

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra společenských věd

Diplomová práce

Bc. Pavla Bulková

**Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí
a mládeže**

Olomouc 2017

vedoucí práce: doc. dott. Giuseppe Maiello, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů literatury.

V Olomouci dne

.....

Bc. Pavla Bulková

Poděkování:

Děkuji doc. dott. Giuseppe Maiello, Ph.D., za odborné vedení mé diplomové práce, veškerý jeho čas, který mi věnoval, a za jeho cenné rady, připomínky a doporučení. Mé poděkování patří i PhDr. Petr Zima, Ph.D. za poskytnutí novinových článků vztahujících se k dané problematice diplomové práce. Dále pak žákům a žákyním, kteří mi poskytli rozhovor k vypracování kvantitativního výzkumu.

Obsah:

<i>Úvod</i>	6
 I. Teoretická část:	
1. Vývoj masmédií	9
1.1. Druhy masových médií	11
1.1.1. Knihy	11
1.1.2. Noviny	11
1.1.3. Film	12
1.1.4. Rozhlas a Televize	12
1.1.5. Hudební nahrávky	13
1.1.6. Elektronická média	13
2. Vliv médií	15
2.1. Vliv násilí	15
2.2. Vliv reklamy	16
2.3. Vliv pornografie	17
3. Druhy internetové on-line komunikace	19
3.1. Facebook	19
3.2. Skype	20
3.3. Chat	21
3.4. Email	21
4. Volný čas dětí a mládeže	23
4.1. Volný čas dnes a dříve	23
4.2. Média ve volném čase dětí a mládeže	25
4.3. Rizikové faktory volného času dětí a mládeže	26
4.4. Neorganizované aktivity dětí a mládeže ve volném čase	26
5. Nebezpečí digitálních technologií u dětí a mládeže	29
5.1. Nadměrné užívání televize	30
5.2. Nadměrné užívání internetu	30
5.3. Závislost na hraní her	32
5.3.1. Extrémní případy	33
5.4. Sexuální chování	34
5.5. Online hazardní hry	35

5.6. Nadměrné užívání sociálních sítí	36
5.6.1. Nebezpečí sociálních sítí	36
5.6.2. Facebook jako zpravodajství	38
5.7. Kyberšikana	38
6. Mediální výchova	40
6.1. Mediální výchova v rodině	41
6.2. Mediální výchova ve škole	43

II. Výzkumná část:

7. Výzkum - Volnočasové aktivity dětí a mládeže	47
7.1. Použitá metoda - Kvantitativní výzkum	47
7.2. Popis výzkumného vzorku a dotazníku	48
7.3. Cíl práce a stanovení věcných hypotéz	48
7.4. Výsledky výzkumu práce	50
7.5. Ověření věcných hypotéz	66
Závěr	69

Úvod:

Téma své diplomové práce *Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže* jsem si zvolila z prostého důvodu a to, že jednoho dne přivedu na svět své potomky a budu je chtít vychovat, jak nejlépe to půjde. Chtěla bych se snažit o výchovu s co nejmenším vlivem mediálních technologií. Výchovou malých dětí ke správným morálním hodnotám jsem se již zabývala ve své bakalářské práci, načež mi vyvstala další myšlenka o tom, jak ve výchově starších dětí pokračovat. Na výchově dětí a mládeže se podílí hlavně rodina a škola, ale nejen ty, do výchovy zasahují i kamarádi, vedoucí kroužků a média. Ano, přesně média jsou jedním z neopomenutelných vlivů na děti a mládež. V této diplomové práci jsem se zaměřila právě na problematiku médií jakožto náplň volného času u dětí a mládeže.

Doposud byla má představa o výchově dětí a mládeže dosti podobná mým dětským létům, kdy jsme já a moji vrstevníci dávali přednost venkovním aktivitám před vnitřními. Tehdy internet ještě nezaznamenal takový boom, za to televize byla velmi aktuální, nicméně venku se svými kamarády jsme byli nejspokojenější. Společně jsme si hráli, komunikovali spolu, navazovali opravdová přátelství a maximálně se socializovali. Není to tak dávno, kdy jsem si začala všimnout, že venku na vesnicích se pohybuje velmi málo dětí. Kde jsou všechny děti? Co dělají ve svém volném čase? Rozvíjí se nebo jen zaplňují volný čas moderními technologiemi, ve většině případů nevedoucí k žádnému rozvoji. Je zřejmé, že dnešní děti a mládež žije v mediální společnosti, kde se média stala neodmyslitelnou součástí každodenního života. V podstatě každý dnes čte noviny, knihy, poslouchá rádio, popřípadě rozhlas, sleduje televizi, pracuje na počítači anebo jen tak brouzdá na internetu. Zmíněná média užívaná v rozumné míře je v úplném pořádku. Avšak nadměrné užívání počítače, televize, internetu včetně sociálních sítí může vést až k psychickým a zdravotním problémům, jež mají negativní vliv na zdravý vývoj dětí a mládeže. Již dnes mají některé děti problémy s komunikací, navazováním nových přátelství, a také se socializací. Jako všude, tak i u užívání médií platí pořekadlo *všeho s mírou*. Stále věřím, že pro děti a mládež je lepší trávit volný čas spíše venku, socializovat se s ostatními lidmi a vytvářet opravdová přátelství než si zakládat na tom kdo má kolik rádo by přátel na Facebooku. Při představě výchovy svých budoucích dětí v této nebo ještě daleko více mediální společnosti bych chtěla být připravená a správně čelit nátlakům a vlivům nejrůznějších médií. Díky tomuto mě právě tato problematika dnešní doby výrazně oslovila.

Diplomová práce je rozdělena na dvě části. První část je zaměřena teoreticky a druhá část se soustředí na výzkum. V teoretické části jsou definovány základní pojmy masmédií, včetně kategorizace masových médií. Dále jsou rozebrány konkrétní vlivy, kterými média působí na děti a mládež. Jedna celá kapitola je věnována volnému času, jeho rizikovým faktorům při jeho nesprávném naplňování a pozoruhodnými neorganizovanými aktivitami dětí a mládeže. Následující kapitola se zabývá závislostmi a nebezpečím digitálních technologií u dětí a mládeže. A v neposlední řadě se zabírám kapitolou s tematikou mediální výchovy v rodině a ve škole, která poskytuje jistá doporučení k zamezení negativním vlivům internetu a televize. Výzkumná část je zasvěcena kvantitativnímu výzkumu. Výzkum byl zaměřen na zjištění nejčastějších aktivit sloužící k výplni volného času u dnešní mládeže. Výzkum proběhl formou dotazníků, pro jehož vyplnění posloužil výzkumný vzorek žáků 6. – 9. tříd ze základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou. Jsou vysloveny hypotézy a sestaveny grafy dle odpovědí chlapců, dívek a celkových odpovědí obou pohlaví. Grafy jsou stručně popsány a na konci výzkumné části jsou shrnuty závěry z kvantitativního výzkumu a ověřeny hypotézy.

I. Teoretická část

1 Vývoj masmédií

Ve všech stoletích lidského života byla, je a bude důležitá výměna informací. Za nejstarší sdělování informací je považovaná komunikace. Zpočátku se mezilidská komunikace soustředila na mimoslovní komunikaci skrze gesta a mimiku a s postupným vývojem přecházela k ústnímu podání, obrazu, písemnému projevu, tisku, rozhlasu až k televizi a internetu. Komunikace probíhá mezi jedincem nebo skupinou lidí. Jedná-li se o velmi velké skupiny lidí, ty lze oslovit pouze pomocí hromadných sdělovacích prostředků, tj. médií. Média se v moderní společnosti dostala na takovou pozici, že je nezbytně nutné jim věnovat určitou pozornost. Zejména masová média a mediální komunikace se stala neodmyslitelnou součástí života společnosti. [Musil (2005) 2008]

Pojem masa se používá k označení skupiny osob, kterou si lze představit jakožto amorfní soubor jednotlivců bez jakýchkoli výraznějších osobnostních rysů. [McQuail (1999) 2009] Média pochází z latinského slova *médius*, což v překladu znamená prostřední, čímž se označuje zprostředkující osoba nebo prostředí, kteří umožňují komunikaci. Slouží jako prostředek k uchování a přenosu informací na velkou vzdálenost, s mnoha příjemci v krátkém čase. Masmédia jsou dle Tomáše Franka a Věry Jiráskové (2008) vymezeny takto: „*Masmédia, masová média (z angl.. mass media = hromadné sdělovací prostředky) představují souhrn médií užívaných v procesu masové komunikace, které zprostředkovávají a rozšiřují informace a sdělení široké veřejnosti.*“ [Frank, Jirásková 2008: 13] Podle odborníka na komunikaci a média Denise McQuail [(1999) 2009] je masová komunikace zasazena do rámce masově mediálních institucí. „*Tento pojem obecně odkazuje k souboru mediálních organizací a aktivit, k jejich vlastním formálním i neformálním pravidlům, jimiž se instituce řídí, a někdy i k právním a politickým požadavkům, které na ně klade společnost.*“ [McQuail (1999) 2009: 69] Hlavními rysy masových médií jsou:

- „*Jejich hlavní činností je produkce a distribuce symbolických obsahů.*
- *Média operují ve „veřejné sféře“ a jsou podle toho regulována.*
- *Zapojení odesílatele i příjemce je dobrovolné.*
- *Jejich organizace je svou formou profesionální a byrokratická.*
- *Média jsou svobodná a současně nejsou nadána žádnou mocí.*“ [McQuail (1999) 2009: 69]

V dnešní moderní společnosti mají média zásadní a neustále se rozvíjející význam. Sám Denis McQuail [(1999) 2009] označuje média zdrojem moci, zdrojem výkladů sociální reality a představ o ní, klíčem ke slávě a zdrojem veřejně určených faktů, které empiricky a hodnotově vymezují, co je ve společnosti normální. Nejenže jsou média prostředkem obrovského vlivu v mnoha oblastech, ale jsou i zdrojem zábavy. Patří mezi nejběžnější způsoby trávení volného času. Média se stále rozšiřují i v průmyslovém odvětví a umožňují tak mnoho pracovních příležitostí. Byť na druhé straně společnost všeobecně přistupuje k médiím negativně. Denis McQuail (tamtéž) přirovnává média k chorobám, které spojuje s politickými protesty, demonstracemi, xenofobií, nárůstem politické apatie a cynismu. Díle pak deprese, obezita a nedostatek sebedůvěry je spojeno s poškozením člověka jako takového. Avšak na vrcholu veškerých obav stojí internet, jenž může být zneužit i k pedofilii, násilí a nenávisti, zakládání teroristických organizací a mezinárodního zločinu.

Za první masmédia se bezesporu považují noviny, časopisy a rozhlas. Ve 20. století přibyla televize a dnešní době vládne internet. Tomáš Frank a Věra Jirásková (2008) rozlišují média tištěná a elektronická. Do tištěných médií spadá tisk, časopisy, knihy a letáky. A do elektronických se řadí rozhlas, televizi a internet. V oblasti reklamy se hovoří o médiích horkých a chladných. Horká média intenzivně působí na emoce člověka, kdy na člověka působí mluvené či tištěné slovo za spolupůsobení obrazů, zvuků a hudby. Jedná se zejména o média jako je televize, rozhlas, kino nebo také v oblasti prodeje zprostředkovaný osobou dealera. Chladná média přináší více uchovatelných informací, jejichž intenzitu přijímání si recipient volí sám. Mluvíme zde o novinách, časopisech, billboardech, výkladních skříních, obalů či prospektech. Média se také mohou dělit podle ideového a ideologického zaměření na levicové a pravicové. V neposlední řadě se hovoří o médiích seriózních a bulvárních. Seriózní média pracují s objektivitou, analýzou, kontextem a obecnými informacemi bez názorově zabarvených komentářových stránek a publicistiky. Vybírají si důležitá témata, která podávají široké veřejnosti přirozeným a zjednodušeným jazykem. Na druhou stranu bulvární médium je označované za neseriózní, laciné až vulgární. Klíčovou rolí bulváru je spojení emocí (krev, sex) s aktualitou. Pracuje s neověřenými informacemi, lacinými senzacemi, které prezentují široké veřejnosti jednoduchou a zábavnou formou.

1.1 Druhy masových médií

1.1.1 Knihy

Na samém prvopočátku dějin masových médií stojí knihy. S vývojem písma byly knihy nejdříve rozmnožovány ručně. Informace se zapisovaly na hliněné destičky, papyrus nebo pergamenové svitky. Až v druhé polovině 15. století byl objeven knihtisk německým vynálezcem Johannesem Gutenbergem. V následujícím století se knihtisk stal hlavním médiem umožňujícím masovou produkci knih. Znenadání z jedné knihy mohlo být vytisknuto nespočet kopií. V 19. století došlo k mechanické výrobě papíru a ke zdokonalení knihtisku, což vedlo k tištění nesčetného množství knih za nižší finanční výdaje, a tudíž dostupné široké veřejnosti. Avšak knihy podléhaly přísným zákonům cenzury. Až v dalších stoletích získaly knihy svobodu tisku. Staly se tak prvním masovým produktem. [Kneidl 1989]

1.1.2 Noviny

Novým fenoménem, který se objevil zhruba na přelomu 16. a 17. století byl tehdejší prototyp novin. Za předchůdce novin lze považovat spíše letáky než knihy. Prvotní noviny se vyznačovaly periodicitou a veřejným charakterem. Byly volně k prodeji, sloužily k informování, zaznamenávání, inzerování, rozptýlení či k šíření klepů. V novinách došlo k nalezení nové literární, sociální a kulturní formy. Typické znaky pro noviny byly individualismus, orientace na realitu, užitkovost, světskost a vyhovění potřebám nové třídy jako byli řemeslníci a obchodníci ve městech. Nejen knihy, ale i noviny bojovaly za právo svobodně publikovat, za svobodu projevu, demokracii a občanská práva. Tisk historicky směřuje ke stále větší míře svobody. Až ve 20. století se noviny staly významným masovým médiem. Mezi běžné podoby novin patřil tisk politických stran, tzv. politický tisk, jehož úkolem byla aktivizace, informovanost a organizace politické strany. Vyznačují se nezávislostí na státě, profesionální úrovní a seriózností. Cílem stranického tisku je formování veřejného mínění. Jeho čtenáře spojuje vazba na jednu politickou stranu. Dalším typem tisku je tisk seriózní. Hlavními rysy seriózního tisku je formální nezávislost na státu, uznání novin jako významné instituce politického a společenského života, vyvinutý smysl pro společenskou a etickou odpovědnost a vývoj novinářské profese jako objektivního zpracování o událostech. Druhým, mladším, typem novin je tzv. bulvární tisk, který spadá do komerčního podnikání. Bulvární tisk je odlehčený a zábavnější. Píše o osudech obyčejných lidí, zločinech, násilí, skandálů a zábavě. Charakteristické jsou pro ně nízké ceny a příjmy zejména

z propagace reklamy výrobků, služeb, společnosti a jiné, což přímo podporuje širokou skupinu čtenářů. [McQuail (1999) 2009]

1.1.3 Film

Na konci 19. století se objevil další významný prostředek masové komunikace, a to film. Dle spisovatele Denise McQuail [(1999) 2009] byl film stvořen za účelem řešení problému, jak by měla celá rodina úsporně a společensky trávit volný čas. Autor také tvrdí, že film poskytl široké veřejnosti, dokonce i obyvatelům venkovských oblastí, „*příběhy, podívanou, hudbu, dramata, komiku i technické triky.*“ [McQuail (1999) 2009: 37] Stejně jako noviny se film využíval k propagandě celonárodních a celospolečenských zájmů, zejména díky schopnosti oslovovat velké množství lidí. Podobně i film využíval ideologické a propagandistické prvky v mnoha populárních zábavních filmech za účelem záměrného řízení společnosti. Důležitými okamžiky v dějinách filmu jsou příchod televize a „amerikanizace“ filmového průmyslu a filmové kultury. S příchodem televize dalo filmové publikum přednost sledování filmů doma u televize před kinem. Navzdory osvobození od cenzury a uspokojování poptávky po násilných, hororových či pornografických filmech, existuje mnoho zemí, kde je nutná licence, cenzura, či jakékoli další prostředky kontroly.

1.1.4 Rozhlas a televize

Vysílání je rovněž mediálním prostředkem reprezentované rozhlasem a televizí. Obě média mají téměř osmdesátiletou historii. Rozhlas i televize se vyvinuli z tehdejšího telegrafu, telefonu, nahrávání zvuku, pohyblivých a nepohyblivých fotografií. Jak rozhlas, tak i televize vysílali a přijímali abstraktní procesy bez definovaného přenášeného obsahu. Obě média si musela oblíbenější obsahy vypůjčit například z filmů, hudby, příběhů, zpráv či sportu. Velmi významnou inovací je schopnost přímého sledování, přenášení a zaznamenávání událostí v momentě, kdy se právě odehrávají. U těchto médií panuje vysoký stupeň regulace, kontrola a udělování licencí veřejnými institucemi, které byli později ovlivněny státními zájmy, ekonomickými výhodami a demokratickým rozhodováním. Televize i rozhlas si prakticky nikde nevydobyly svobodu projevu, nemohly volně vyjadřovat své názory a chovat se politicky nezávisle (na rozdíl od tisku). Typické pro vysílací média je veřejný charakter, rozsah a dosah, audiovizuální a rozmanitý obsah, národní a mezinárodní charakter. [McQuail (1999) 2009]

1.1.5 Hudební nahrávky

Denis McQuail [(1999) 2009] ve své knize zmiňuje další masové médium a to hudební nahrávky, nazývané taktéž jako fonogram (záznam zvuku), kterým teorie a výzkum věnovali poměrně malou pozornost. Nahrávání hudby začalo kolem roku 1880 a rychle se šířilo. Zájem u veřejnosti vzbudily zejména lákavé oblíbené písně a melodie, jež hudební nahrávky reprodukovaly. Zprvopočátku se z velké části hudba vysílala skrze rozhlasové vysílání a s příchodem televize se tento trend ještě více prohloubil. Hudba se tak dostala k většímu počtu lidí. Dalším důležitým zvratem byla poválečná tranzistorová revoluce, kdy došlo k transformaci rozhlasového média na médium individuální. Tato změna zaznamenala vzestup posluchačů ze strany mladých lidí. Nahrávací průmysl začal rozvíjet přenosné magnetofony, walkmany, kompaktní disky a videonahrávky. „*Vztah hudby ke společenským událostem byl vždy předmětem zájmu: jednou byl sledován s nadšením, jindy s obavami.*“ [McQuail (1999) 2009: 49] Od doby, kdy se mediovaná hudba stala přitažlivá pro nejširší veřejnost zejména mladých lidí, se začala hudba spojovat s „*mladistvým idealismem a politickými otázkami, s údajnou degenerací a hédonismem, s požíváním drog, s násilím a protispoločenskými postoji.*“ [McQuail tamtéž: 49] Hudební nahrávky nebylo snadné regulovat, avšak jakékoli odchylky od normy byly sankcionovány. Přesto všechno hudba určená pro širokou veřejnost poskytuje trvalé a konvekční hodnoty a osobní potřeby.

1.1.6 Elektronická média

Naprostý boom zaznamenala od šedesátých let 20. století nová elektronická média. Jedná o soubor nejrůznějších elektronických technologií s nejrůznějšími užitími. Mezi různými typy technologií se hovoří o přenosové technologii skrze kabel či satelit, miniaturizaci, technologii ukládání a vyvolávání dat, technologii zobrazení za pomoci kombinace textu a grafiky, technologii ovládání za podpory počítače. Nová média se od těch starých liší v decentralizaci, kdy obsah již nespočívá v rukou toho, kdo komunikovaný obsah dodává. Dalším rozdílem je vysoká kapacita, která spočívá v přenosu pomocí kabelu či satelitu na velké vzdálenosti s nižšími náklady. Oceňována bývá interaktivita u nových médií, kdy si příjemce sám může vybírat, odpovídat, vyměňovat obsahy a přímo se spojit s dalšími příjemci. A v neposlední řadě se nová média odlišují svoji flexibilitou formy, obsahu a užití. Mezi nová média patří videonahrávky, počítačové hry, DVD, kompaktní disky, zařízení k tvorbě virtuální reality. Autor Denis McQuail [(1999) 2009] přirovnává nová média k hybridnímu médiu, zejména proto, že si půjčuje hlavní charakteristické rysy od filmu a

televize (formu a obsah), od knih (způsob distribuce) a hudebního průmyslu (kopie obsahu se samostatně prodávají či půjčují). Je zřejmé, že nová média vytěsňují produkci, distribuci a základní podoby prvotních médií. Ani tištěná média nejsou proti elektronickým médiím imunní.

