typů agresivního chování na internetu. Na druhou stranu pozitivním faktem bylo zjištění, že větší část z nich se o agresivním chování svěřilo blízké osobě, i když nesměřovalo přímo proti němu. Poměrně překvapující zjištění se týkalo otázky, který typ komunikace preferují, kde větší část z nich si vybralo možnost komunikace tváří v tvář před tou digitální. Ti, kterým více vyhovuje naopak digitální komunikace, nejčastěji uváděli jako odůvodnění výběru, že jejich vyjadřovací schopnosti jsou přes počítač lepší než naživo. Také se zmiňují o možnostech okamžitého ukončení konverzace, když se

jím „nechce pokračovat“, ale také o možnostech si dovolit víc než naživo.

Praktická část práce se v dotazníkovém šetření zabývala především dopadům rizikového chování na psychiku dětí a dospívajících. Zároveň dotazník zmapoval, který typ komunikace dospívající preferují a jak bezpečně se děti na internetu cítí a jakým způsobem by lépe zabezpečili přístup na sociální sítě. Při rozumném používání digitálních technologií nám mohou usnadnit život, ale je třeba mít na paměti, že žádná sociální ani komunikační síť nedovede nahradit reálný kontakt s lidmi. Naopak s přibývajícím nahrazováním digitální komunikace nad reálnou, se vytváří a prohlubuje nejen závislost, ale i sociální fobie a škodlivě působí i na vývoj empatie u mladých lidí. Zvláštní pozornost byla věnována rizikům na internetu. V souvislosti s neustálým technologickým pokrokem, se nová rizika stále objevují a nemusí se jednat přímo o rizikové formy chování. S riziky sociálních sítí souvisí i problém všudypřítomných upravených fotografií. V současné době je postupně zaznamenáno mnoho případů, kdy fenomén plastických operací si bere vzor především z filtrů fotografií, které člověka zkrášlují na sociálních sítích. Z tohoto pohledu jde o postupné pokřivení vnímání lidské krásy, což je rizikový faktor, který může mít zásadní dopad na lidské psychické a fyzické zdraví.

### **13.1 Vyhodnocení výzkumné hypotézy**

***H:** Domnívám se, že sociální sítě negativně ovlivňují chování dětí.*

Jedna z otázek, která mapovala chování dětí na sítích zaznamenala, že 26 % respondentů uvedlo, že první obtěžování začalo v digitálním prostředí, opačného názoru bylo 12 % z nich. Tento výsledek dokazují i následné odpovědi v otevřené otázce, kde podle dětí si lidé na internetu dovolí horší jednání na internetu než naživo.

**Hypotéza byla potvrzena.**



## 14 Závěr

Za cíl práce jsem si stanovila zmapovat rizika, která jsou spojena s využíváním internetu, především sociálních sítí. Práci jsem zaměřila dále na problematiku související se zvyšující se mírou agresivity u dětí a dospívajících ve virtuálním světě, která na ně má vliv v reálném životě.

Cílem mého zájmu bylo, za využití dotazníkového šetření, prozkoumat dopady agresivního jednání na děti a dospívající. Z odpovědí jsem došla k závěru, že pro děti jsou sociální platformy nezbytnou součástí jejich životů. Nejen, že jim moderní technologie slouží k vzdělávání, zabavení, ale především skrze ně komunikují a udržují kontakt s přáteli a rodinou. Z výsledků se však ukazuje pozitivní věc, a to, že dětem je příjemnější komunikace tváří v tvář. Z odpovědí vychází, že čas strávený na síti je zdůvodněn tím, že chtějí být informovaní o tom, co se kde děje a vyhnuly se obavám ze sociální izolace v případě, že by účet na síti neměly.

I přesto, že se v dotazníku odhalilo, že se většina dětí necítí na internetu příliš bezpečně, tak na sociálních sítích tráví podstatnou část dne. Lze tedy říci, že i přes to, že dětem více vyhovuje komunikace naživo, tak vzhledem k dnešnímu stylu života tráví dost času na internetu, aby byly začleněny v kolektivu.

Přínos práce spatřuji v praktické části práce. Záměrně jsem v dotazníku využila více otevřených otázek pro autentické odpovědi dětí. Výsledky předkládaného šetření by mohly být přínosné pro učitele, vychovatele na základních školách a posloužit jako vhled do světa mládeže. Zároveň si myslím, že by výsledky mohly být zajímavé pro rodiče, kteří by získali větší přehled o rizicích na internetu, na kterém jejich děti tráví velkou část dne.

