

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**BAKALÁŘSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM**

2012 – 2015

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Šárka Urbánková**

**Násilí na internetu a jeho vliv na žáky druhého stupně  
základní školy**

Praha 2015

Vedoucí bakalářské práce: doc. PhDr. Alena Svobodová, CSc.

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

**BACHELOR FULL-TIME STUDIES**

**2012 – 2015**

**BACHELOR THESIS**

**Šárka Urbánková**

**Internet violence and its influence on secondary level  
primary school pupils**

Prague 2015

The Bachelor Thesis Work Supervisor:

doc. PhDr. Alena Svobodová, CSc.

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a uvádím v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 9. března 2015

Šárka Urbánková

## **Poděkování**

Děkuji vedoucí bakalářské práce doc. PhDr. Aleně Svobodové, CSc. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

## **Anotace**

Bakalářská práce se ve své teoretické části zabývá popisem, kategorizací a zdroji násilí na internetu, psychologií dítěte, vlivy a účinky médií, vývojem teorie masové komunikace a historií Internetu. Praktická část na základě kvantitativního dotazníkového šetření odpovídá na otázku: V jaké míře jsou žáci druhého stupně základní školy ovlivněni násilím na internetu.

## **Klíčová slova**

Agrese, agresivita, dítě, internet, média, násilí, psychologie, psychologie dítěte, pubescence.

## **Annotation**

The Bachelor Thesis deals – within its theoretical part – with description and categorization of sources of violence on the Internet, child psychology, media influence, progress of mass communication theory and history of the Internet. Practical part of the thesis, based on quantitative research, answers the question of: How much are secondary level primary school pupils influenced with violence on the Internet.

## **Keywords**

Agression, agressivness, child, Internet, media, violence, psychology, child psychology, pubescence.

# OBSAH

ÚVOD .....	9
TEORETICKÁ ČÁST .....	11
1 DEFINICE ZÁKLADNÍCH POJMŮ .....	11
2 POPIS A KATEGORIZACE NÁSILÍ.....	13
2.1 Násilí a agresivita.....	13
2.2 Agrese .....	14
3 PSYCHOLOGIE DÍTĚTE.....	20
3.1 Periodizace podle Piageta .....	20
3.2 Pubescence .....	22
4 PŮSOBENÍ MÉDIÍ .....	24
4.1 Vývoj teorie masové komunikace.....	24
4.2 Vliv médií .....	25
4.3 Účinky médií.....	26
5 HISTORIE INTERNETU.....	32
5.1 Vznik ARPANETu .....	33
5.2 Rozšíření Internetu.....	33
6 ZDROJE NÁSILÍ NA INTERNETU .....	35
6.1 Blogy.....	35
6.2 Online hry a virtuální světy .....	36
6.3 Sociální sítě.....	38
6.4 Internetová komunikace.....	40
6.5 Zpravodajské portály .....	42
6.6 Webové stránky .....	42
PRAKTICKÁ ČÁST.....	44
7 EMPIRICKÉ ŠETŘENÍ .....	44
7.1 Výzkumný cíl a hypotézy .....	44
7.2 Výzkumný vzorek.....	45
7.3 Výzkumná metodika a časová organizace .....	47
7.4 Výsledky výzkumu .....	48
7.5 Interpretace a diskuze výsledků hypotéz .....	56
7.6 Interpretace a diskuze ostatních výsledků .....	62

ZÁVĚR.....	66
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	69
SEZNAM ZKRATEK.....	73
SEZNAM GRAFŮ.....	74
SEZNAM PŘÍLOH.....	75



## ÚVOD

Téma bakalářské práce *Násilí na internetu a jeho vliv na žáky druhého stupně základní školy* je aktuální z hlediska neustálého technického a sociálního vývoje. Internet se postupně stává nejpoužívanějším elektronickým médiem, které ovlivňuje nejen dospělé, ale především děti. Proto je nezbytné zabývat se touto problematikou. Existuje několik knih zkoumajících násilí v televizních pořadech nebo zabývajících se kyberšikanou na internetu. Je však také velmi důležité věnovat pozornost samotným zdrojům násilí na internetu. Cílem této práce je popsat zdroje násilí na internetu a zjistit, v jaké míře jsou žáci druhého stupně základní školy tímto násilím ovlivněni.

Předpokladem je, že na rozdíl od minulých let jedenáctileté až patnáctileté děti tráví dnes u počítače více času než u televize. Přibližně v posledních deseti letech lze sledovat trend snižování věkové hranice při užívání internetu. Navíc v dnešní době je standardní mít chytrý telefon a být online kdykoliv a kdekoliv. Rozšiřuje se možnost přístupu k internetu z více zařízení. Všechny tyto možnosti zvyšují riziko, že se děti setkají na internetu s nevhodným obsahem. Proto je nezbytná prevence vedoucí k minimalizaci tohoto rizika. Děti by měly vědět, zda a jak používat sociální sítě a jaká úskalí jejich používání přináší. S tím souvisí i nezbytnost dodržování věkových doporučení a omezení při užívání internetu. Děti by si měly být vědomy také toho, jak se zachovat, pokud se setkají s nevhodným obsahem na internetu. S tím souvisí i důležitá otázka, zda a do jaké míry si děti uvědomují, že mohou být tímto obsahem ovlivněny. Bakalářská práce se těmito otázkami zabývá a předkládá výsledky.

V prvních dvou kapitolách teoretické části jsou definovány základní pojmy, popsáno násilí a jeho kategorizace. Třetí kapitola se zabývá psychologií dítěte s důrazem na pubescenci. Čtvrtá kapitola je zaměřena na problematiku vlivů a účinků médií a pozornost věnuje také vývoji teorie masové komunikace. Další dvě kapitoly obsahují historii Internetu a podrobný popis zdrojů násilí na internetu např. blogy, online hry a virtuální světy, sociální sítě, internetové formy komunikace, zpravodajské portály a ostatní webové stránky.

V praktické části je v souladu s výzkumným cílem prostřednictvím dotazníkového výzkumu zkoumáno, zda a do jaké míry má násilí na internetu vliv na žáky ve věku jedenácti až patnácti let, zda se s ním setkávají a jestli si jeho vliv uvědomují. Výsledky jsou prezentovány v grafech, v tabulce a následně vyhodnoceny na základě výzkumných otázek a hypotéz.

Celkový přínos bakalářské práce spočívá v podrobném popisu zdrojů násilí na internetu a především ve výsledcích praktického výzkumu.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 DEFINICE ZÁKLADNÍCH POJMŮ

V kapitole jsou vysvětlena klíčová slova, aby byl správně pochopen jejich význam v souvislosti s touto prací.

„**Agrese** (z lat. *Aggressio*) – výpad, útok – jednání, jímž se projevuje násilí vůči některému objektu, nebo nepřátelství a útočnost s výrazným záměrem ublížit.“<sup>1</sup>

„**Agresivita** (z lat. *Aggressivus*) – útočnost, postoj nebo vnitřní pohotovost k agresi. V širším slova smyslu se takto označuje schopnost organismu mobilizovat síly k zápasu o dosažení nějakého cíle a schopnost vzdorovat těžkostem.“<sup>2</sup> Hart a Hartlová uvádějí, že u člověka může být agresivita vyvolána za předpokladu pocitu osobního ohrožení; je chápána jako osobnostní rys či duševní porucha.

„**Dítě** (*child, infant*) lidský jedinec v období od narození do 15 let.“<sup>3</sup> Podle OSN v Úmluvě o právech dítěte, bylo na Valném shromáždění 20. listopadu 1989 odsouhlaseno, že za dítě se považuje lidský jedinec mladší 18 let. Dítě je osoba, která není legislativně svéprávná a je pod zákonnou péčí rodičů, nebo opatrovníků.<sup>4</sup>

**Internet** je celosvětová síť, která spojuje dohromady počítačové sítě různých velikostí; ty ke komunikaci používají protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol over Internet Protocol). Spojení zajišťují celosvětoví komunikační operátoři. Internet slouží pouze ke komunikaci mezi počítači, nám poskytuje dvě důležité funkce – elektronickou poštu a služby WWW (World Wide Web).<sup>5</sup>

**Média** - termín běžně užíváme k označení technických zařízení, nosičů a sociálních systémů, které se používají k masové komunikaci (tisk, televize, rozhlas, internet, film, multimédia apod.) a ke spojení komunikátora s komunikantem. Pojem média označuje nejen technické prostředky (počítačové sítě, kabelové televize), ale

---

<sup>1</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009, s. 9. ISBN 978-80-2472310-5.

<sup>2</sup> (Tamtéž, s. 9)

<sup>3</sup> HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, s. 117. ISBN 80717-8303-X.

<sup>4</sup> HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 88. ISBN 80-7178-888-0.

<sup>5</sup> REIFOVÁ, I. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 328. ISBN 80-71789267.

i instituce (tisk) a přímé prostředky komunikace (mimika, řeč). Masmédia dokáží produkovat veřejná sdělení ve velkém měřítku a pro různé příjemce.<sup>6</sup>

*„Násilí je pojem, který je zaměnitelný s agresí, ale obvykle se používá pro interakci mezi lidmi“.*<sup>7</sup> Světová zdravotnická organizace popisuje násilí jako záměrné použití síly nebo moci, ať už výhrůžkou či užitím fyzické síly proti sobě samému, jiné osobě, skupině, komunitě, která s velkou pravděpodobností vyústí ve zranění, psychické ublížení, strádání nebo smrt.<sup>8</sup>

*„Psychologie je věda o zákonitostech prožívání a chování člověka v kontextu adaptace změn sociálního prostředí a činnosti člověka v něm“.*<sup>9</sup>

**Psychologie dítěte** je obor, který se zabývá duševním růstem neboli vývojem jednání (tzn. chováním i vědomím) až do období dospívání, jež představuje vstup člověka do společnosti dospělých.<sup>10</sup>

**Pubescence** je vývojové stádium a bývá také označováno jako raná adolescence, puberta a střední školní věk, jímž naznačujeme přechod dítěte na druhý stupeň základní školy nebo nižší gymnázium. V tomto období postupně končí fáze dětství a nastupuje dospělost, jejímž znakem je probouzející se sexualita. Slovo pubescence je z latinského „pubes“ znamenající chmýří, vousy a v přeneseném významu pohlavní orgány.<sup>11</sup>

---

<sup>6</sup> URBAN, L. J. DUBSKÝ a K. MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011, s. 48. ISBN 978-80-247-3563-4.

<sup>7</sup> SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 25. ISBN 978-80-7254-926-9.

<sup>8</sup> *Violence* [online]. [cit. 2014-10-11] Dostupné z: <http://www.who.int/topics/violence/en/>

<sup>9</sup> FARKOVÁ, M. *Vybrané kapitoly z psychologie*. Vyd. 2. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2008, s. 10. ISBN 978-80-86723-64-8.

<sup>10</sup> PIAGET, J. a B. INHELDEROVÁ. *Psychologie dítěte*. Překlad E. Vyskočilová. Vyd. 5. Praha: Portál, 2010, s. 7. ISBN 978-80-7367-798-5.

<sup>11</sup> HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 209. ISBN 80-7178-888-0.

## 2 POPIS A KATEGORIZACE NÁSILÍ

Předně je třeba ustanovit, že agresivita a agrese jsou dva rozdílné pojmy, které mohou být lehce zaměněny. Agresivita je definována jako postoj, útočnost či pohotovost k agresi; schopnost mobilizovat veškeré síly k zápasu, dosažení cíle nebo vzdoru těžkostem. Agresivita je charakteristickým znakem každého z nás, protože ve zdravé míře ji potřebujeme ke každodennímu přežití, po stránce verbální i fyzické. Pokud je jí moc, může být jedinec vyčleněn ze společnosti kvůli nadměrně agresivním projevům. V případě opaku můžeme považovat takovou osobu za prozíravou, více společenskou a schopnou řešit věci kompromisem.<sup>12</sup>

### 2.1 Násilí a agresivita

Násilím označujeme fyzickou agresi projevenou mezi lidmi. Zásadní je násilí zobrazované v médiích, protože se s ním děti často setkávají. Násilí v médiích rozdělujeme na:

1. **implicitní** – pouze naznačené, násilný akt je nechán na představivosti jedince,
2. **explicitní** – reálně zobrazeno s následky násilného jednání bez cenzury,
3. **faktické** – ukazované ve zprávách, založené na reálné události,
4. **fiktivní** – smyšlené, které se vyskytuje např. v akčních filmech, kriminálních seriálech.<sup>13</sup>

Členění agresivity odpovídá agresivním tendencím vůči vlastnímu či jinému druhu anebo může jít o reakci při pocitu vlastního ohrožení, o dlouhodobý povahový rys, psychickou poruchu. Hartl a Hartlová dělí agresivitu následujícím způsobem:

1. **dětská** – odehrává se v předškolním období a na začátku školy, cílem jsou děti ve stejném věku, rodiče a učitelé. Např. při hrách se jedinec dopouští častěji agresivního jednání, pokud se mu ostatní děti podrobí,

---

<sup>12</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. 1.vyd. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999, s. 12-13. ISBN 80-902614-1-8.

<sup>13</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 126. ISBN 80-7178-697-7.

a tím ho v této činnosti podporují. V případě protiútoků toto jednání ustupuje,

2. **mezidruhová** – je páchána na členovi cizího druhu, ale nejedná se o agresivitu při lovu kořisti, jde např. o odhánění mrchožroutů od potravy,
3. **verbální** – ústní útok na jiného člověka nebo skupinu lidí, který doprovází sprostá slova, neslušné vyjadřování, výhrůžky a urážky,
4. **vnitrodruhová** – orientovaná proti členům stejného druhu, zabraňuje přemnožení populace na určitém území. Čím větší má příslušník druhu sílu nebo možnosti usmrcení (jed, drápy, kly), tím větší má dědičné překážky k vnitrodruhové agresivitě, aby se zabránilo možnému vyhlazení či nadměrným ztrátám. Člověk má tyto zábrany malé, protože před vynálezem zbraní nehrozilo, že jeden druhého zabije tak jednoduše. Oběť měla dost času najít řešení situace. V tomto nesouladu tkví nebezpečí zbraní.<sup>14</sup>

## 2.2 Agrese

Definovat agresi, na rozdíl od agresivity, není lehké, poněvadž agrese zahrnuje značné množství projevů a celkově má mnoho významů a důvodů. Agresí se rozumí snaha svým jednáním záměrně ublížit nějakému člověku nebo objektu; porušení jeho práv násilným způsobem, za účelem dosažení určitého cíle. I přesto je snaha definovat agresi velmi náročná, protože většina definic vynechává specifické druhy agrese nebo nespecifikuje její široké významové pole. Agrese se vyznačuje velkým množstvím projevů a významů, proto je důležité, jakou teorii badatel zvolí a co bude zkoumat. Vliv na agresi má obecně mnoho faktorů - vrozené biologické a psychické, výchova, socializace, okolní vlivy prostředí, škola, vztahy, sociální skupiny. Dělení podle Hartla a Hartlové je následující:

1. **altruistická** - je orientovaná na obranu jiných osob,
2. **anticipující** – agrese za účelem ochrany vlastního území proti nezvaným hostům,
3. **brachiální** – agrese zaměřená na tělo (kopnutí, pohlavek),

---

<sup>14</sup> HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, s. 23-24. ISBN 80-717-8303-X.

4. **dravčí** – jde většinou o zvířecí agresi vyskytující se při snaze chytit úlovek,
5. **indukovaná** – podněcená agrese vyvolaná ke zkoumání agresivního chování,
6. **institucionální** – stává se uvnitř instituce, kdy její členové páchají násilí v rámci výkonu práce,
7. **instrumentální** – agresivní jednání, které se jedinec naučil, aby mu dopomohlo k úspěšnému splnění určité snahy, činnosti, podpořené pozitivní odezvou okolí. Chybí jí hněv, pocity, poněvadž se jedná o naučenou sociální techniku, kdy se vytváří tlak pouze na cíl agrese. Když je potlačena, zaměří se na věci fyzicky nebo obsahem podobné,
8. **mateřská** – reakce matky při možném nebezpečí hrozící jejím dětem,
9. **přesunutá** – agrese vedená proti předmětům či osobám, které nejsou příčinou agresivního chování. Jedinec se vybije na neživém předmětu, v případě skupiny může jít o ukázkou fyzické síly, zastrašování, pokud jde o terapii, může sloužit k řešení emocionální agrese,
10. **samčí** – agrese, která se objevuje mezi samci stejné rasy, u některých se vyskytuje pouze v době námluv, jinak je neomezená. Závisí na produkci testosteronu, takže se nevyskytuje u kastrováných sameců,
11. **skupinová** – typ agrese, která nabírá na síle a riziku, čím větší má počet účastníků a vzájemnou podporu se stejným cílem,
12. **vyvolaná strachem** – agresivní reakce vyvolaná silným strachem, který přiměje i jinak mírnou osobu/zvíře k útoku,
13. **zástupná** – objekt vybíjí svou agresi zástupnou aktivitou, bojovým sportem a tělesným cvičením,
14. **zlobná** – agresivní jednání pocházející z frustrace, jehož součástí je zlost, hněv, negativní postoj k lidem, má pudovou příčinu. Agresor se snaží cíl zničit, zranit, poškodit a při potlačení si většinou najde náhradní objekt.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, s. 23. ISBN 80-717-8303-X.

Podle zaměření lze agresi dělit na:

1. **heteroagresi** – agrese zaměřená na druhé osoby, věci, zvířata,
2. **autoagresi** – agrese zaměřená na sebe, sebepoškozování, frustrace.

Agrese může být **otevřená** nebo **skrytá**. Skrytá agrese se objevuje pouze ve fantazii, ve vlastních myšlenkách, otevřená prostřednictvím společensky akceptované formy, např. extrémní fandění, kritika státních organizací, kariérní soutěživost.<sup>16</sup>

Ve školních podmínkách lze dělit agresi na **přímou a nepřímou, verbální a fyzickou, aktivní a pasivní**. Z hlediska tohoto dělení můžeme mluvit o osmi typech agrese:

1. **fyzická aktivní přímá** – jde o fyzické ubližování, použití násilí, ponižování či o snahu někoho fyzicky donutit k něčemu,
2. **fyzická aktivní nepřímá** – jedná se o to samé (viz výše), ale zodpovědná osoba využívá prostředníka k fyzickému napadnutí; agresor následně pouze přihlíží,
3. **fyzická pasivní přímá** – fyzické zabraňování a znesnadňování oběti něco dokázat nebo splnit, zničení věcí k tomu potřebných, zničení výsledku něčí práce,
4. **fyzická pasivní nepřímá** – vědomé odmítnutí splnit oběti nějaký požadavek, žádost nebo neposkytnutí pomoci,
5. **verbální aktivní přímá** – slovní nadávky, urážení a slovní ponižování,
6. **verbální aktivní nepřímá** – šíření pomluv o oběti za jejími zády,
7. **verbální pasivní přímá** – úplné ignorování oběti, předstírání, že neexistuje,
8. **verbální pasivní nepřímá** – mlčení a nezastání se oběti, pokud je neprávem kritizována, potrestána.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> SUCHÝ, A. Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 30-31. ISBN 978-80-7254-926-9.