Mezi nejnovější elektronický komunikační nástroj patří internet. Josef Musil [(2005) 2008] srovnává šíření internetu s tehdejší televizí a rozhlasem, dle něj se internet šíří 3x rychleji než televize a 10x rychleji než rozhlas. Od masových médií se liší zejména ve svobodném a individuálním výběru zdrojů každého uživatele. Internet se díky rychlému šíření a jeho nepřebernému množství funkcí stává součástí široké veřejnosti. „*Internet plní v zásadě shodné funkce jako klasická elektronická média s tou podstatnou modifikací, že většina těchto funkcí je realizována interaktivním způsobem.*“ [Musil (2005) 2008: 34] Například tisková média jsou doplněna o možnost vložení komentáře, vstoupení do chatové skupiny atd. Ne tak úplně interaktivní jsou na internetu rádia a televize, jejichž rychlost přenosu na internet je omezena. Nicméně situace se i v tomto směru zlepšuje. Mezi další kladné funkce internetu je internetová verze periodického tisku, čímž nedojde ke kompletnímu vytlačení těchto médií televizním vysíláním. I nadále bude docházet k zachování tištěného slova a možnost se k přečtenému vrátit. Neméně důležité je, že dochází k aktualizaci internetových verzí novin daleko častěji než u tištěných a také starší verze jsou nadále dostupné v archivech. Velmi ceněné jsou hypertextové odkazy na související články, odkazující na jiné webové stránky. Nejde pouze o zpřístupnění noviny na internetu, ale i o zpřístupnění zápisů ze zasedání parlamentů, ekonomické výsledky, zprávy o činnostech ze stránek různých ústavů, úřadů a institucí. Internet také zpřístupňuje texty zákonů, norem a předpisů. Josef Musil (tamtéž) podotýká, že přístup k těmto textům byl kdysi velmi obtížný. Mimo tyto specializované informační stránky se na internetu setkáváme i s novým informačním typem, a to blogy. Blogy, respektive amatérské stránky udávající osobní informace široké veřejnosti. Další specifickou funkcí internetu jsou dálkově provozované služby, mezi které autor řadí: elektronickou poštu (e-mail), elektronické bankovníctví, elektronické vyřizování na úřadech či elektronické nakupování v internetových obchodech.

2 Vliv médií na děti a mládež

Silným prostředkem masových médií je manipulace, jejíž pomocí dochází k manipulování lidí v jejich prospěch. „*Média mají významný dopad na jednotlivce i na společnost tím, že ovlivňují chování, postoje či názory jedinců, že mohou jako prostředek osvěty rozšiřovat obzory poznání, vzdělávat, pomáhat v politickém i spotřebitelském rozhodování, ovlivňovat životní styl, ale také děsit, vyvolávat napětí, navádět ke společensky nežádoucímu jednání či uvádět v omyl, že mohou posilovat či ohrožovat stabilitu společnosti, podporovat nebo naopak brzdít společenské změny všeho druhu.*“ [Jirák, Köpplová (2009) 2015: 301]

Média krátkodobého působení jsou jednorázového charakteru, zpravidla pomíjivé reakce. Příkladem mohou být hororové příběhy, které vedou k pocitu strachu, zpravodajství o kriminalitě vyvolá pocit ohrožení, zpravodajství z politiky vyvolá spontánní hlasité slovní reakce, komedie vyvolá smích a uvolnění. Média s dlouhodobým působením se snaží o změny trvalého charakteru. Snaží se o proměny postojů, názorů, životního stylu či hodnotové orientace jedince. Jiné mediální obsahy jako například násilí, xenofobie, pornografie mohou mít negativní vliv na děti a mládež a tím ovlivnit jejich mravní a citový vývoj. Teoretikové médií Jan Jirák a Barbara Köpplová [(2009) 2015] upozorňují na fakt, že nelze vliv mediálního sdělení podceňovat. I škola a rodina jakožto konkurence médií mají stále menší šanci prosadit své postoje, názory a hodnoty.

2.1 Vliv násilí

Elektronická média s sebou nesou značná rizika pro děti a mládež. Výskyt násilných scén na televizních obrazovkách je skutečně vysoký, a to hlavně díky divácké přitažlivosti. Podle Josefa Musila [(2005) 2008] se většina psychologů a psychiatrů shoduje, že sledování násilí v médiích má negativní účinky na psychiku a chování jedince. Násilí může pro jednoho diváka znamenat *úspěch* a u druhého *obava z napadení*. V obou variantách může docházet k nárůstu násilného chování diváků. Autor také konstatuje, že bylo prokázáno, že děti, které byly vystaveny televizním pořadům obsahující násilí, mají více trestních záznamů v trestním rejstříku, páchaly více dopravních přestupků a více fyzicky napadaly své partnery, partnerky než ti, kteří tomuto násilí vystaveny nebyly. „*Lze tedy shrnout, že starší i recentní, prospektivní i retrospektivní studie se shodují v názoru, že na zločinnosti mladistvých se vedle*

biologických vlivů (poškození nebo odchýlný vývoj mozku) a výchovy podílí i vliv televizního násilí.“ [Musil tamtéž: 77] V mnoha zemích se snaží omezit vliv televizního násilí na děti a mládež jak mediální výchovou, tak regulačními opatřeními. Další doménou násilí jsou počítačové hry. Regulační opatření se mohou týkat i počítačových her, které lze klasicky zakoupit. Avšak regulační opatření se vymyká kontrole počítačových her šířených na internetu. [Musil (2005) 2008]

Jsou to právě rodiče, kteří nesou zodpovědnost za své děti a na nichž záleží jejich výchova. Rodiče mají plné právo rozhodovat o tom, na co se jejich děti mohou dívat, které pořady smí a nesmí vidět. Lepším přístupem je podle Musila [(2005) 2008] správná volba pořadů než pouhé zákazy. Stejně tak je důležité dívat se se svými dětmi na televizi, respektive vybrané pořady a ty doplnit dalšími prvky mediální výchovy, tak aby došlo k pochopení pořadu v odpovídajícím výchovném stylu rodiny.

2.2 Vliv reklamy

Reklama je komunikace s komerčním záměrem. Prezidentka České marketingové společnosti Jitka Vysekalová [(2001) 2007] definuje reklamu jako *„přesvědčovací proces, kterými jsou hledání uživatelé zboží, služeb nebo myšlenek prostřednictvím komunikačních médií.“* [Vysekalová tamtéž: 21] Reklama využívá zejména tisku, televize, rozhlasu, billboardů či internetu k dosažení a následnému získání cílové skupiny. Mezi hlavní prostředky reklamy patří inzerce v tisku, televizní a rozhlasové spoty, venkovní reklama, reklama v kinech či audiovizuální snímky. Reklama sama o sobě využívá všech prvků, které působí na smysly člověka. Aby reklama upoutala, využívá poutavý titulek, druh písma, barvy, zvukový a hudební doprovod.

Nejvýznamnější cílovou skupinou reklamy jsou děti, které jsou snadno spotřebitelsky manipulovatelné a rodiče tak jako tak ve většině případů podlehnou nátlakům svých potomků a ochotně kupují, co děti chtějí. Dítě chce jednoduše to, co vidí, s čímž jsou obeznámeni téměř všichni rodiče. Děti jsou schopny odlišit reklamu od ostatních televizních pořadů zhruba až okolo pátého roku věku. *„Během celého vývoje narůstá většinou naléhavost dětských požadavků vytvářených na základě reklamy a na vlivu dětského kolektivu. Tento tlak je vnímán většinou rodičů jako těžko zvládnutelný. Výchova dítěte ke správnému vnímání*

reklamy může být velkou příležitostí a pro řadu rodičů i významnou motivací k výchově a ke správnému vnímání mediálních sdělení vůbec.“ [Musil (2005) 2008: 82]

I v této oblasti hrají rodiče důležitou roli. Mohou svým dětem vysvětlit, že reklama má za cíl přemístit peníze od rodičů do kapes výrobců propagovaného zboží. Taktéž by měli rodiče naučit své děti rozdílu mezi slovem chtít a potřebovat. Objeví-li se reklama během dětského pořadu, je dobré, když rodiče ztlumí zvuk reklamy a zdůrazní, že právě běží reklama, čímž dítě začne chápat reklamu jako neatraktivní výplň mezi pořady. Na rozdíl od mladších dětí, starším dětem je daleko jednodušší vysvětlit přímo principy fungování reklamy. [Děti a média 2017]

2.3 Vliv pornografie

Nejvíce pornografie se vyskytuje právě na internetu. Josef Musil [(2005) 2008] podotknul, že ať na internetu hledáme jakoukoli informaci z jakékoli oblasti, vždy při tom najdeme několik pornostránek. Bohužel, především na internetu se vyskytují i ty nejextrémnější typy porna jako například pedofilie a dětská porna, zoofilie a nejnásilnější formy sexu, sadistické praktiky a jiné. Není dostatečně podloženo, zda negativní dopady jakkoli ovlivňují dospělé. Větším rizikem se ovšem stává skupina dětí, jejichž mravní výchova může být ohrožena těmito negativními dopady. Vliv erotiky na děti a mládež je v současné době předmětem rozsáhlých výzkumů. Za větší riziko se považuje násilí v televizním vysílání. Veřejnosti se daleko více nelíbí reklama, která vzbuzuje strach nebo obsahuje vulgaritu a násilí než reklamy obsahující erotické prvky.

Možnost jakéhokoli mobilního elektronického média umožňuje mladistvým přístup na internet kdykoli a kdekoli, ať už doma na počítači, či u sebe na mobilním telefonu. Autorka Pascaline Lorentz (2015) tak označila internet za nejvyužívanější médium pro přístup k online pornografii, následuje pornografie zprostředkovaná televizí a na posledním místě pak pornografie v magazínech a knihách. Užívání pornografie ve velmi nízkém věku úzce souvisí s pocitem deprese, úzkosti, negativním vnímáním svého těla či nedostatečnou výchovou. Negativní dopad na psychosexuální vývoj dětí a mládeže je krom nadměrného sledování online pornografie podmíněn také dalšími materiály se sexuální tematikou.

Pascaline Lorentze (2015) říká, že pornografie má mnohostranné funkce. Hlavní funkci přikládá sexuálnímu vzrušení mladých lidí. Neméně důležitým faktem je návštěvnost pornografických stránek z důvodů sexuální vzdělanosti. Právě skrze pornografické stránky se mohou mladí lidé přiučit různým sexuálním polohám, sexuální orientaci, sexuální reaktivitě a rozmanitosti. Autorka zastává názor, že by se online pornografie neměla hodnotit jako nevhodná pro mladistvé. Právě naopak by měla být online pornografie hodnocena jako poskytovatel sexuální výchovy pro mladší generaci. Pozitivně také vidí aspekt, že dnešní mladí lidé jakožto zdatní uživatelé, jsou schopni správné kritiky na online pornografii. Dokáží rozlišovat mezi online pornografií kladnou, negativní či nereálnou. Takovou kompetenci považuje autorka za zcela užitečnou. [Lorentz et al. 2015]

3 Druhy internetové on-line komunikace

Třetí kapitola představí čtyři nejběžnější on-line internetové komunikace. Zaměří se na jejich všeobecnou charakteristiku, jejich klady a případné zápory v jejich užívání.

3.1 Facebook

Facebook je nejvíce užívanou sociální sítí po celém světě. Za pár let svého působení na českém trhu si Facebook získal přes dva miliony aktivních uživatelů, tj. více než pětinu obyvatel České republiky. [Dědiček 2010] Ne všichni k Facebooku přistupují stejně, jedněmi je viděn jako zábavný, jinými jako obdivovaný, a dalšími jako zatracovaný. *„Každopádně je fenoménem bořící prostorové hranice a poskytující neomezené možnosti. V reálném čase jsme schopni komunikovat s kýmkoli, kdo je „uvnitř“. Vyměňovat si názory, sdružovat se dle zájmů, oznamovat světu, že jsme se zamilovali, opili či zaspali. Virtuální svět se prolíná s reálným, najednou máte tucty kamarádů a kamarádek, kteří mají zájem se s vámi dělit o své životy.“* [Ondrejka 2010: 36] Obzvláště pro mladé lidi se Facebook stal nepostradatelnou součástí života.

Michal Moc (2015) ve své knižní příručce *Bezpečné užívání internetu* píše o kladech a záporech Facebooku takto:

„Klady:

- *Možnost udržení kontaktu s potencionálně velkým množstvím lidí.*
- *Solidní přehled o společných známých.*
- *Zjištění jmen lidí od vidění.*
- *Snadná cesta k seznámení s novými i předem vytipovanými lidmi (na to ale pozor...).*
- *Mocný komunikační nástroj pro organizaci větších akcí*
- *Snadné sledování novinek týkajících se produktů, zájmových aktivit apod.*

Zápory:

- *Pomalá odezva webu. Často nedostupné podsystémy.*
- *Strašná spousta aplikací pohlcujících čas a soukromé údaje.*

- *Užitečné informace se ztrácejí v záplavě výpisů aplikací a bezduchých komentářů.*
- *Možnost zneužití cizí identity.*
- *Nutnost brát ohled na archivaci a dostupnost komentářů.*“ [Moc 2015: 7]

Facebookové účty neustále čelí napadení ze strany hackerů. Cílem útoků jsou krádeže identity uživatelů a šíření spamu. Krádež identity se považuje za trestný čin. Dostanou-li se osobní údaje do nepovolaných rukou, může se stát, že dotyčný přijde o peníze na svém účtu nebo je zodpovědný za různé nezaplacené účty, výdaje aj. Téměř všem je známý úkon hackerů, kdy se snažili získat hesla uživatelů Facebooku a tím i přístup k choulostivým informacím. Poslali e-mail přátelům uživatelů Facebooku, jakmile je otevřeli, byli přesměrováni na falešnou domovskou stránku Facebooku a byli vyzváni, aby se k webu opět přihlásili, čímž se dostali na kontrolovatelné stránky hackerů a nevědomky jim sdělili svá hesla. [Ondrejka 2010] Michal Moc upozorňuje také na to, že soukromá data, která vidí pouze okruh přátel jistého uživatele, se mohou, ač už vědomě nebo nevědomě šířit dál. Například díky sdílení informací o dovolených dochází často k vykrádání bytů nebo jiným krádežím. [srov. Moc 2015]

Je nezbytně důležité, abychom si stanovili hranice o tom, co můžeme sdělovat virtuálnímu světu, co sdílet a co zpřístupnit, a uvědomit si i jiné nástrahy, které Facebook a nejen ten skrývá. Děti a mládež oproti starším uživatelům Facebooku nejsou schopné tyto nástrahy odhalit. Viliam Ondrejka (2010) doporučuje rodičům místo zákazu a omezování Facebooku, které nikam nevedou, raději dětem poradit ve formě podobných zásad opatrnosti, které dávali rodiče ještě před érou sociálních sítí. Kupříkladu nezvat cizí lidi do bytu, nedávat nikomu svoji adresu, nebavit se s cizími lidmi aj. Rodiče by měly s dětmi otevřeně hovořit o životě a světě, předávat jim své zkušenosti a naučit je požádat o pomoc.

3.2 Skype

Skype je program, který umožňuje internetové volání i video hovory. Svým uživatelům poskytuje volání mezi sebou zdarma a volání ze Skype na pevnou linku či mobilní telefon za menší poplatek. Další výhodou je rychlé a bezplatné zasílání zpráv a souborů mezi jeho uživateli. Skype umožňuje zejména komunikaci mezi lidmi, které od sebe dělí velké

vzdálenosti. Lidé mohou být na opačném konci světa, a přesto mohou být neustále na blízku své rodině, kamarádům a blízkým. Mohou si sdělovat každodenní příběhy i slavit společně narozeniny. Skype jde také využít k učení se cizímu jazyku, k uspořádání jednání nebo také ke spolupráci s kolegy. Skype je možno spouštět nejen z počítače, ale i z telefonu, tabletu nebo taky televize. Jako u všech online komunikátorů hrozí jistá rizika zneužití ochrany osobních údajů. Proto by uživatelé neměli sdělovat citlivý obsah a údaje, které by je mohli jakkoliv poškodit. Druhá strana nejenže všechny uživatele vidí a sleduje, ale může si je nahrávat i ukládat. [Skype 2017]

3.3 Chat

Pojem chat pochází z anglického originálu a znamená komunikaci, pokec, poklábosení. Lidé mohou skrze chat komunikovat lépe a rychleji po celém světě. Chat lze srovnat s komunikací osobní, jelikož se děje v jistém okamžiku. Na rozdíl od e-mailu, na jehož odpověď se může čekat i několik hodin či dní, chat umožňuje rychlou reakci. Nutno však dodat, že uživatel musí být ve sjednanou dobu na určitém virtuálním místě. Dle Žemličky (2003) je chat „*psaný on-line rozhovor dvou a více lidí, kteří jsou v určitou dobu připojeni a povídají si ve virtuální místnosti.*“ [Žemlička 2003: 57]

Děti se nejdříve setkají s tímto způsobem online komunikace. Jedná-li se o děti, musí se dbát na tzv. bezpečný chat. Je důležité, aby se děti pohybovaly výhradně v dětských chatech, kde ve většině případů děti tvoří skupiny se stejnými nebo podobnými zájmy. Hrozí zde menší riziko k potencionálnímu posílání urážlivých zpráv či k sexuálnímu obtěžování. U dětí je dobré si projít pravidla bezpečného chatování a stejně tak je nutné s dětmi mluvit o tom, co v chatu prožili. [Úřad vlády České republiky 2009]

3.4 E-mail

E-mail neboli elektronická pošta patří mezi nejrozšířenější formu online komunikace. Během okamžiku umožňuje odesílat a přijímat zprávy kdekoli na světě. Lze jej přirovnat k psanému dopisu, včetně vkládání obrázků a příloh. Odesílatel odešle e-mailovou zprávu, během několika vteřin ji obdrží příjemce a pak už záleží na příjemci, kdy si poštu rozbalí, přečte a zareaguje. Navzdory všem těmto kladům, má e-mail i své nevýhody. Jendou

z nevýhod e-mailu je zneužívání elektronické pošty tzv. spamy, jinými slovy nevyžádaný e-mail. Takovým to e-mailem se rozumí výherní pošta v různých soutěžích, odkazy na servery s fotkami nahých osobností nebo nabídku zakázaných činností (zprostředkování vysokoškolského diplomu, prodej drog). Spamy jsou posílány na základě virů, které byly stvořeny hackery pro tento účel. [Žemlička 2003]

Také e-mail může být falšován. Odesílatel, který je uveden v hlavičce, nemusí být pravý. Většinou se falešné e-maily vydávají za legitimní službu, avšak odkazy vedou na podvodné stránky. I u e-mailů dochází k odcizení hesel a následného nabourání do e-mailové schránky. [Moc 2015]

4 Volný čas dětí a mládeže

Tato kapitola pojednává o důležitosti volného času a o tom, jak jej využívají děti a mládež. Je zaměřená na tradiční pojetí trávení volného času a zároveň na nové trendy trávení volného času neformálními aktivitami. Pozornost je dále věnována potencionálním rizikům a problémům, které přináší nesprávné využití volného času.

4.1 Volný čas dnes a dříve

Děkan Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity Jiří Němec (2002) nadefinoval pojetí volného času jako *„čas, v němž člověk svobodně volí a dělá takové činnosti, které mu přinášejí radost, potěšení, zábavu, odpočinek, které obnovují a rozvíjejí jeho tělesné a duševní schopnosti, popř. i tvůrčí schopnosti. Je to čas, v němž je člověk sám sebou, nejvíce patří sám sobě, kdy koná převážně svobodně a dobrovolně činnosti pro sebe, popř. pro druhé, ze svého vnitřního popudu a zájmu.* [Němec 2002: 17]

O volný čas se začal jevit zájem až s myšlenkou demokracie v 19. století. Začaly poprvé vznikat nové organizace zaměřené na volný čas dětí a mládeže. České spisovatelky Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) zmiňují například organizaci YCMA, YWCA, Sokol, Orel, dělnické spolky a sdružení. Teprve ve 20. století začal volný čas nabývat na rozsahu, rostl jeho význam a zájem společnosti. Volným časem se zabývaly legislativní dokumenty, v nichž je v současné době obsaženo právo na volný čas dětí a mládeže, které je obsaženo v Úmluvě o právech dítěte.

Po druhé světové válce se volný čas rozdělil do třech etap. První etapu datuje Jiří Němec (2002) mezi 50. - 60. léta, kdy životní styl společnosti projevuje větší zájem o práci než volný čas. Hlavní náplní volného času se stává odpočinek a rekreace, která vede k načerpání pracovní síly pro další pracovní činnosti. Ve druhé etapě, datované mezi 70. – 80 léta, se stírá jakákoli vyhraněnost mezi prací a volným časem. Volným časem se tedy rozumí čas, který uspokojí jak hmotné tak i kulturní potřeby člověka. Slouží k odpočinku, zábavě a prožitkům. Rozvíjí se různorodá zájmová činnost, vznikají pionýrské domy, stanice mladých techniků, přírodovědců a turistů. A třetí etapa spadá do devadesátých let, kdy vzniká přemíra volného času. Volný čas zde není využit pro osobní rozvoj jedince, nýbrž slouží jako možnost

delšího nebo druhého zaměstnání. Na tomto faktu se podílí nejen narůstající požadavky společnosti, ale i požadavky rodiny. [Němec 2002]

Spisovatel Michal Kaplánek (2012) dodává, že právě v klíčovém období rozvoje dětí a mládeže docházelo k tzv. manipulaci ku prospěchu tehdejší idealizací společnosti. V tomto duchu byly založeny organizace Československý svaz mládeže (ČSM) a Socialistický svaz mládeže (SSM). Tato společnost neumožňovala individuální osobnostní rozvoj. Přelomovým obdobím se stávají 90. léta, v nichž přemíra volného času udává směr životním stylu společnosti dětí a mládeže. Rozvíjí se individualizace v aktivitách volného času, dochází k zohledňování odlišnosti věku, sociálních a zájmových skupin. Také se nesmí opominout nárůst vlivu počítačů a moderních technologií.