Komunikace je přirozená mezilidská aktivita. I přesto, že digitalizovaný život skrze monitory a počítače se stává čím dál propracovanějším, nemůže lidem nahradit reálné setkávání. V komunikaci na sociálních sítích chybí přímé smyslové prožitky, které děti samy popsaly v otevřených odpovědích (chybí zpětná reakce). Stejně tak jako mluvení jsme si od malička osvojili tím, že jsme zkoušeli zprvu krátká slova a následně věty, je to tak i se sociálními dovednostmi, které se děti nenaučí jinak, než osvojením v živém společenství (empatie, dialog). V souvislosti s vytrácející se empatií mladí vědí stále čím dál méně, co si můžou vůči druhým

dovolit, jelikož mají málo sociálních zkušeností z reálných setkání.

Digitální média jsou dobrý pomocník, ale vzhledem ke zmíněným negativním faktorům, by se měla využívat jen v omezené míře. Nadměrné používání moderních technologií od dětských let (př. interaktivní tabule na základních školách, tablety ve školkách) vede k fyzickým i psychickým problémům, společně s tím dochází k citové a emoční ochablosti, která se může projevat v některých případech zvýšeným sklonem ke lhaní, které je ve virtuální realitě pro uživatele snazší. Pokud se naučí lhát ve virtuální realitě, je velmi pravděpodobné že si nakonec takové chování přenesou do reálného života, stejně tak jako ostatní schopnosti, které se v online prostředí naučí. Následně se k negativním vlivům přidává zvýšená tolerance k agresivnímu jednání a výsledkem může být prohloubení sociální izolace. Jaký vliv to má na mladou generaci, pokud jim sociální sítě umožňují, aby se k sobě chovali agresivněji, od problémů utíkali, nechtěli jim čelit a svůj život podřizovali online světu, jsem v mé diplomové práci popsala a přála bych si, aby pro zachování našeho zdravého a příjemnějšího společného soužití, bylo úkolem každého rodiče a vychovatele, který má vliv na mladého člověka, vést ho k tomu, že reálná komunikace je hodnotnější a nenahraditelná, a neměla by být vyměněna za komunikaci digitální, která má prokazatelně negativní dopady a vliv na zdraví, na kvalitu lidského života. Je třeba dbát o mladou generaci dětí, jelikož jsou naše budoucnost.

## Seznam použité literatury a dalších pramenů informací

### Monografie:

1. BEDNÁŘ, Vojtěch. Marketing na sociálních sítích: Prosadte se na Facebooku a Twitteru. Vyd. 1. Brno: CPress 2011. ISBN 978-80-251-3320-0
2. BLINKA, Lukáš. Online závislosti. Praha: Grada Publishing, 2015. ISBN 978-80-247-5311-9.
3. BEDNÁŘ, Vojtěch. Marketing na sociálních sítích. Praha: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3320-0.
4. ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ, Anna ŠEVČÍKOVÁ a David ŠMAHEL. Kyberšikana, Průvodce novým fenoménem. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0.
5. DOČEKAL, Daniel, Jan MÜLLER, Anastázie HARRIS a Luboš HEGER A KOL. Dítě v síti. Praha: Mladá fronta, 2019. ISBN 978-80-204-5145-3.
6. DOČEKAL, Daniel. "Hashtag" se stal slovem roku 2012 - Lupa.cz. Lupa.cz. Dostupné online [cit. 2018-01-03]. (česky)
7. HEGER A KOL., Luboš a Petr KVĚTOŇ. Hraní videoher v dětství a dospívání. Dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-28887-7.
8. Historie Internetu a jeho budoucí využití. Brno, 2007. Bakalářská práce. MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ.
9. JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. Média a společnost. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-697-7.
10. KABÍČEK, Pavel, Ladislav CSÉMY a Jana HAMANOVÁ. Rizikové chování v dospívání a jeho vztah ke zdraví. Praha: TRITON, 2014. ISBN 978-80-7387-793-4.
11. KOHOUT, R., 2016b. Sociální sítě. In: Kohout, R., a Karchňák, R., Bezpečnost v online prostředí. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary. s. 40. ISBN 978-80-260-9543-9.