<sup>17</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009, s. 29-31. ISBN 978-80-247-2310-5.



Z. Martínek kategorizuje agresi následujícím způsobem:

1. **emocionální** – agrese, která je podnícena negativní emocí, nepříjemným prožitkem, událostí či nahromaděným stresem. Jedná se o nepromyšlenou agresi, jedinec si často ani neuvědomí důsledek svého chování,
2. **frustrační** – má původ ve frustraci, která brání jedinci dosáhnout určitého cíle, následkem toho se dostavuje hněv a snaha frustraci překonat agresivním způsobem,
3. **instrumentální** – rozděluje se na nutnou a žádoucí. Žádoucí agrese naplánovaná, promyšlená a dobrovolná. Jejím účelem je něco získat, nehledě na následky, které může způsobit možným obětem. Nutná agrese je často odpovědí na žádoucí agresi, kdy dotyčný agresivně reaguje na vyvolanou agresi vůči jeho osobě. Obranu staví právě na agresivním řešení situace a ne vždy je takové řešení okolím rozpoznatelné.<sup>18</sup>

K. E. Moyer stanovil své rozdělení agrese na základě chování zvířat, přesto bylo užitečné i k pochopení lidské agrese. Klasifikace je následující:

1. **predátorská** – agrese vůči slabšímu, kdy predátor loví oběť stejně jako v přírodě,
2. **mezi samci** – agrese podnícená snahou získat vedení, snaha vládnout skupině a možným konkurentům,
3. **vyvolaná strachem** – agresivní chování se spouští ze strachu, zahrnutí do kouta bez možnosti úniku,
4. **dráždivá** – agrese způsobená drážděním jedince, frustracemi,
5. **rodičovská** – agresivní chování za účelem ochrany dítěte,
6. **sexuální** – agrese vyvolaná sexuálním napadením, sexuální deviací,

---

<sup>18</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agrese, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009, s. 31-38. ISBN 978-80-247-2310-5.

7. **agrese jako obrana teritoria** – agrese pocházející z ochrany zažitého okolí či našeho osobního prostoru.<sup>19</sup>

Rozdělení agrese podle charakterových rysů (za pomoci psychoanalýzy a pozorování) definoval Freudův žák Erich Fromm:

1. **benigní** – hravá, neúmyslná, sebe prosazující a obranná agrese,
2. **maligní** – rozvoj destruktivních charakterů sadismu a nekrofilie na základě vášní.

Kern H., Mehl Ch. a Hellfried N. dělí agresi na:

1. **mentální** – omezená na představy,
2. **verbální** – slovní napadání,
3. **neverbální** – pouze mimická a gestikulační,
4. **grafickou** – obrazová, graffiti, čmárání,
5. **útočnou** – přímé tělesné napadení.<sup>20</sup>

Agresivní chování má sociální (naučený) nebo vrozený (biologický) původ, jenž je společný všem lidem. Vrozené faktory jsou u každé osoby jiné, ačkoli nejvíce jsou ve společnosti zastoupeny průměrné hodnoty agrese. Abnormální agrese se vyskytuje zřídka. Vrozená agrese nám nejčastěji pomáhá k zajištění a ochraně vlastního území, dále je vyžadována k zajištění společenského řádu. U mužské populace jsou dispozice vyšší kvůli hormonu testosteronu, který má velký podíl na antisociálních projevech. Dalším ovlivňujícím faktorem je stav centrálního nervového systému, který může být způsoben geneticky nebo nemocí a zraněním. Psychická porucha, zranění mozkové kůry a hormonální dysfunkce mohou zapříčinit zvýšenou agresivitu. Na vrozené dispozice může mít vliv i společnost a její kultura, které ovlivňují, jaký typ jedince má v této společnosti úspěch.

Agresivnímu chování se jedinec může naučit vlivem působení společenských faktorů, především sociálním učením, ve kterém jsou agresivní projevy podpořeny určitou skupinou (v partě, ve škole, při sportu), popřípadě rodinou. Na tento stav má

---

<sup>19</sup> MOYER, K. E. In: MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009, s. 38-64. ISBN 978-80-247-2310-5.

<sup>20</sup> KERN H., MEHL CH. a HELLFRIED N. In: SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 31. ISBN 978-80-7254-926-9.

vliv i ideologie společnosti (hodnoty), média a technologický pokrok. Prostřednictvím nápodoby a pozorování se lze naučit agresivnímu chování a vzorům, obzvláště pokud jsou podpořeny úspěchem. Agresivita může naznačovat i psychický stav jedince a jeho vývoj; jaké vzorce chování adaptoval.

Za problematickou se označuje přehnaná agresivita, která je příliš ničivá a společensky neakceptovaná. Svůj podíl na ní má i vyšší kontakt s násilím, často produkovaným médií a nebezpečí ve stírání hranic mezi mediální realitou a skutečností. Společnost je tedy více imunní vůči agresivitě. Avšak tolerance se různí podle motivu, v případě sebeobrany je agrese tolerována v závislosti na typu a síle útoku. Vůči pomstě, kdy se jedná o promyšlené jednání, je akceptace nižší, svůj podíl na tom má i kultura a hodnoty společnosti. V případě využití agrese při snaze naplnit vlastní cíle a potřeby, fyzické i psychické, se tolerance různí. Predátorská agrese (zloděj, vrah) je odsuzována, ale tolerování ideologické agrese závisí na hodnotách a stavu společnosti. Konkrétním typem agrese je vandalizmus, je nezákonný a z logiky bezdůvodný. Jedinec i skupiny se k němu přiklánějí často ze zábavy, odreagování či ve snaze demonstrovat svou nezávislost na společnosti. Nejvíce se vyskytuje u mladší populace a skupin pod vlivem omamných látek; dospělí se vandalizmu dopouštějí zřídka.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> FISCHER, S. a J. ŠKODA. *Sociální patologie: analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, s. 45-56. ISBN 978-80-247-2781-3.

### 3 PSYCHOLOGIE DÍTĚTE

Součástí duševního růstu dítěte je i jeho tělesný vývoj, který trvá přibližně do šestnácti let. Abychom tento růst pochopili, zabýváme se jedincem ještě před jeho narozením. Zkoumají se vývojové fáze embrya a pohyby plodu. Po narození nabývají na důležitosti vlivy prostředí, jež formují duševní vývoj jedince a jeho organismus. Psychologie dítěte se zajímá kromě fyzického a duševního zrání také o sociální vývoj (učení, získané zkušenosti, společenský život). Poznatky z psychologie dítěte jsou určeny samotnému jedinci, na rozdíl od vývojové psychologie, která se zabývá obecným studiem vývoje člověka (inteligence, vnímání) pro vědecké účely. V současnosti je studium dítěte klíčové v mnoha oblastech. Zajímavé je tím, že umožňuje chápat dospělého a jeho jednání lépe, než kdybychom se snažili pochopit jednání dítěte podle chování dospělého. Můžeme dítě vychovat a předat mu společenské zkušenosti, ale každý z nás jim také byl.<sup>22</sup> Znalost psychologie dítěte tak může pomoci k porozumění nás samotných a k pochopení, co jsme jako děti prožívali.

#### 3.1 Periodizace podle Piageta

J. Piaget periodizuje úrovně poznávacích funkcí, kterými je popsána skutečnost, kdy se dítě snaží zharmonizovat vnitřní poznávací procesy, vytvořené na předchozích zkušenostech, s nároky, jež na něj klade okolí.<sup>23</sup>

Piagetova periodizace poznávacích funkcí a její úrovně:

1. **senzomotorická** – od narození do přibližně dvou let. Jedná se o období před vznikem řeči, kdy chybí myšlení a možnost citů založených na vlastních představách. Dítě zpracovává soubor kognitivních podstruktur, ty se mu stanou základem pozdějších vjemů a intelektuálního myšlení. Začíná chápat trvání předmětu v čase a hledá je, když ho nevidí, už ho nepovažuje za neexistující,

---

<sup>22</sup> PIAGET, J. a B. INHELDEROVÁ. Psychologie dítěte. Překlad E. Vyskočilová. Vyd. 5. Praha: Portál, 2010, s. 7-9. ISBN 978-80-7367-798-5.

<sup>23</sup> HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 51. ISBN 80-7178-888-0.

2. **symbolická** (předpojmová) – od dvou do čtyř let. Dítě již používá řeč k pojmenování předmětů. Pomocí slov vyjadřuje svoje přání, protože stále nevnímá svět objektivně. Je egocentricky zaměřeno. Umí si představit určitou činnost nebo věc a následný výsledek pouze ve své mysli,
3. **názorné myšlení** – od čtyř zhruba do šesti až sedmi let. Dítě vyvozuje vlastní logické úsudky, když manipuluje s věcmi. Je schopno vnímat, že něčeho je méně či více za pomoci jednoduchých pokusů. V tomto věku je závislé na činnostech a snadno se nechá ovlivnit tlakem, podněty a myšlenkami ostatních,
4. **konkrétní myšlenkové operace a meziosobní vztahy** – asi do jedenácti let. Dítě se učí novým myšlenkovým postupům, začíná rozumět příčině, početním úkonům, přijímat základy logiky. Dovede upravovat postupy řešení, myšlení je pružnější,
5. **formální logické operace** – mezi dvanácti až čtrnácti lety. Dítě dokáže logicky uvažovat a vyvozovat závěry, vytváří si vztahy mezi pojmy a zároveň je zkouší, vyměňuje si myšlenky s ostatními, bere na vědomí společenské normy a dovede abstraktně přemýšlet.<sup>24</sup>

Periodizace se také nazývá teorií kognitivního vývoje a je základem mnoha dalších pojmů. J. Piaget očekával, že vrozené sklony dítěte a s nimi související vývojová úroveň vymezuje, jak bude dítě reagovat a rozumět světu okolo sebe. Předpokládal, že okolí bude reagovat na vyjadřování dítěte. Podle toho, jak se mění dětské myšlení a poznávání, je kognitivní vývoj postupný i skokový. Mezi důležité procesy v tomto vývoji patří asimilace a akomodace.

Asimilací se rozumí schopnost aplikovat dosavadní schémata a znalosti na nové poznatky a následně jim porozumět a shodně je vysvětlit. Např. dítě zná určité domácí zvíře a další jemu podobné tvory bude považovat za tytéž i přesto, že se mohou lišit velikostně či v menších detailech. Stačí, aby měli podobné vlastnosti (srst, čtyři nohy, ocas).

---

<sup>24</sup> PIAGET, J. In: FARKOVÁ, M. *Vybrané kapitoly z psychologie*. Vyd. 2. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2008, s. 175. ISBN 978-80-86723-64-8.

Při akomodaci naopak dítě mění svá dřívější schémata a znalosti díky novým informacím. Rozpozná, že určité detaily zvířete (chování, jiné končetiny, rohy) neodpovídají již známému domácímu zvířeti. Když mu dospělý potvrdí, že má pravdu, vytvoří si nové schéma odpovídající danému zvířeti. Tyto úpravy původních schémat, znalostí a přidávání nových umožňují dítěti lépe chápat nové skutečnosti.<sup>25</sup>

### 3.2 Pubescence

Pro tuto práci je důležité období mezi jedenáctým až patnáctým rokem, respektive fáze pubescence a rané adolescence. V uvedeném období zažívá jedinec tělesnou a hormonální proměnu, mění se jeho hlas, začíná mu růst ochlupení, nabývá na síle a výšce, začíná sexuálně dozrávat a vstupuje do pubertální fáze. S tou je spojena i změna myšlení dítěte, neboť již dokáže uvažovat nad možnostmi a představami, které existují pouze v jeho myšlenkách. Během pubescence se jedinec snaží být nezávislý na rodičích, dostává se s nimi a také s autoritami do konfliktů při snaze najít své nové já.

V tomto věku začíná jedinec poprvé získávat partnerské zkušenosti a zajímat se o opačné pohlaví. Inspiruje se a vyhledává společnost svých vrstevníků, snaží se vytvořit vlastní styl, přichází na nové zájmy a dbá na svůj vzhled. Vše ve snaze oddělit se od podoby dítěte, od rodičů a jiných dospělých. Pubescent potřebuje větší svobodu, možnost se více rozhodovat, i když se tím vzdaluje od pocitu jistoty, kterou měl doposud v rodině. Sám se snaží získat vlastní pozici ve společnosti a kompetence, aby se cítil co nejjistěji, nezávisle na rodině. Postupně přijímá skutečnost, že svět nečeká přímo na něj, že není plný dobra a bezpečí.

Dospívání není pro děti lehké, bez určitých zásluh nenajdou své místo ve společnosti. Druhý faktor je postupně rozvíjející se sexualita a chápání takových vztahů nejen po fyzické stránce. To se odvíjí i od vztahů mezi rodiči, sourozenci, přáteli a spolužáky,

---

<sup>25</sup> PIAGET, J. In: VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 43-44. ISBN 978-802-4621-531.

kteře mohou mít pozitivní nebo negativní vliv při osvojení si nových sociálních rolí a přijmutí vlastní ženské/mužské podstaty.<sup>26</sup>

Tato fáze je prioritní, protože jedinec dokáže kriticky přemýšlet a zhodnotit pravdivost či nepravdivost výroků a hypotéz, které mu jsou předkládány. Umí oddělit formu od obsahu a kombinovat mezi sebou myšlenky, faktory, předměty nebo výroky nezávisle na jejich vlastnostech a skutečnosti. Jedná jako výzkumník, který zkouší různé hypotézy, hodnotí je a užívá v praxi. Jedná se o schopnost formálních operací, pubescent už nechápe svět takový, jaký je, vytváří si na něj určitý názor a formuje vlastní ideály. To může mít za následek pesimismus, nespokojenost, zklamání, když se nerovnájí realitě. Naučil se zkoumat své myšlenky, jednání, pocity a být kritický sám k sobě. Už se také nezaměřuje jen na sebe, ale i na okolní svět.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 209-212. ISBN 80-7178-888-0.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie; dětství a dospívání*. Vyd. 2. Praha: Karolinum, 2012, s. 369-370. ISBN 978-80-246-2153-1.

<sup>27</sup> LANGMEIER, J. a D. KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 3. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada Publishing, 1998, s. 145-148. ISBN 80-716-9195-X.

## 4 PŮSOBENÍ MÉDIÍ

Médii označujeme nástroje a systémy, které užíváme k hromadné komunikaci. Jde jak o technické prostředky, tak o informační organizace. Prvními prostředky masové komunikace byly knižtisk a kniha. Dnes máme také média audiovizuální, patří mezi ně televize, film, video, počítačové hry a internet. Na internetu se často označují za multimédia v případě, že nám informaci prezentují ve více formách zároveň (video, zvuk, text, fotografie na jednom místě).<sup>28</sup> Vliv médií znamená dlouhodobější působení, účinky označují konkrétnější následky prezentovaného obsahu. Pojem dopad je obecný termín, který zahrnuje účinky i vlivy médií.<sup>29</sup>

### 4.1 Vývoj teorie masové komunikace

Teorie masové komunikace vznikla jako samostatná vědní disciplína v padesátých letech 20. století. Studium účinků masových médií se však datuje už od desátých let 20. století, kdy se poprvé o jejich vliv začaly zajímat společenské vědy. V tomto raném období společnost nedisponuje pravidelným průzkumem účinků médií, proto se odborníci domnívají, že se jim lidé nemohou bránit. Považují média za velmi účinná a domnívají se, že mediální obsah vyvolává okamžitou reakci u příjemců. Souvisí to i s propagandou první světové války a rozvojem nových mediálních kanálů (film, rozhlas). Základním předpokladem doby je, že média působí na všechny stejně.

Následující období se datuje přibližně od třicátých až do šedesátých let 20. století, kdy se ve velkém rozvíjejí výzkumné metody a empirický výzkum. V oblasti psychologie a sociologie se objevují nové skutečnosti, které mají vliv na odhadované účinky médií. Společnost je vytvářena kulturním prostředím, společenským statutem, sociálními vztahy, psychologickým rozpoložením a dalšími faktory, jež ovlivňují příjem účinků médií a rozměňují ho. Do popředí se dostává teorie dvoustupňové komunikace, média svůj obsah cílí na názorové vůdce ve společnosti, kteří mají větší důvěru než média. Jsou to uznávané osoby, jejichž názory jsou přejímány členy

---

<sup>28</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPLOVÁ. Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 15-16. ISBN 80-7178-697-7.

<sup>29</sup> (Tamtéž, s. 152)



skupin. Autority poté předávají obsah svým skupinám s větším úspěchem. Tato doba se tak vyznačuje selektivním vlivem médií.

Další fáze dějin se datuje od sedmdesátých let 20. století. Názor, že média jsou mocná, se vrací, ale už ve více komplexní podobě, nejedná se o myšlenku podnětu a následné reakce. Vystává otázka, jestli se významné účinky médií nehledaly na špatných místech. Výzkum se od problematiky vlivu na jedince obrací na celou společnost a na otázku ovlivňování jejího chodu a vývoje. Zejména na nepřímý dlouhodobý vliv médií a podíl socializace, kterou působí na příjemce. Odborníci si všímají, že média přináší vzory a množství informací, které pomáhají jednotlivcům stát se součástí společnosti a kultury.

Od konce sedmdesátých a počátku osmdesátých let 20. století až do současnosti se prohlubují a zvětšují zkušenosti s médii a v důsledku toho lze zkoumat, jaké změny média prodělala. Média se stávají oficiálně institucí schopnou vytvářet sociální realitu, prezentují svůj určitý pohled, který přenáší dál. Považují se stále za mocné, ale vůči nim stojí nyní aktivní publikum, které má také určitou moc a nepřijímá bezhlavě veškeré mediální obsahy.