Michal Kaplánek (2012) vymezuje volný čas na dvě kategorie a to kvalitativní a kvantitativní. Kvalitativní kategorie je pozitivní vymezení času, s nímž může člověk svobodně nakládat. Tento volný čas může využít k odpočinku, kreativním činnostem, vzdělávání nebo společenskými aktivitami. Zatímco kvantitativní kategorie vymezení volného času je vnímána spíše negativně. Jedná se o vymezení volného času po odečtení pracovní doby. V této době nedochází k žádnému naplnění, jedná se o promarněný čas. V dnešní době převažuje negativní určení volného času, které posílilo díky reklamám a sdělovacím prostředkům (lidé i mimo práci zůstávají ve službě produkce, a to alespoň svým konzumem – výdaje peněz). Na volný čas lze pohlížet jak v širší, tak v užším smyslu. V širším smyslu se mluví o veškerém čase mimo pracovní dobu, včetně spánku, jídla, hygieny, transport do práce aj. V užším slova smyslu, volný čas nezahrnuje časové úseky spojené s prací, spánkem, transportem a jinými.

V současné moderní společnosti je volný čas neodmyslitelnou součástí lidského života. Dnes se mladým lidem nabízí svobodná volba ze široké nabídky aktivit podporující jejich seberealizaci. Autorky Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) popisují dnešní volnočasové aktivity jako: „*Tradiční způsob realizace volnočasových aktivit probíhá obvykle organizovaně, v rámci institucí a pod vedením odborníků (pedagogů, lektorů, trenérů, oddílových vedoucích, apod.). Na druhé straně se rozšiřují možnosti neorganizovaných aktivit, které často vybočují z hlavního proudu, probíhají neformálně a mimo kontrolu dospělých.*“ [Stašová, Slaninová, Junová 2015: 121] V současné době je individualizace podmíněna globalizací volného času, kdy se trávení volného času přesouvá z národa či kultury do sfér celého světa. Především se objevila možnost cestování a poznávání nových

kultur v ne vždy přirozeném prostředí, což svým způsobem podporuje individualizaci jedince. K tomu ovšem přispívá i mediální propojení světa. Svobodně volené volnočasové aktivity jsou orientované na stimulaci mysli, jako je například hudba, film, počítačové hry anebo na komunikaci s blízkými lidmi v podobě schůzek s přáteli, komunikaci mobilem či e-mailem. Zvláštním specifikem dnešní doby je touha po štěstí, které chce pokud možno okamžitě, s čímž je spojen zážitek jakožto cíl aktivity. A dalším trendem je hledání přátelství, lásky a sounáležitosti, s čímž je spojena vztahová jistota. [Kaplánek 2012]

4.2 Média ve volném čase dětí a mládeže

Podle Josefa Musila (2008), západní civilizace tráví nejvíce času v práci a spánkem. Třetí položka je však doba věnovaná ke sledování různých médií. V roce 2000 se čas věnovaný médiím pohyboval v nejnávštěvnější společnosti okolo 60 hodin týdně, v ČR pak jen 38-42 hodin týdně. Josef Musil (tamtéž) tak zařazuje média do čela volnočasových aktivit.

V nízkém věku dětí jsou to samotní rodiče, kteří odkládají děti k televizi. Zejména, když si rodiče chtějí odpočinout anebo si potřebují něco udělat či vyřídit. A na druhé straně jsou tu rodiče lenivější, kteří nechávají tzv. výchovu právě na televizi. Televize jako médium dále pomáhá rodičům děti uklidnit, rodičům poskytne čas na jejich aktivity a odpočinek a v neposlední řadě poskytne jistotu, že děti jsou v bezpečí a netropí nepolechu. [Spitzer 2014] Jakmile děti dorostou do stádia, kdy dovedou uplatňovat své preference, začínají upřednostňovat počítač. Jedná se konkrétně o počítačové hry a internet. Kromě zdravotních rizik jako jsou zátěž očí a držení těla, děti jsou stále více vystavovány psychologickým a výchovným rizikům. Například násilí ve videohrách nebo pornostránky obsažené ve všech oblastech, i mimo erotické stránky. [Musil 2008]

V posledním desetiletí se internet pro děti a mládež stal důležitým médiem stejně jako televize, ne-li důležitějším. Děti a mládež mají téměř každodenní přístup na internet ve své domácnosti, ve školách, ale i ve veřejných prostorech jako jsou kavárny, dopravní prostředky apod. Díky tomuto neomezenému přístupu internet převažuje nad televizí, zvláště ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže. Není tedy divu, že hlavní náplní volnočasových aktivit u dětí a mládeže, které převládají, jsou především elektronická média a televize. [Musil 2008] Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) na základě výsledků Národního institutu dětí a mládeže v roce 2010 předkládají fakta o trávení volného času dětí ve věku 13-

15 let během všedních dnů. Na první příčky volnočasových aktivit se dostalo sledování televize, pak učení, které žáci údajně považují za pracovní záležitost než jako volnočasovou aktivitu, pak poslech hudby a v menším měřítku jsou přeci jen zastoupené i zájmové kroužky. Z výsledků vztahujících se k víkendům je patrné, že došlo k poklesu některých aktivit během týdne jako například učení a zájmových kroužků, a došlo k nárůstu trávení času s rodinou. Nicméně mediální aktivity zaujímají první místa jak o víkend, tak ve všední dny. V posledních letech došlo k rapidnímu nárůstu využívání elektronických médií ve volném čase dětí a mládeže, a to zejména díky nepřetržitému přístupu na internet. Mezi taková média se řadí například mobilní telefony, tablety, notebooky a jiná zařízení, které mají mladí lidé nepřetržitě u sebe. [Stašová, Slaninová, Junová 2015]

4.3 Rizikové faktory volného času dětí a mládeže

U dětí a mládeže je nezbytné pedagogické či odborné vedení volného času. Důležitá je i motivace k pozitivnímu a smysluplnému trávení volného času a především u dětí dbát na jeho osobnostní rozvoj. Veškeré jejich aktivity organizované oficiální institucí nebo pedagogy, směřující k pozitivnímu rozvoji osobnosti, se označují za činnosti formální (školní aktivity, občanská sdružení jako je Skaut, Pionýr, sportovní kluby).

Na druhé straně stojí neformální činnosti, které se nerozvíjí pod vedením pedagogů a oficiálních institucí, nýbrž v jejich nedohledu, ve specifickém prostředí bez jakéhokoli užitku. Ne všichni si dokáží poradit s volným časem, natož tak ho smysluplně využít. Zde pak nastává problém, který se negativně odráží v životním stylu jedince. Takto “strávený“ čas mnohdy hraničí s kriminálním jednáním mladistvých, kdy se do konfliktu staví svoboda a volnost versus povinnost a zodpovědnost, což je zejména pro mladistvé neřešitelný rozpor. Dalším rizikovým faktorem je tzv. nuda. „*Jedinci, kteří trpí nudou, nenacházejí motivaci pro smysluplné činnosti a vlastní osobnostní rozvoj; u většiny bychom nacházeli přímou souvislost s nepodnětným rodinným prostředím a selháním autorit ve výchově.*“ [Kaplánek 2012: 55]

4.4 Neorganizované aktivity dětí a mládeže ve volném čase

Z některých neorganizovaných volnočasových aktivit můžeme jmenovat například Streetart, který je definován jako nekomerční umění v městském prostoru reprezentované

malbami nebo graffiti. Výtvoři se prezentují zajímavými myšlenkami, specifickými sděleními či vyjadřují témata každodenního života. Na druhé straně může streetart hraničit s vandalismem či poškozováním cizího majetku. Typické pro další neorganizovanou aktivitu, která se nazývá Parkour, je překonávání překážek v městském prostředí. O něco méně známá je Slackline, jde o aktivitu balancování na vypnutém, ale z části prověšeném páse o maximální šířce pěti centimetrů, které je napnuté mezi dvěma stromy či domy. Slacklineři provádí různé figury jako třeba sednutí, výskok, dřep a další. Takovýchto zvláštních zájmů je mnoho, zmíněno může být ještě například bikepolo (hraní pola na kole), fingerboarding (ovládání malého prstového skateboardu), buildering (horolezení po budovách) a spousty dalších. Všechny tyto výše zmíněné aktivity se odehrávají ve specifickém společenství lidí, kteří sdílí stejné hodnoty a ideje a ne vždy se musí shodovat s hodnotami společnosti. Tyto činnosti jsou také specifické tím, že se rozvíjí v prostředí internetu. [Kaplánek 2012]

Následující aktivity jsou specifické hlavně tím, že ke své realizaci potřebují internet, především sociální sítě a další aplikace, které umožňují sdílet fotografie a videa s určitou komunitou lidí nebo celým světem. Michal Kaplánek (2012) srovnává fotografii dříve a dnes s tím, že dříve byla fotografie individuální záležitostí na určitou událost, dnes se stává veřejně sdílenou a dle počtů hvězdiček či označení *to se mi líbí*, vzrůstá na hodnotě. Avšak většina fotografií nezobrazuje reálné „já“ jedince, nýbrž pouhopouhé virtuální „já“. Tady se budou realizovat jedinci, kteří touží po svém ideálním „já“, kde se budou prezentovat tak, jak by chtěli. V tomto případě může ideální a virtuální „já“ zastínit reálné „já“ před monitorem. *„Virtuální sdílení svých zážitků a dobrodružství jsou jedním z hlavních prvků, jež těmto aktivitám dává subjektivní smysl, upevňuje jejich skupinovou kohezi a napomáhá k utváření vlastní svébytné identity.“* [Kaplánek 2012: 159]

Planking označuje hru, která spočívá na vyfocení se na nejneobvyklejším místě v poloze prkna (vodorovná poloha těla, hlavou k zemi, ruce podél těla). Fotografie se pak umístí do virtuálního prostoru, např. na Facebook a autoři čekají a jejich ohodnocení. Tito lidé se nescházejí ve specifických komunitách, nýbrž jsou členy určité virtuální skupiny, která má společné zájmy. Za monitory čekají na hodnocení své fotografie, čímž se naplňuje jejich virtuální ego. Obdobou Plankingu je například Selfie (fotografování sebe samotné), Teapotting (poloha čajové konvičky) Owling (poloha sedící sovy) apod. Dalším fenoménem je tzv. Jackass, který je specifický filmováním nesmyslných až nebezpečných videí na různorodá témata, které pak sdílejí na internetu. Tato aktivita odstartovala tím, když si samotný aktér stříknul pepřový sprej do obličeje. Následovaly ji další aktivity, jako například

jízda v nákupním košíku, kluci v dívčích šatech, vypití sklenice vody obsahující rybičku aj.
[Kaplánek 2012]

5 Nebezpečí digitálních technologií u dětí a mládeže

Redaktorka *Lidových novin* Tereza Matěječková (2016) uskutečnila rozhovor na problematiku nebezpečí digitálních technologií u dětí a mládeže s významným německým psychiatrem Manfredem Spitzerem. Ten upozorňuje rodiče na nebezpečí spojená s digitálními technologiemi. Je to právě starší generace, která poskytuje svým dětem digitální technologie. Děti jsou tak výrazně omezovány ve svém volném čase. Místo toho, aby si povídaly, hrály si, hýbaly se nebo byly více v přírodě, raději sedí před monitory. Takové děti se nevyvíjejí stejně dobře jako jejich vrstevníci, kteří dávají přednost jiným aktivitám před počítači. Nadužívání digitálních technologií působí kognitivní poruchy, nespavost a obezitu, což může být pro děti velmi zdrcující. Spitzer srovnává nadužívání technologií s kouřením a je přesvědčen, že cigarety jsou v tomhle pohledu docela neškodné. Také srovnává podobné symptomy závislosti na digitálních technologiích jako u alkoholiků. Symptomy jako jsou pocení, třes, nervozita, podrážděnost, agresivita, hroucení vztahů a potíže ve škole.

Manfred Spitzer upozorňuje, že technologie u jedince ničí všechny tři základní pilíře společnosti, jimiž jsou vzdělání, empatie a vůle. Dle Spitzera je prokázáno, že digitální technologie nemají žádný pozitivní vliv na výuku. Právě naopak se prokazuje, že děti, které jsou vyučovány bez tabletů, dosahují daleko lepších výsledků než ty, co se učí s nimi. Žáci bez tabletů jsou koncentrovanější, dělají rychlejší pokroky a lépe si pamatují novou látku. Říká, že mozek se vyvíjí pouze tehdy, pokud jej používáme, což s technologiemi nelze. Ztráta paměti vede ke zhloupení celé společnosti. Dalším technologií poničeným pilířem je empatie, kdy člověk ztratil schopnost požádat kamaráda o pomoc a stejně tak raději tráví čas se svými virtuálními přáteli. I vůle u jedinců postrádá schopnost koncentrace. Mladý člověk se nedokáže soustředit déle než čtvrt hodiny, bez toho aniž by kontroloval e-maily či byl rušen příchozími zprávami na Facebooku. A ještě ke všemu lidé dobrovolně sdílí data, která mohou být použita proti nim. Všechny tyto aspekty jsou podle Spitzera neslučitelné s demokracií. Zvláště americké firmy s ekonomickým zájmem chtějí, aby děti již od mládí byly připoutány k tabletům, čímž si firmy zajistí celoživotní odběratele jejich produktů a podpoří sdílení osobních dat na internetu. [Matěječková 2016]

Manfreda Spitzera konstatuje, že malému dítěti nesmí přijít chytrý telefon do ruky a v dospívání mu pouze umožnit kontrolovaný přístup, nikoli pravidelný. Mladistvým nejvíce navrhuje čtení, stýkání se s vrstevníky, sportování a mít řadu různých koníčků. [Matěječková 2016]

5.1 Nadměrné užívání televize

Televize je dnes běžnou součástí každé domácnosti a je hojně využívána. Na jedné straně má televize pozitivní vliv na rozvoj dítěte. Mluví se o vhodně vybraných dětských pořadech s edukativním charakterem. Mimo tento pozitivní vliv televize skýtá i negativní dopady na rozvoj dětí. Televize potlačuje dětskou představivost, snižuje slovní zásobu a školní úspěšnost. V případě malých dětí se televize stává socializačním činitelem, tedy učitelem a vychovatelem. Sledují-li děti edukativní pořady, pak televize může mít na dětský rozvoj velmi pozitivní vliv, zatímco sledování filmů s podtextem násilí může mít negativní vliv na dětskou agresivitu. [Šed'ová 2007]

Kritickou skupinou jsou hlavně děti, které ještě nejsou dosti kognitivně zralé. Děti disponují silnou potencí k učení, avšak s médií a reálným světem nemají žádné zkušenosti, což vede k nekritickému přijímání televizních obsahů a následnému ovlivnění negativními vlivy televizního vysílání. Autorka Klára Šed'ová (2007) poukazuje na fakt, že jsou to právě rodiče, kteří ovlivňují podobu dětské televizní konzumace. Zejména u rodičů je televize chápána jako prostředek k relaxaci. Pokud televize v rodinném prostředí vysílá, je zřejmé, že děti budou v její přítomnosti absorbovat veškerá její sdělení, čímž se dítě ať už uvědoměle nebo neuvědoměle stává obětí televize. Je důležité dbát na výběr vhodných pořadů pro děti a mládež, v nejlepším případě pořady edukační či eticky a morálně vhodné pohádky.

5.2 Nadměrné užívání internetu

Posledním fenoménem, který vládne současné době, je především internet. Na internetových stránkách lze najít veškeré informace, na které si vzpomeneme. Může to začínat informacemi o vaření v kuchyni, přes produkci drog až po výrobu atomových zbraní. Jak bylo zmíněno výše, internet je také nejvíce zahlcen pornem. Dle autora Viliama Ondrejky (2010) tržby za porno na internetu převyšují tržby za obchod se zbraněmi a to v globálním měřítku.

Internet s sebou bohužel nese jistá rizika. Mezi současné rysy internetu patří nepřehlednost daným množstvím informací na internetu a kvalita těchto informací. Mimo vědecké informace se na internetu často setkáme s mystifikací, desinformacemi, provokací, vyjadřováním nekvalifikovaných osob ke všemu a tak podobně. Od bulváru žádný čtenář

nečeká seriózní informace a ve vědeckém časopisu nikdo nečeká mystifikaci, zatímco na internetu se vše vyskytuje vedle sebe. [Musil (2005) 2008]

„Závislost na internetu je nemoc stejně jako závislost na drogách, s níž bývá nejčastěji srovnávána. Rovněž dopady na psychiku a život závislého jsou obdobné: ztráta smyslu pro realitu, anonymita internetu jen zrychluje rozpad sociálních vazeb závislého, projevuje se ztrátou norem chování, rozpad rodiny, izolovanost i deprese. Internet je sice levnější než droga, ale stojí přinejmenším čas (jsou popsány případy surfování nepřetržitě až 40 hodin) a nevyhnutelné zdravotní důsledky vedou nakonec ke ztrátě práce a následně ke kriminalitě stejně jako u drogové závislosti. Analogie s drogou je i v tom, že surfař se subjektivně pokládá za člena nespécifického internetového společenství – stejně náhražkového, jako jsou party narkomanů.“
[Musil (2005) 2008: 40]

Nadměrné užívání internetu se připisuje zejména lidem v období dospívání, mladší generaci. Tito lidé s internetem vyrůstali a osvojili si jej přirozeným způsobem na rozdíl od lidí ve střední až starší dospělosti. Střední a starší generace s internetem nevyrostala a tudíž využívají internet pouze praktickým způsobem jako například k placení účtů, online nakupování či vyhledávání potřebných informací. Zatímco mladší generace nevyužívá internet jen pro praktické účely, ale využívají jej hlavně za účelem zábavy. Jedná se o hraní online her, sledování filmů, hudby či pornostránek, využívání sociálních sítí a přispívání komentářů do diskusních fór. Všechny tyto zmíněné spadají mezi aktivity s nadměrným užíváním internetu. [Musil (2005) 2008]

Každý člověk má podle Lukáše Blinky (2015) tři základní potřeby, které se během života mění. Těmito potřebami jsou rodina (osamostatnění se od své rodiny, či založení vlastní), mezilidské vztahy (přátelé) a potřeba výkonu (ve studiích či v práci). Není-li jedna z výše zmíněných potřeb naplněna, může to u člověka vést k poruše duševního zdraví, což se ve větší míře projevuje právě s nadměrným užíváním internetu. Takový to člověk si skrze internet doplňuje potřebu seberealizace, socializace a únik před realitou. Naplňování jedné z těchto základních potřeb jedince skrze internet znemožní jedinci zapadnout zpět do reálné společnosti.

5.3 Závislost na hraní her

Jak už bylo zmíněno, internet vládne našemu současnému životu. Je spojen jak s prací, tak i k osobnímu účelu. Každý jedinec ocení mnohostranné výhody internetu, a to zejména i ve volném čase pro hraní her. Všichni hrají hry, zejména ty digitální. Dokonce i karetní a stolní hry se vytváří v digitální formě. Veškeré digitální hry obsažené v počítači, na internetu, v mobilním telefonu či tabletu zahrnují náš každodenní život. Dětství bývá považováno za životní etapu, kde děti využívají volný čas ke hraní her. Pascaline Lorentz (2015) podotýká, že hra je důležitý aspekt v rozvoji dětí, který dokládá informací, že australské školy pouští děti dříve domů právě za účelem hraní her. Především náctiletí hledají jejich identitu skrze herní svět za pomoci experimentace odlišných typů her. U náctiletých hráčů se hraní nevhodných her považuje za osvobozující. Ohrožení jsou pouze hráči, kteří hrají příliš moc. Samotní hráči by měli posoudit, kdy je hranice hraní her ještě bezpečná či už potencionálně hraničí se závislostí. Navzdory vysokému počtu hráčů v dnešní době, není nutné se obávat enormní závislosti. Intenzivní hraní her nezasahuje značně do života hráčů, jelikož většina z nich si sama upřednostňuje takové aktivity dle svého dostupného času, jejich společenskému životu či jejich závazkům. [Lorentz et al. 2015] Redaktor časopisu *Týden* Pavel Baroch (2016) dodává, že samotné hry nezpůsobují vznik závislosti. Aby k nim došlo, hráči k nim musejí mít jisté psychologické předpoklady. Hry mohou svým způsobem ulevit od starostí nebo zlepšit náladu, stejně jako hudba, televize a knihy. I Josef Musil [(2005) 2008] mluví o pozitivním vlivu počítačových her, zejména na část mozku, která kontroluje představivost a motoriku jemných svalů. Ale také upozorňuje na degeneraci schopnosti učení, dlouhodobé paměti a kontroly chování. Může tak docházet k agresivitě a asociálnímu chování jedince.