12. KOHOUTEK, Rudolf. Základy užití psychologie. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 2002. ISBN 80-214-2203-3.
13. Ludmila Čírtková, Policejní akademie ČR, Praha - Psychologické poznatky k nebezpečnosti pronásledování (stalking)
14. MUSIL, Josef. Sociální a mediální komunikace. Vydání I. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2010. ISBN 978-80-7452-002-0.
15. NIELSEN SVOBODOVÁ A KOLEKTIV, Veronika. Rizikové a antisociální chování v adolescenci. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-4042-3.
16. Psychosociální problémy adolescentů. České Budějovice: JU ZF České Budějovice, 1998. ISBN 80-7040-306-3.
17. SPITZER, Manfred. Digitální demence. Brno: HOST - vydavatelství, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.
18. SPITZER, Manfred. Kybernemoc!. Brno: HOST - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-792-9.
19. ŠEVČÍKOVÁ A KOLEKTIV, Anna. Děti a dospívající online. Praha: Grada Publishing, 2014. ISBN 978-80-247\_5010-1.
20. URBAN, Lukáš a Josef DUBSKÝ A KOLEKTIV. Sociální patologie. Praha: Policejní akademie České republiky v Praze, 2011. ISBN 978-80-7251-361-1.
21. VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie I. Dětství a dospívání. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.
22. VÁGNEROVÁ, Marie. Základy psychologie. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 978-80-246-0841-9.
23. Vojtěch Bednář používá termín „hodnotič“, ten je však nesprávný, resp. toto slovo v češtině neexistuje. K dispozici se nabízí slovo „hodnotitel“, proto je v textu výraz pozměněn.
24. VYBÍRAL, Zbyněk. Psychologie komunikace. Druhé vydání. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-998-4.
25. Zákon č. 40/2009 Sb. Trestní zákoník.

## Internetové zdroje:

1. 23 Important TikTok Stats Marketers Need to Know in 2021. <https://blog.hootsuite.com> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://blog.hootsuite.com/tiktok-stats/#:~:text=TikTok%20has%20a%20reputation%20for,of%20the%20app's%20user%20base>.
2. Bulletin board system (BBS). <https://whatis.techtarget.com> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://whatis.techtarget.com/definition/bulletin-board-system-BBS>
3. Co je disinhibiční efekt?. E-bezpeci.cz [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/485-fenomen-disinhibini-efekt>
4. Sociální síť nebo profesní síť? Kdo je vítěz?. <https://www.kmosek.com> [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.kmosek.com/socialni-sit-nebo-profesni-sit-kdo-je-vitez/>
5. Machackova, H., Blaya, C., Bedrosova, M., Smahel, D., & Staksrud, E. (2020). Children's experiences with cyberhate. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.zenkg9xw6pua>
6. Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>
7. Co je disinhibiční efekt?. E-bezpeci.cz [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/485-fenomen-disinhibini-efekt>
8. Co je motivací pro užívání sociálních sítí?. <http://www.marketingovenoviny.cz/> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: [http://www.marketingovenoviny.cz/marketing\\_12168/](http://www.marketingovenoviny.cz/marketing_12168/)

9. Co je to stalking a cyberstalking. *E-bezpečí* [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kyberstalking/66-23>
10. Discord – Pokec, chat a relax. <https://play.google.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details/%E2%80%8B%E2%80%8B?id=com.discord&hl=cs&gl=US>
11. Discord (software). *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Discord\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Discord_(software))
12. Discord Revenue and Usage Statistics (2022). *Businessofapps.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
13. Facebook jsme udělali návykový schválně, přiznal bývalý prezident Parker. *Idnes.cz* [online]. [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/technet/internet/sean-parker-facebook-navykovy.A171110\\_134710\\_sw\\_internet\\_pka](https://www.idnes.cz/technet/internet/sean-parker-facebook-navykovy.A171110_134710_sw_internet_pka)
14. Facebook. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Facebook>
15. Facebooku unikla data. Unikly i vaše informace?. <https://freebit.cz> [online]. [cit. 2022-02-24]. Dostupné z: <https://freebit.cz/facebooku-unikla-data-unikly-i-vase-informace/>
16. Hermeneutika. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hermeneutika>
17. How Many People Use YouTube in 2022? [New Data]. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://backlinko.com/youtube-users#daily-active-users>
18. Influencer. <https://www.ecommercebridge.cz> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.ecommercebridge.cz/influencer-2/>