Média se rozrůstají a mají ve společnosti stále větší význam. Většina populace má nějaký mediální přijímač. Postup technického vývoje nyní umožňuje být ve spojení s médii i mimo domov a auta. Rozvíjí se internet, média vstupují do digitální éry a ekonomicky rostou. Typická je přemíra stejnorodého obsahu, média zasahující do života společnosti, zábava přesahující do profesionálního zpravodajství a obava z negativních účinků médií. Do popředí vstupuje teorie kódování a dekódování, média nabízejí svůj výklad a pohled na skutečnost, ovlivňují masy. Příjemci jsou schopni zároveň odmítnout a ignorovat tento výklad a nabízený mediální obsah. Média jsou mocná, ale mají omezené účinky.<sup>30</sup>

## 4.2 Vliv médií

Odborníci a běžná veřejnost jsou přesvědčeni, že média přímo i nepřímo významně ovlivňují jednotlivce, skupiny lidí a celou společnost. Dokazuje to nejen snaha

---

<sup>30</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 161-168. ISBN 80-7178-697-7.

regulovat televizní, rozhlasové a postupně také internetové vysílání státními orgány, ale také potřeba politiků a lobbistů dostat se do médií. Dnes a denně kupují soukromé společnosti vysílací čas a chtějí prosadit svou reklamu, ovlivnit nakupujícího. Občanští aktivisté naopak usilují o omezení násilí a sexu v médiích. Všichni sdílejí společný názor, že média mají vliv na chování lidí, ale i na jejich názory, životní styl a rozhodování. Stejně tak mají média schopnost vystrašit a stresovat nebo uvést v omyl. Nemalý podíl mají na vývoj společnosti, mohou mít pozitivní a negativní vliv na společenské změny, stabilitu i technologický rozvoj.<sup>31</sup>

O vlivu mediálních obsahů na život jedince i společnosti nejsou pochyby. Naopak na tom, jak a čím ovlivňují, jaké jsou následky tohoto vlivu, se společnost stále neshodne. Média mají výjimečné postavení, přesně vědí, jak využívat a provozovat sociální komunikaci, protože z ní mají prospěch. Důvodů, proč nelze tento vliv jednoznačně prokázat, je více, tkví v rozdílných pohledech na média a v jejich neustálém rozvoji. Vývoj závisí na typu společnosti, kultuře, ekonomice i technických možnostech, zároveň jsou součástí mnoha dalších institucí, takže vymezení vlivu na jedince nelze od společnosti spolehlivě oddělit. Možnosti, jak účinky na jedinci prokázat, existují, ale exaktní vědou se dokazují velmi obtížně. Ověřit, zda zpráva měla na příjemce specifický vliv, zatím s jistotou nelze.<sup>32</sup>

### 4.3 Účinky médií

Předmětem práce není popsat a vyjmenovat všechny mediální účinky, rozsah by překračoval vymezenou problematiku na úkor kvality. Zkoumat účinky médií můžeme ze dvou úhlů, ale vždy je potřeba brát v potaz kontext. Ten je kritický, ať budeme vyvozovat účinky na publikum ze sledování médií nebo na základě pozorování příjemců. Záleží na vývoji médií, jejich technických možnostech a pokroku, respektive nových médií, která přinášejí nové kanály pro masové šíření informací.

---

<sup>31</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 151. ISBN 80-7178-697-7.

<sup>32</sup> BURTON, G. a J. JIRÁK. *Úvod do studia médií*. Vyd. 1. Brno: Barrister & Principal, 2001, s. 347. ISBN 80-85947-67-6.

Účinky médií jsou závislé na stavu společnosti, její vzdělanosti, převažujícím typu komunikace, ekonomickém stavu a způsobu trávení volného času. Mezi důležité faktory pro definování účinků médií patří např. schopnost společnosti nahlížet sama na sebe s odstupem, pokročilá znalost sociologie, psychologie a technik společenského výzkumu.

Obsah vytvářený médii má určité následky, které lze vypožorovat a zjistit souvislosti mezi reklamními kampaněmi a jednáním zákazníků či mírou televizního násilí a agresivitou mezi dětmi. U politických kampaní lze sledovat kladný nebo záporný výsledek voleb. Všechny tyto případy ukazují, že média jsou schopná upravovat postoje a chování svých příjemců.

Účinky médií můžeme dělit na **krátkodobé** a **dlouhodobé**. U krátkodobého působení lze mluvit o bezprostředních reakcích na obsah médií, jsou netrvalé a neplánované, většinou fyzického či emocionálního typu. Politická diskuze umí způsobit hněv, strašidelný film strach, komedie smích a dobrou náladu, negativní zprávy pocit nebezpečí nebo odsouzení, pohoršení. Reakce mohou být individuální i kolektivní; v kolektivním případě mohou vzniknout náhle vzpoury, demonstrace, panika nebo oslavy čítající větší množství účastníků. Další krátkodobé účinky ve smyslu podnětu a reakce náleží do historie předpokládaných účinků na příjemce masmédií. I přes prezentovaný obsah lidé většinou nereagují okamžitě, pokud vůbec zareagují. Vliv na tuto skutečnost má více proměnných, např. osobní zkušenosti, citové rozpoložení, vzdělání, stav státu nebo občanská nálada.<sup>33</sup>

Dlouhodobé účinky se objevují u témat, jež média prezentují jako důležitá pro společnost v danou dobu, dokud nejsou vystřídány jinou významnou událostí. Neplánované trvalejší účinky se objevují u socializace, brzké u dětí a pokračující u dospělých. Mediální obsah předkládá příjemcům informace o tom, co se od nich čeká v určitých společenských rolích a co od těchto rolí mohou očekávat oni. Pomáhá jedincům pochopit společenské normy, role a hodnoty, ale také negativní sankce, respektive tresty.

---

<sup>33</sup> REIFOVÁ, I. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 294. ISBN 80-7178-926-7.

Děti se lépe orientují a přizpůsobí danému společenskému řádu a média plní funkci stabilizace společnosti. Negativní účinek socializace může mít za následek, že společnost udržuje v současném stavu a brání jí v sociálních změnách. I přesto dokáží média učit příjemce, poskytovat mu nové informace a dovednosti, možnosti přehodnotit své postoje (osvěta, dokumenty, dětské výukové pořady). Další funkcí je sociální kontrola, média ukazují, co je ve společnosti považováno za vhodné chování, nebo naopak, a jak je toto chování oceněno či trestáno. Do jaké míry je záměrná nebo nezáměrná funkce předmětem debaty mezi kritiky médií a jejich zastánci. Sociální kontrola v médiích může být teoreticky ovlivňována vládnoucí třídou a může podporovat chování, které ústí v její prospěch a negativně prezentovat nevyhovující subkultury a radikální názory.<sup>34</sup>

Uvedené skutečnosti se nazývají též **teorií sociálního učení**. Tato teorie je založena na tezi, že lidé se ve společnosti (do které se narodili), učí orientovat přebíráním modelů chování, jež jim společnost poskytuje z více zdrojů. Významným zdrojem sociálního učení je podle A. Bandury jazyk společnosti a symbolika, sdělují člověku, co se od něj očekává a jakou může zaujmout roli. Média ukazují velké množství modelového chování, jsou v dlouhodobém měřítku důležitá pro zlepšení šancí jejich diváků zapojit se do společnosti.<sup>35</sup>

Účinky médií můžeme rozdělit i na **záměrné** a **nezáměrné**. Záměrné jsou především známé reklamní kampaně s cílem ovlivnit chování zákazníků, politické kampaně s cílem ovlivnit potencionální voliče. Poučné a sociální kampaně jsou zaměřené na zlepšení chování osob ve společnosti, například informační kampaň o pravidlech bezpečného silničního provozu. Do záměrných řadíme ještě cílenou ideologickou propagandu a sociální kontrolu ze strany médií. Cílem je příjemce přesvědčit, manipulovat ho a ovlivnit, aby změnil svůj názor, postoj nebo jednání v soukromí i na veřejnosti.<sup>36</sup> Děti a mládež jsou v takových případech nejvíce náchylné, protože ovlivňují následně i dospělé svými požadavky a názory; tvoří značnou část příjemců mediálního obsahu.

---

<sup>34</sup> REIFOVÁ, I. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 294-295. ISBN 807178-926-7.

<sup>35</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 164-165. ISBN 80-7178-697-7.

<sup>36</sup> JIRÁK, J. a B. KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, s. 175-176. ISBN 80-7178-697-7.

V případě nezáměrných účinků mluvíme často o účincích, které je těžké prokázat z důvodu širokého sociálního kontextu, např. vliv násilí v médiích na agresivní jednání či vliv erotiky a sexuálního materiálu na chování. Nejvíce mohou člověka ovlivnit v jeho vývoji, dítě do určitého věku (přibližně do jedenácti let, podle Piagetovy kategorizace začíná období formálních operací) neumí natolik oddělit skutečnost od fikce. Zejména není připraveno na reálně zobrazené násilí, které doposud v jeho představách odpovídalo dětské psychice tohoto věkového období. Častá je náchylnost médií vůči stereotypizaci obsahu a zjednodušování.<sup>37</sup>

Média zjednodušují násilí naznačeným (implicitním) i reálným (explicitním) zobrazením s nereálnými následky. Děti sice vidí na obrazovce, jaký následek má střelné zranění, zlomeniny atp., avšak tyto okolnosti často nemají velký vliv na oběť. Postřelený člověk dokáže zdárně utíkat, bránit se i bojovat a jen minimálně krvácí, k ochraně před střelbou například stačí dřevěné krabice, stoly a automobil.

Média ukazují, že hrdina téměř vždy přežije, nakonec najde pomoc, vyhne se letícím kulkám, pěstní souboj ho nezastaví. V mnoha případech je hrdinou i osoba, která se dopouští nezákonné činnosti, dětem se nabízí představa, že třeba zloděj s dobrými ideály není špatným člověkem.<sup>38</sup>

Stejným problémem trpí i přenos válečných událostí. Média přenášejí obraz vítězné strany a záběry z konfliktů, ale snaží se vyhnout následkům, které válka způsobí obětem.<sup>39</sup> Neukazují se škody a násilí je často nepotrestáno; to může vyústit ve vyšší toleranci vůči násilí a jeho přijetí, v pocity strachu, že se dotýčný stane obětí útoku, v dojmu beztrastnosti, protože nejsou vidět důsledky nevhodného chování.

Děti, které nemají dostatek základních informací k porovnání fikce a skutečnosti, mohou propadnout těmto pocitům nebo se snažit napodobit některou z násilných činností.<sup>40</sup> Děti předškolního věku a prvního stupně základní školy jsou citlivé na tento vliv, hledají ještě vzory, napodobují a mohou informace z fiktivního světa médií považovat za skutečné. Vliv se následně prohlubuje, pokud rodič dítě odkládá

---

<sup>37</sup> MUSIL, J. *Elektronická média v informační společnosti: extenze člověka*. 2., rev. vyd. Praha: Votobia, 2003, s. 96-100. ISBN 80-7220-157-3.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 104 -105

<sup>39</sup> *Násilí*. Vyd. 1. Editor Gál, F. Praha: Egem, 1994, s. 72-73. ISBN 80-85395-41-X.

<sup>40</sup> MUSIL, J. *Elektronická média v informační společnosti*. 2. rev. vyd. Praha: Votobia, 2003, s. 102. ISBN 80-7220-157-3.

k určitému médiu (televizi, počítači, telefonu) a nevěnuje mu pozornost, zbavuje se své výchovné kompetence.

Nelze exaktně dokázat přímý vliv působení médií, avšak studie potvrzují, že dlouhodobé vystavení násilnému mediálnímu obsahu může v dospělosti mít permanentní vliv na dítě, jeho chování, povahu a může vést k problémům se zákonem.<sup>41</sup> Agrese se může projevit už v mateřské škole nebo na začátku školní docházky. Dětský vzor, hrdina, který brání dobré před zlým, může používat agresivní jednání a násilí, aby se ubránil a nastolil pořádek. Dítě si jeho jednání zafixuje jako to dobré a když se dostane do konfliktu, který může připomínat situaci, v níž se nacházel mnohokrát jeho hrdina, zamyslí se, co by udělal, a jeho jednání napodobí. Stejně jako hrdina může dítě využít fyzického násilí, aby konflikt vyřešilo. Jestliže jeho jednání bylo úspěšné, bez konfrontování nebo potrestání, bude pravděpodobně konflikty řešit nadále agresivně.<sup>42</sup>

Další z teorií účinků médií je **nastolování témat**. Média v mnoha případech směřují svou pozornost k atraktivnějším tématům než k opravdu důležitým. V prvním bodě jde o to, o čem bude publikum přemýšlet, a v druhém, jak by mělo o obsahu přemýšlet; tento stav usnadňuje homogenizace zpráv, kdy mnoho zpravodajských médií nabízí agenturní, již hotové zprávy. Příjemce lze ovlivnit počtem vydaných zpráv o dané události a prostorem, který je jim věnován ve zpravodajství. Čím více zpráv o daném tématu je, tím se jeví důležitější. Umístění obsahu značně definuje důležitost zprávy (titulní strana, přímé vstupy, grafická úprava). Délka informování (opakování) o události určuje její aktuálnost. Témata takové agendy jsou různá, ale často propojená, zasahují do politiky, veřejnosti, médií nebo firem.<sup>43</sup>

Zobrazená agrese může sloužit jako **katarze**, osoba sledující agresivní chování ve filmu nebo ve hře ventiluje svou agresivitu a dojde k uklidnění. Jedná se často o počítačové hry s hrdinskou tematikou a střelbou nebo o filmy, ve kterých hrdina vítězí. Už v roce 1961 S. Feshbach testoval několik jedinců, kterým pouštěl film

---

<sup>41</sup> LANGMEIER, J. a D. KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 3. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada Publishing, 1998, s. 291. ISBN 80-716-9195-X.

<sup>42</sup> MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009, s. 78-79. ISBN 978-80247-2310-5.

<sup>43</sup> URBAN, L, J. DUBSKÝ a K. MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011, s. 94-95. ISBN 978-80-247-3563-4.

s agresivní a neagresivní tematikou, v nichž zvítězí hrdina. Osoby před filmem nabádal k agresi vůči ostatním, po projekci agresivní verze nebyli jedinci natolik agresivní jako ti, co zhlédli film bez agrese. Tento pokus později rozšířil R. Goranson, který promítal vyprovokovaným osobám stejný agresivní film se dvěma konci, šťastným a tragickým. Lidé, kteří zhlédli šťastný konec, byli méně agresivní, pozitivní emoce zmírňovaly touhu po agresi.<sup>44</sup> Feshbach změnil nakonec své přesvědčení o katarzi a považuje ji za vyvrácenou, protože podmínky podporující agresi se vyskytují častěji.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. 1.vyd. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999, s. 95-96. ISBN 80-902614-1-8.

<sup>45</sup> SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 42. ISBN 978-80-7254-926-9.

## 5 HISTORIE INTERNETU

Internet je celosvětová síť navzájem propojených počítačů bez společného řídicího centra, komunikující prostřednictvím protokolu TCP/IP (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol). Vyjma počítačů jsou dnes na internetovou síť napojeny i mobilní telefony a multimediální zařízení (TV, herní konzole, Blu-ray přehrávače). Jelikož se jedná o virtuální spojení, možnosti propojení jsou velmi rozšířené, od kabelů po bezdrátové sítě skrze telefonní vysílače, bezdrátové Wi-Fi sítě a satelity. Internet však pro běžného uživatele tento technický základ nepředstavuje; jeho podobu zná prostřednictvím systému WWW (World Wide Web – Celosvětová síť), na kterém se nachází veškerý uživatelsky dostupný internetový obsah.<sup>46</sup>

Podobně jako mnoho důležitých objevů v historii lidstva pochází internetová síť z požadavku armády, ten se výjimečně sešel i s potřebou vědecké komunity. Počátkem 60. let americké ministerstvo obrany potřebovalo bezpečně propojit počítače, aby odolaly případným rušením nepřítele a zrychlily možnost vojenské reakce. Vědecká komunita naopak hledala řešení, díky kterému by mohla rychle a nenáročně posílat důležitá výzkumná data. Ministerstvo obrany pověřilo tímto úkolem vládní agenturu ARPA (Agentura pro výzkum pokročilých projektů), která se zabývá vývojem nových vojenských technologií a sdružuje vědce z mnoha amerických univerzit.

První pokusy v ARPA o komunikaci mezi počítači měl na starosti J. C. R. Licklider, ředitel úřadu pro zpracování informací, který měl zkušenost s vojenskou telefonní sítí letectva. Ta sdružovala operační místa chránící USA před jadernými útoky, zejména ze strany Sovětského svazu. Licklider strávil mnoho času létáním mezi americkými univerzitami, protože hledal způsob, jak přenášet data mezi nimi na dálku a zabránit rostoucímu problému s rozdílnou architekturou univerzitních počítačů. Začaly vznikat základy technologie internetu (komunikační protokoly) a jeho zkušební předchůdci. Lickliderův nápad se nedočkal reálného provozu, protože technologie nebyla na dostatečné úrovni, a roku 1964 Licklider z ARPA odešel.

---

<sup>46</sup> DARPA. *Darpa and the Internet revolution*. [online] 2008 [cit. 2014-11-08]. Dostupné z: <http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2554>



## 5.1 Vznik ARPANETu

Teprve v roce 1966 jeho druhý nástupce R. Taylor uznal, že je technologie na dostatečné úrovni k vytvoření počítačové sítě a zajistil potřebný rozpočet. První úspěšně zprovozněnou sítí byla v roce 1969 síť ARPANET, pojmenovaná přímo podle agentury ARPA. První zprávu, i když nekompletní, odeslal prof. L. Kleinrock mezi počítači Kalifornské univerzity a univerzity ve Standfordu, které jsou od sebe vzdálené přibližně 560 kilometrů. Postupem času byly k oběma univerzitám připojeny ještě další dvě.<sup>47</sup> Decentralizovaná síť prokazovala schopnost adaptovat se na rušení podobně jako telefonní sítě, najít si cestu „oklikou“ a umožňovala mnohostrannou komunikaci se všemi členy sítě. Podobný výzkum probíhal i v evropských státech, avšak z politických důvodů byl sdílen s americkým jen vzácně. Zejména americký výzkum díky vědeckému odhodlání a bohatému rozpočtu překonával veškerá očekávání.

V roce 1974, trojice vědců V. Cerf, Y. Dalal a C. Sunshine vytvořila komunikační protokol (jazyk) internetu TCP/IP, který slouží dodnes. Dali světu slovo Internet, který byl používán jako zkratka termínu „internetworking“ (propojování počítačů pomocí sítě) a rychle se uchytil. Přijetí protokolu bylo rychlé a bez překážek, předznamenávající budoucí rys Internetu, jeho schopnost řídit sám sebe. V roce 1982 už byl TCP/IP standardem. Mezitím americká armáda začala provozovat své vlastní vojenské internetové sítě, např. Milnet (Military Network), a vědecká obec poskytla ARPANET k nekomerčnímu využití s cílem sdílení vědeckých informací. Síť s protokolem TCP/IP se poprvé otevřely běžné veřejnosti v roce 1986, kdy vznikl NSFNET (internetová síť Organizace na podporu vědy a výzkumu v USA), který poskytl přístup k americkým superpočítačům provozovaným vzdělávacími organizacemi.