Za rizikový případ z hlediska hraní her jsou považováni takoví jedinci, pro které jsou charakteristické tyto vlastnosti: Kvůli hraní zanedbávají své potřeby jako je jídlo a spánek. Myslí na hru, i když zrovna nehrají. Jsou podráždění, když nemůžou hrát. Jsou šťastní, když se konečně ke hře dostanou. Hrají, i když je to nebaví. Hádají se s blízkými kvůli jejich hraní. Jejich blízcí, práce, škola, koníčky strádají kvůli hraní. Snaží se s hraním přestat, ale neúspěšně. Hraním tráví čím dál tím více času. [Blinka 2015]

5.3.1 Extrémní případy

Redaktor Pavel Baroch v časopisu *Týden* (č. 46/016) píše o dětech, které trpí závislostí na internetu a hraní počítačových her. Takových dětí stále přibývá a mnohdy musí podstoupit léčbu u psychologů. Nejmladšímu pacientovi je dvanáct let. Aby si mohl jakožto náruživý hráč vylepšit svého herního avatara či pozici ve hře, došel až tak daleko, že kradl svým rodičům tisíce korun. Okrádání rodičů byla dříve záležitost mladistvých narkomanů. V dnešní době se tak stává u dětí závislých na internetu a počítačových hrách. Do specializované pražské kliniky dochází děti, které se léčí z nějaké závislosti, avšak čtvrtinu tvoří děti se závislostí na internetu a počítačových hrách, kterých stále přibývá.

Diagnostikování závislosti nelze stanovit jednoznačně na počátku. Většinou rodiče vyzorují, že něco není v pořádku až tehdy, když hraní her přeroste do extrému a jakýmsi způsobem zasahují do života jedince nebo celé rodiny. Jak již bylo zmíněno, jedním z takových extrémů je krádež peněz. Na pražské klinice se setkali s dalším extrémním chováním jedinců, kdy si dítě zapínalo počítač i v noci a ráno nebylo schopno vstávat do školy. Jiný pacient byl tak fascinován hrou, že neodcházel od monitoru ani tehdy, když potřeboval na záchod, močil do lahve. Nevadilo mu ani, že nic nejí. Hladověl až do chvíle, kdy mu matka donesla jídlo k počítači. Děti přicházející do ambulance často pochází z rozvedených rodin. Ve většině případů se jedná o děti, na něž nemají rodiče čas nebo mu nedokáží nabídnout jiný, zajímavější program. Dítě se tak nevěnuje žádnému sportu a ani nenavštěvuje žádné zájmové kroužky. Jedinou náplní volného času dětí bývá počítač, hry a sociální sítě. Dítě se tím dokáže na velmi dlouhou dobu zabavit a rodiče mají klid. [Baroch 2016]

Extrémní hráčství s sebou nese i zdravotní komplikace. Děti se u počítačů nehýbají, trpí bolestí zad, nadváhou a kazí si oči. Během celého dne dlouhé hodiny sedí a dívají se pouze na blízko, a to nejen do počítače, ale i do tabletu nebo mobilního telefonu. Tyto děti také trpí neschopností pořádně mluvit a zapojit se do kolektivu. Klíčová je role rodičů a celé rodiny, kdy rodiče nastaví pravidla pro používání počítače. Například, dítě může hrát hodinu denně, překročí-li čas, v dalším dni se mu čas zkrátí. Nebo si naopak čas našetří třeba na víkend. [Baroch 2016]

5.4 Sexuální chování

Na internetu se ve velké míře objevují různorodé tématicky sexu a tak není divu, že právě internet může ovlivňovat intimní, partnerské a sexuální životy lidí. Lukáš Blinka (2015) zmiňuje kybersex, skrze něhož lidé připojení na internet provádí výměnu sugestivních, erotických a sexuálních vzkazů. V dnešní době je také kybersex spojován s hledáním partnerů pro bezplatný sex v reálném prostředí. Takovéto hledání partnera probíhá prostřednictvím erotických seznamek, chatovacích místnostech či nejrůznějších online fórech se zaměřením na sexuální skupiny. Sexuální skupiny jsou na internetu tvořeny členstvím v online sexuálních komunitách, kde se sdružují jedinci z nejrůznějších sexuálních minorit či s různorodou preferencí sexuálních praktik. Mezi další formy online sexuálních aktivit patří online nakupování a prodej erotických pomůcek, poskytování a vyhledávání placených sexuálních služeb či sexuálně zaměřených informací anebo také sledování online pornografie.

Další rozvoj informačních a komunikačních technologií přinesl nový termín v rámci produkce sexu na internetu a to tzv. sexting. Sexting je jakási výměna sexuálních a erotických zpráv a snímků ač už fotografie nebo videa za pomoci internetu nebo mobilního telefonu. U sextingu, na rozdíl od kybersexu, fotografie a videa pochází z vlastní produkce uživatelů vlastních elektronická zařízení, jež jsou nezbytně nutná k vykonávání této aktivity. [Blinka 2015] Skrze sexting se dostávají velmi citlivé materiály do nepovolaných rukou, které mohou být nadále zneužity k různým formám kybernetických útoků. Takovýto materiál se může na internetu šířit i několik let, a to i po jeho smazání. Oběť sextingu může utrpět ztrátu společenské prestiže a pověsti, což ve většině případů vede ke ztrátě zaměstnání či sociálních vztahů. Mezi pubescenty dochází ke slovnímu napadání, urážení nebo označování za prostitutku. U oběti tak dochází k emoční a psychické úzkosti, které mohou směřovat až k sebevražedným sklonům. [Kopecký 2015]

Uživatelé sexuálních aktivit na internetu oceňují zejména jejich anonymitu, cenovou dostupnost a jejich přístupnost. Dále také snadné seznámení s lidmi a navázání s nimi blízké až intimní vztahy. Internet prohlubující sexuální závislost umožňuje uživatelům projevat sexuální tužby, které jsou pro jedince či jeho partnera nepřijatelné. Vede jedince k trávení mnoho času hledáním uspokojivých sexuálních obsahů či odvádí pozornost od sexu s partnerem/ partnerkou, což může ve značné míře vést k jeho narušení. Lukáš Blinka (2015) tvrdí, že součinnost internetu se zranitelností některých uživatelů vede ke vzniku internetové

sexuální závislosti. Díky této rozšířenosti a dostupnosti se vyčlenily generační a genderové rozdíly v konzumaci online pornografie. Dokonce dnes i mladší ženy nemají problém přiznat se ke sledování pornografie na internetu. Oproti starší generaci, která se k aktivitě sexuálního chování staví stále tradičně a pasivně.

5.5 On-line hazardní hry

Hry, jejichž cílem jsou výhry většinou peněžitého charakteru, jsou označovány jako hazard, gamblerství či sázení. Do her například patří různé druhy sázení, z nichž se nejvíce sází na sport. Dále sem patří výherní automaty, živé hry v kasinech, poker, stírací losy anebo číselné loterie. Před rozšířením internetu nebylo v offline hraní tolik hráčů. Velký boom zaznamenalo hazardní hraní až s rozšířením internetu do téměř všech domácností. Hazardní hraní na internetu oslovilo i osoby, pro něž offline hraní není vhodné. Opět online hazardní hraní skrze internet poskytuje vyšší dostupnost, anonymitu a soukromí. [Blinka 2015]

Společnost vnímá hazard jako morální prohřešek nebo selhání, avšak na druhé straně se hazard chápe jako běžný koníček nebo způsob zábavy. Podle Lukáše Blinky (2015) se společenská akceptace týká právě zejména online druhů hazardu, které lze provádět odkudkoli ať už z domu nebo z práce. Tento úkaz se pomalu a jistě rozšiřuje mezi širokou veřejnost a do běžných životů lidí skrze všudypřítomné reklamy na online sázení, online poker a jiné hazardní lákadla. *„Zatímco se v médiích diskutuje zejména nebezpečnost hracích automatů a dalších technických zařízení, fenomén hazardu v prostředí internetu se jen pomalu dostává do povědomí široké veřejnosti.“* [Blinka tamtéž: 155]

Lukáš Blinka (2015) považuje za větší pravděpodobnost rozvoje patologických jevů právě u jedinců hrajících online hazardní hry než u offline hazardních hráčů. Internet je v tomto směru pro uživatele velmi atraktivním zprostředkovatelem, zejména díky vizuálních a zvukových vlastností, snadné dostupnosti, rychlosti, pohodlí k jejich přístupu a anonymitě hráče. Pro hráče je také atraktivní velké množství typů online hazardních her s možnou dostupností odkudkoli po dobu 24 hodin denně. Jednou z dalších podpor hráčů je společenská akceptovatelnost, jelikož přátelé a okolí to také dělají. Ve srovnání s trávením dlouhých hodin v kasinech, hernách či nonstopch, není sezení a hraní u počítače tak viditelné a okolím je méně viděn jako problematický aspekt. Co je ovšem velmi problematický fakt, tak to, že

internetu holdují zejména děti a mládež, kteří se velmi snadno dostanou k online hazardním hrám. Čím dříve je dítě vystaveno hazardu, tím se zvyšuje ohrožení problémového hraní v jeho dospívání a dospělosti. Online hazardní hraní svými možnostmi svého prostředí a charakteristikami rozvíjí problémové hazardní hraní, zejména díky své dostupnosti, atraktivitě a virtualitou peněz. Online hráči tráví hrou oproti offline hráčům daleko více času a tím nekontrolovatelně utrácí i daleko více peněz.

5.6 Nadměrné užívání sociálních sítí

V posledním desetiletí se rozmohlo užívání sociálních sítí na internetu, které se pro mnohé stalo jakýmsi společenským životem. Sociální sítě pomáhají jedincům formovat a udržovat vztahy s velkým množstvím lidí, nejen s kamarády, ale i spolužáky, spolupracovníky, rodinou apod. Stejně tak se používají jako prostředek k seznámení s dalšími lidmi, flirtování, sebe prezentaci, participaci ve veřejné a politické oblasti. Avšak převážně slouží sociální síť jako sebe prezentace uživatelů. Sebe prezentací se uživatelé sociálních sítí snaží ukázat to, co se blíží jejich ideálnímu „já“ a tím vyvolat dobrý dojem na své přátele. *„Sebe prezentace na SNS má širokou formu, od zobrazení profilové fotografie a osobních informací, přes prezentování fotografií ze svého života, věcí, které má osoba ráda (hudbu, filmy apod.), až po vzkazy, co osoba zažila a co si myslí.“* [Blinka 2015: 186] Sociální síť není nutně vázaná pouze na počítač, nýbrž i na tablety a mobilní telefony. Díky této maximální dostupnosti ze všech možných zařízení nedochází k několikahodinové soustředěné aktivitě na rozdíl od online her. Dokonce i jedinci mladé dospělosti a pozdní adolescenci, jakožto nejvíce nadšené populace Facebooku, tráví pouze malé procento z nich na sociální síti více než dvě hodiny denně. [Blinka 2015]

5.6.1 Nebezpečí sociálních sítí

Většina dětí a mládeže považuje sociální sítě za přirozené prostředí, kde se mohou svobodně projevat ve vzájemné interakci s jinými lidmi. Avšak má to i svá úskalí. Veškeré informace, které jsou na sociálních sítích zahrnuté, jsou trvalé a lehce přístupné. To může vést k jejich zneužití, čímž se uživatelé neustále vystavují potencionálnímu riziku. Děti a mládež spadají do nejrizikovější skupiny a to i navzdory faktu, že patří do skupiny nadaných uživatelů médií. Stále se u nich rozvíjí kognitivní, sociální a digitální dovednosti k udržení

optimální míry soukromí online. Nebezpečí poskytnutých informací vězí v jejich trvalosti, duplikovatelnosti, rozšiřovatelnosti a vyhledatelnosti. Jinými slovy jakmile je jakákoli informace, fotka či video publikováno online, jsou na internetu uchovány po delší dobu. Jsou viditelné pro široké spektrum uživatelů, snadno kopírovatelné, a tudíž zneužitelné jiným jedincem či skupinou. V tom se z jeho nebo z její vlastní informace, fotografie či videa stává informace, fotografie i video někoho jiného. Kontrola nad svým vlastnictvím se na internetu jeví jako složitý úkol, jakmile se cokoli vloží online, zůstává online navždy i po vymazání. Nejenže dochází k odcizení vložených informací, fotografií a videí, dochází i ke krádeži celého profilu, které jsou napadené a zneužité hackery. Je nezbytně nutné se zamyslet nad otázkou, zda je vhodné, aby si dítě založilo účet na sociální síti. Pokud ano, mělo by zvážit, koho označí a přijme za "přítele" na sociálních sítích a kdo bude moc sledovat jeho statusy a soukromé informace, videa či fotografie. Měli by to být lidé, kterým sami důvěřují, a nehrozí riziko zneužití jejich poskytnutých záležitostí. Další pravidlo, které by si měli děti nastavit je, že si určí vhodné či nevhodné chování druhých, tj. určí si se svými přáteli pravidla, například kdo se mnou může přidávat fotografie na sociální síť, kdo může sdílet mé fotografie, anebo kdo mě může označovat na fotografiích. [Lorentz et al. 2015]

Lukáš Blinka (2015) tvrdí, že oproti závislostem na online hrách, online gamblingu i online pornografii není závislost na sociálních sítích jakkoli potvrzená. Avšak připouští, že nadměrné užívání sociálních sítí nemusí být patologické a se závislostí se setkává až v extrémních situacích. Osamělí a sociálně osamělí lidé se vyhýbají skutečným vztahům a dávají přednost online prostředí internetu před skutečným světem. Upřednostňují online kamarády před skutečnými. Pro tyto jedince je online prostředí výhodou, že se snadněji mohou bez zábran vyjádřit a navázat tak snadněji kamarádské vztahy. Nicméně Lukáš Blinka (tamtéž) vnímá tyto vztahy jako neplnohodnotné a bez možnosti vývoje emočního závazku. Zajímavost, na kterou autor ještě ve své publikaci poukázal, je rozdíl v osobnostech závislých na online hrách a sociální síti. Pro hráče online her je charakteristická introverze, vyhýbavost a sociální úzkost, zatímco závislost na sociálním síti se týká spíše extrovertních lidí. Sociální síť nabízí extrovertům velmi atraktivní funkce, zejména nabídku neustálého kontaktu s druhými lidmi a rozšiřování společenských kruhů. Z čehož plyne tvrzení: „*Vyšší míru používání SNS vykazují jedinci extrovertně zaměřeni, ne ti introvertně, u kterých bychom mohli předpokládat vyšší míru vyhýbání se přímým interakcím.*“ [Blinka tamtéž: 185]

5.6.2 Facebook jako zpravodajství

Vždy se na internetu nacházely weby, které šířily falešné a záměrně neobjektivní zprávy. Ale až s příchodem sociálních sítí, hlavně Facebooku, se ukazuje, jakou sílu mohou mít tyto zprávy na ovlivnitelnost člověka. Redaktor časopisu *Respekt* Petr Horký (2016) označuje Facebook za médium, které plní roli nejen komunikační, ale i zpravodajskou. Redaktor poukazuje na fakt, že více než polovina Američanů používá Facebook jako hlavní zdroj zpráv o světě, avšak zhruba 80 procent z nich nedokáže rozlišit falešné zprávy od těch skutečných. Falešná zpráva, kterou Petr Horký (tamtéž) považuje za velmi úspěšnou minulého roku, je zpráva o tom, že Trumpa v kampani podporuje papež. Facebook funguje na principu, kdy podobně smýšlejícím lidem ukazuje podobné příspěvky, čímž u nich vytváří názorové bubliny. Při pohledu na množství falešných zpráv se ozývají názory na nutnost regulace Facebooku stejně jako jsou regulována zpravodajská média. Avšak zakazovat šíření určitých zpráv zákonem nemusí znamenat výhru. Autor článku přisuzuje větší důležitost mediální výchově a podpoře kritického myšlení od střední školy.

5.7 Kyberšikana

Šikanu jako takovou chápe specialista na virtuální komunikaci Kamil Kopecký (2015) jako agresivní, úmyslné, opakované jednání či chování prováděné vůči jednotlivci či skupině, který/á se nemůže snadno bránit. Pojem kyberšikana rozšiřuje šikanu, která je prováděna za pomoci mobilního telefonu, počítače a jiných elektronických přístrojů. U kyberšikany nedochází k osobnímu kontaktu mezi agresorem a obětí, avšak je pro oběť velmi psychicky škodlivá. Charakteristické pro kyberšikanu je opakovatelnost, dlouhodobost a ubližující. Prostřednictvím elektronických přístrojů dochází například k šíření ponižujících informací, fotografií nebo videozáznam, k online vydírání a vyhrožování, ponižování, pomlouvání, krádeže identity, ztrapňování pomocí falešných profilů, zveřejňování cizích tajemství s cílem poškodit oběť, napadání uživatelů ve veřejných chatech a diskuzích, obtěžování opakovaným voláním a psaním zpráv, pronásledování oběti v kyberprostoru a mnohé další.

Ve většině případů šikanu provádějí děti, které pohaní potřeba kontroly a nadvlády za účelem uznání mezi vrstevníky. Kamil Kopecký (2015) říká, že na základě většiny výzkumů původci kyberšikany jsou frustrovaní, citově rozrušení nebo jinak rozzlobení jedinci. Snadnou cestou jak se zbavit frustrace je skrze technologii. Majoritně se původci kyberšikany chtějí

bud' to pomstít anebo si s oběťmi jen „pohrát“ a kyberšikanu prezentují jako žert. Ke kyberšikaně dochází za účelem upoutání pozornosti, kdy se agresor snaží být středem pozornosti. Nebo za účelem zahnání nudy, kdy kyberšikana přináší agresorovi vzrušení a zábavu. Popřípadě za účelem prevence, kdy oběti šikany přejdou do kyberprostoru, kde začnou samy šikanovat druhé. Anebo ze zajímavosti, kdy agresora zajímá, co oběť vydrží.

Šikana i kyberšikana má značný negativní dopad na vývoj. U obětí šikany se objevují sociální problémy, poruchy v učení a chování. Oběti trpí úzkostmi, depresi, osamělostí, nízkým sebevědomím a sebehodnocením. Dalším typickým rysem pro oběti šikany je, že přestávají komunikovat s okolím a spíše se uzavírají do sebe. Odmítají chodit do školy a jsou pravidelně nemocní. Autor varuje, že výzkumníci upozorňují na to, že až 8% obětí kyberšikany přemýšlelo o sebevraždě. [Kopecký 2015]

6 Mediální výchova

Média představují důležitý prvek v procesu socializace jedince. Nejenže jsou zdrojem informovanosti, zkušeností a poznatků pro velký okruh příjemců, mají také záměr ovlivňující. Ovlivňují chování jedince a společnosti, životní styl a celkově kvalitu života vůbec. Takové ovlivnění může být chápáno jako společensky žádoucí a potřebné, ale také manipulativní. Proto je v dnešní době dobré umět pracovat se sděleními, která nám média zprostředkovávají a ne k nim přistupovat pouze v roli pasivního konzumenta bez jakékoli kritiky. *„Je důležité je správně vyhodnocovat jak z hlediska záměru jejich vzniku (informovanost, přesvědčit, manipulovat, pobavit atd.) tak z hlediska jejich vztahu k realitě (věcná správnost, logická argumentace, postižení souvislostí, hodnotový kontext atd.)“* [Frank, Jirásková 2008:9-10] Ačkoli nám média nabízí zkreslený obraz okolního světa, jsou přesto důležitým zdrojem informací i zábavy. Abychom jim dokázali porozumět a kriticky je zhodnotit, k tomu dle Tomáše Franka a Věry Jiráskové (2008) potřebujeme jistou průpravu, jejíž ohromnou příležitostí je právě výchovně-vzdělávací prostředí. *„Mediální gramotnost má minimálně dva obsahové rozměry: znalostní a dovednostní. Znalostní rovinu mediální výchovy představují informace (poznatky) o fungování a společenské roli současných médií a o základních principech, na nichž média fungují. Dovednostní rovina mediální výchovy pak směřuje k osvojení si dovedností rozvíjejících sebevědomé, aktivní, nezávislé zapojování jednotlivce do mediální komunikace.“* [Frank, Jirásková tamtéž: 10] Cílem mediální výchovy je vybudování mediální gramotnosti, skrze niž budou spotřebitelé schopni získat dovednosti, znalosti a porozumění, což jim umožní bezpečné a efektivní užívání médií. *„Mediálně gramotní lidé jsou schopni provádět informovanou volbu a chápat povahu obsahu a služeb, využívají celou šíři příležitostí, kterou nabízejí nové komunikační technologie.“* [Stašová, Slaninová, Junová 2015: 135]

Mediální výchova je v současné době velmi důležitá a potřebná, byť bývá některými rodiči i pedagogy podceňována. Tvrdí, že i oni sami bez jakékoli cílené mediální výchovy vyrůstali s médii, a přesto s nimi umí zacházet a čelit rizikům s nimi spojenými. Nicméně autorky Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) argumentují, že generace současných rodičů a pedagogů vrůstala přirozeně do světa médií s pozvolným zařazováním médií do každodenního života. Navíc se dnešní děti dostávají do styku s médii v daleko nižším věku, což také zapříčiňuje fakt, že se nabídka počítačových her a vzdělávacích softwarů zaměřuje i na ty nejmenší děti. Taktéž televize prošla změnou, kdysi médiem

společně užívaným na médium užívané individuálně. A značně se zvýšil celkový nárůst stráveného času právě konzumací médií. Nejeftektivnější a nejdůležitější přístupy k mediální výchově nalézáme v rodinné a školní mediální výchově.