19. Influencer. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Influencer>
20. Instagram. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Instagram>
21. Jak vznikl a následně uspěl Instagram, jehož hodnota se dnes odhaduje na 35 miliard dolarů?. <https://cc.cz> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cc.cz/jak-vznikl-a-nasledne-uspel-instagram-jehoz-hodnota-se-dnes-odhaduje-na-35-miliard-dolaru/>
22. John Arundel Barnes. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-24]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Arundel\\_Barnes](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Arundel_Barnes)
23. Která komunikační aplikace je nejbezpečnější?. *Blog.avast.com* [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://blog.avast.com/cs/ktera-komunikacni-aplikace-je-nejbezpecnejsi>
24. KYBERGROOMING rizikové seznamování v online prostředí. <http://www.kybergrooming.cz/> [online]. [cit. 2022-02-20]. Dostupné z: <http://www.kybergrooming.cz>
25. Myspace. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Myspace>
26. Než přišel Facebook. Stručný průvodce historií sociálních sítí. Kvalitní-internet [online]. [cit. 2022-01-24]. Dostupné z: <https://www.kvalitni-internet.cz/nez-prisel-facebook-strucny-pruvodce-historii-socialnich-siti>
27. Number of monthly active Facebook users worldwide as of 4th quarter 2021. *https://www.statista.com* [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/>
28. PHAM, Sherisse, 2019. The company that owns TikTok now has one billion users and many are outside China. CNN Business [online]. New York: CNN

- Worldwide [cit. 2021-01-03]. Dostupné z: <https://edition.cnn.com/2019/06/20/tech/tiktok-bytedance-users/index.html>
29. Pojem disinhibice. Slovník-cizích-slov.abz.cz [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://slovník-cizích-slov.abz.cz/web.php/slovo/disinhibice>
30. Problém zvaný Tik Tok. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/1403-problem-zvany-tik-tok>
31. Sociální učení. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-03-07]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální\\_učení](https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_učení)
32. Proč vlastně děti realizují sexting?. <https://www.e-bezpeci.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/923-pro-vlastne-deti-realizuji-sexting>
33. RYS, Dan, 2017. Musical.ly, Apple Music Ink New Partnership, With More to Come. *Billboard* [online]. New York: Billboard-Hollywood Reporter Media Group [cit. 2021-01-03]. Dostupné z: <https://www.billboard.com/articles/business/7776302/musically-apple-music-partnership>
34. Sejdeme se v metaverzu. Zuckerberg načrtl budoucnost sociálních sítí. *Forbes* [online]. [cit. 2022-02-03]. Dostupné z: <https://forbes.cz/sejdeme-se-v-metaverzu-zuckerberg-nacrtl-budoucnost-socialnich-siti/>
35. SixDegrees.com. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/SixDegrees.com>
36. Sociální síť. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální\\_síť#Vznik\\_sociálních\\_sítí](https://cs.wikipedia.org/wiki/Sociální_síť#Vznik_sociálních_sítí)



37. SULER, J. The Psychology of Cyberspace. – The online disinhibition effect. 1998. Online: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html> [citován o. 15. 2. 2012]
38. Téměř každé šesté dítě sdílí své intimní fotografie a videa. Nezdráhají se ani videochatů nebo osobních schůzek s cizími lidmi. *E-bezpeci.cz* [online]. [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/tiskove-zpravy/1246-vyzkum-sexting-2017>
39. The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology.eu* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://cyberpsychology.eu/article/view/4211>
40. Twitch (služba). Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch\\_\(služba\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch_(služba))
41. Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2022?. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://backlinko.com/twitch-users>
42. Twitter. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitter>
43. Videohra. Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Videohra>
44. What is Reddit?. *Https://www.brandwatch.com* [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.brandwatch.com/blog/what-is-reddit-guide/>
45. What Is TikTok?. *Https://www.investopedia.com* [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/what-is-tiktok-4588933>
46. WhatsApp 2022 User Statistics: How Many People Use WhatsApp?. *Backlinko.com* [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://backlinko.com/whatsapp-users#whatsapp-statistics>
47. WhatsApp Messenger. *Https://play.google.com* [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=cs&gl=US>