## 5.2 Rozšíření Internetu

Během následujících let proniká Internet do Evropy a Asie, vznikají první ISP (komerční poskytovatelé Internetu), definuje se protokol datových přenosů (FTP),

---

<sup>47</sup> DARPA. *Darpa and the Internet revolution*. [online] 2008 [cit. 2014-11-08]. Dostupné z: <http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2554>

převažují komerční sítě známé už pouze jako Internet. V roce 1990 končí projekt ARPANETu a o pět let později končí i NSFNET, veškerý provoz Internetu je dostupný pro komerční účely.<sup>48</sup>

Počínaje devadesátými léty vzniká „Internet“, jak ho známe dnes, díky systému WWW (World Wide Web), který navrhl T. Bernes-Lee, britský počítačový vědec, a R. Cailliau, belgický počítačový vědec. V roce 1989 naprogramovali systém propojených hypertextových dokumentů, které se dají prohlížet za pomoci webového prohlížeče ke zlepšení interní komunikace v CERNu (Evropská organizace pro jaderný výzkum). Oba vědci si záhy uvědomili, že celý koncept může být použit celosvětově a v roce 1990 ho navrhli pro použití v Internetu na propojení a přístup k informacím, které si může uživatel prohlížet podle svého zájmu.

Dnes známe hypertextové odkazy především jako adresy, které nám v prohlížeči otevrou odpovídající webovou stránku. Tentýž rok vytvořili a otestovali první webovou stránku, následující rok publikovali své poznatky a rovněž poskytli web jako dostupnou veřejnou službu na Internetu. Postupem času se začaly stavět první servery, vznikl první grafický prohlížeč webu, který dopomohl k enormnímu rozšíření této služby. Vzniká konsorcium WWW (sdružení, které má na starosti vývoj webu), ve velkém se začínají používat internetové videohovory, diskuzní fóra, internetové obchody, komunikační programy, informační portály a sociální sítě. Zvyšují se nároky na datový přenos a poskytovatelé jsou nuceni investovat peníze do rozvoje infrastruktury Internetu, což se děje dodnes.

Vznikají nové stránky po celém světě, standardizuje se jazyk HTML (slouží k vytváření názvu webových domén) a protokol HTTP (k datové komunikaci). WWW konsorcium podporované agenturou DARPA (dřívější ARPA), aktivní práce a snaha Bernes-Leeho vytvořit sémantický web umožňuje rychlý jednoduchý přístup k informacím, který má za následek i velký úspěch Internetu mezi lidmi a jeho růst i v současné době.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> MUSIL, J. *Elektronická média v informační společnosti*. 2. rev. vyd. Praha: Votobia, 2003, s. 158-159. ISBN 80-7220-157-3.

<sup>49</sup> W3C. Facts about W3C - history. [online] 2012 [cit. 2014-11-08]. Dostupné z: <http://www.w3.org/Consortium/facts.html>

## 6 ZDROJE NÁSILÍ NA INTERNETU

V kapitole jsou uvedeny nejčastější zdroje násilí vyskytující se na internetu, vysvětleny funkce těchto zdrojů a ukázáno nebezpečí, které se v nich může skrývat.

### 6.1 Blogy

Blog je zkratka anglického sousloví web log, jehož prostřednictvím může uživatel webu publikovat své vlastní příspěvky. Je součástí myšlenky Webu 2.0, ve kterém uživatel aktivně sdílí a vytváří obsah na internetu. Blogem se často chápe osobní internetová stránka, na které uživatel pravidelně skrze zavedený publikační systém píše články, sdílí fotografie, videa a propaguje své názory. Nejznámějším blogovacím prostředkem je Blogger.com (od Google) a Wordpress (od otevřené komunity vývojářů) nebo česká varianta Blog.cz (CET21).

Typickým českým blogem, který vznikl ještě před definováním web logu je např. Neviditelný pes Ondřeje Neffa, jenž dnes sdružuje mnoho publikujících osobností a věnuje se řadě témat díky spolupráci s Lidovými novinami. Blogy jsou často využívány zpravodajskými společnostmi, politickými osobnostmi nebo kampaněmi, používají ho i soukromé firmy jako doplněk marketingu a PR a ostatní uživatelé Internetu. Zpravodajské weby mají ve své nabídce blogy společensky uznávaných lidí, politiků, vlastních redaktorů i svých čtenářů. Existují i specializované blogy, pro které se vžil název odpovídající tématu (food blogy) nebo technologii (video blogy).<sup>50</sup>

Blog může být publikačním prostředkem jedné osoby, ale i celé skupiny nebo ho využívá určitá internetová komunita. Obsah blogu je rozmanitý, protože se často jedná o osobní tvorbu, neoficiální příspěvky. Uživatel blogu může vystupovat pod přezdívkou, z toho plyne riziko, že publikované informace se nemusí zakládat na pravdě. Blog může být využit ke kyberšikaně dospělých a dětí. Agresor se může skrývat za přezdívkou, falešným nebo převzatým jménem, ale i svým vlastním. Publikovat může např. upravené fotografie, pomluvy a podnítit další diskuzi pod

---

<sup>50</sup> POLESNÝ, D. *10 tipů, jak vytvořit úspěšný blog*. [online] 2009 [cit. 2015-02-03]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/10-tipu-jak-vytvorit-uspesny-blog/sc-3-a-149044/>

příspěvkem na adresu oběti. Pravdivost informací a věk uživatele nikdo neověřuje. Překážkou se může stát například uvedení data narození či potvrzení uživatelské smlouvy, jež ani pro dítě není těžké překonat. Může se v takovém případě dostat k obsahu, který není vhodný pro jeho vývoj, ať už se jedná o fotografie, ukázky z filmů obsahující násilí nebo sprosté příspěvky.<sup>51</sup>

Standardem je, že blogy jsou řazeny od nejnovějších příspěvků a obsahují minimálně čas a datum vydání, grafická stránka se různí podle profesionality blogu a zkušeností autora. Blogy jsou uživatelsky velmi upravitelné (šablony, písma, barvy, rozložení), ale neumožňují zásah do zdrojového kódu a změnu vlastností, pokud nejste součástí vývojového týmu poskytovatele blogového systému. Tím je zajištěna funkční jednoduchost blogů bez potřeby mít programovací zkušenosti. Příspěvky jsou na blogu archivovány chronologicky, ale lze jim přidat vlastní permanentní adresy pro lepší vyhledávání. Nové příspěvky jsou ve většině případů publikovány i na čtečkách RSS, které slouží k usnadnění odběru článků publikovaných na webu.

Odstranit informace může být velmi těžké, v případě zneužití či závadného materiálu je třeba kontaktovat provozovatele blogu, přesto může být výsledek nejistý. Provozovatel musí uznat, že obsah je nevhodný, překážkou může být i jazyková bariéra, ale většinou je škoda už napáchána. Jsou známy případy, kdy se stal blog natolik populárním, že se dočkal vydání svých příspěvků i na fyzickém médiu. V České republice je to např. blog Denik Ostravaka. Nejvíce blogových obsahů vzniká v USA, následně v Kanadě, Rusku a Austrálii.<sup>52</sup>

## 6.2 Online hry a virtuální světy

Online hry a virtuální světy jsou součástí nových médií, herního počítačového průmyslu a celkově odrážejí pokrok celosvětového rozvoje počítačových sítí. První online hry se začaly objevovat jako RPG (Role-Playing Game, hráč se ujme role své herní postavy) v textové podobě už na prvních univerzitních a internetových sítích. Obliba byla značná mezi studenty věnujícími se programování a mnoho z nich

---

<sup>51</sup> *Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Vyd. 1. Editor Alena Černá. Praha: Grada, 2013, s. 30. ISBN 978-80-247-4577-0.

<sup>52</sup> PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální sítě*. Vyd. 1. Praha: Oeconomia, 2010, s. 102-104. ISBN 978-80-245-1742-1.

vytvářelo i své vlastní. S vývojem Internetu a herního průmyslu si online her všímají i profesionální herní studia. Vedle sebe existují jak jednoduché online internetové hry naprogramované v jednodušších jazycích Java a Flash, často zdarma, hratelné na webových stránkách, sociálních sítích tak velké propracované online hry o miliardových rozpočtech.<sup>53</sup>

Hry jsou často typu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) a hrají je najednou tisíce hráčů. Dostupné jsou ve fyzické podobě v obchodech i prostřednictvím digitální herní distribuce na PC jako Steam, Battlenet či herních konzolích prostřednictvím Xbox Live a Playstation Store.

Mezi veřejně nejznámější online hry patří např. fantasy World of Warcraft a vesmírná simulace EVE Online. Lze v nich hrát s virtuální postavou, která je součástí uceleného vymyšleného světa s vlastními pravidly, morálkou a ekonomikou. Hráči k dosažení úspěchu často spolupracují s jinými, zároveň se vyzývají na souboje. Častým znakem těchto her jsou vnitřní a vnější herní komunity; vnitřní sdružují hráče pod určitou skupinu jedinců, kteří vyznávají stejné herní hodnoty. Vnější mohou vycházet z těch vnitřních a představují komunitu hráčů v reálném životě, jež se scházejí a činí z hraní společenskou událost. Většinou s hraním začínají dříve chlapci, než dívky a první herní zážitky se odehrávají mezi jedenácti až patnácti lety.<sup>54</sup>

V možnosti soubojů a vytváření komunit je největší nebezpečí pro děti, které nejsou dostatečně vyspělé, aby přijaly odmítnutí nebo prohru. Hráči mohou být vyloučeni z komunity za trest, obtěžování neustálým zabíjením jejich postavy, zahlcováním komunikačního kanálu urážkami a internetovými odkazy. Hráč může změnit server, na kterém hraje, nastavit ignorování obtěžujících hráčů, přesto se může cítit ublížen, jako když je vyloučen z třídního kolektivu. Znamé jsou i případy, kdy si agresori najdou ve hře oběť, kterou znají v reálném životě (ze školního prostředí). Díky komunitní stránce hry se může dítě dostat i k nevhodnému obsahu šířenému právě komunikačními kanály. Problémem je i dodržování věkového omezení u online her. Herní žánry (např. střílečky, RPG), které spočívají v zabíjení nebo jsou příliš

---

<sup>53</sup> PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomia, 2010, s. 49. ISBN 978-80-245-1742-1.

<sup>54</sup> SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 42. ISBN 978-80-7254-926-9

realistické, mohou dítě ovlivnit v dalším vývoji. Nedílnou součástí většiny online her jsou boje hráč proti hráči. Úspěšný hráč je hrou často odměněn za zabití druhého, dítě se tedy může naučit virtuální agresi, jejíž užití se zdánlivě jeví jako přínosné.<sup>55</sup>

MMO hry nabízejí více žánrů, střídání z pohledu první osoby, závody automobilů, stavební strategie, letecké simulátory. Hry vyžadují instalaci značných dat a jsou placeny jednorázově, měsíčními příspěvky anebo se hrají zdarma v modelu F2P (Free to Play), kdy jsou financovány prodejem různých herních předmětů za herní i reálnou měnu, které mohou, ale nemusí ovlivňovat celkový herní zážitek. Přístupnost je velmi jednoduchá, v případě že hráč hraje zdarma, může zůstat v anonymitě.<sup>56</sup> Na tomto základu existují i malé hry, oblíbené zejména na mobilních telefonech a tabletech; jsou jednodušší, menší a nejčastěji využívají F2P modelu nebo jednorázové platby. Vzhledem ke značnému rozšíření mobilního internetu a jeho rychlosti se mobilní hry staly velkou konkurencí webovým portálům s Java a Flash hrami, které pomalu ustupují a přesunují se na sociální sítě. Největší rozšíření zažily před nástupem chytrých telefonů, tam je nahradily hry distribuované přímo výrobcí operačního systému.<sup>57</sup>

### 6.3 Sociální sítě

Na sociálních sítích se pomocí internetu shromažďují lidé, kteří se nemohou setkat fyzicky, ale také lidé, kteří se obvykle scházejí i v reálném světě. Uživatelé si na sociálních sítích zakládají svůj profil, ten však často obsahuje osobní údaje např. fotografie, zájmy, videa, aktuální stav uživatele. Lidé mohou posílat zprávy, psát si s přáteli, vytvářet seznamy přátel, psát komentáře. Jakékoliv změny v profilu jsou okamžitě viditelné u přátel, kteří mají přístup k profilu a k vloženým příspěvkům.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Kyberšikana: průvodce novým fenoménem. Vyd. 1. Editor Alena Černá. Praha: Grada, 2013, s. 28 - 29. ISBN 978-80-247-4577-0.

<sup>56</sup> BOČEK, M. *Online hry: cesta k penězům*. [online] 2006 [cit. 2015-02-03]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/online-hry-cesta-k-penezum/odkud-se-online-hry-vzaly/sc-3-a-133298-ch-51254/default.aspx#articleStart>

<sup>57</sup> ČT24. *Nové trendy herního průmyslu - jednoduché hry a zdarma*. [online] 2011 [cit. 2015-02-03] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/ekonomika/130188-nove-trendy-herniho-prumyslu-jednoduche-hry-a-zdarma>

<sup>58</sup> HULANOVÁ, L. Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality. 1. vyd. Praha: Triton, 2012, s. 41-42. ISBN 978-80-7387-545-9.

Takřka v reálném čase se dá sledovat to, co ostatní lidé dělají. Nejznámějšími službami u nás jsou např. Facebook, Twitter a Spolužáci.cz. Alespoň jednu sociální síť využívá většina mladých lidí. Použití sociálních sítí závisí i na preferencích uživatele, až na výjimky každá cílí na určité trendy a zájmy. Facebook je nejmasovější, snaží se pokrýt nejvíce zájmů, komunikaci, hry, fotografie, informace. Twitter vzhledem k omezení textu na 160 znaků je vyhledáván náročnějšími uživateli kvůli informacím přímo od zdroje, bez nadbytečných sociálních funkcí. Cílovou skupinou Instagramu jsou ti, kteří rádi fotografují a sdílejí své fotky.

Existují sociální sítě, které nepřekračují území určitého regionu a státu. Největší z nich se nacházejí v Číně a mají často stejný, nebo i větší počet uživatelů než největší celosvětové sociální sítě. Přesto, že dnešní sociální sítě nabízejí velkou možnost konfigurace toho, co chceme sdílet, jejich využití je závislé právě na nás a našich zkušenostech.

Děti si často neuvědomují dosahy svých aktivit na internetu, možnosti zneužití jejich informací, fotografií a příspěvků. Bránit se nařčením a cíleným útokům šikany či vyloučení ze skupiny přátel je stejně těžké jako v reálném životě. Dítě může být zostuzeno před všemi přáteli podobně, jako se to může stát při psychické šikaně přímo ve škole. Na sociálních sítích se lze setkat s nevhodným obsahem, např. fotografiemi spoře oděných osob, násilnými a pornografickými videi. Jestliže jej nikdo nenahlásí, může se na síti vyskytovat dlouhou dobu. Nevhodný obsah se na sociální síť může vždy rychle vrátit, protože často bývá ve formě odkazu na jinou internetovou stránku nebo ho uživatel může znovu na síť nahrát. I přes snahu kontrolovat, s čím se dítě na internetu setká, není problém, aby na sociální síti zhlédlo např. video, které obsahuje vraždu či jiný násilný děj. Zejména teroristické organizace jsou aktivní na sociálních sítích a takto sdílený obsah se může dostat z jedné strany planety na druhou i během několika minut. Bezpečnost sociálních sítí není založena na předcházení, ale na následném řešení problému.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> *Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Vyd. 1. Editor Alena Černá. Praha: Grada, 2013, s. 28. ISBN 978-80-247-4577-0.

## 6.4 Internetová komunikace

### E-mail

E-mail (elektronická pošta) je jednou z komunikací přes internet. Často se využívá, protože je levný, rychlý a uživatelsky přístupný. Elektronická pošta je starší než samotný Internet, e-mail se používá už od vzniku předchůdců Internetu (ARPANET síť). Podobně jako knihtisk umožnil rozšíření psaného slova a snížil mnohonásobně cenu knih, e-mail umožnil lidem rychle komunikovat nehledě na dálku téměř zadarmo. Doposud byla veškerá komunikace vždy placená.

Vzhledem ke své přístupnosti a ceně tvoří většinu e-mailové komunikace spam (nevyžádané a podvodné e-maily), který zná každý uživatel. Přestože většina spamu je filtrována poskytovateli e-mailu a e-mailovými klienty (programy), e-mailový spam může být šířitelem zpráv nevhodných pro děti. Může se jednat o nabídky na léky, odkazy na videa, podvodné stránky. Zprávy mohou být automatizované anebo od anonymních uživatelů, proto vysledovat majitele e-mailu je pro běžného člověka téměř nemožné, pokud se nejedná o policejní vyšetřování. Ani tam není však úspěch zaručen. Obsah e-mailu není nijak kontrolován z hlediska věku a přístupnosti, kdokoliv, tedy i děti si přes něj mohou poslat, co chtějí, omezit jej může pouze velikost přílohy e-mailu.<sup>60</sup>

### Fórum

Fóra jsou tematicky specializované diskuzní stránky, kde se komunikuje prostřednictvím vkládání zpráv a obrázků. Uživatelé píší na určitá témata své příspěvky a názory, které jsou většinou kontrolovány administrátory fóra. Ti ho udržují v souladu s podmínkami, které fórum vyznačuje. Podmínky se mohou lišit, záleží na tématu, serióznosti a provozovateli. Pokud obsah není z hlediska zákona závadný, je zcela na provozovateli, jak fórum řídí. Fórum umožňuje anonymně příspěvky číst, ale k zapojení do diskuze je třeba si vytvořit účet. Zvykem je nekonfliktní komunikace bez sprostých slov k tématu. Fóra převážně slouží na pomoc uživatelům v různých oblastech. Jestliže hledáte pomoc na internetu,

---

<sup>60</sup> PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomia 2010, s. 50. ISBN 978-80-245-1742-1.



pravděpodobně najdete řešení na diskuzním fóru. Některá fóra jsou uzavřená a jejich přístup je podmíněn pozvánkou.<sup>61</sup>

### **Chat, IM, VoIP**

Chat je diskuze mezi dvěma a více uživateli, jeho název pochází z angličtiny a v překladu jde o „tlachání“. Původně chat existoval na specializovaných webových stránkách jako Instant Messanging rozdělený podle zájmů a témat, uživatel mohl chat využívat anonymně. Dnes je chat součástí sociálních sítí a IM klientů a jeho anonymita záleží na tom, jak pravdivé údaje uživatel uvede.