6.1 Mediální výchova v rodině

O současných rodičích hovoří Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) jako o generaci digitálních přistěhovalců. Jsou to lidé, kteří byli vychováni ve zcela jiné společnosti a kultuře. Jejich výchova a životní styl nebyly poznamenány tak silnou medializací a digitalizací. V dnešních rodinách je samozřejmostí běžné používání moderní technologie pro komunikaci, zejména přes mobilní telefon skrze SMS zprávy a hovory. Mobilní telefon pomáhá rodinným příslušníkům udržovat úzké vztahy mezi sebou navzájem. České autorky dodávají, že mobilní telefon taktéž pomáhá upevňovat rodinné vazby a umožňuje větší rodičovskou informovanost o svých dětech a rodičovský klid.

V posledních letech se hovoří o důležitosti mediální výchovy v rodině. Význačný důraz se klade na mediální výchovu, která mladou generaci naučí rozlišovat mezi komerčními zájmy, které prostupují médii a jejich sděleními, a skutečnými fakty bez těchto zájmů. Dalším klíčovým bodem mediální výchovy je etický rozměr, kdy by mladá generace měla být schopna činit vlastní etická rozhodnutí, na nichž se podílejí jako příjemci a komunikátoři, a vnímat dopady, které mohou mít na druhé. Bohužel faktem je, že generace současných rodičů má minimální nebo žádné zkušenosti s mediální výchovou. V současné době lze říci, že starší děti jsou většími odborníky na nové technologie než sami rodiče. [Stašová, Slaninová, Junová 2015]

Rodiče by mediální výchově měli podle Kláry Šed'ové (2007) celkově omezit volný čas strávený s médii, vybírat kvalitní programy zahrnující vědomou selektivní konzumaci, uvědoměle prosazovat rodičovské chování v roli vzoru, vytvářet vhodné mediální prostředí (počet médií v domácím prostředí a jejich vhodné umístění), a zahrnovat společnou mediální konzumaci a následnou komunikaci o mediálních obsazích, čímž dochází ke zvyšování mediální gramotnosti u dětí. Také autorky Leona Stašová, Gabriela Slaninová a Iva Junová (2015) stojí za tím, že nepřímá výchova ve formě rodičovského vzoru v rodině má daleko větší a důležitější vliv než výchova přímá v podání explicitního sdělení. Autorky mluví o

třech různých strategiích rodičovské mediace, které pomáhají rodičům mít nad svými dětmi kontrolu v oblasti užívání počítačů a televize. První z nich je nastavení pravidel pro užívání těchto médií a jejich omezení. Druhou je sociální přístup, kdy se rodiče s dětmi společně dívají, sdílejí, diskutují o internetu aj. A třetí souvisí s použitím technických prostředků omezování a kontroly. Nelze se zaměřit pouze na používání pouze jedné strategie, pro maximální efekt je důležitá vzájemná kombinace všech těchto metod. Je zřejmé, že mediální výchova ve formě rodičovské kontroly v oblasti sledování televize, užívání počítačových her, a jiných způsobů užívání médií snižuje riziko vystavení negativním vlivům vzorů a situací z obrazových médií. České autorky upozorňují na to, že se dohled rodičů stává čím dál tím problematičtější. Rodičovská kontrola se ze soukromí domova přesouvá k obtížnější kontrole a dohledu rodičů na užívání přenosných médií jako jsou smartphony, tablety, notebooky a další mobilní zařízení.

Je patrné, že každá dnešní rodina se musí jistým způsobem naučit s médii žít a jejich působení se nevyhne. Život současných rodin již nelze od médií oddělit, jelikož se média stávají každodenní součástí života. Pokud rodiče s dětmi diskutují na téma možných mediálních vlivů, včetně jejich souvislostí masivního používání, vtahují děti do utváření pravidel týkajících se médií, což může vést k pozitivním vlivům. Mezi pozitivní vlivy lze jmenovat interpersonální komunikace, sdílení zkušeností, mezigeneračním učení i mezigenerační solidaritě. V mnoha rodinách se děti staví do role rodinných správců sítě, režiséry rodinných akcí a dovolených, a také do role učitelů starších generací. Takovéto angažování dětí vede u dětí k budování zodpovědnosti, komunikačním dovednostem, k participaci a kritickému myšlení. Média mají svým způsobem potenciál spojovat členy rodiny, umožňují častější komunikaci v rodině a projevování vzájemné blízkosti a sounáležitosti. [Stašová, Slaninová, Junová 2015]

Ne všichni rodiče si vědí rady, jak své ratolesti chránit obzvláště před internetovým nebezpečím. Nejdůležitější je být s dítětem, zejména pak u jeho prvních návštěv internetu a i poté se zajímat o to, co dítě na síti dělá. Na úplném začátku postačí, když si děti mohou vybírat z přehledné nabídky vhodných stránek se zábavným a vzdělávacím obsahem. Jendou z takových webových stránek pro děti je www.alik.cz, který je určený zejména dětem. Dále se doporučuje nastavit dětem jejich vlastní uživatelský účet, který bude mít omezený přístup do programových a systémových nastavení počítačů. Stejně tak lze nastavit internetovou domovskou stránku a vytvořit seznam oblíbených a vhodných stránek. I běžné vyhledávače se

doporučují zablokovat a tím zamezit s nechtěnými výsledky vyhledávání. Místo běžných vyhledávačů naučit děti pracovat s vyhledáváním v katalogu dětských stránek. Vykřičník také visí nad internetovou reklamou. Rodiče by také měli dbát zvýšené obezřetnosti při výběru vhodných internetových stránek bez reklam, jelikož děti nedokáží odlišit komerční reklamu od redakčního obsahu. Velmi důležité je vysvětlit dětem o bdělém zacházení s osobními informacemi. Například stránky s referáty, domácími úkoly, soutěžemi či nabídky vyzváněcích tónů do mobilních telefonů svádějí ke sdílení osobních informací o jméně, adrese, telefonního čísla, koníčků a jiných. Dětem je důležité vysvětlit, že není potřeba o sobě vyprávět a psát vše na internet či na jakékoli internetové stránky. [Úřad vlády České republiky 2009]

Ruku v ruce s výchovou mediální gramotnosti a efektivní mediální výchovy musí jít i samotná společnost. Je to právě společnost, která zodpovídá za nastavení legislativy a konkrétních opatření na ochranu před nežádoucím mediálním obsahem. „*Nikdy nebyly hranice rodiny tak křehké pro vstup nežádoucích hostů do jejich domácnosti, jako v době současné silné medializace. Jestliže rodičům a vychovatelům nepůjdou celospolečenská opatření naproti, bude jejich úsilí stále komplikovanější.*“ [Stašová, Slaninová, Junová 2015: 162] Jednou z cest jak posilovat zdravé postoje k médiím, a jejich pozitivní a efektivní používání, kterou autorky navrhuje je posilování rodinné soudržnosti a aktivní trávení volného času.

6.2 Mediální výchova ve škole

Škola je po rodinném prostředí hned druhým výchovně vzdělávacím prostředím, kde se mediální výchova realizuje. Mediální výchova není žádnou novinkou 20. století. Poprvé se médiím věnuje v oblasti tisku Jan Amos Komenský. Nabádal k užívání novin ve škole jako zdroj poučení, a požadoval, aby bylo čtení součástí výuky. Až s příchodem elektronických médií se začalo intenzivněji řešit využívání médií ve výchově a vzdělání. V první polovině 20. století se mediální výchova opírá zejména o tisk jakožto o zdroj informací a poznání světa, dostupné a srozumitelné médium. Po druhé světové válce roste zájem o rozvoj mediální výchovy a to z důvodů negativní zkušenosti s médii v meziválečném a válečném období a komercializací médií. V 50. a 60. letech dělalo mladým Američanům problém rozeznat v televizním vysílání pravdivou zpravodajskou informaci od reklamního sdělení. Veřejnost se

tak stala manipulativní masou médií. Do Evropy pronikala komercionalizace médií až v 80. letech, proto se zájem o mediální výchovu projevil o několik let později. V 90. letech se do popředí dostávají interaktivní média, jako jsou počítače, přenosné přehrávače atd. Díky silné ekonomické globalizaci a sílící komercionalizaci mediální produkce bylo nutné zavést mediální výchovu i do škol. V mnoha evropských zemích je již mediální výchova součástí národního kurikula a taktéž podporována rodiči i veřejností. [Stašová, Slaninová, Junová 2015]

Od přelomu 20. a 21. století je i v českém prostředí začleněna mediální výchova do Rámcových vzdělávacích programů. V praxi se čeští žáci setkávali s mediální výchovou až ve školním roce 2007/2008. „Do výuky může být mediální výchova začleněna několika způsoby.

1. jako samostatný celek
2. jako součást výuky jiných vyučovacích předmětů
3. součást projektů
4. jako kombinace všech uvedených možností“ [Stašová, Slaninová, Junová 2015: 166]

V Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání je cíl mediální výchovy definován takto:

„Mediální výchova má vybavit žáka základní úrovní mediální gramotnosti. Ta zahrnuje jednak osvojení si některých základních poznatků o fungování a společenské roli současných médií (o jejich historii, struktuře fungování), jednak získání dovedností podporující poučené, aktivní a nezávislé zapojení jednotlivce do mediální komunikace. Především se jedná o schopnost analyzovat nabízená sdělení, posoudit jejich věrohodnost a vyhodnotit jejich komunikační záměr, popřípadě je asociovat s jinými sděleními. Dále pak orientaci v mediovaných obsazích a schopnost volby odpovídajícího média jako prostředku pro naplnění nejrůznějších potřeb – od získání informací přes vzdělání až po naplnění volného času.“ [RVP ZV 2007]

Podle výsledků českých badatelek Leony Stašové, Gabriely Slaninové a Ivy Junové (2015) probíhá nejčastější realizace mediální výchovy formou integrace dílčích témat do jiných předmětů například v občanské a rodinné výchově, českém jazyce a informatiky. Velmi vzácně některé školy nabízí mediální výchovu jako samostatný předmět. Ačkoli školy

vnímají mediální výchovu jako důležitou součást přípravy na život, málokterá si s jejím zařazením do výuky dokáže bez problémů poradit. Často se stává, že mediální výchova se na školách zaměřuje spíše na poznatky, než na dovednosti, které jsou pro mediální gramotnost stejně tak důležité. Mediální výchova se v tomto směru zaměřuje více na kognitivní přístup „...co jsou to masová média a jak fungují, mediální technologie, mediální obsahy a sdělení, reklama, média a zábava, atd.“ [Stašová, Slaninová, Junová 2015: 172] Výsledkem takového působení jsou žáci velmi dobře vybaveni vědomostmi o dané problematice, ale jejich postoje a chování v reálném životě zaostávají a neodpovídají žádoucímu zdravému způsobu života. A proto je zapotřebí doplnit tento kognitivní přístup o získávání dovedností, čímž může být například vytvoření vlastního mediálního sdělení, jako je inzerát, upravení digitální fotografie, anebo podílení na spoluvytváření školních médií jako je časopis, rozhlas, televize atd. S následným rozvojem sociálních sítí se vyskytl další problém, a to bezpečnost užívání médií, které bylo zpočátku na školách v rámci mediální výchovy opomíjeno. V posledních letech se téma bezpečného užívání médií začalo promítat i do učebnic a metodických příruček jakožto primární prevence rizikového chování. V roce 2012 se kyberšikana získala hned druhé místo výskytu rizikového chování ve školském prostředí. Jak říkají autorky, média mají mnoho pozitivních funkcí, ale obsahují i mnoho skrytých nástrah. Nelze od dětí očekávat, že média budou využívat pouze žádoucím způsobem. Proto je zde nepostradatelná úloha jak rodičů, tak i pedagogů, kteří jsou postaveni před nelehký úkol, a to pomoci dětem ve správném užívání médií. [Stašová, Slaninová, Junová 2015]

II. Výzkumná část

7 Výzkum - Volnočasové aktivity dětí a mládeže

Výzkum zaměřený na volnočasové aktivity dětí a mládeže by měl zjistit, jak dnešní děti a mládež tráví volný čas. Výzkum proběhl kvantitativní metodou, a to dotazníkovou formou. Pro výzkum byli vybráni žáci druhého stupně základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou (Příloha 1). Celkem na dotazník odpovědělo 105 žáků této školy.

7.1 Použitá metoda - Kvantitativní výzkum

Kvantitativní výzkum má svůj základ v přírodních vědách. Předpokládá měřitelnost a předvídatost lidského chování a jednání. Autor Miroslav Chráska (2016) vymezuje kvantitativní výzkum jako „*záměrnou a systematickou činnost, při které se empirickými metodami zkoumají (ověřují, verifikují, testují) hypotézy o vztazích mezi pedagogickými jevy.* [Chráska (2007) 2016:11] Na začátku výzkumu musí dojít ke stanovení problému, na jehož základě se formulují hypotézy, které se následně ověřují. Hypotézy, jádro kvantitativně orientovaných výzkumů, by měly být stručné, jednoznačné a výstižné. Jsou-li hypotézy stanoveny na začátku výzkumu, jedná se o tzv. věcné hypotézy. Podle autora by se ve výzkumu nemělo jednat o snahu prokázat hypotézu, nýbrž by se mělo usilovat o její falzifikaci. V našem případě metoda falzifikace znamená „*hledání empirických faktů, které hovoří proti ověřované hypotéze*“ [Chráska (2007) 2016:14] Empirický výzkum nepotvrzuje hypotézu, pouze zdůvodňuje její přijatelnost. Pokud je hypotéza přijata, může být zobecněna a navržena k praktickému využití. Kvantitativní výzkum shromažďuje, třídí, zpracovává a vyhodnocuje nashromážděná data tak, aby rozhodl o přijatelnosti hypotézy. Rozsáhlé shromažďování dat probíhá tzv. empirickou metodou, do které spadá například dotazník, rozhovor, sociometrie, pozorování, škály a jiné. Odborník na metodologii věd a zpracování dat Jan Hendl (2016) říká, že je nutné, aby měření kvantitativního výzkumu bylo validní, tj. skutečně měří to, co se měřit má, a aby bylo spolehlivé. Spolehlivé v tomto smyslu znamená to, že pokud by se měřila stejná věc, dostaneme stejné výsledky. [Hendl (2005) 2016] Na závěr se pomocí analýzy dat dochází ke konečným výsledkům. Výsledky, ke kterým výzkum dospěl, ověřují stanovené hypotézy na začátku výzkumu. Na úplný závěr se interpretují dosažené výsledky, konstatuje se přijetí nebo odmítnutí hypotéz nebo se porovnávají s dosavadními výsledky vědy. [srov. Chráska (2007) 2016]

7.2 Popis výzkumného vzorku a dotazníku

Jako výzkumný vzorek posloužili žáci druhého stupně základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou. Z celkového počtu 165 žáků druhého stupně se výzkumu zúčastnilo celkem 105 žáků. Ve výzkumu byly zastoupeny všechny třídy druhého stupně, tj. 6. – 9. třída. Tato věková skupina byla vybrána jako nejvhodnější pro zodpovězení tohoto dotazníku, jelikož právě v tomto věku se děti odpoutávají od rodičů a sami si hledají aktivity pro svůj volný čas.

Dotazník v elektronické formě se skládal ze 17 uzavřených otázek. U některých otázek byla na výběr pouze jedna z nabízených variant a u jiných byla možnost dvou i více variant. Dotazník také zahrnoval škálovou otázku na uspořádání od nejčastějšího po méně časté. První otázky, které byly v dotazníku obsaženy, všeobecně zjišťují, čemu se sám respondent věnuje, zda se věnuje mimoškolním aktivitám a jaká je jeho oblíbená činnost ve volném čase. Následující otázky konkrétně zkoumaly podíl nejvíce užívaných médií, tj. televize a internet, ve volném čase mládeže. Vzor dotazníku je přiložen v závěru diplomové práce (Příloha 2). Po vyplnění elektronického dotazníku byla sestavena analýza všech odpovědí a následně bylo provedeno sčítání odpovědí chlapců a dívek zvlášť. Poté bylo vypracováno grafické znázornění dat pomocí sloupcových grafů. Na vypracování dotazníku se podílelo 48% chlapců a 54% dívek z celkového počtu dotazovaných.

7.3 Cíl práce a stanovení věcných hypotéz

Tématem diplomové práce je *internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže*. Jak již bylo řečeno v teoretické části, média, digitální technologie a volný čas jsou v dnešní době velmi provázané. Spousta dětí a mládeže si v dnešní době nedovede představit trávení volného času bez jediného média. Jinými slovy bez televize, internetu, chytrého telefonu včetně neomezeného přístupu na internet a jiných zařízení by nevěděli, co ve svém volném čase dělat. A proto cílem výzkumu je zjistit, jakým způsobem tráví dnešní děti volný čas. V průběhu výzkumu mě zajímalo, čemu se děti všeobecně věnují, s kým tráví volný čas a jakými aktivitami ho vyplňují. Pak v zájmu výzkumu bylo, zda a jak často se ve volném čase objevuje televize a internet ve volném čase dětí a mládeže, a jaké jsou preferované činnosti na těchto médiích.

Na začátku kvantitativního výzkumu byly stanoveny následující věcné hypotézy:

H1: Respondenti tráví více času sledováním televize, než tráví s rodiči jinými aktivitami.

H2: Více než polovina respondentů navštěvuje alespoň jeden kroužek.

H3: Respondenti tráví svůj volný čas na počítač a internetu, protože je to baví, nikoli z nudy

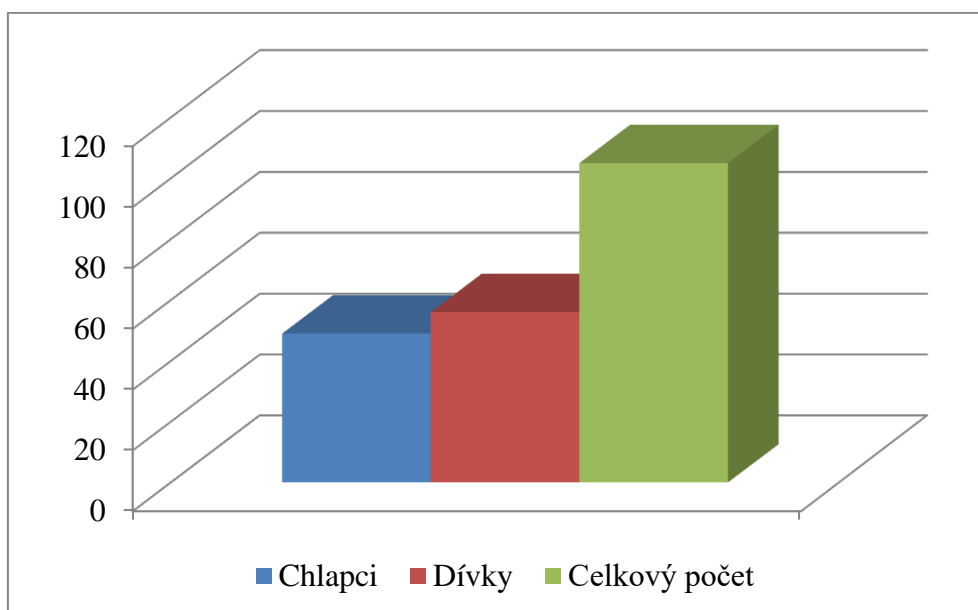
H4: Téměř většina z respondentů má založený profil na Facebooku, který je na internetu oblíbenější než hraní her na počítači.

H5: Většina respondentů v současné době udává své pravé osobní údaje, kdekoli jsou údaje vyžadovány.