48. WhatsApp. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>
49. WhatsApp. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>
50. YouTube. (2019). YouTube [Online]. In *Wikipedia: the free encyclopedia*. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Retrieved from <https://cs.wikipedia.org/wiki/YouTube>
51. Happy slapping. E-bezpečí [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kyberikana/87-71>
52. Kybergrooming. E-bezpečí [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/kybergrooming/125-42>
53. Worldwide visits to Reddit.com from January to June 2021 [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/443332/reddit-monthly-visitors/>
54. Worldwide visits to Reddit.com from January to June 2021. <https://www.statista.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/443332/reddit-monthly-visitors/>
55. Reddit User and Growth Stats (Updated Oct 2021). <https://backlinko.com> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://backlinko.com/reddit-users>
56. Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. <https://www.statista.com> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
57. Šest stupňů odloučení. Wikisofia.cz [online]. [cit. 2022-01-25]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Šest\\_stupňů\\_odloučení](https://wikisofia.cz/wiki/Šest_stupňů_odloučení)

58. Co je to Instant messaging? It-slovník.cz [online]. [cit. 2022-02-08].  
Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/instant-messaging>
59. KYBERSTALKING. Www.internetembezpecne.c [online]. [cit. 2022-02-20].  
Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetembezpecne/rizika-online-komunikace/kyberstalking/>
60. How to use hashtags. Help.twitter.com [online]. [cit. 2022-02-06]. Dostupné z: <https://help.twitter.com/en/using-twitter/how-to-use-hashtags>
61. A Parent's Guide to Twitch. *Apple.com* [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/story/id1445092668>
62. Computer and video games. McGill.ca [online]. [cit. 2022-02-08].  
Dostupné z: [https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Computer\\_and\\_video\\_games.htm](https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Computer_and_video_games.htm)
63. Microblog. Sproutsocial.com [online]. [cit. 2022-02-08]. Dostupné z: <https://sproutsocial.com/glossary/microblog/>
64. SOCIÁLNÍ SÍŤ. Internetembezpecne.cz [online]. [cit. 2022-02-08].  
Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/internetembezpecne/socialni-media/socialni-site/>
65. Počítačová hra. <https://wikisofia.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová\\_hra](https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová_hra)
66. Počítačová hra. <https://wikisofia.cz> [online]. [cit. 2022-02-18]. Dostupné z: [https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová\\_hra](https://wikisofia.cz/wiki/Počítačová_hra)
67. Synapse. <https://www.wikiskripta.eu> [online]. [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: <https://www.wikiskripta.eu/w/Synapse>
68. *Sociální síť* [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/socialni-site/r~i:wiki:1456/>
69. Sociální síť. <https://www.aktualne.cz> [online]. [cit. 2022-03-02]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/socialni-site/r~i:wiki:1456/>
70. Facebook. <https://www.aktualne.cz> [online]. [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/ekonomika/facebook/r~i:wiki:1064/>

## Seznam obrazových příloh

<b>Obr. 3.1</b>	Adolescence v měnící se společnosti.....	10
<b>Obr. 4.1</b>	Nejpopulárnější sociální sítě dle počtu aktivních uživatelů denně.....	25
<b>Obr. 4.1</b>	Měnící se tvar a velikost synapse na základě zatížení mozku.....	31
<b>Obr. 4.2</b>	Proces přenosu nervových impulzů a synapsí.....	31
<b>Obr. 4.3</b>	Podíl času stráveného s médiem a současně použití média dalšího....	33
<b>Obr. 4.4</b>	Podíl osob s vysokou pozorností při různém používání digitálních médií.....	35
<b>Obr. 12.1</b>	Genderové zastoupení respondentů.....	59
<b>Obr. 12.2</b>	Věkové zastoupení respondentů.....	59
<b>Obr. 12.3</b>	Procentuální zastoupení stupně vzdělávání respondentů.....	60
<b>Obr. 12.4</b>	Počet uživatelů, kteří mají založeno více profilů na jedné sociální síti.....	62
<b>Obr. 12.5</b>	Každodenní čas strávený u digitálních médií.....	63
<b>Obr. 12.6</b>	Povědomí o nebezpečích na sociálních sítích.....	65
<b>Obr. 12.7</b>	Zájem rodičů o aktivitu dětí na sociálních sítích.....	66
<b>Obr. 12.8</b>	Pocitový rozdíl při online a komunikace naživo.....	67
<b>Obr. 12.9</b>	Znázornění způsobu přidávání přátel.....	68
<b>Obr. 12.10</b>	Vliv negativního chování na internetu proti jedinci na chování druhých lidí.....	70
<b>Obr. 12.11</b>	Změny chování v souvislosti se zkušenostmi s útočným chováním...	73