Instant messanging slouží k posílání zpráv, chatování, k zasílání souborů, to vše na rozdíl od e-mailu v reálném čase. Na obou stranách komunikace musí být přítomni recipienti. Klientů, kteří poskytují IM je více, např. ICQ, Whatsapp, Skype. Jsou navzájem nekompatibilní, ale v základu je jejich programování podobné. IM klienti jsou oblíbení, protože navozují pocit přítomnosti osoby, se kterou komunikujeme, i když pouze virtuálně.

VoIP je zkratka Voice over Internet Protocol, jde o přenos hlasu (podle služby i videa) mezi zařízeními podporujícími internetový protokol. Lze ho tedy provozovat prostřednictvím internetu, intranetu, nebo vlastní počítačové sítě. Ke komunikaci je následně třeba VoIP klient, mobilní telefon či VoIP telefon. Jeho přednost je v ceně, telefonování prostřednictvím počítačové sítě má minimální náklady. Moderní VoIP klienti často umí telefonovat i do klasické telefonní sítě (za poplatek), mezi ně patří např. Skype. Dalším nejvíce používaným klientem je Google Talk a program, kterému se přezdívá TeamSpeak. Je využíván především při komunikaci skupiny lidí, často počítačových hráčů. VoIP se dnes nepoužívá samostatně, komunikační klienti podporují i jiné způsoby komunikace (chat, telefonní síť, video).<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> TECHTERMS.com. *Web forum*. [online] 2011 [cit. 2015-02-12]. Dostupné z: [http://techterms.com/definition/web\\_forum](http://techterms.com/definition/web_forum)

<sup>62</sup> PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomia 2010, s. 51-53. ISBN 978-80-245-1742-1.

## 6.5 Zpravodajské portály

Zpravodajské portály sdružují a vytvářejí multimediální obsah, který známe z novin, rozhlasu i televize, do jednoho informačního celku, jenž je snadno dostupný a má větší dopad. Působí takřka na všechny smysly příjemce. Internetové zpravodajství je dnes natolik důležité, že většina portálů má vlastní redakci nebo je spojena s novinovou či televizní podle toho, jaký má původ. Svůj podíl na tom má aktuálnost zpravodajství, redakce nemusí čekat do vydání novin, televizního nebo rozhlasového vysílání, zprávu může ihned vydat.

Obsah zpravodajských portálů je různorodý, vyskytují se v něm seriózní zpravodajské a publicistické žánry, reklama, ale v některých rubrikách i bulvár. Existují i internetová zpravodajství zaměřená pouze na bulvární zpravodajství (např. eXtra.cz). Provozovateli největších zpravodajských portálů jsou mediální domy, které mají zkušenost s novinovým a televizním vysíláním, existuje ale mnoho těch, které jsou pouze na internetu a nepojí se s žádným jiným médiem. Je běžné, že značná část internetového zpravodajství je tvořena informacemi od zpravodajských agentur, např. vnitrostátní ČTK či mezinárodní Reuters. Na zpravodajských webech jsou přístupné zprávy o nehodách, válečných konfliktech, vraždách, trestných činech a tyto události mohou být značně explicitní, jde o faktické násilí. Lze se setkat i s necenzurovanými videi, která slouží jako návnada čtenosti, již spousta dospělých neodolá. Ti předem vědí, že jde o násilný či jinak nevhodný obsah, ale na zvědavé dítě, které má přístup ke zpravodajskému portálu, působí návnady čtenosti stejně dobře jako na dospělého.<sup>63</sup>

## 6.6 Webové stránky

Za zdroj násilí lze označit běžné webové stránky, zejména stránky ilegální, s rasistickým obsahem. Všeobecně weby vhodné pouze pro plnoleté osoby. Nebezpečím mohou být „uploadovací“ servery (stránky typu ulož.to), kde uživatel

---

<sup>63</sup> URBAN, L., J. DUBSKÝ a K. MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011, s. 94-95. ISBN 978-80-247-3563-4.

může nahrát a stáhnout téměř libovolný obsah.<sup>64</sup> Vyhledávací portály bez cenzury mohou být snadnou cestou k nalezení tohoto obsahu. Na mnoha stránkách je přístup k obsahu určenému pro plnoleté podmíněn pouze uvedením data narození nebo odsouhlasením, že je uživateli více než osmnáct let. Dítě dokáže jednoduše stáhnout film, seriál, který může obsahovat násilné a sexuální scény. Ne vždy je třeba stahovat, web obsahuje stránky s extrémistickou tematikou, stránky, které se zaměřují na drastická videa, humorné stránky nevhodné pro mladé publikum (černý humor) a video portály, např. Youtube a Vimeo.

Největší video portál Youtube má možnost nahlásit nevhodný obsah a filtrovat ho ještě před nahráním, také umožňuje videa označit jako nevhodná pro plnoleté. Video portály podobně jako televize mohou obsahovat násilí, které pochází z filmů, seriálů, zpráv, reklam a jiných komerčních pořadů. Jde o reálné násilí z informačních zdrojů a fiktivní z umělecké produkce.<sup>65</sup>

Televize mají vlastní video portály, kde lze sledovat některé televizní pořady, seriály a filmy z archivu, např. Prima Play, iVysílání (ČT), Voyo.cz (Nova). Podobně lze sledovat zahraniční internetové televize, kde si obsah vybírá sám uživatel (Netflix). Na webu není vždy uvedeno, pro jakou věkovou kategorii je mediální obsah vhodný. Vyhledávací prohlížeče umožňují nastavit míru cenzury vyhledávaného obsahu. I přes daná omezení však mohou jakékoliv stránky krátkodobě zahrnovat nevhodný obsah. Konstrukce Internetu často neumožňuje odstranit informace natrvalo, i přes možnost zažádat o jejich odstranění, například z vyhledávače Google.<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> HULANOVÁ, L. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. 1. vyd. Praha: Triton, 2012, s. 40-41. ISBN 978-80-7387-545-9.

<sup>65</sup> URBAN, L., J. DUBSKÝ a K. MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011, s. 188. ISBN 978-80-247-3563-4.

<sup>66</sup> GOOGLE. *Centrum pro bezpečnost – zabezpečení pro Vaši rodinu na míru*. [online]. [cit. 2015-02-03] Dostupné z: <https://www.google.cz/intl/cs/safetycenter/families/manage/personal-information>

# PRAKTICKÁ ČÁST

## 7 EMPIRICKÉ ŠETŘENÍ

### 7.1 Výzkumný cíl a hypotézy

#### Výzkumný cíl

Praktická část si klade za cíl zjistit, v jaké míře jsou žáci druhého stupně základní školy ovlivněni násilím na internetu. Za pomoci kvantitativního dotazníkového šetření na základní škole bylo v souladu s vytyčeným cílem zkoumáno, zda násilí má vliv na žáky, zda si ho uvědomují a setkávají se s ním.

#### Výzkumné otázky a hypotézy

Stanovené výzkumné otázky, na které budou hledány odpovědi, jsou následující:

1. Hrají online hry na internetu více chlapci než dívky?
2. Tráví žáci u počítače více času než u televize?
3. Mají děti přístup k internetu z více než jednoho přístroje?
4. Myslí si žáci, že vliv násilí na internetu má větší vliv na ostatní lidi než na ně samotné?
5. Dodržují děti většinou věková doporučení a omezení na internetu?
6. Nahlašují žáci ve většině případů nevhodný obsah na internetu?

Na základě výzkumných otázek byly formulovány následující hypotézy:

**Hypotéza č. 1:** Online hry na internetu hrají více chlapci než dívky.

V první otázce se zkoumá čas, který žáci stráví u online her, kde je vyšší riziko možného násilí. Chlapci jsou obecně vystaveni možnému násilí více vzhledem k jejich vysoké oblibě hraček ve tvaru zbraní, her se střeleckou tematikou a větší sledovanosti akčních filmů.

**Hypotéza č. 2:** Žáci tráví více času u počítače než u televize.

U druhé výzkumné otázky je cílem zjistit, u jakého zařízení tráví děti v dnešní době nejvíce volného času a odhalit primární zdroj, ve kterém se násilí může objevit.

Primární vliv by na ně neměla mít již televize, avšak počítač respektive internet v něm.

**Hypotéza č. 3:** Děti mají přístup na internet z více než jednoho přístroje.

Cílem je vysledovat, z kolika zařízení se žáci běžně k internetu přihlašují. Mohou-li se k internetu připojovat na více místech a častěji.

**Hypotéza č. 4:** Žáci si myslí, že vliv násilí na internetu má větší vliv na ostatní lidi než na ně samotné.

Hypotéza je důležitá, poněvadž žáci mohou přisuzovat vliv násilí ostatním, ale pochybují, že má vliv i na ně. Vychází se z předpokladu „efektu třetí osoby“ formulované W. P. Davidsonem.

**Hypotéza č. 5:** Více než 50 % žáků nedodrží věková doporučení a omezení na internetu.

V páté výzkumné otázce se poukazuje na možné setkávání s násilím, které je zpravidla spjato s dodržováním věkového omezení a doporučení na internetu, jež je snadno překonatelné. Rozhoduje u nich pouze vůle dítěte, dodrží-li je, či nikoliv.

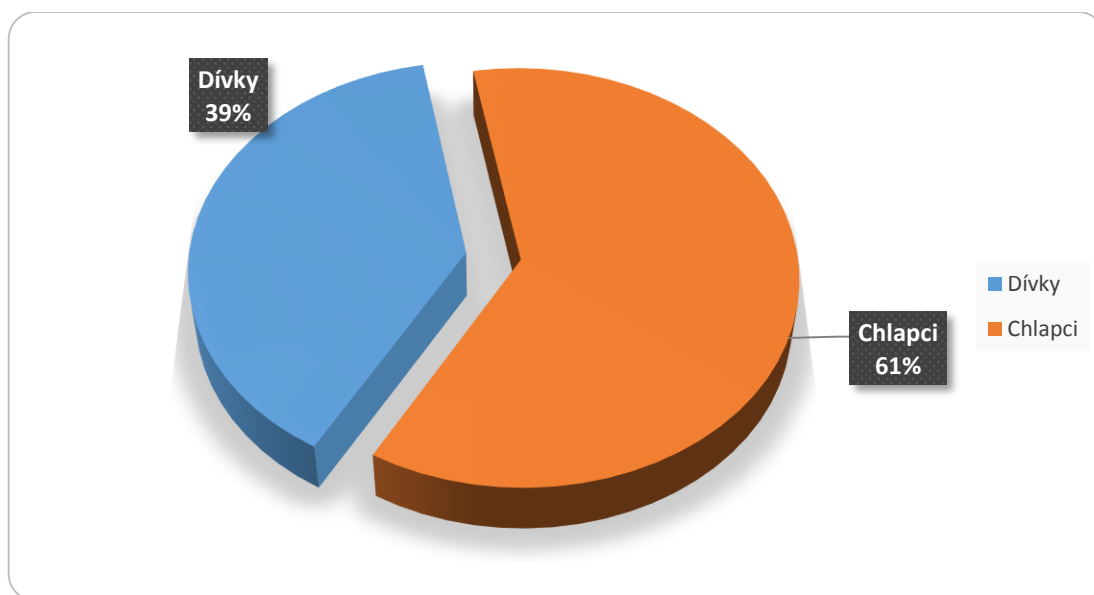
**Hypotéza č. 6:** Více než 50 % žáků nenahlásí nevhodný obsah na internetu.

Výzkumná otázka se týká chování žáků v případě, že se na internetu setkají se závadným obsahem. Zjišťuje, zda a komu děti tento obsah nahlašují. Je založena na časté neochotě dítěte informovat rodiče o závadném obsahu na internetu a nenahlašování nevhodných stránek provozovatelům.

## 7.2 Výzkumný vzorek

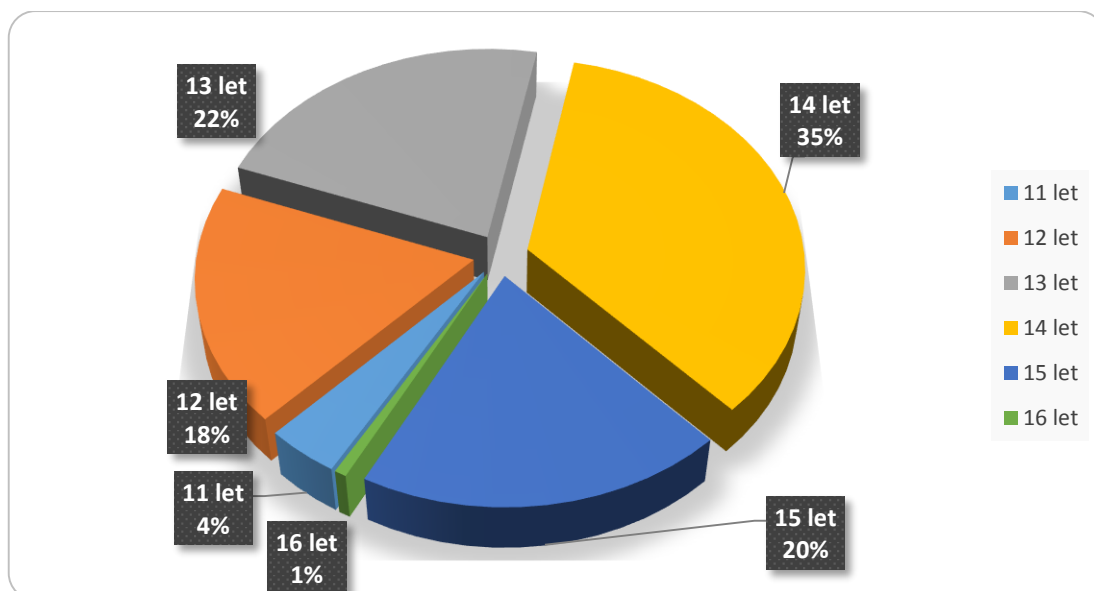
Jedná se o žáky druhého stupně (šestých až devátých tříd) Základní školy Lidická v Hrádku nad Nisou. Žáků je dohromady 152, z toho 93 chlapců a 59 dívek. Šestou třídu tvoří 7 dívek a 19 chlapců, sedmou 16 dívek a 9 chlapců, osmou 8 dívek a 33 chlapců, devátou 28 dívek a 32 chlapců. Celkem se dotazníku zúčastnilo 6 jedenáctiletých dětí, 28 dvanáctiletých, 34 třináctiletých, 53 čtrnáctiletých, 30 patnáctiletých a 1 šestnáctileté dítě.

Graf 1: Pohlaví



Zdroj<sup>67</sup>

Graf 2: Věková struktura



Zdroj<sup>68</sup>

<sup>67</sup> Urbánková, 2014 (vlastní šetření)

<sup>68</sup> (Tamtéž)

## **7.3 Výzkumná metodika a časová organizace**

### **Výzkumná metodika**

Pro dotazování byl použit kvantitativní dotazníkový výzkum – kvótní výběr. Dvě otázky byly otevřené, polootevřené otázky byly taktéž dvě (žáci mohli doplnit vlastní odpověď), zbylých čtrnáct otázek bylo uzavřených. S otázkami určujícími věk, pohlaví a třídu žáka souvisejí otázky týkající se užívání internetu - jak často ho používají a kolik času na něm průměrně denně stráví. Tyto základní informace poslouží k porovnání času a zvyklostí, jež mají souvislost s internetem např. rozdíl mezi chlapci a dívkami.

Další otázky vedou ke zjištění, zda žáci (ne)hrají online hry na internetu a jak dlouho je během týdne hrají, zároveň si mohou vybrat, jaké žánry online her mají v oblíbě. Děti měly posoudit, zda tráví více času u televize nebo počítače s internetem či bez něj a jaké přístroje používají pro připojení k Internetu. Další otázky se zabývají tím, jaké služby žáci na internetu využívají, jaké soubory z internetu stahují a dodržují-li věková doporučení a omezení. Velmi důležité pro výzkum jsou otázky zjišťující, zda se žáci na internetu setkali vědomě s násilím, u jaké služby se toto násilí vyskytlo a zda jej nahlásili rodičům nebo provozovateli, či k nahlášení neměli důvod.

Poslední tři otázky se týkají vnímání násilí a jeho podhodnocování. Zkoumají, zda si žáci myslí, že je násilí ovlivňuje nebo že má vliv na ostatní lidi, známé i neznámé. Lidé většinou sobě samým nebo těm, které znají, přiznávají minimální možnost ovlivnění násilím na internetu, ale cizí osoby jsou podle nich ovlivnitelné.

### **Časová organizace**

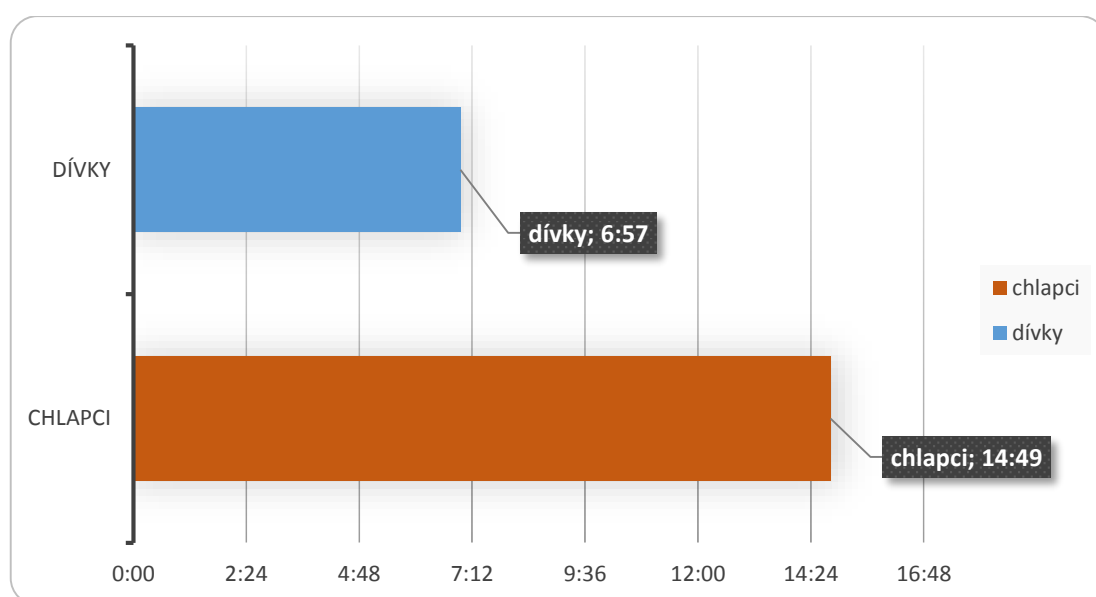
Řediteli školy byl zaslán průvodní dopis s prosbou o uskutečnění výzkumu. Po vzájemné dohodě mu byla přislíbena zpětná vazba – výsledky šetření. Dotazníky byly vytištěny a přineseny řediteli Základní školy Lidická v Hrádku nad Nisou s požadavkem, že budou rozdány pouze žákům druhého stupně a těm, kteří již internet v minulosti používali (což se týkalo všech). Ředitel školy byl informován o charakteru dotazníku, o typu zadaných otázek a způsobu jejich vyplňování a o všech dalších nezbytných úkonech souvisejících se zpracováním dotazníků. Dotazníky byly následně žákům rozdány jednotlivými učiteli v hodinách občanské

nauky, vyplněny a navraceny během čtrnácti dnů řediteli školy, od kterého byly následně vyzvednuty. Celkem odpovědělo 152 dotázaných žáků, z toho 93 chlapců a 59 dívek. Všechny dotazníky byly navraceny.