7.4 Výsledky výzkumu práce

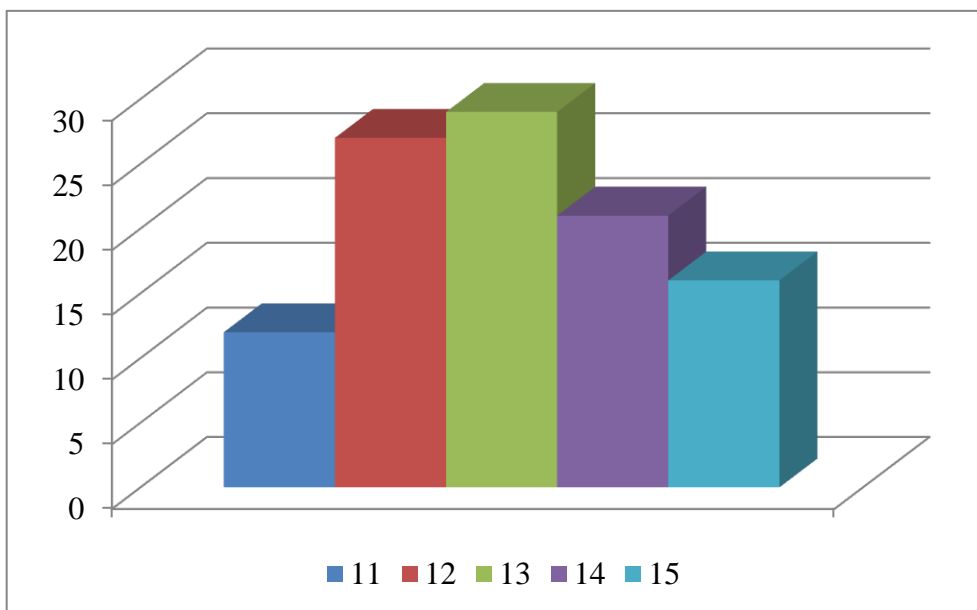
Výzkumného šetření se zúčastnili žáci a žákyně druhého stupně základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou. Získaná data z výzkumu jsou graficky znázorněna za pomoci sloupcových grafů. Do grafů jsou zapsány získané odpovědi zvlášť dívek, zvlášť chlapců a odpovědi obou pohlaví dohromady.

Graf 1. Pohlaví respondentů

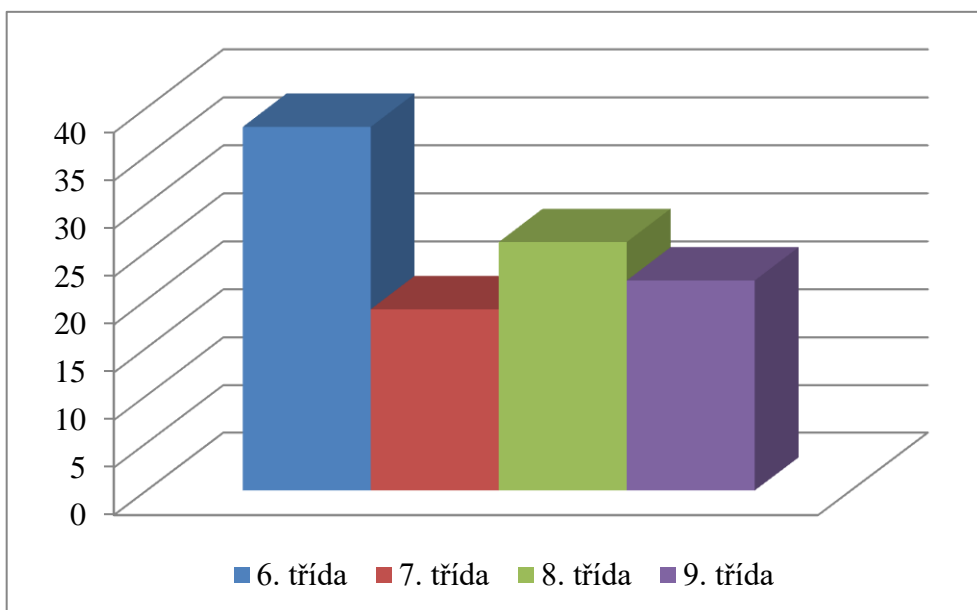


První otázka zjišťovala, kolik respondentů z celkového počtu je chlapců a kolik dívek. Celkově se výzkumu zúčastnilo 105 žáků, z toho 49 chlapců a 56 dívek.

Graf 2. Věk

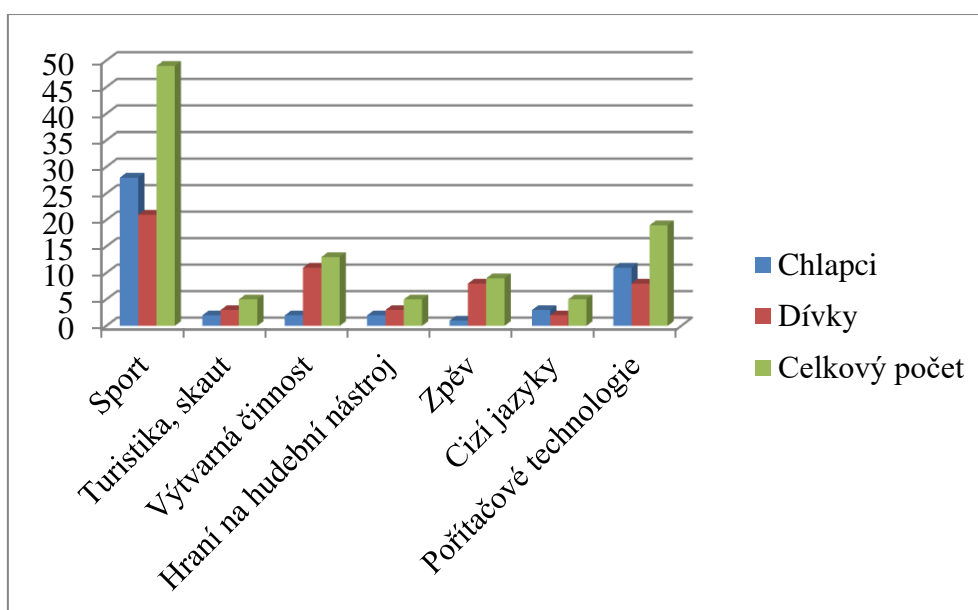


Graf 3. Třída



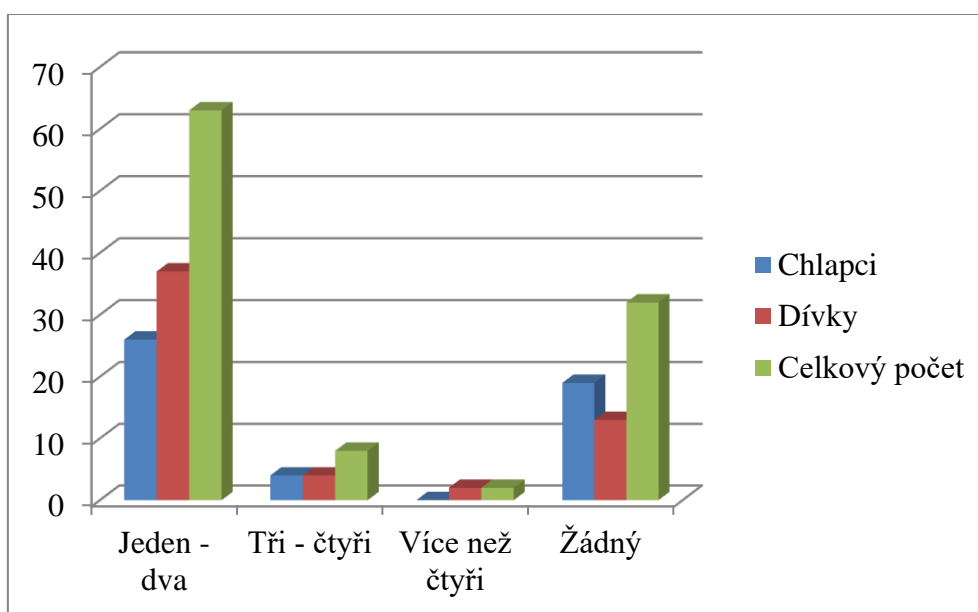
Dotazník byl zaměřen zejména na děti a mládež druhého stupně základní školy. Z grafu 2 a grafu 3 zjistíme, že jsou zastoupeny všechny věkové kategorie od 11. let do 15. let, a tudíž jsou zastoupeny všechny třídy druhého stupně.

Graf 4. Z následujících možností se nejvíce věnuji



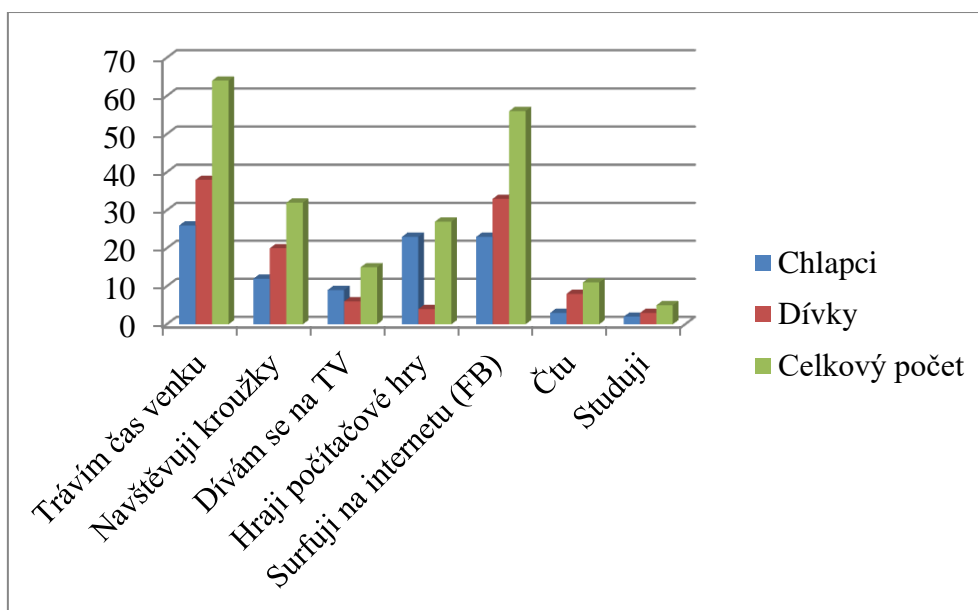
Otázka číslo 4 zjišťovala, na co se žáci všeobecně zaměřují. Z grafu je patrné, že i v dnešní době stále převládá sportovní zaměření. Nejenže sport přináší radost ze hry, pocit sounáležitosti v týmu, ale stimuluje aktivní zdraví, růst, výkonnost a vývoj dětí a mládeže. Druhým nejčastějším zaměřením se mezi respondenty umístil zájem o počítačové technologie, čemuž se nelze divit. Počítačové technologie patří do praktických dovedností v mediální společnosti, které jsou čím dál tím více vyžadované ze strany budoucích zaměstnavatelů. Ač v menší míře, ale přeci jen jsou zastoupena zaměření na výtvarnou činnost, zpěv, turistiku, hraní na hudební nástroj a učení se cizím jazykům. Veškerá tato zaměření ve většině případů probíhají formou mimoškolních aktivit, tj. kroužky. Právě ve spojitosti s kroužky nám následující graf 5 odhaluje, že přibližně tři čtvrtiny respondentů navštěvuje jeden nebo více kroužků.

Graf 5. Kolik kroužků (sportovní, hudební, výtvarné, taneční aj.) navštěvuješ?



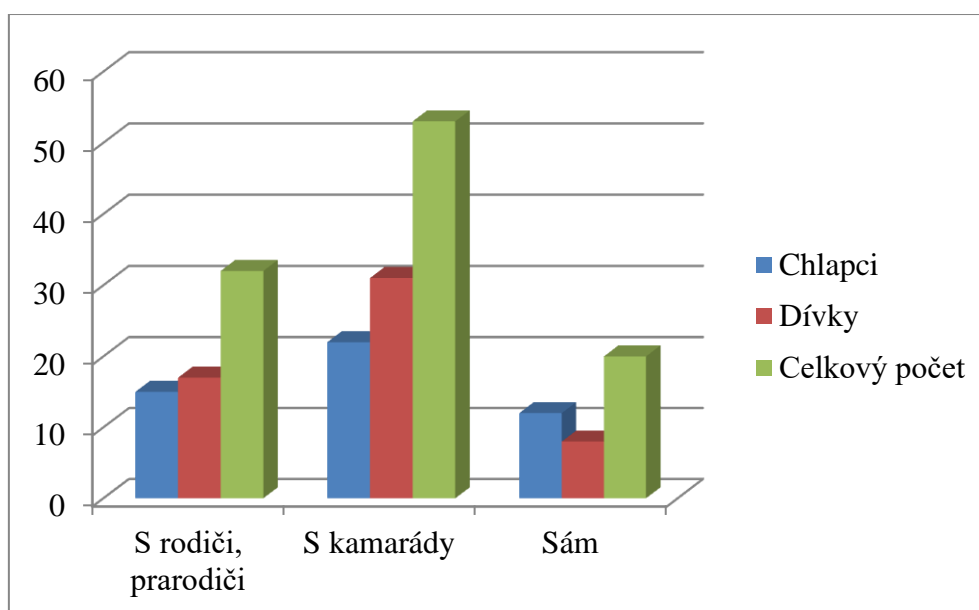
Otázka číslo 5 zkoumala, zda žáci navštěvují nějaké mimoškolní aktivity ve formě kroužků. Z celkového počtu respondentů 63 uvedlo, že se věnuje 1 – 2 kroužkům, a dokonce 10 dotázaných navštěvuje 3 a více kroužků. Z předchozího grafu 4 lze usuzovat, že se respondenti věnují sportovním, výtvarným a hudebním kroužkům. Kroužky jsou jednoznačně výbornou volbou pro aktivní trávení volného času. Nejenže kroužky rozvíjí žákovo zaměření a talent, ale podporují děti a mládež k týmové práci, komunikaci a socializaci. Na druhé straně v celkem hojném počtu až 32 respondentů uvádí, že se nevěnují žádnému kroužku. To ovšem může znamenat, že tyto žáci tráví volný čas pasivní formou. Jak vyplývá z následujících grafů, tak se právě tyto žáci spíše uchylují ke sledování televize a užívání počítače.

Graf 6. Co nejčastěji děláš ve volném čase?



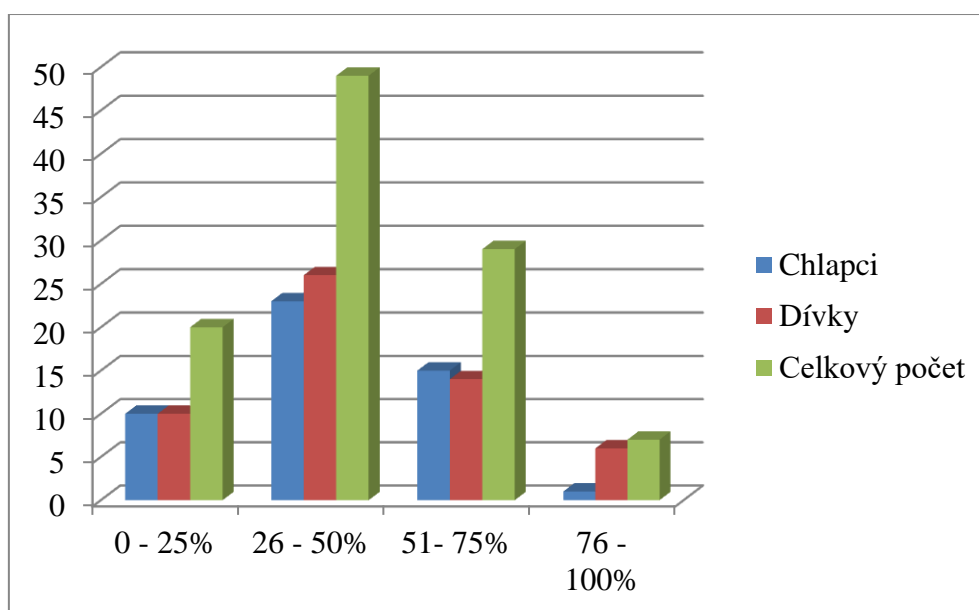
Otázka číslo 6 zjišťovala, jakou formu trávení volného času si žáci nejčastěji zvolí. Nejvíce respondentů nejčastěji tráví volný čas venku. Hned vedle venkovních aktivit se umístilo surfování na internetu včetně užívání sociálních sítí. U chlapců je také ve velké míře zastoupeno hraní počítačových her. Nečekaně a zároveň překvapivě se v oblíbenosti aktivit sledování televize posunulo až za navštěvování kroužků. Avšak nejméně oblíbenými aktivitami je dle grafu čtení a studium.

Graf 7. S kým nejčastěji trávíš volný čas?



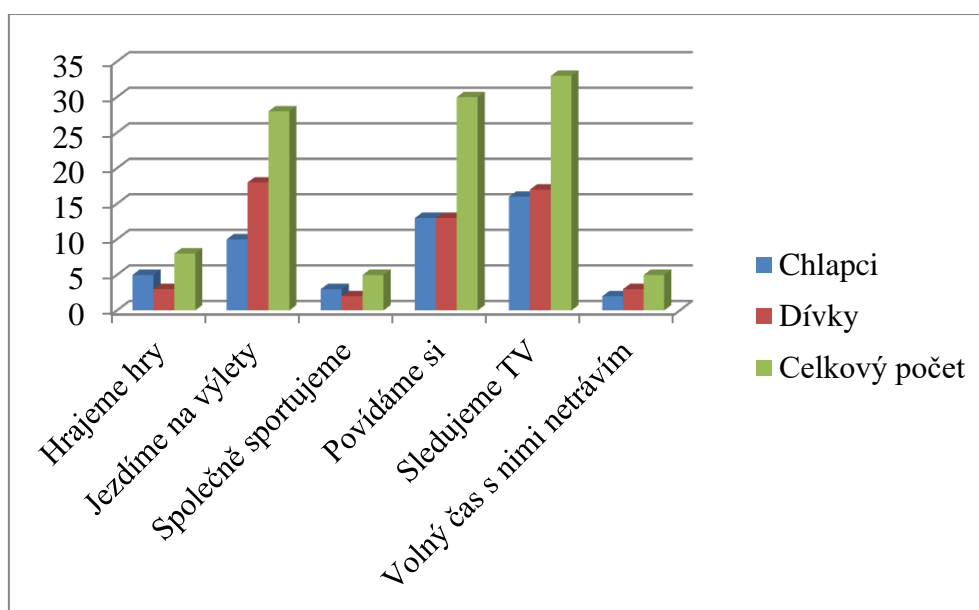
Sedmá otázka zkoumala, s kým nejčastěji děti tráví volný čas. Jak se ukázalo, polovina respondentů tráví čas s kamarády. V tomto období dospívání jsou kamarádi nepostradatelní. Kamarádi na sebe vzájemně působí, ovlivňují se, učí se od sebe či od sebe přebírají hodnoty. Pokud se žáci stýkají s dobrými kamarády, pak od nich přebírají to dobré a kladně se obohacují. Naopak pokud se žáci stýkají se špatnými kamarády, pak i dobře vychované děti mohou být negativně ovlivněny (např. kouření, drogy, rvačky a jiné). Více než třetina tráví volný čas s rodiči. Rodiče, kteří se svým dětem věnují, se rozvíjí rychleji a úměrněji, stejně tak z toho těží současný i budoucí vztah mezi nimi. Ovšem překvapivým faktem je, že 20 žáků uvádí trávení volného času o samotě. Tento fakt může být podnícen nedostatečným časem, péčí a láskou k dítěti ze strany rodičů, čímž mohou nevědomky napomoci k výskytu sociálně patologických jevů.

Graf 8. Kolik svého volného času trávíš denně s rodiči?



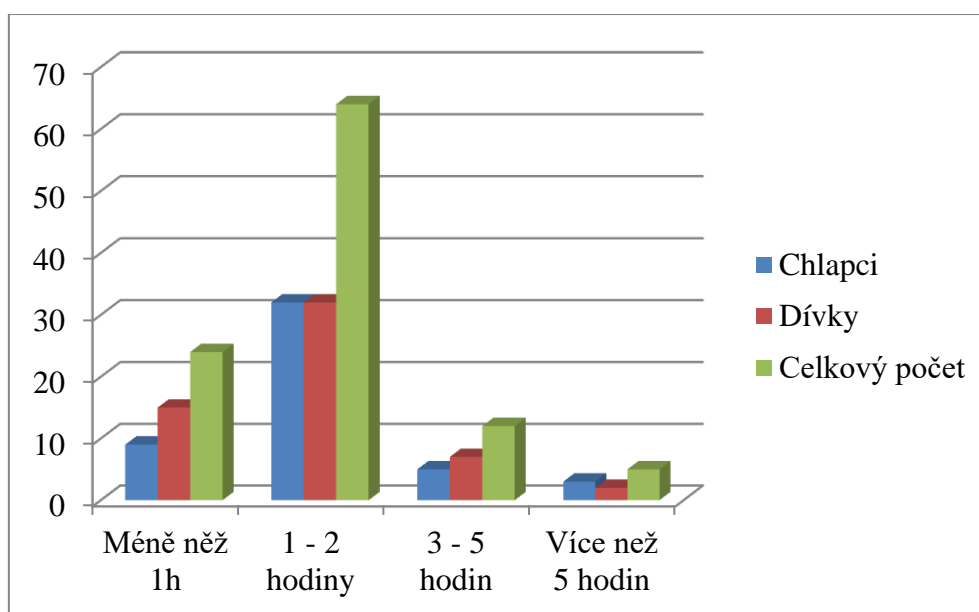
Otázka číslo 8 zjišťovala, kolik času v procentech tráví žáci s rodiči denně. Nejvíce respondentů odpovědělo, že s rodiči tráví v průměru polovinu svého volného času, což považují za optimální. Není dobré s rodiči čas netrávit vůbec stejně jako s rodiči trávit maximum volného času. Tráví-li žáci minimální čas s rodiči, pak u nich nemusí docházet ke správnému vývoji a je více než pravděpodobné, že děti budou negativně ovlivňovány jinými lidmi či médii. Stejně tak není dobré, aby děti trávili maximum volného času pouze s rodiči. Děti i mládež se potřebují socializovat a navazovat vztahy se svými vrstevníky. Méně než čtvrtinu volného času strávený s rodiči uvedlo 20 respondentů, srovnatelný počet žáků v předchozím grafu uvedlo, že nejčastěji tráví volný čas o samotě. Jak už bylo řečeno výše, u dětí a mládeže je důležité, aby se jim rodiče věnovali a vedli je správným směrem, čímž dochází k prevenci proti sociálně patologickým jevům.