## Příloha

Formulář dotazníkového šetření:

### 1) Pohlaví

<input type="checkbox"/>	Žena
<input type="checkbox"/>	Muž

### 2) Věk

<input type="checkbox"/>	6-11 let
<input type="checkbox"/>	12-16 let
<input type="checkbox"/>	17-20 let

### 3) Do jaké školy chodíš?

<input type="checkbox"/>	základní škola, II. stupeň (6.-7. třída)
<input type="checkbox"/>	základní škola, II. stupeň (8.-9. třída)
<input type="checkbox"/>	střední škola bez / s výučním listem
<input type="checkbox"/>	střední škola s maturitou

### 4) Vyber školu, kterou navštěvuješ.

<input type="text"/>
----------------------

### 5) Označ sociální a komunikační sítě, které používáš. Můžeš i více najednou.

<input type="checkbox"/>	<b>Badoo</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Discord</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Facebook</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Chatroulette</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Instagram</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Messenger</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Microsoft Teams</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Omegle</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Pinterest</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Reddit</b>

	Skype
	Snapchat (Snapmapa)
	TikTok
	Twitter
	Twitch
	Viber
	WhatsApp
	Zoom
	Jiné, dopiš:

6) U vybraných sociálních a komunikačních sítí, které jsi vybral/a přiřaď číslo dle oblíbenosti, tedy 1= nejoblíbenější, 3 = nejméně oblíbená.

1                      2                      3                      4                      5

Badoo					
Discord					
Facebook					
Chatroulette					
Instagram					
Messenger					
Microsoft Teams					
Omegle					
Pinterest					
Reddit					
Skype					
Snapchat (Snapmapa)					
TikTok					
Twitter					
Twitch					
Viber					
WhatsApp					
Zoom					

7) Máš založeno více profilů na jedné sociální síti?

	Ano.
	Ne, mám pouze jeden profil na každé sociální síti.
	Ne, nemám založený žádný profil, sociální sítě nepoužívám.

8) Pokud máš založeno více profilů na jedné sociální síti, napiš z jakého důvodu.

9) Kolik času, přibližně, trávíš denně na sociálních sítích?

	Méně než 1 hodinu denně.
	1-2 hodiny denně.
	2-4 hodiny denně.
	Více hodin denně.

10) Byl/a jsi někým poučen/a o možných nebezpečích spojených s užíváním sociálních sítí před založením účtu?

	Ano.
	Ne.

11) Pokud Ti někdo možná nebezpečí vysvětloval, kdo to byl?

12) Co nejraději děláš na sociálních sítích? Očísluj podle oblíbenosti, tedy 1 = nejvíce rád ... 5 = nejméně rád.

	1	2	3	4	5
Pravidelná komunikace s kamarády a rodinou.					
Komunikace se spolužáky nebo kamarády, abych zapadl/a do party.					
Jsem členem party/skupiny (zájmové,					

sportovní, třídní, ...) – je dobré mít aktuální informace o tom, co se „u nás“ děje.					
Seznamování/ nové kontakty					
Pro zábavu/ výplň volného času.					
Sledování zájmů přátel (storíčka, livestreamy, označování na fotografiích).					
Pro zpracování úkolů.					
Pro výdělek peněz např. brigáda.					
Jiná aktivita, dopiš a očísľuj:					

**13) Pokud na sociálních sítích trávíš čas rád/a jiným způsobem, napiš, jakým a očísľuj aktivitu od 1 = nejvíce rád/a po 5 = nejméně rád/a.**

**14) Uvědomuješ si nebezpečí spojená s užíváním sociálních sítí?**

<input type="checkbox"/>	Ano.
<input type="checkbox"/>	Ano, ale neřeším je.
<input type="checkbox"/>	Ne

**15) Pokud Tvá odpověď byla „ano“, napiš, o kterých nebezpečích víš.**



16) Pokud Tvá odpověď byla „ano, ale neřeším je“, napiš proč.

17) Zajímají se rodiče o to, co na sociálních sítích děláš?

	Ano.
	Spíše ano.
	Spíše ne.
	Ne.