## 7.4 Výsledky výzkumu

Graf 3: Průměrný čas strávený hraním online her týdně

„Kolik hodin týdně průměrně strávíš hraním online her?“



Zdroj<sup>69</sup>

Průměrný čas, který stráví dívky týdně hraním online her, je 6 hodin a 57 minut, přičemž chlapci jim věnují více než dvojnásobek této doby, průměr je 14 hodin a 49 minut. Celkový čas u dívek byl 243,5 hodin týdně a z 59 dotázaných dívek jich celkem hraje online hry 35. U chlapců je zastoupení hráčů online her většinové, z 93 jich hraje online hry 82, v součtu jde celkem o 1214,5 hodin týdně. Průměrný čas je vypočítán vydělením celkového času stráveného hraním počtem hrajících (viz Graf 1).

Pokud by se započítali žáci jako jeden celek, ze 152 dětí jich 117 stráví hraním 1458 hodin týdně, to je průměrně 12 hodin a 28 minut na osobu. Chlapci, tak věnují denně

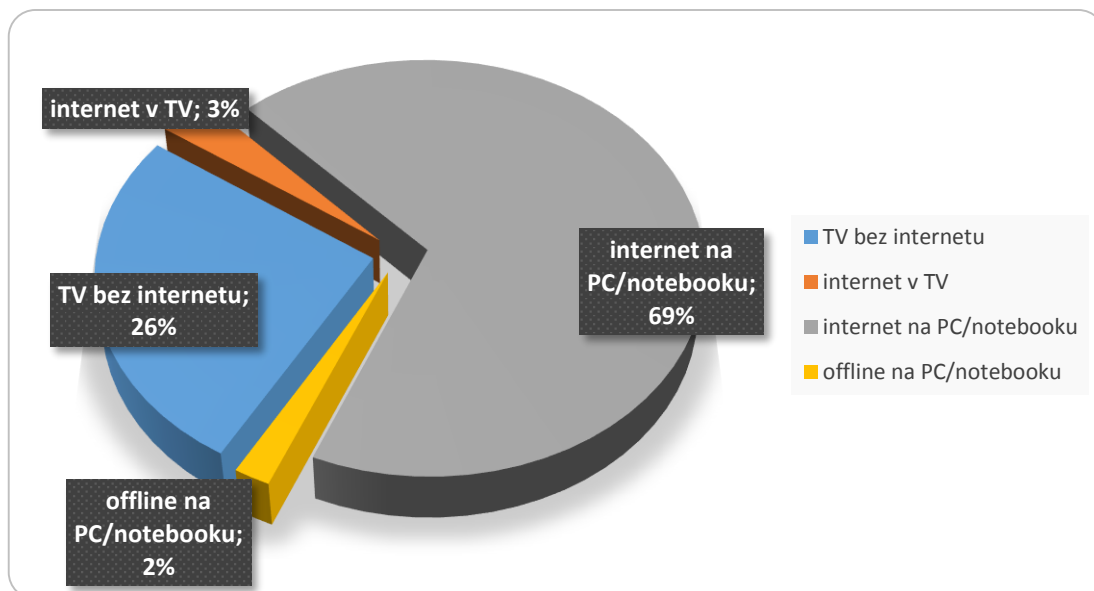
<sup>69</sup> Urbánková, 2014 (vlastní šetření)



online hrám, alespoň dvě hodiny a dívky necelou hodinu. Je také možné, že některé dny žáci nehrají vůbec a jindy naopak stráví hraním her delší čas.

Graf 4: Trávení volného času

„U čeho trávíš nejvíce času?“



Zdroj<sup>70</sup>

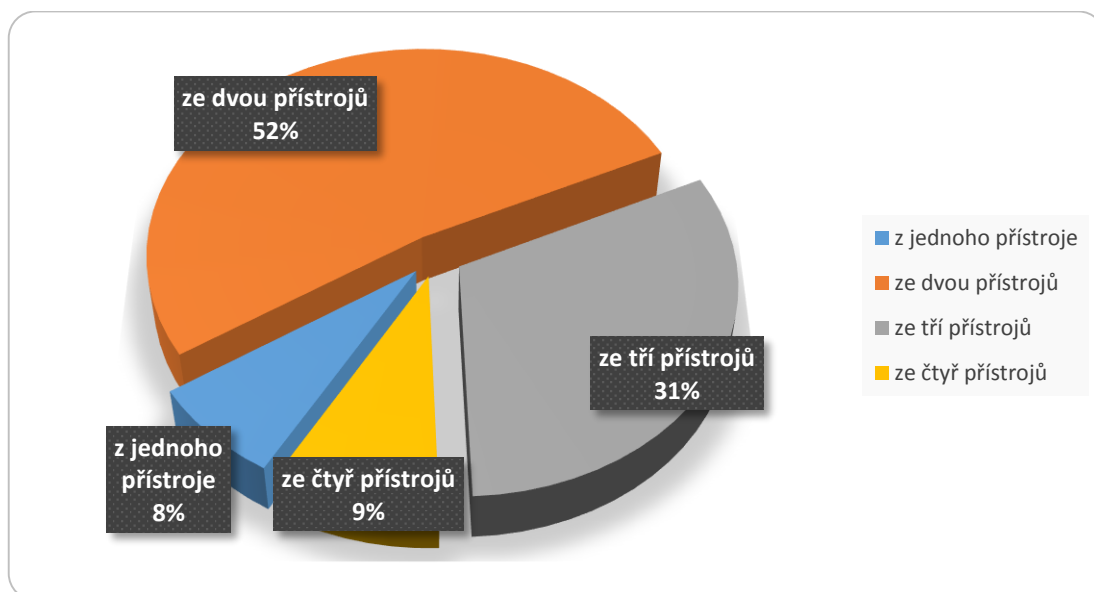
Při srovnání, zda žáci tráví více času u televize nebo u počítače a zda tento čas věnují výhradně internetu, vychází, že žáci tráví čas nejvíce na počítači připojeni k internetu. Jedná se o 69 % (104) žáků. Po internetu je na druhém místě sledování televize bez internetu 26 % (40) žáků. Pouze 3 % (5) žáků uvedlo, že tráví nejvíce času na internetu prostřednictvím televize (chytré nebo hybridní TV). Nejmenší skupinu tvoří žáci, kteří jsou offline na počítači, jsou to 2 % (3) žáci (viz Graf 2).

To svědčí o poklesu vlivu televize, která byla dlouho považována za hlavní zdroj zábavy, ale také i možného násilí. Pro děti ve věku od jedenácti do patnácti let je běžné získávat obsah na internetu a věnovat se mu v kterékoliv době. U televize tráví více času děti, které v dotazníku uvedly, že nehrají online hry. Je pravděpodobné, že nastává období, kdy televize s integrovaným internetem jsou a budou na vzestupu. I když jenom pět dětí uvedlo, že tráví nejvíce času u televize, dá se předpokládat, že rodin, které vlastní chytrou nebo hybridní televizi, je větší množství.

<sup>70</sup> Urbánková, 2014 (vlastní šetření)

Graf 5: Přístup k internetu

„Mají děti přístup k Internetu z více než jednoho přístroje?“



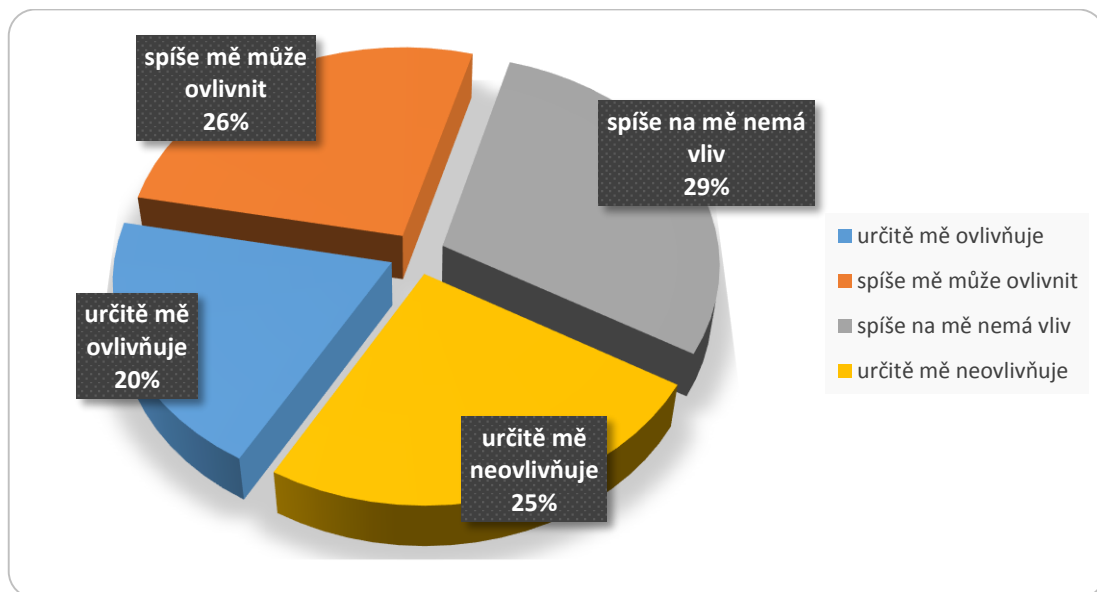
Zdroj<sup>71</sup>

Celých 52 % (111) žáků má přístup k internetu alespoň ze dvou zařízení, jedná se o počítač a mobilní telefon (chytrý telefon). Třetím zařízením, jehož prostřednictvím žáci tráví nejvíce času na internetu, je tablet, který je k této činnosti přímo určený a jeho obliba v posledních letech vzrůstá. Dle výzkumu jej vlastní 31 % (67) dětí. Poslední způsob připojení k internetu je prostřednictvím televize. Jedná se o chytré televize nebo externí zařízení, např. herní konzole nebo malé počítače, které slouží jako domácí kino a mají integrovaný prohlížeč. Tato zařízení používá 9 % (19) dotázaných. Pouze z jednoho přístroje má přístup k internetu pouze 8 % (16) dětí (viz Graf 3).

<sup>71</sup> Urbánková, 2014 (vlastní šetření)

Graf 6: Vliv násilí na internetu na chování žáků

„Myslíš si, že násilný obsah na internetu může ovlivnit tvoje chování?“



Zdroj<sup>72</sup>

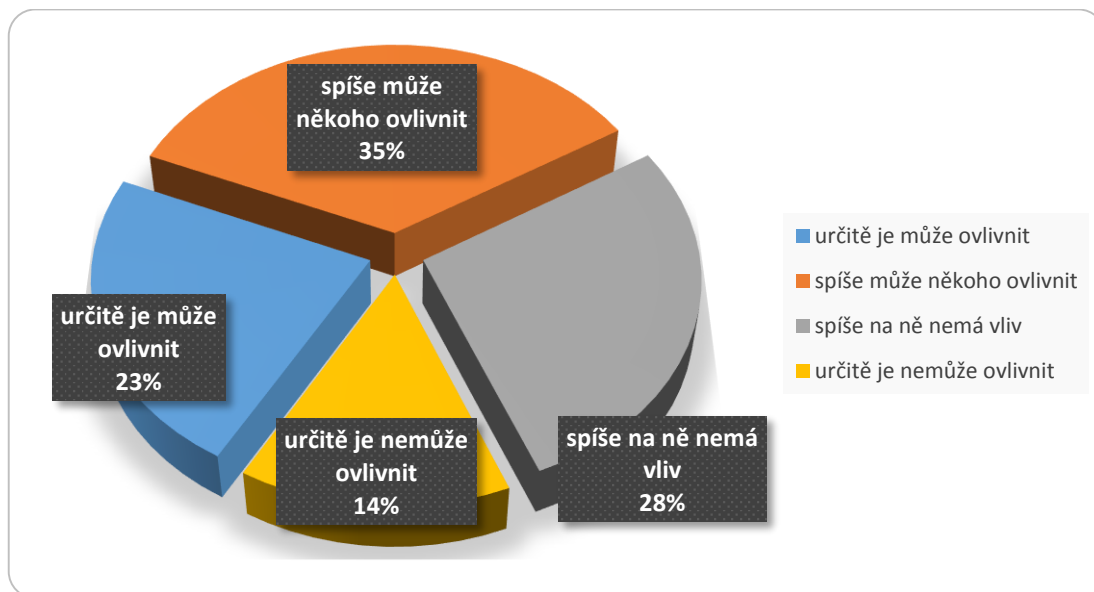
Předpokladem je názor dětí, že násilí na internetu je samotné neovlivňuje. Výsledky jsou vyrovnané. 29 % (44) žáků uvádí, že násilí na ně spíše vliv nemá. K názoru, že se určitě necítí ovlivněni, se přiklání 25 % (38) dotázaných žáků. Děti, které se spíše cítí ovlivnitelné násilím, tvoří 26 % (40 respondentů), jde o druhou nejpočetnější odpověď. Poslední skupinou jsou děti, kteří se cítí určitě ovlivnitelní. Z celkového počtu dotázaných je to 20 % (30) žáků (viz Graf 4).

Z těchto výsledků vyplývá, že více než polovina dotázaných, tj. 54 % (84) dětí, se domnívá, že násilí na internetu je určitě neovlivňuje nebo spíše neovlivňuje. Avšak 46 % (68) dětí si naopak myslí, že určitě nebo spíše mohou být násilím na internetu ovlivněni. Kladejším znakem je, že téměř polovina dětí je o tomto vlivu přesvědčena nebo uvažuje, že by je mohlo násilí ovlivnit.

<sup>72</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

Graf 7: Vliv násilí na internetu na chování osob, které žáci znají

„Myslíš si, že násilný obsah na internetu ovlivňuje chování někoho, koho znáš?“



Zdroj<sup>73</sup>

V tomto grafu jsou děti dotázány na možnost ovlivnitelnosti lidí, které osobně znají. Výsledky ukazují, že na rozdíl od záporného názoru na vlastní ovlivnitelnost, v tomto případě převažuje u žáků mínění, že jiní uživatelé internetu jsou ovlivnitelní násilím na tomto elektronickém médiu.

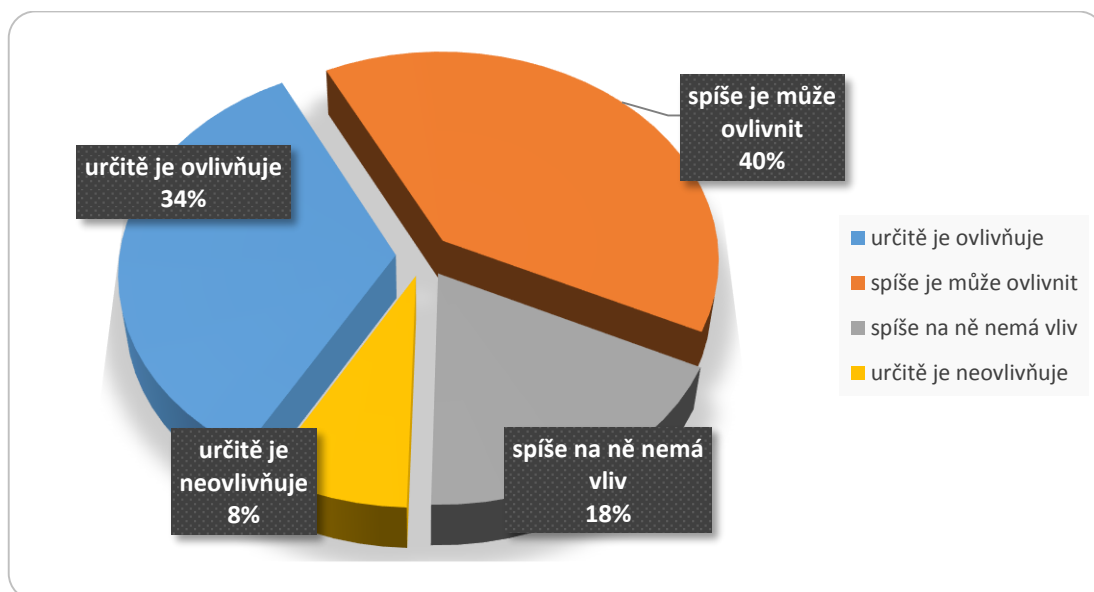
Největší skupina tvořená 35 % (53) dotázaných žáků si myslí, že lidé, které znají, jsou spíše ovlivnitelní a 23 % (35) dotázaných si je jisto, že jsou ovlivnitelní. Obě odpovědi tvoří většinu a potvrzují změnu v názoru na vliv násilí, neboť vyšší procento dětí připouští ovlivnitelnost lidí tímto násilím.

Opačný názor, že okolí spíše není ovlivnitelné má 28 % (42) dotázaných. Nejmenší skupina žáků, 14 % (22) respondentů, vyjadřuje názor, že osoby, které znají, určitě nemohou být ovlivněny (viz Graf 5). Jde tedy celkem o menší počet dotázaných, kteří si myslí, že jejich okolí není ovlivnitelné internetem (42 %), než je počet respondentů s kladným názorem na ovlivnitelnost (58 %).