Graf 9. Co s rodiči nejčastěji děláte ve volném čase?



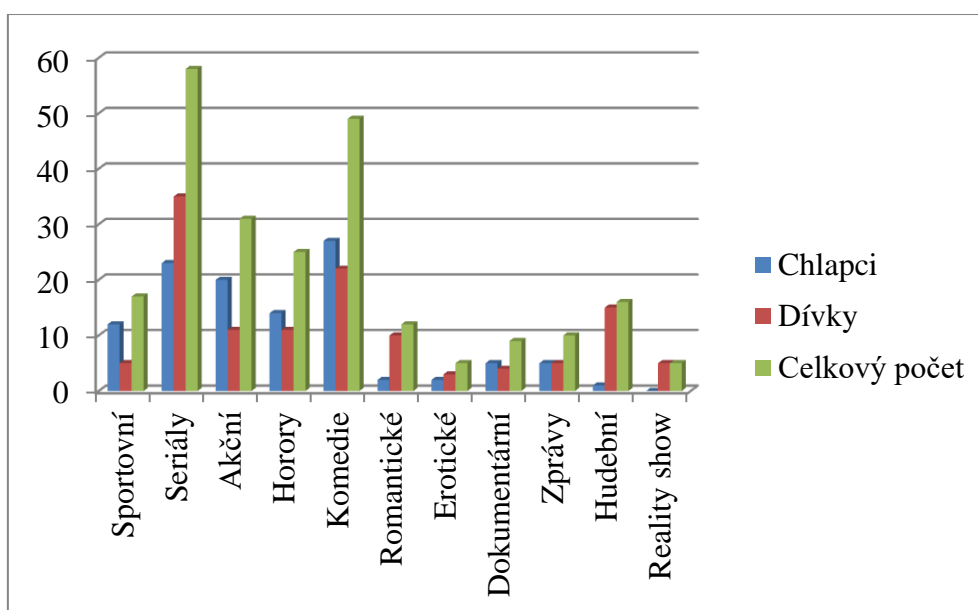
Graf 9 zkoumal, jakými aktivitami nejčastěji žáci s jejich rodiči vyplňují volný čas. Za nejčastější aktivity respondenti označili sledování televize, komunikaci a výlety s rodiči. U chlapců i dívek je sledování televize téměř shodné s povídáním si. Tady je však zavádějící, zda komunikace jakožto jeden z nejpodstatnějších faktorů správné výchovy dětí a fungování rodiny, neprobíhá právě u sledování televize, tj. pasivní formou komunikace. Aktivní komunikace je mezi rodiči a mládeží daleko přínosnější. Rodiče vnímají, co jim jejich děti říkají a děti zase vidí, že se o ně i jejich aktivity rodiče zajímají. V hojně míře jsou také zastoupeny výlety, které se běžně uskutečňují obzvláště o víkendech. Méně odpovědí zaznamenali společenské hry a sportování. Alarmující je, že 5 respondentů s rodiči netráví čas vůbec.

Graf 10. Kolik času stráví denně sledováním televize?



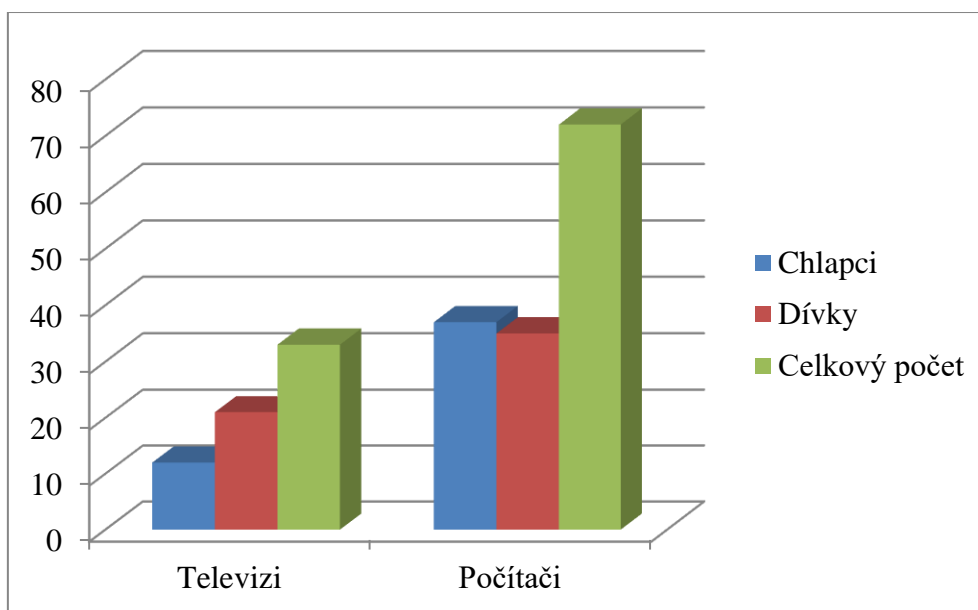
Graf 10 zjišťoval, kolik času stráví žáci denně sledováním televize. Z grafu je zřejmé, že nejvíce respondentů tráví 1 – 2 hodiny denně sledováním televize, což se dá považovat za optimální. Každý si svým způsobem potřebuje odpočinout, vydechnout a zrelaxovat. Více než 5 hodin tráví sledováním televize 5 z dotazovaných, což může odpovídat 5 respondentům z grafu 8, kteří s rodiči netráví volný čas vůbec. Tady bych mohla uvést myšlenku autora Manfreda Spitzera, která říká, že samotní rodiče pro nedostatek času nebo pro jejich vlastní pohodlí, raději usadí děti k televizi, aby rodiče měli klid a nemuseli se ještě například po práci věnovat dětem.

Graf 11. Které pořady v televizi sleduješ?



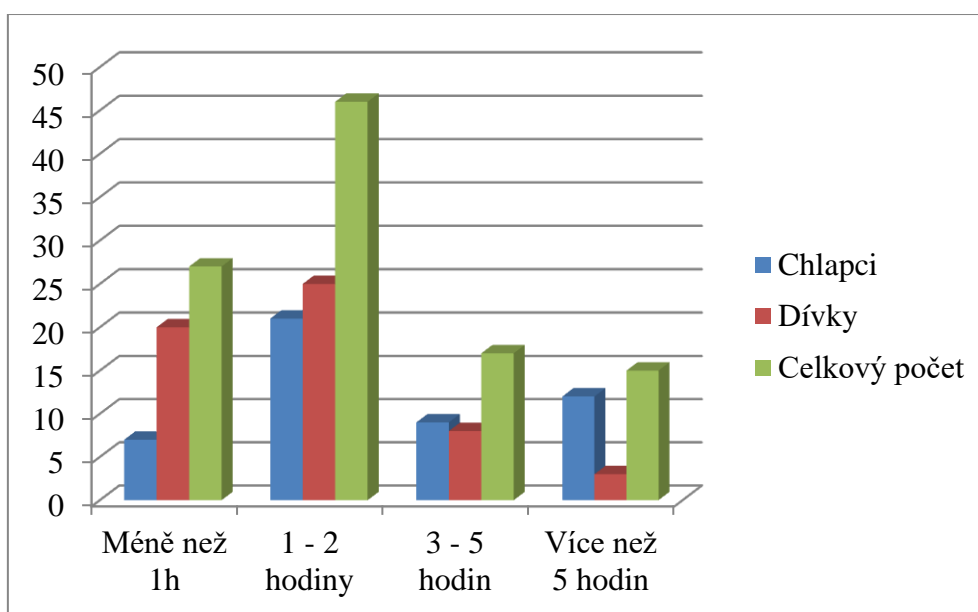
Otázkou s číslem 11 se prokázalo, čemu žáci v televizi věnují nejvíce pozornosti. Nejsledovanějšími pořady se staly seriály, které označilo celkem 58 respondentů. Následují komedie (49) a akční (31). U dívek jsou jednoznačně nejoblíbenější seriály (35) a u chlapců převládají komedie (27). Nejméně pozornosti si vysloužili reality show, erotické pořady, zprávy a dokumentární pořady. Z grafu 9 se zjistilo, že rodiče s dětmi ve volném čase nejvíce sledují televizi, tudíž se nabízí poznámka, že většina zmíněných pořadů může být ovlivněna výběrem rodičů.

Graf 12. Ve volném čase dávám přednost:



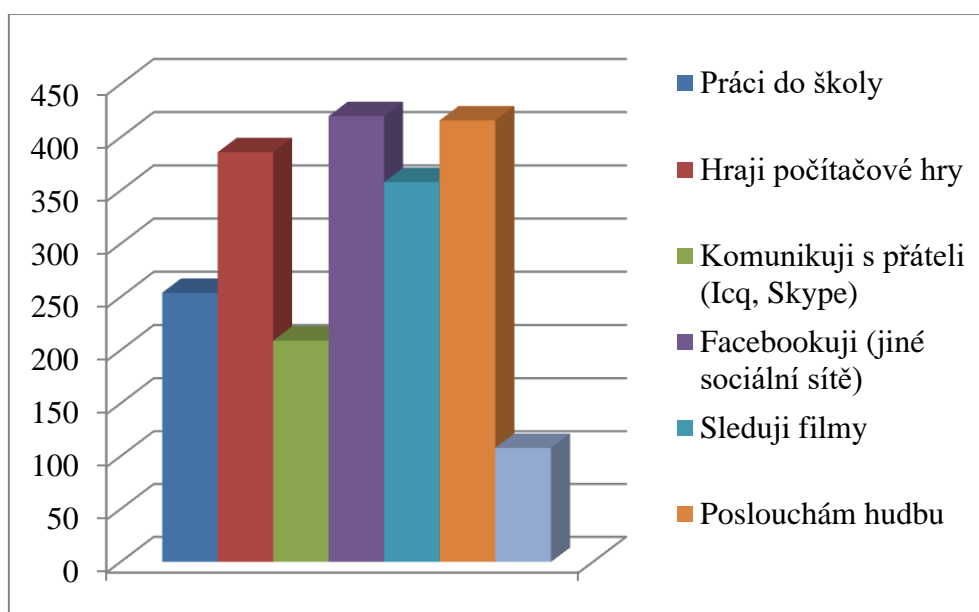
Otázka číslo 12 zjišťovala, kterému médii, zda televizi či počítači, dávají žáci přednost. Z celkového počtu 105 respondentů, 73 označilo počítač za oblíbenějším médium. Podle grafu je u dívek také oblíbenější počítač, avšak televize u dívek nezaostává. Zatímco u chlapců jednoznačně převládá počítač.

Graf 13. Kolik času denně trávíš na počítači?



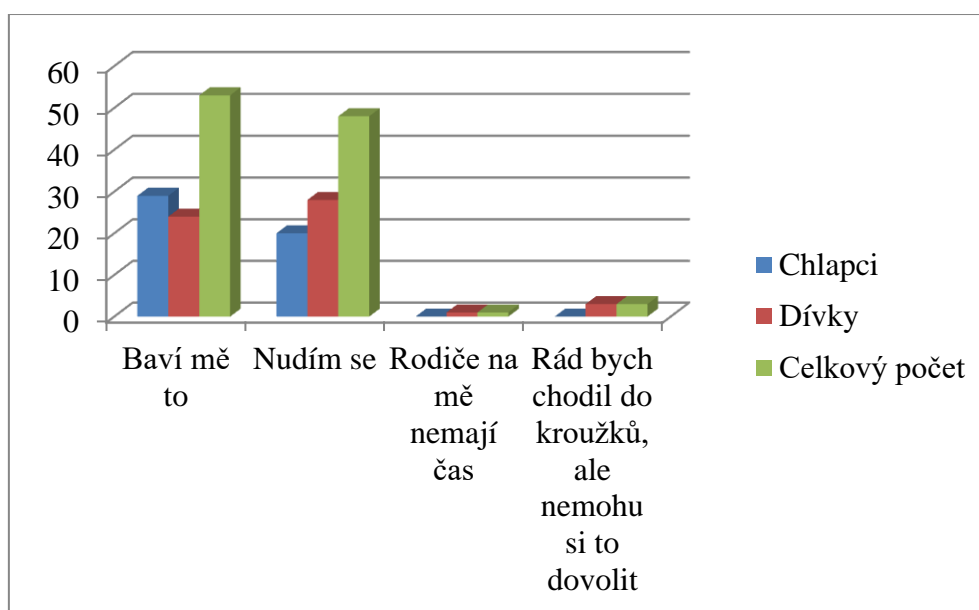
Stejně jako graf 10, tak i graf 13 zjišťuje, kolik svého volného času stráví žáci denně u počítače. Podle grafu je zřejmé, že nejvíce času na počítači tráví chlapci, a to více než jednu hodinu denně. U chlapců převažuje 2 a více hodin denně, zatímco u dívek 1 – 2 hodiny denně. Podle názorů psychologů a pedagogů je hodina denně strávená na počítači přijatelná. Z grafu vyplývá, že nejvíce respondentů (46) tráví 1 – 2 hodiny denně na počítači a v součtu 3 a více hodin tráví 32 žáků. V porovnání se stráveným časem u televize, došlo ke snížení u 1 – 2 hodin, ale k nárůstu u 3 - 5 hodin a více než 5 hodin. K tomuto nárůstu přikládám fakt, že počítač oproti televizi s sebou nese množství různorodého využití jako je například hraní počítačových her, surfování po internetu, poslouchání hudby, sledování filmů a mnoho dalšího. Z čísel grafů 10 a 13 lze vyvodit spoustu spojitostí s volnočasovými i rodinnými aktivitami. Stejně tak nám tyto grafy mohou poukázat na příčinu stále se zhoršující tělesné zdatnosti mládeže.

Graf 14. Co nejčastěji děláš na internetu? (seřad' od nejčastějšího po méně časté)



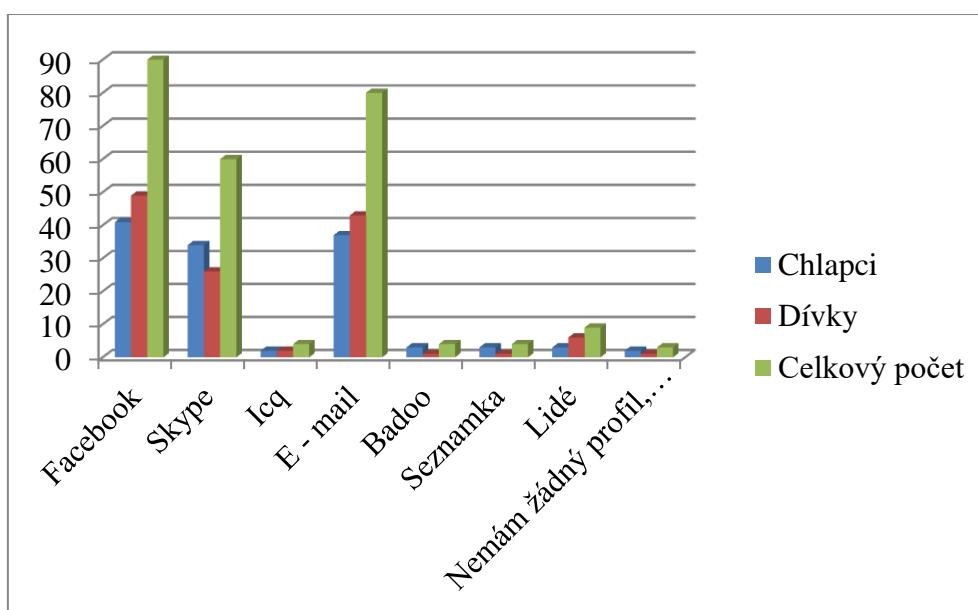
Graf 14 doplňuje předchozí graf 12 a graf 13, a zjišťuje, k čemu žáci nejčastěji využívají internet. Na prvním místě se mezi nejčastějšími aktivitami na internetu jednoznačně umístil Facebook, který je mládeži velmi oblíben, obzvláště proto, že lidé mohou být v neustálém kontaktu s kamarády, seznamovat se s novými lidmi, sdílet s nimi své názory a momenty. Na druhém místě se umístil poslech hudby, který v tomto případě může představovat neodmyslitelné pozadí k utváření příjemné atmosféry v součinnosti s Facebookem. A na třetím místě se umístilo hraní počítačových her. Hraní počítačových her nemusí být zde bráno jako negativní záležitost, jelikož na internetu se nachází i mnoho vzdělávacích, tvořivých a logických her. Z grafu lze vyčíst, že i sledování filmů je mezi respondenty velmi oblíbenou činností na internetu. Poslední místa získalo využívání počítače k práci do školy, komunikace s přáteli přes Icq a Skype, které jsou dnes díky vzestupu sociálních sítí na ústupu. A úplně na posledním místě se umístilo čtení zpráv. Z toho je jasné, že počítač je ve většině případů respondenty užíván jako prostředek k zábavě.

Graf 15. Proč trávíš svůj volný čas na počítači a internetu?



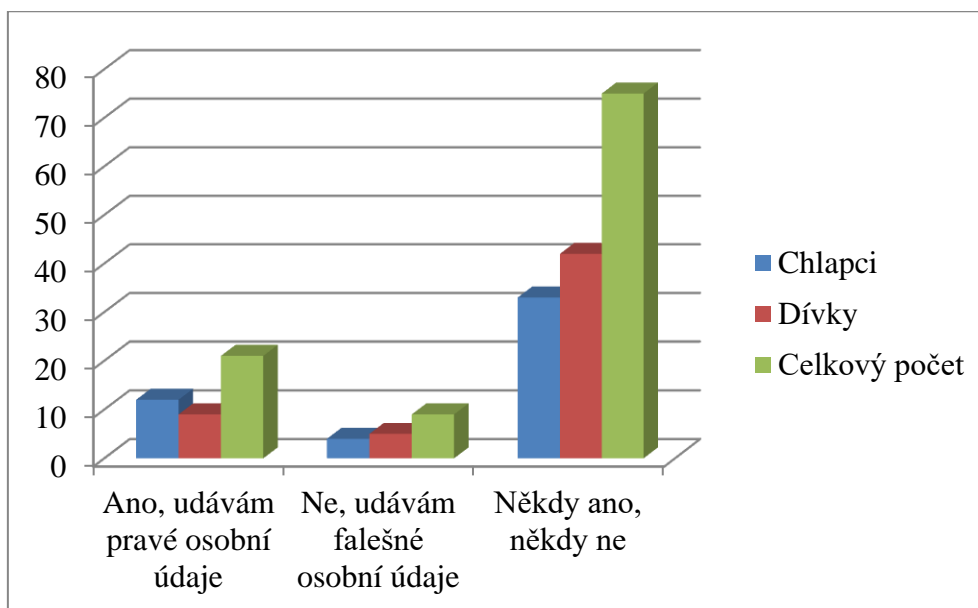
Otázka číslo 15 zkoumala, co vede mladé lidi k tomu, aby trávili volný čas na počítači. Z grafu lze vyčíst, že téměř polovina respondentů tráví čas na počítači proto, že je to baví a téměř druhá polovina proto, že se nudí. Zde je ovšem nezastupitelná role právě rodičů, kteří mohou svým dětem ukázat a vést je k smyslupnějšímu využití volného času. 1 respondentka uvedla, že na ni rodiče nemají čas a další 3 respondentky uvedly, že by raději chodily do kroužků, ale z jistých důvodů si to nemohou dovolit, což je taky důvod, proč se tyto děti uchylují ke sledování televize nebo užívání počítače.

Graf 16. Kde z uvedených možností máš založený účet / profil?



Otázka číslo 16 zjišťuje, kde mají žáci založené účty či profily. Nejvíce respondentů má založený účet / profil na Facebooku (90), E-mailu (80) a Skypu (60). Vezmeme-li v potaz rychlou, bezplatnou komunikaci mezi kamarády, kolegy či pracovníky je jasné, že nám je tyto zmíněné komunikační prostředky nabízí. Můj předpoklad, že téměř všichni žáci mají založený Facebook se zde nenaplnil. Po vzniku Facebooku je značný odliv uživatelů Lidé, Icq, Badoo a Seznamek, které byli označeny minimem respondentů. Tyto komunikační prostředky nabízí jen malou část toho, co v dnešní době lidem nabízí Facebook. Facebook nabízí vše dohromady, co Icq, Badoo, Seznamka a Lidé zvlášť, a ještě mnohem víc.