18) Na škále od 1 do 5 vyznač, do jaké míry se cítíš bezpečně na sociálních sítích, 1 = bezpečně ... 5 = nejméně bezpečně.

1	2	3	4	5

19) Cítíš na sobě rozdíl při komunikaci z očí do očí a přes sociální sítě?

	Ano.
	Ne.
	Neumím posoudit

20) Popiš, který způsob komunikace Ti vyhovuje více a proč (digitální vs. tváří v tvář).

21) Přidáváš si do přátel (sledujících) i lidi, které neznáš z osobního setkání?

	Ano.
	Spíše ano.
	Spíše ne.
	Ne.

**22) Stal/a ses Ty osobně někdy obětí útočného chování na internetu?**

	Happy slapping = předem naplánované rvačky, které jsou natáčeny na mobilní telefon a později šířeny na sociálních sítích.
	Kybergrooming = budování důvěrného vztahu dospělého s dítětem skrze sociální sítě zpravidla za účelem pozdějšího sexuálního vydírání/útoků nebo získání intimního materiálu pro obchod s dětskou pornografií (např. viz český televizní dokument <i>V síti /2020/</i> ).
	Kyberstalking = pronásledování oběti skrze sociální sítě.
	Kyberšikana = obtěžující a ubližující chování šířící se prostřednictvím sociálních sítí.
	Phisingové podvody = získávání soukromých a citlivých údajů k bankovním účtům např. skrze podvodné e-maily.
	Pomluvy.
	Posměšky na adresu jiného kamaráda.
	Sexting = posílání erotických SMS, MMS, fotografií (nudes), videí, snapů, atd.

**23) Pokud jsi v předchozí otázce alespoň jednou odpověděl/a „ano“, popiš zde situaci blíže (například jak často, jak dlouho, jakým způsobem apod.).**

**24) V případě, že jsi se s některým z výše uvedených typů útočného chování setkal/a, začalo na sociálních sítích nebo naživo (z očí do očí)?**

**25) Všiml/a sis, že by útočné chování směřující proti někomu na sociálních sítích, ovlivnilo chování lidí v jeho okolí při skutečném setkání (venku, na kroužku, v partě ve třídě)?**

	Ano.
	Ne.
	Pokud „ano“, napiš jak:

**26) Pokud jsi se s tímto útočným chováním na sociálních sítích setkal/a (a nemuselo se tentokrát týkat přímo Tebe), svěřil/a jsi se o tom někomu?**

	Ano.
	Ne.

**27) Pokud jsi se svěřil/a, napiš komu a proč.**

**28) Pokud jsi se nesvěřil/a, napiš, z jakého důvodu.**

**29) Pokud jsi se někdy ocitl/a v situaci, kdy někomu bylo ubližováno (ať už na internetu nebo venku mezi kamarády), jak to na tebe působilo? Na škále znázorni 1 = zcela odpovídá tomu, jak jsem se zachoval ... 5 = vůbec na mě situace tímto způsobem nezapůsobila.**

	1	2	3	4	5
Nevšiml/a jsem si problému (netýkal se mě).					

Uzavřel/a jsem se do sebe.					
Zastal/a jsem se toho, komu bylo ubližováno.					
Vyprovokovalo mě to k slovnímu (ať už na internetu či skutečně) či fyzickému napadení útočníka.					
Pomstil/a jsem se útočníkovi (zesměšnil, urazil, apod.).					
Stranil/a jsem se kolektivu.					
Svěřil/a jsem se blízké osobě.					
Vyhýbal/a jsem se místům, kde by mohl útočník být.					
Svěřil/a jsem se blízké osobě.					
Byl/a jsem obětí útoku.					

**30) Pokud na Tebe situace zapůsobila jinak, který nebyl zmíněn, napiš jak.**

**31) Pokud jsi se setkal/a s útočným chováním na síti, cítíš na sobě nějaké změny (např. v chování, prožívání,...)?**

	Ano.
	Žádné změny nepocítuji.
	Nesetkal/a jsem se.
	Pokud „ano“, napiš, jaké to jsou:

**32) Na škále znázorni, v jaké míře si myslíš, že jsou opatření před internetovými nástrahami pro jejich uživatele dostatečné, tedy 1 = nejlépe ... 5 = nejhůře.**

1	2	3	4	5

**33) Pokud bys měl/a návrh(y), jak zlepšit opatření před internetovými nebezpečími, uveď je zde.**