<sup>73</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

Graf 8: Vliv násilí na internetu na chování cizích lidí

„Myslíš si, že násilný obsah na internetu může ovlivnit chování lidí, které neznáš?“



Zdroj<sup>74</sup>

Třetí graf dotazující se na vliv násilí ukazuje správnost teorie W. P. Davidsona, že lidé mají tendenci podhodnocovat účinky médií vůči sobě, včetně osob, které znají, a přisuzovat větší vliv médií na cizí lidi.

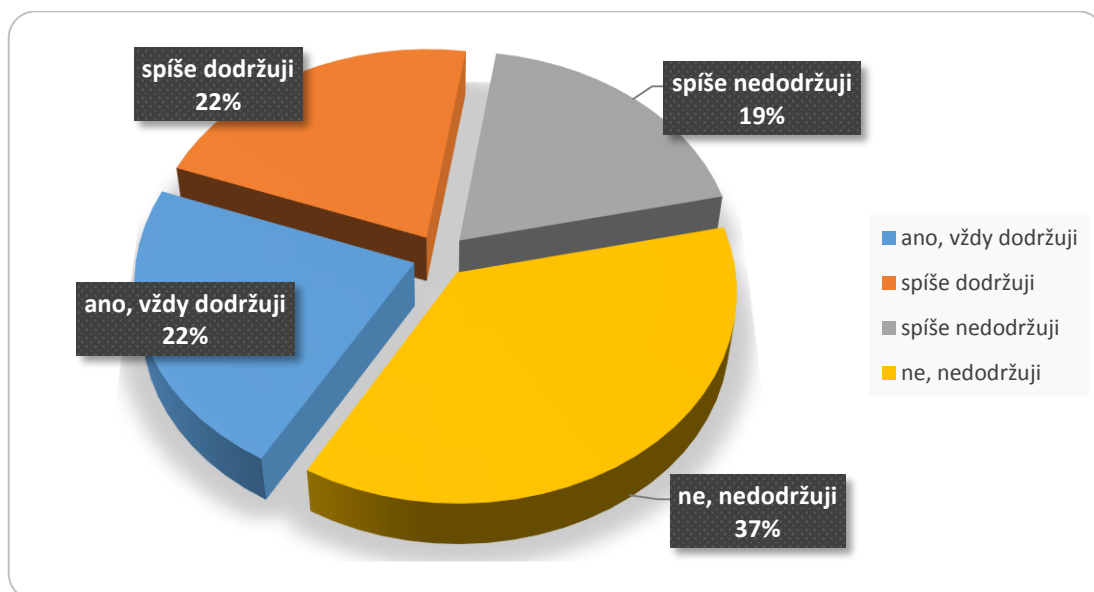
Žáci ve svých odpovědích považují své okolí za více ovlivnitelné, než jsou oni sami. Celých 40 % (60) dotázaných si myslí, že cizí lidé jsou spíše ovlivnitelní a 34 % (52) respondentů je o tom s určitostí přesvědčeno. Pouze menšina, 18 % (28) žáků, se domnívá, že cizí lidé spíše nejsou ovlivnitelní, 8% (12) dotázaných je názoru, že určitě nejsou ovlivnitelní (viz Graf 6).

Na rozdíl od předchozích výsledků je skupina žáků s názorem preferujícím neovlivnitelnost mnohem menší, pouze 26 % dotázaných si myslí, že cizí lidé nejsou ovlivnitelní. Naopak 74 % je více či méně přesvědčeno o ovlivnitelnosti. Potvrzuje se tím převažující názor dětí o vlastní neovlivnitelnosti násilím na internetu ve srovnání s větší ovlivnitelností jiných lidí.

<sup>74</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

Graf 9: Dodržování věkových omezení a doporučení na internetu

„*Dodržuješ věková doporučení/omezení na internetu?*“



Zdroj<sup>75</sup>

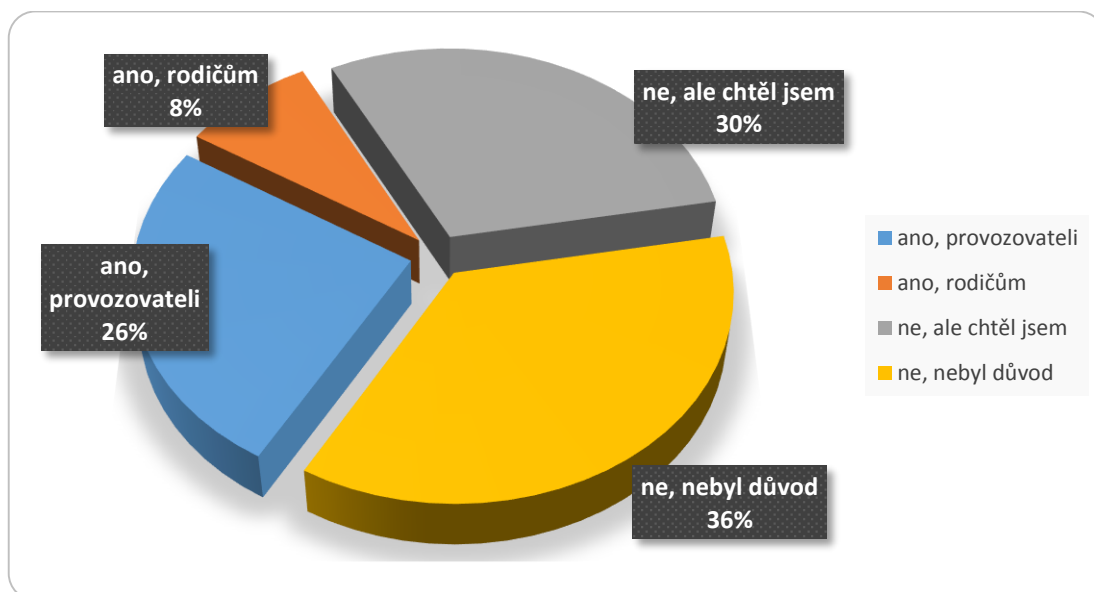
Celých 37 % (56) dotázaných dětí omezení nedodržuje záměrně a 19 % (29) respondentů je spíše nedodržuje. Jedná se tak o nadpoloviční většinu (56 %). Skupiny žáků, kteří tato doporučení dodržují vždy nebo se spíše snaží jimi řídit, je v obou případech po 22 % (skupinu, která dodržuje doporučení vždy, tvoří 34 dětí, a skupina, jež spíše dodržuje doporučení je složena z 33 dětí).

Internet je otevřené médium a je běžné, že děti spíše ignorují omezení, i když ta mají v určitých případech smysl nebo jsou vytvořena ze zákona. Této situaci se jednoznačně nedá zabránit, protože ověření věku až na výjimky závisí zcela na pravdomlnosti uživatele. Podle Grafu 7 není mezi dětmi druhého stupně běžné tato doporučení dodržovat. Z dotazování vychází, že věková omezení více nedodržují chlapci (60) než dívky (25).

<sup>75</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

Graf 10: Nahlášení nevhodného obsahu na internetu

„Nahlásil/nahlásila jsi někdy nevhodný obsah na internetu?“



Zdroj<sup>76</sup>

Co se týká nahlásování nevhodného obsahu, u 36 % (17) žáků převažuje názor, že tento postup není nutný. Druhá největší skupina, 30 % (14) dotazovaných, chtěla někomu nahlásit závadný obsah, ale neudělala to. Třetí skupina, 26 % (12) respondentů, obsah nahlásila provozovateli webu a 8 % (4) dotázaných tento fakt oznámilo rodičům (viz Graf 8).

Na otázku v dotazníku odpovídá pouze 47 žáků ze 152, zbytek dětí je přesvědčen, že se s násilím na internetu neseťkal. Jejich názor je velmi zajímavý, protože značné množství žáků, kteří tvrdí, že se s násilím neseťkali, podle průzkumu hraje střílečky, jež jsou z podstaty násilné ve smyslu zabíjení (viz Příloha B). Názor, že se na internetu neseťkalo s násilím má 105 žáků, což není pravděpodobné vzhledem k tomu, že část z nich hraje střílečky. Je možné, že by na druhém stupni základní školy některé děti nevěděly, co je násilí, nebo ho považují za normální a nevnímají ho?

<sup>76</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

## 7.5 Interpretace a diskuze výsledků hypotéz

Tato podkapitola se zabývá interpretací a diskuzí výsledků, které vycházejí z hypotéz. Ostatní výsledky, které byly zjištěny z dotazníku, budou analyzovány v následující podkapitole (7.6). Důvodem je lepší přehlednost textu a jeho obsahová nezatíženost.

**Hypotéza č. 1:** Online hry na internetu hrají více chlapci než dívky.

Hypotéza byla potvrzena.

Tento stav je dobrým ukazatelem, jak rozšířený je herní průmysl a jakým způsobem je vnímán. Z větší části jsou hry stále tvořeny mužskou populací a určeny pro muže. Jde zejména o akční tituly, kde se nemají často ženy s kým ztotožnit a ve hře jsou většinou zobrazeny v nereálných situacích, které podporují častou roli mužů zachránců a žen obětí. Situace se postupně mění s nástupem chytrých telefonů, tabletů a velkého množství nových her, ženy se stávají velkou kupní skupinou, se kterou se musí počítat. Hry se postupně vyvíjejí nebo se mění tak, aby obsahovaly postavy, se kterými se ženy mohou ztotožnit.

V zahraničí, zejména v USA a Velké Británii, tvoří ženská hráčská populace větší skupinu hráčů než mužská právě díky mobilním a „casual“ hrám.<sup>77</sup> Na klasických herních platformách, jako je PC a herní konzole firmy Microsoft a Sony, převažují stále hráči mužského pohlaví, v menšině bývají pouze u her, které přijdou zajímavější dámskému publiku, např. hra *The Sims*, zaměřená na simulaci vývoje člověka a rodiny. Čas, který děti stráví týdně hraním online her, se může zprvu zdát vysoký, obzvláště když některé dny nehrají a jindy hrají více. Na rozdíl od sledování televize jde však o aktivní činnost, která vyžaduje soustředění a často i nutnost přijít s řešením situací a vytvářením strategií.

Fyzická činnost je ve srovnání s televizí mírně vyšší, ale nedostatečná a může být příčinou nových nemocí, např. syndromu karpálního tunelu.<sup>78</sup> V dnešní době už také

---

<sup>77</sup> WASHINGTON POST. *More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate*. [online] 2014 [cit. 2015-02-15]. Dostupné z: <http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate>

<sup>78</sup> Karpální tunel je úzká štěrbiná procházející zápěstím, kterou jsou vedeny šlachy a mediánní nerv, který přenáší signály z palce, ukazováčku a prostředníčku do mozku. Zmenšení tunelu špatným opíráním zápěstí ruky je příčinou syndromu, ruka začne ztrácet cit a bolet. Při neléčení může



nehrozí závrtné poškození zraku, ploché monitory nevyzařují žádné záření, jediné, na co si musí uživatel dát pozor, je dlouhá strnulá pozice očí, která neprospívá zraku. U velkých monitorů je tento problém minimální, poněvadž velikost displeje nutí uživatele přesunovat a zaostřovat svůj zrak i na jiná místa, přesto je dobré dělat přestávky. Z fyzického hlediska je dlouhé hraní pro tělo dítěte nebezpečné obzvlášť v případě, že nedodrhuje zdravý posed, správné držení rukou při práci s myší, klávesnicí a nemá střed monitoru ve výšce očí.<sup>79</sup>

Nebezpečí obsahu her zatím nebylo žádnou studií prokázáno, poněvadž ovlivňujících faktorů je více, než pouhé hraní her. Korelace mezi hráči závodních her a budoucími agresivními řidiči je v současné době čistě teoretická.

**Hypotéza č. 2:** Žáci tráví více času u počítače než u televize.

Hypotéza byla potvrzena.

S nástupem Internetu v devadesátých letech minulého století a jeho nezastavitelné pronikání do domácností počátkem aktuálního století předznamenalo změnu v chování nové generace dětí. Televize a její stálý formát, který nemůže divák ovlivnit, včetně minimální zpětné vazby je pro stále více lidí, zejména mladých, nevyhovující. Dětem, které s internetem vyrůstají, často nahrazuje televizi, protože na něm najdou stejný obsah, mohou ho zhlédnout, kdy chtějí a reagovat na něj, sdílet svůj názor. Nyní v hybridních televizích je možné sledovat i to, co je na internetu. Graf 2 hypotézu potvrzuje u žáků druhého stupně základní školy, kteří z 69 % tráví čas připojením k internetu. Pouhá 2 % svůj čas stráví na zařízeních s možností připojení k internetu, ale nejsou k němu připojeni. Většinu času, tráví žáci na internetu zejména na sociálních sítích a video portálech. Je větší šance, že dítě se bude dívat na televizi, než by používalo počítač bez internetu. Změna v trávení volného času je znatelná a mladí lidé jsou zvyklí přizpůsobit si médium ke svým požadavkům, nikoli se přizpůsobovat jemu.

---

syndrom skončit operací ruky.

PEŠEK, K. *Syndrom karpálního tunelu, nemoc počítačové generace*. [online] 2013 [cit. 2015-02-15]. Dostupné z: [http://xman.idnes.cz/syndrom-karpalniho-tunelu-d0r-/xman-styl.aspx?c=A130912\\_133034\\_xman-styl\\_fro](http://xman.idnes.cz/syndrom-karpalniho-tunelu-d0r-/xman-styl.aspx?c=A130912_133034_xman-styl_fro)

<sup>79</sup> MAREK, L. *Ergonomie počítačového pracoviště*. [online] [cit. 2015-02-15]. Dostupné z: <http://marlib.cmsps.cz/ergonomie/ergonomie.html>

V devadesátých letech minulého století, kdy se Internet etabloval a v prvním desetiletí nového století, kdy se ustálil v domácnostech a stal se nedílnou součástí života většiny lidí, nastoupil mobilní Internet. V desátých letech tohoto století zažíváme pokrok mobilního Internetu společně s vývojem chytrých telefonů, které umožnily používat internet prakticky na cestách.<sup>80</sup>

**Hypotéza č. 3:** Děti mají přístup na internet z více než jednoho přístroje.

Hypotéza byla potvrzena.

Žáci se připojují běžně k internetu z více zařízení nejen z počítače. Z Grafu 3 je vidět, že více než polovina žáků používá alespoň dvě zařízení k přístupu na internet, jedná se o počítač a mobilní telefon. Třetí nejčastější zařízení, jehož prostřednictvím se děti připojují, jsou tablety. Ty, spolu s počítačem a mobilním telefonem, tvoří téměř třetinu u všech dotázaných žáků. Dvě nejmenší skupiny tvoří žáci, kteří používají pouze jedno zařízení nebo až čtyři, k připojení na internet. Od sebe je dělí pouze jedno procento, větší skupinu tvoří kromě zmíněných zařízení ještě přístroje pro domácí zábavu, respektive televize, herní konzole, počítač pro domácí kino, které mají také aktivní připojení k internetu.

Počet dětí, který se připojuje k internetu přes mobilní telefon, je mírně nad polovinou všech dotázaných, což je vzhledem k věku dětí poměrně vysoké číslo. Rodiče už zřejmě důvěřují dětem natolik, že jsou ochotni jim poskytnout i mobilní připojení k internetu. Avšak výsledky průzkumu ukazují nedostatky v internetové etice na straně dětí z více než 50 %. Svůj podíl na rozšíření mobilního internetu mají dnešní chytré telefony a jejich aplikace, ty většinou správně nefungují bez internetového připojení. Spolehnout se pouze na dostupnost Wi-Fi připojení dělá z víceúčelového telefonu klasický telefon pouze na psaní SMS a volání.

---

<sup>80</sup> Česká republika patří mezi země EU, kde je využití internetu velmi časté, s tím se pojí i vyšší rizika oproti jiným evropským státům. Děti od devíti, do šestnácti let jsou na internetu velmi aktivní a tolerantní, to je staví do většího rizika, avšak umí si s nebezpečím lépe poradit a využít přínosné stránky internetu.

HADDON, L. *EU Kids Online: national perspectives* [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/46878/>

**Hypotéza č. 4:** Žáci si myslí, že vliv násilí na internetu má větší vliv na ostatní lidi než na ně samotné.

Hypotéza byla potvrzena.

Většina žáků (Graf 4) je názoru, že násilí na internetu na ně spíše vliv nemá, ale tato skupina není o mnoho větší, než zbylé. Druhá největší skupina si myslí, že spíše na ně vliv násilí má, když k ní připočteme skupinu, která se cítí určitě ovlivnitelná násilím, tak se stále jedná o menší polovinu žáků. Ve prospěch hypotézy i samotného jevu třetí osoby ukazuje graf nadpoloviční většinu dětí, které se necítí spíše, nebo určitě ovlivnitelné.

Děti byly dotázány, zda násilí ovlivňuje někoho, koho znají. Z odpovědi vyplývá, že z větší části si děti myslí, že spíše ano (Graf 5). Zde se projevuje názorová změna oproti tomu, co si myslí žáci o sobě. Názor, že osoby, které znají, jsou určitě ovlivnitelné, tvoří v pořadí třetí skupinu. Rozdíl oproti opačným názorům stále není natolik markantní, ale jde o nadpoloviční většinu.

V Grafu 6 převažují názory, že cizí lidé jsou spíše a určitě ovlivnitelní, méně než třicet procent žáků si myslí opak. Grafy ukazují, do jaké míry děti podceňují své okolí, a sobě přisuzují větší odolnost vůči násilí.

W. P. Davidson svým experimentem prokázal jev, kterému se říká efekt třetí osoby. Lidé často podceňují schopnost ostatních odolat vlivu médií či autorit, sami sebe však považují za odolnější vůči manipulaci. Davidson zjistil, že jev je silnější u vzdělaných lidí a ukazuje rozpor s názorem, že vzdělání dělá lid méně manipulovatelný.

**Hypotéza č. 5:** Více než 50 % žáků nedodrží věková doporučení a omezení na internetu.

Hypotéza byla potvrzena.

Graf 7 poukazuje na nedodržování věkových doporučení a omezení. Celých 37 % žáků je nedodrží záměrně a 19 % spíše nedodrží. Dohromady tvoří mírně nadpoloviční většinu. Svůj podíl na tom má technické zpracování těchto omezení, je založeno na důvěře v pravdivé údaje, které uživatel uvede. Provozovatelé stránek, jež jsou věkově omezeny, by mohli zavést identifikaci svých uživatelů za pomoci

oficiálních dokladů, aby se tomuto problému vyhnuli. Řešení je nepravděpodobné, protože ve výsledku by je mohl postihnout úbytek návštěvníků a mohla by být vyvolána diskuze o důležitosti soukromí na internetu.<sup>81</sup>

Na českém internetu zavedli tuto identifikaci zatím pouze největší zpravodajské portály kvůli nevhodnému vyjadřování uživatelů v diskuzích ke článkům. Postup byl čtenáři přijat pozitivně, protože úroveň těchto diskuzí byla dlouhodobě velmi vulgární.