Graf 17. Udáváš pravé osobní údaje všude, kde jsou při založení profilu / účtu vyžadovány?



Graf 17 zjišťuje, jak si dnešní mládež hlídá své osobní údaje, které jsou čím dál tím zranitelnější. Z grafu je zjevné, že nejvíce respondentů (75) uvažuje racionálně o udávání osobních údajů při zakládání účtů a profilů. 20 respondentů udává pouze a jenom osobní údaje a 9 respondentů udává jen falešné osobní údaje. Pozitivním faktem je, že téměř tři čtvrtina dokazovaných kriticky hodnotí vhodnost zadávání svých soukromých či falešných údajů.

7.5 Ověření věcných hypotéz

Na začátku kvantitativního výzkumu v mé diplomové práci byly stanoveny věcné hypotézy. V této kapitole se zaměříme na jejich ověření, zda je provedený výzkum potvrdil nebo vyvrátil.

H1: Respondenti tráví více času sledováním televize, než tráví s rodiči jinými aktivitami.

Výzkum prokázal, že většina dětí tráví, dle grafu 8, více než polovinu svého volného času s rodiči. Tento fakt je hodný označit za úspěch při pohledu na dnešní uspěchanou dobu, kdy ani sami rodiče nemají na své ratolesti dostatek času. Následující otázka s číslem 9 doplnila trávení volného času s rodiči o společné aktivity. Prokázala, že ač žáci s rodiči tráví dostatek času, nejčastější aktivitou, kterou respondenti společně s rodiči dělají je sledování televize a povídání si. Komunikace s rodiči je důležitým faktorem pro správně fungující rodinu a výchovu dětí a mládeže. Pokud ale komunikace probíhá za součinnosti se sledováním televize, pak otázkou zůstává, do jaké míry je taková komunikace efektivní. Hypotéza se potvrdila. Respondenti tráví více času sledováním televize, a to ve společnosti rodičů, kdy jejich společný volný čas je vyplněn právě sledováním televize. Je pochopitelné, že jsou rodiče po celém dni v práci unavení a nemají energii na své děti, a tudíž zábavu pro děti a odreagování pro rodiče vidí ve spuštění televize. Avšak daleko důležitější je aktivní čas mezi rodiči a dětmi. Nejen nastolení pravidel pro děti a mládež pro sledování televize, ale také nastavení pravidel pro rodiče a jejich aktivnímu přístupu ke svým dětem je důležitou složkou pro příznivou výchovu svých dětí. Mnohem lepší variantou je trávit více času s rodiči, jak někteří respondenti uvedli v grafu 9, výletem, hraním her, sportem a aktivní komunikací.

H2: Více než polovina respondentů navštěvuje alespoň jeden kroužek.

Tato hypotéza ověřuje mimoškolní aktivitu dnešní mládeže. Hypotéza 2 byla grafem 5 potvrzená. Více než polovina respondentů navštěvuje minimálně jeden kroužek. Kroužky reprezentují aktivní způsob trávení volného času. V současné době si mohou děti a mládež vybrat z různých druhů kroužků jako například: sportovní, výtvarné, hudební, taneční a mnohé další. Kroužky nejenže poskytují mladým lidem rozvíjet se v dané oblasti, ale také rozvíjí mezilidské vztahy a týmovou spolupráci. Takový lidé nemají problém s navazováním nových

vztahů, tvoří si opravdové kamarády se stejnými nebo podobnými zájmy, jsou sebevědomější a údajně i ambicióznější. Počet respondentů, kteří nenavštěvují žádný kroužek, je takřka shodný s počtem respondentů, kteří tráví tři a více hodin sledování televize a užíváním počítače. Je zřejmé, že pokud mají děti a mládež nadmíru volného času a neví, čím ho zaplnit, pak nejjednodušší a nejpohodlnější variantou je právě počítač nebo televize. Jak vyplývá z výzkumu, přednost jednoznačně dostává počítač, který s neomezeným přístupem na internet má u respondentů široké využití. Věnují-li se respondenti déle než 2 hodiny těmto aktivitám, může u nich docházet i ke zdravotním problémům jako např.: problémy s páteří, zrakem, obezita a další.

H3: Respondenti tráví svůj volný čas na počítač a internetu, protože je to baví, nikoli z nudy.

Hypotéza 3 nebyla tak úplně potvrzena, byť z grafu 15 vyplývá, že respondenti nejčastěji užívají počítač a internet pro zábavu, kterou jim toto médium poskytuje. Téměř shodná polovina uvedla pocit nudy, kterou zahání právě počítačem. Více děvčat v grafu 15 uvedlo, že důvodem pro sezení u počítače je nuda, v porovnání s chlapci, kteří spíše užívají počítač jakožto sprostředkovatele zábavy. Zde si dovoluji podotknout, že na vině mohou být z velké části rodiče, kteří svým dětem neukážou lepší alternativu zábavy tak, aby se děti smysluplně zabavily. Nuda může být důsledkem špatného rodinného prostředí a selhání autorit ve výchově. Z grafů 5 a 15 vyčteme téměř shodný počet respondentů, kteří uvedli, že nenavštěvují žádný kroužek a užívají počítač včetně internetu z důvodu nudy. To potvrzuje fakt, že respondenti mají nadmíru neorganizovaného volného času, který vyplňují počítačem.

H4: Téměř většina z respondentů má založený profil na Facebooku, který je na internetu oblíbenější než hraní her na počítači.

Výzkum potvrdil hypotézu 4, kterou ověřovala otázka 14 a 16. Z grafů vyplynulo, že drtivá většina respondentů je aktivními uživateli Facebooku a je využívanější než hraní her na počítači. Na první místo mezi nejčastějšími aktivitami na internetu respondenti uvedli jednoznačně Facebook a hraní her až na třetí místo. Jak bylo zmíněno mnohokrát, jedním slovem Facebook nabídne svým uživatelům téměř vše (komunikaci mezi uživateli, sdílení fotografií, videí a komentářů, seznamování s novými lidmi, hraní her apod.), co jiné webové

systémy a aplikace nabízí izolovaně. Respondenti mohou vykonávat veškeré tyto aktivity z domu skrze Facebook a stále být v centru všeho dění. Není tedy divu, že se Facebook mezi respondenty umístil na úplně prvním místě oblíbenosti. Pokud se Facebook užívá tak, jak bylo při jeho vytváření zamýšleno, pak je Facebook skvělým přínosem. Stejně jako hraní vzdělávacích a logických her je přínosem pro mládež. Na druhou stranu je nutné dodat, že byť Facebook i hraní her může být v mnoha aspektech přínosem, je dobré omezit tyto dvě aktivity a zkusit se obohatit i o jiné volnočasové využití.

H5: Většina respondentů v současné době udává své pravé osobní údaje, kdekoli jsou údaje vyžadovány.

Výzkum nepotvrdil hypotézu 5, kterou ověřovala otázka 17. Je dobré vědět, že dnešní mládež si je vědoma svých osobních údajů, které je nutné ochraňovat. Téměř tři čtvrtina žáků uvedlo, že záleží na okolnostech a jejich uvážení, zda udají nebo neudají své osobní údaje. Osobní údaje mohou být, zejména na internetu jednoduše dostupná a dostanou-li se do nesprávných rukou, mohou být zneužity. Není tomu tak dlouho, kdy se i při tvorbě emailu vymýšleli údaje o jméně, bydlišti a čísle telefonu. Dnes je víceméně samozřejmostí mít email, který obsahuje minimálně pravé celé jméno. Avšak výzkum prokázal velmi překvapivé zjištění, že pokud se respondentům webové stránky vyžadující jejich osobní údaje nelíbí, pak raději udají falešné osobní údaje.

Závěr

Tato diplomová práce se zabývala tématem *Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže*. Éra masových médií jako byly knihy, noviny, rozhlas a jiné upadla právě tehdy, když se začal rozmáhat vzestup televize a internetu, jež v současné době vládnu mediálnímu světu. Tato dvě média jsou jak mezi dospělými, tak obzvláště i mezi dětmi a mládeží jedny z neoblíbenějších a nejvyužívanějších médií. Ve volném čase lze o televizi a internetu hovořit jako o relaxačním prostředku. Hodina až dvě hodiny denně sledováním televize či trávením na počítači není nic špatného, nýbrž slouží k absolutní relaxaci po jiných namáhavých aktivitách. Avšak omezení volného času pouze na televizi a počítač nevede k ničemu dobrému, právě naopak. U dětí a mládeže pak hrozí mnohá rizika v oblasti zdravého vývoje jedince a mezilidských vztahů. V teoretické části diplomové práce byly mimo jiné popsány tyto možná rizika a nebezpečí, která dětem a mládeži hrozí nadměrným užíváním médií. Nejen internetu a televizi byla věnována pozornost, ale také velká pozornost byla konkrétně směřována na sociální sítě, zejména Facebooku, hraní počítačových her či kyberšikaně. V poslední kapitole je popsána důležitost mediální výchovy v rodině i ve škole. Rodina by měla mít v podvědomí důležitost mediální výchovy a nastavit jistá pravidla a omezení při používání internetu a televize. Rodina by měla vést své děti k různorodějším aktivitám, které podporují jedince v práci v kolektivu či týmu, v socializaci a ve zdravém vývoji.

Hlavním cílem výzkumu bylo zjistit, jak moc se média, konkrétně televize a internet, podílí ve volném čase mládeže, kterého se zúčastnili žáci druhého stupně základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou. Zvolenou metodou pro provedení výzkumu byl dotazník, který obsahoval celkem 17 otázek. Otázky ze začátku zjišťovali zaměření žáků, způsoby trávení volného času s rodiči a mimoškolními aktivitami, až po otázky zaměřené na trávení volného času za použití internetu a televize. Výsledky provedeného výzkumu ukázaly, že: Byť se ukázalo, že jsou děti stále orientované na nějaké mimoškolní aktivity, tak televize a internet stále hrají v životě mládeže ze ZŠ Osecká v Lipníku nad Bečvou významnou roli. Jde o nejoblíbenější způsob trávení volného času. Televize slouží hlavně ke sledování seriálů a počítač s internetem k sociálním sítím a hraním her.

Přínos mé diplomové práce pro veřejnost vidím hlavně u rodičů dnešních dětí a mládeže. Diplomová práce může rodičům ukázat, že u mladých lidí všeobecně převládá jiný styl trávení volného času, než takový jaký ho znají oni. Jedni rodiče zjistí, že počítač i internet

může být při správném užívání dětem prospěšný. A druzí přijdou na to, že jejich dítě zapadá do normy dnešní mládeže a je zcela normální, když děti nějaký čas tráví sledováním televize nebo u počítače hraním her nebo surfováním po internetu. Nicméně obsah diplomové práce může soudobé rodiče varovat před špatnými vlivy médií při jejich nadměrném užíváním. Snad i vybídne rodiče k tomu, aby dětem ukázali i jiné možnosti trávení volného času. Samozřejmě i pro mě byla má diplomová práce velkým přínosem a obohacením. Jednoho dne budu také vychovávat své děti a je důležité mít na paměti, že odebíráním či zakazováním televize a internetu nic nevyřeším, ale naopak zhorším. I zde platí pravidlo, všeho s mírou a hlavně se svými dětmi komunikovat o kladech a záporech médií a vést je ke správnému kritickému myšlení, tj. mediální výchově. Cílem soudobých a budoucích rodičů je, aby z jejich dětí vyrostli dobří a zdraví lidé, kteří se o sebe budou schopni postarat.

Na závěr bych už jen řekla, že každá doba nese svá pro a proti. Není na místě srovnávat to, jak starší generace trávila volný čas tehdy s dnešním způsobem trávení volného času dětí a mládeží. Za mých mladých let jsem televizi používala minimálně a internet vůbec, naopak jsem byla venku v neustálém kolektivu svých kamarádů. Dnešní doba to má věru naopak. Téměř většinu volného času děti tráví doma u televize a surfováním po internetu. Obzvláště v dnešním mediálním světě je důležité nezapomínat na osobní setkání, komunikaci s přáteli u čaje nebo kávy, společné sdílení skutečné radosti.

Seznam použité literatury:

- Baroch, P. 2016 „Nová choroba u dětí: závislost na počítači.“ *Týden* (46): 24-26.
- Blinka, L. 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada. ISBN 978-80-210-7975-5.
- Dědiček, D. 2010. *333 tipů a triků pro Facebook*. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2963-0.
- Děti a média. 2017. „Děti a reklama.“ [online] [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné z: <http://www.detiamedia.cz/art/1450/deti-a-reklama.htm>
- Frank, T., V. Jirásková. 2008. *K mediální výchově*. Praha: SPHV. ISBN 978-80-904187.
- Hendl, J., 2016. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 4. vydání. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0982-9
- Horký, P. 2016. „Slyšet jen svoji ozvěnu.“ *Respekt* (48): 22-23
- Chráská, M. 2016. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. 2. vydání. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5326-3
- Jiráček, J., B. Köpplová. 2015. *Masová média*. Praha. ISBN 978-80-262-0743-6.
- Kaplánek, M. 2012. *Čas volnosti - čas výchovy: pedagogické úvahy o volném čase*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0450-3.
- Kneidl, P. 1989. *Po stopách knih, knihtisku a knihoven*. 1. Praha: Svoboda. ISBN 80-205-0093-6.
- Kopecký, K. 2015. *Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4861-9.
- Lorentz, P., D. Šmahel, M. Metyková, M. Wright 2015. *Living in the digital age: self-presentation, networking, playing, and participating in politics*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-7810-9.
- Matěječková, T. 2016. „Internet je nebezpečný jako azbest.“ *Lidové noviny* (26 Nov): 13–14.
- McQuail, D. 2009 *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-714-0
- Moc, M. 2015. *Bezpečné užívání internetu: metodická příručka*. Praha: Centrum pro studium vysokého školství. ISBN 978-80-86302-77-5.
- Musil, J. 2008. *Úvod do sociální a masové komunikace*. 2. Vydání. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. ISBN 978-80-86723-44-0.

Němec, J. 2002 *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*. Brno: Paido. ISBN 80-7315-012

Ondrejka, V. 2010. *Podvody na internetu: o peníze můžete velmi rychle přijít nebo je podvodem velmi snadno získat*. České Budějovice: Nová Forma. ISBN 978-80-87313-82-4.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. MŠMT. 2007. „Mediální výchova.“ [online]. Praha: VÚP [cit. 20. 11. 2016]. Dostupné z: http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf

Skype. 2017. „O programu Skype.“ [online] [cit. 24. 1. 2017]. Dostupné z: <https://www.skype.com/cs/about/>

Spitzer, M. 2014. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-872-7.

Stašová, L., G. Slaninová, I. Junová. 2015. *Nová generace: vybrané aspekty socializace a výchovy současných dětí a mládeže v kontextu medializované společnosti*. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 978-80-7435-567-7.

Šed'ová, K. 2007. *Děti a rodiče před televizí: rodinná socializace dětského televizního diváctví*. Brno: Paido. ISBN 978-800-7315-149-2

Úřad vlády České republiky. 2009. *Užitečné internetové tipy pro rodiče starších dětí (nad 10 let)*. Praha. ISBN 978-80-7440-009-4.

Vysekalová, J. 2007. *Psychologie reklamy: nové trendy a poznatky*. 3. vydání. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2196-5.

Žemlička, M. 2003. *E-mail, chat, sms: praktický průvodce elektronickou komunikací*. Praha. ISBN 80-722-6928-3.

PŘÍLOHA 1: Základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou



Obrázek základní školy Osecká v Lipníku nad Bečvou byl převzat z:

<https://www.firmy.cz/detail/358041-zs-lipnik-nad-becvou-osecka-lipnik-nad-becvou-i-mesto.html>

PŘÍLOHA 2: Dotazník – Volnočasové aktivity

Dotazník na volnočasové aktivity

Prosím o vyplnění dotazníku, který se zabývá výzkumem náplní volnočasových aktivit dětí a mládeže. Z uvedených možností vyber a zakroužkuj takovou odpověď nebo odpovědi, které jsou ti nejbližší. Některé možné odpovědi bude potřeba seřadit dle nejčastějšího po méně časté. Dotazník je zcela anonymní.

Děkuji za váš čas a za pravdivost otázek

1) Jsem:

- a) Chlapec
- b) Dívka

2) Věk:

- a) 11
- b) 12
- c) 13
- d) 14
- e) 15

3) Třída:

- a) 6.
- b) 7.
- c) 8.
- d) 9.

4) Z následujících možností se nejvíce věnuji:

- a) Sport
- b) Turistika, skaut
- c) Výtvarná činnost
- d) Hra na hudební nástroj
- e) Zpěv
- f) Cizí jazyky
- g) Počítačové technologie

5) Kolik kroužků (sportovní, hudební, výtvarné, taneční aj.) navštěvuješ?

- a) 1-2
- b) 3-4
- c) Více než 4
- d) Žádný

6) S kým nejčastěji trávíš volný čas?

- a) S rodiči, s prarodiči
- b) S kamarády
- c) Sám/ Sama

7) Co nejčastěji děláš ve volném čase? (Vyber 2 možnosti)

- a) Trávím čas venku
- b) Navštěvuji kroužky (sportovní, hudební, výtvarné, taneční aj)
- c) Dívám se na TV
- d) Hraji počítačové hry (play station, X-box)
- e) Surfuji na internetu (Facebook, Youtube aj.)
- f) Čtu
- g) Studuji

8) Kolik svého volného času trávíš denně s rodiči?

- a) 0 – 25%
- b) 26 – 50%
- c) 51 – 75%
- d) 76 – 100%

9) Co s rodiči nejčastěji děláte ve volném čase?

- a) Hrajeme hry
- b) Jezdíme na výlety
- c) Společně sporujeme
- d) Povídáme si
- e) Sledujeme TV
- f) Volný čas s nimi netrávím

10) Kolik času strávíš denně sledováním televize?

- a) Méně než 1h
- b) 1 – 2 hodiny
- c) 3 – 5 hodin
- d) Více než 5 hodin

11) Které pořady v televizi sleduješ?

- a) Sportovní
- b) Seriály
- c) Komedie
- d) Akční
- e) Horory
- f) Romantické
- g) Erotické
- h) Dokumentární
- i) Zprávy
- j) Hudební
- k) Reality show

12) Ve volném čase dávám přednost:

- a) Televizi
- b) Počítači

13) Kolik času denně strávíš na počítači?

- a) Méně než 1h
- b) 1 - 2 hodiny
- c) 3 - 5 hodin
- d) Více než 5 hodin

14) Co nejčastěji děláš na internetu? (seřaď od nejčastějšího po méně časté)

- a) Práci do školy
- b) Hraji počítačové hry
- c) Komunikuji s přáteli (ICQ, Skype)
- d) Facebookuji (jiné sociální sítě)
- e) Sleduji filmy
- f) Poslouchám hudbu
- g) Čtu zprávy

15) Proč trávíš svůj volný čas na počítači a internetu?

- a) Baví mě to
- b) Nudím se
- c) Rodiče na mě nemají čas
- d) Rád bych chodil do kroužků, ale nemohu si to dovolit.

16) Kde z uvedených možností máš založený účet / profil?

- a) Facebook
- b) Skype
- c) ICQ
- d) E-mail
- e) Badoo
- f) Seznamka
- g) Lidé
- h) Nemám žádný profil, ani účet

17) Udáváš pravé osobní údaje všude, kde jsou při založení profilu/úctu vyžadovány?

- a) Ano, udávám pravé osobní údaje
- b) Ne, udávám falešné osobní údaje
- c) Někdy ano, někdy ne

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Bc. Pavla Bulková
Katedra:	Katedra společenských věd
Vedoucí práce:	Doc. dott. Guiseppe Maiello, Ph.D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže
Název v angličtině:	The Internet and television in leisure time activities of children and youth
Anotace práce:	Diplomová práce <i>Internet a televize ve volnočasových aktivitách dětí a mládeže</i> je rozdělena na část teoretickou a empirickou. Teoretická část se věnuje vymezení masových médií, volným časem dětí a mládeže, možným nebezpečím způsobené právě médii a důležitostí mediální výchovy. Empirická část zjišťovala, jakou roli hraje televize a počítač včetně internetu ve volném čase mládeže druhého stupně ZŠ Osecká v Lipníku nad Bečvou.
Klíčová slova:	Masmédia, televize, internet, volný čas, děti a mládež, nebezpečí, mediální výchova
Anotace v angličtině:	The Diploma thesis <i>The Internet and television in leisure time activities for children and youth</i> is divided into theoretical and empirical part. The theoretical part defines mass media, leisure time of children and youth, possible dangers caused by the media and importance of media education. The empirical part investigated the role of television and computer, including the internet in leisure time of youth of secondary school Osecka in Lipnik nad Becvou.
Klíčová slova v angličtině:	Masmedia, television, internet, leisure time, children and youth, dangers, media education
Přílohy vázané v práci:	1 příloha – Foto ZŠ Osecká v Lipníku nad Bečvou 2 příloha - Dotazník
Rozsah práce:	72 stran
Jazyk práce:	Český jazyk