Druhá možnost je větší prevence ze strany rodičů a institucí v raném věku, té zatím brání nízká informovanost oproti mládeži. V České republice jsou významné mezigenerační rozdíly ve vnímání nebezpečí na internetu a rodiče často podceňují riziko, se kterým se jejich děti mohou setkat. Lze čekat zlepšení, až se generace, která vyrůstala v době největšího rozmachu internetu, stane rodiči a bude moci předat dětem praktické zkušenosti. Podle výsledků není situace signifikantně špatná, protože žáci, kteří vždy dodržují a spíše dodržují věková doporučení, tvoří dohromady celých 44 % dotázaných. To znamená, že určitá osvěta a internetová etika mezi dětmi existuje, přesto není dostatečná.<sup>82</sup>

**Hypotéza č. 6:** Více než 50 % žáků nenahlásí nevhodný obsah na internetu.

Hypotéza byla potvrzena.

Graf 8 ukazuje nahlašování nevhodného obsahu žáky, kteří se s ním setkali. Většina žáků v průzkumu tvrdí, že se s násilím nesesetkala, přestože jsou někteří z nich hráči online her se střeleckou tematikou. Ze žáků, kteří hrají online střílečky, odpovědělo dvě třetiny z nich, že se s násilím doposud nesesetkalo (Příloha B).

---

<sup>81</sup> Facebook ověřuje totožnost pomocí identifikačního dokladu např. u osob, u kterých pochybují o pravosti jejich jména nebo vykazují abnormální chování (přidání si velkého počtu přátel za velmi krátkou dobu). Osoba, která byla nahlášena jiným uživatelem, kvůli sdílení nevhodného obsahu, může být též vyzvána k identifikaci.

<sup>82</sup> V celoevropském průzkumu z 25 zemí EU uvedlo 93 % dotázaných českých dětí (9-16 let), že rodiče s nimi konzultují obsah na internetu a 96 % dotázaných českých rodičů, že diskutují s dětmi o jejich zkušenosti s internetem. To řadí ČR na čtvrté místo v průzkumu. Děti zároveň uvedly, že 54 % z nich ignoruje internetová omezení stanovené rodiči, to je nejvyšší číslo z 25 zemí EU, které se účastnili průzkumu. Pouze 7 % dětí také uvedlo, že chtějí, aby se rodiče více zapojili do diskuze o internetu, evropský průměr je 14 %.

HADDON, L. *EU Kids Online: national perspectives* [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/46878/>

Žánr stříleček je v dnešní době velmi oblíbený. Fiktivní násilí ve hrách je hodnoceno ratingovými agenturami, které vydávají věková doporučení, v případě stříleček jsou tato doporučení jen výjimečně nižší patnácti let. Může jít o pohádkové vyobrazení násilí. Podle těchto doporučení mohou děti přijít do styku se střílečkami až po zvládnutí formálních logických operací, kdy dovedou vyvodit vlastní závěry a uvědomit si, že střílečky zobrazují násilí, které je fiktivní a nezobrazuje reálný svět. Z toho vyplývá, že násilí ve hrách už nepovažují za násilí a pravděpodobně hrají hry určené pro starší věkovou skupinu.<sup>83</sup>

Hráči stříleček podle dotazníku častěji nedodržují věková doporučení vyskytující se na internetu. Ze žáků, kteří odpověděli, že se s násilím na internetu setkali, jich nejvíce odpovědělo, že neviděli důvod nevhodný obsah komukoliv nahlásit. To je další nedostatek v malé informovanosti, tentokrát samotných dětí, protože provozovatelé nejužívanějších služeb na internetu a nadace, které mají za cíl pomáhat rodičům s ochranou dětí na internetu, doporučují, aby byl takový obsah nahlašován. Provozovatelé internetových služeb jsou většinou velké firmy a nedokáží veškerý obsah monitorovat a jsou přímo závislí na tom, že uživatelé nevhodný obsah nahlásí.

Druhá nejpočetnější skupina odpověděla, že takový obsah chtěla nahlásit, ale nakonec to neudělala. Možným důvodem je neznalost průběhu nahlašování nebo nezralost jedince přijmout odpovědnost za nahlášení takového obsahu. Fakt závisí na morální odpovědnosti a znalostech jedince, krok nahlášení může být pro něj stejně stresující jako první volání na tísňovou linku.

Pouze necelá třetina odpovídajících nahlásila obsah, který by se na internetu neměl vyskytovat, přímo provozovateli. Nejmenší 8% skupina se svěřila rodičům, takto nízké číslo ukazuje již zmíněnou možnou neinformovanost rodičů a neochotu dětí s nimi řešit danou situaci. Rodič by přitom měl být zodpovědnou osobou, která ví, jak se vypořádat s obsahem nevhodným pro děti na internetu. Neochota dětí komunikovat o nevhodném obsahu s rodiči může být způsobena pubertou, snahou se

---

<sup>83</sup> Násilí je podle dětí (9-16 let) z 25 evropských zemí, včetně České republiky, druhým největším nebezpečím na internetu, hned za pornografií, ale veřejnost nepřikládá násilí tolik důležitosti jako sexuálnímu obsahu. Děti jsou znepokojeni reálným a reálně zobrazeným násilím, zejména vůči bezbranným obětem jako jsou děti a zvířata. Fiktivní násilí je příliš netrápí.  
EU KIDS ONLINE. *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*. [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>

osamostatnit a mít své soukromí, proto je velmi důležité začít s výchovou internetové etiky už v brzkém věku. Dalším důvodem je nepřiměřená reakce ze strany rodičů, která je příčinou neochoty dětí své problémy sdělit.

Graf 8 zobrazuje, že největší skupina neviděla žádný důvod, proč by měla nahlásit nevhodný obsah, to poukazuje na nedostatek informací a vzdělání na dané téma, ne na pubertu. Největším problémem se stále jeví fakt, že mnoho dětí tvrdí, že se s násilím nesetkalo, ačkoliv lze prokázat, že alespoň jednou ano. Určité formy násilí považují za normální. Určitě by bylo vhodné, aby se nadále zkoumalo (na větším vzorku respondentů), zda si i jiné děti myslí totéž. Při zjištění kladného výsledku by se jedlo o alarmující situaci.<sup>84</sup>

## 7.6 Interpretace a diskuze ostatních výsledků

V této podkapitole jsou interpretovány a analyzovány výsledky z dotazníku, které nepřímo souvisejí s hypotézami.

Průměrná doba strávená denně online (není započítán čas strávený hraním) je následující: méně než jednu hodinu denně je online 26 žáků. Jednu až dvě hodiny na internetu jich denně stráví 47, tři až čtyři hodiny 43 respondentů. Pět a více hodin denně stráví 36 dětí online. Je třeba vzít v potaz, že hranice, která se považuje za rizikovou, je 3 hodiny denně u obrazovky (monitoru počítače i televize).<sup>85</sup> Výzkum se nezabývá tím, jak dlouho žáci sledují televizi. Avšak je zřejmé, že některé děti tráví svůj čas i u televize. Mírná nadpoloviční většina tedy automaticky překračuje

---

<sup>84</sup> Česká republika je v počtu aktuálních studií zabývajících se např. dětmi a jejich chováním na internetu (od roku 2008) v evropském podprůměru. Více studií poskytujících relevantní výsledky provádí Německo, Velká Británie a Belgie. Nejvíce studií je publikováno v anglickém a německém jazyce a výsledky téměř poloviny studií jsou dostupné online.

ÓLAFSSON, K. *Children's Use of Online Technologies in Europe* [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/60221/>

<sup>85</sup> J. G. Johnson svůj dlouhodobý výzkum vedl po 17 let, pozoroval celkem 707 rodin s dítětem ve věku od jednoho roku až do deseti let, výsledky ukázaly souvislost mezi časem stráveným sledováním TV a výskytem agresivního chování. Překročení limitu tří hodin denně ve věku čtrnácti let, výrazně zvýšilo výskyt agresivního chování mezi šestnáctým až dvaadvacátým rokem života sledovaných dětí. SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007, s. 51-56. ISBN 978-80-7254-926-9.

onu kritickou hranici. V evropském průměru stráví děti mezi jedenáctým až šestnáctým rokem života na internetu 96 minut denně, číslo se zvyšuje s věkem.<sup>86</sup>

Děti v dotazníku odpovídaly na otázku, jak často používají internet. Ze 152 jich je online denně 119. Dvakrát až třikrát týdně se na internet přihlašuje 27 žáků. Jednou týdně 3, několikrát měsíčně 2 a méně než jednou za měsíc se k internetu přihlásí pouze jedno dítě.

Z dotazníků vyplývá, že žáci nejčastěji hrají střílečky, ve stejném rozsahu hrají strategie a RPG. Třetí v pořadí dle četnosti jsou závodní hry, poté budovatelské, sportovní a casual hry.

Je nezbytné zmínit stahování různých obsahů z internetu, protože je to již běžný jev, který je samozřejmě nelegální, pokud dotyčný nevlastní autorská práva nebo nemá svolení vlastníka. V dotazníku uvedlo pouze 11 dětí, že nestahují vůbec. Dle četnosti jsou řazeny sestupně nejvíce stahované obsahy: hudba, filmy/seriály, obrázky/fotky a hry.

### **Internetové služby využívané dětmi**

Příloha C a D slouží k porovnání dotazníkového výzkumu a výzkumu L. Hulanové. V dotazníku měly děti zakroužkovat, jaké služby na internetu využívají, měly na výběr z jedenácti možností a navíc mohly dopsat, jaké další webové stránky navštěvují.

Největší četnost byla zaznamenána u video portálů (YouTube, Stream.cz), využívá je 126 dětí. Na sociálních sítích je zaregistrováno 102 dětí, Instant Messengery používá 70 dětí, chat 17 a diskuzní fóra jenom 5 respondentů. Sociální sítě jsou stále ve velké oblibě a především už i u pubescentů, nehledě na to, že Facebook by měli používat osoby starší třinácti let. I zde se dá polemizovat, zda si děti uvědomují, že při nižší věkové hranici porušují věkové omezení.<sup>87</sup> Blogy čte či tvoří 12 dětí, sestupná

---

<sup>86</sup> HASEBRINK, U. *Patterns of risk and safety online: in-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9- to 16-year-olds and their parents in 25 European countries* [online] 2011 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/39356/>

<sup>87</sup> Z výzkumu dětí (9-16 let) z 25 států Evropské unie, včetně České republiky, vyplývá, že děti nejvíce používají na internetu sociální sítě (63 %) a video portály (59 %). Video portály si děti nejvíce spojují s násilným, pornografickým a jiným nebezpečným obsahem. Chlapci jsou více znepokojeni násilím, dívky nebezpečím, které spočívá v kontaktu s cizí osobou. Děti mají obavy z nebezpečného obsahu, který se vyskytuje na internetu, nejvíce mezi devátým až dvanáctým rokem života. Starší děti jsou více znepokojeni chováním a navazováním kontaktů na internetu.

tendence je značná, oproti již zmíněnému výzkumu L. Hulanové z roku 2012 (Příloha C a D pro srovnání), kde blogy četlo či do nich přispívalo 44 % respondentů.

Televizní archivy na internetu jsou zajímavé pro 18 dětí, zdaleka ne tolik jako video portály. Zpravodajské portály čte 5 dětí, wiki portály naproti tomu zakroužkovalo 47 odpovídajících.

U polootevřené otázky dopsalo vlastní odpověď 25 dotázaných, z toho 5 odpovědělo, že sledují video archiv Filmuj.net. Webová stránka se prezentuje jako: „*super filmová databáze*“, která umožňuje sledování filmů/seriálů online zdarma. Pochopitelně se jedná o stránky s nelegálními kopiemi filmů, které např. ještě nebyly vydány oficiální distribucí, kromě kin. Ask.fm využívají 2 dívky, jedná se o web s otázkami a odpověďmi. STEAM neboli herní digitální distribuci uvedlo 7 chlapců, ta je určena i pro hraní online her. Jeden z chlapců uvedl, že sleduje na internetu pornografii a webové stránky Drsnysvet.cz, které obsahují násilné obsahy a pornografii a mají být určeny lidem starším osmnácti let, dále uvedl, že na oněch stránkách se setkal s násilím.

### **Zdroje násilí, které žáci uvedli**

Jak již bylo zmíněno, 105 dětí se údajně nesetkalo s násilím na internetu. 33 uvedlo, že výjimečně, a často jen 14 dětí. Na otázku č. 14. v dotazníku odpovídal omezený počet žáků, tedy jen ti, kteří uvedli, že se již setkali na internetu s násilím. Většina uvedla zápornou odpověď, což však nemusí být pravdivé.<sup>88</sup>

Sociální sítě obsadily první místo, uvedlo je 31 dětí ze 47. Video portály jsou druhým největším zdrojem násilí (15 respondentů), 14 uvedlo jako další online hry.

---

EU KIDS ONLINE. *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*. [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>

<sup>88</sup> V celoevropském výzkumu projektu EU Kids online z února 2013, kde děti (9- 16 let) mohly v otevřené otázce uvést, co je obtěžuje na internetu, je Česká republika na předposledním místě z 25 zemích Evropské unie. Průměr odpovědí je 39 %, pouze 14 % českých dětí uvedlo, že je něco obtěžuje. Nejvíce odpovědělo 73 % dětí v Dánsku a nejméně 4 % ve Španělsku. V sousedních zemích je počet skoro dvojnásobný a vyšší, v Německu odpovědělo 37 % dětí, v Polsku 33 % a v Rakousku 27 %.

LIVINGSTONE, S. *In their own words: What bothers children online?* [online] 2013 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/48357/>



Šest žáků se setkala na zpravodajských portálech s násilím. Násilné obsahy jsou většinou doprovázeny oznámením o drastičnosti a vhodnosti zhlédnutí od osmnácti let, avšak není tomu ve všech případech.

Čtyři děti se setkaly s násilím na IM. Blogy, chaty a televizní archivy mají po dvou respondentech. Televizní archivy si více dávají záležet na upozornění nevhodného obsahu ve videích a jsou více kontrolovány, než například některé video portály např. YouTube. Tam je při enormním množství videí těžké odhalit nevhodný obsah bez nahlášení. Jeden žák se setkal s násilím na wiki portálech a jiný, taktéž jeden na vyhledávacích umožňujících stahování videí.

Nikdo se neseťkal s násilím na diskuzním fóru, ale stačí používat sociální síť jako je Facebook a s vulgárními výrazy v diskuzích je možné se setkat velmi jednoduše. Jedna ze dvou dívek navštěvující Ask.fm se na tamním webu setkala s násilím. A též již zmíněný chlapec, který navštěvuje web Drsnysvet.cz.

## ZÁVĚR

Stanoveným cílem práce je popsat zdroje násilí na internetu a zjistit, v jaké míře jsou žáci druhého stupně základní školy ovlivněni násilím na internetu. Oba cíle se podařilo splnit, popisem zdrojů násilí na internetu v teoretické části práce. V praktické části byly zodpovězeny hypotézy za pomoci kvantitativního dotazníku, který vyplnily děti z druhého stupně Základní školy Lidická v Hrádku nad Nisou. Všech šest hypotéz bylo potvrzeno.

Potvrdilo se, že online hry přes internet hrají více chlapci než dívky. V zemích, kde je herní kultura více rozšířená a existuje delší dobu, např. Velká Británie a USA, je trend opačný. Počet hrajících dívek narůstá se zvyšující se oblibou mobilních her a vzrůstajícími prodeji chytrých telefonů a tabletů. Žáci tráví více času na internetu a méně u televize. Věnují se video portálům, sociálním sítím a Instant Messangu, oblibu internetu zvýšilo dostupnější mobilní připojení a chytré telefony. Děti nahrazují televizi za video portály, kde mohou ovlivnit, na co se dívají, kdy, s kým a jak dlouho, nejsou svázány televizním programem.

Připojují se k internetové síti z více než jednoho přístroje, nejčastěji z počítače a mobilního telefonu. Žáci nejsou vždy pod dohledem rodičů. Většina dětí nedodrhuje doporučení a omezení na internetu, často ani doporučení rodičů. Pokud se setkají s násilným obsahem, většinou o něm s rodiči nediskutují a nechávají si to pro sebe. Nemají dostatečnou důvěru v adekvátní reakci rodičů. Z toho vyplývá i výsledek výzkumu, tedy že více, než polovina žáků nedodrhuje věková doporučení a omezení na internetu a nikomu nenahlásí násilný obsah, se kterým se setká.

Nejpřekvapivějším zjištěním bylo, že ze 152 dětí jich 105 odpovědělo, že se nesetkaly s násilím na internetu, přestože 43 z nich hraje střílečky, které pochopitelně násilí obsahují. Pokud se zbytek 63 dětí opravdu nesetkal s násilím na internetu, bylo by to dobré zjištění. Je třeba konstatovat, že výše uvedených 43 dětí má větší toleranci vůči násilí a považuje ho za normální. Skutečnost, že děti na druhém stupni základní školy nevědí, co si pod pojmem násilí představit, se zdá velmi nepravděpodobná.

Z výzkumu vyplývá, že žáci si častěji násilí neuvědomují, nevyhýbají se mu a v mnoha případech nepovažují za důležité ho někomu ohlásit. Z pravidla používají

internetové služby, které oficiálně vyžadují vyšší věk, než je jejich a většina z nich má přístup k mobilnímu internetu. Nadpoloviční většina žáků ve věku od jedenácti do šestnácti let se připojuje k internetu každý den a stráví na něm průměrně přes tři hodiny denně, zejména na sociálních sítích a video portálech. To je téměř dvojnásobek průměru zemí Evropské unie.

Děti zastávají názor, že násilí má větší vliv na lidi, které znají a na osoby, které neznají, než na ně samotné. Mohou sami sebe ujišťovat o tomto názoru, protože lidé z jejich okolí mají stejný názor. Projevuje se zde efekt třetí osoby, děti očekávají reakce ostatních lidí, na ty následně reagují, mohou tak dojít k názorům, jež neodpovídají realitě. Bez kritického zhodnocení svého názoru jsou náchylnější k přebírání cizích názorů a snáze ovlivnitelné chováním většiny lidí ve skupině.

Data zjištěná z teoretické a empirické části práce mohou být zdrojem informací o aktuálním chování a vnímání násilí mezi dětmi, které jsou ve fázi nejdůležitějších fyzických a psychických změn, jež utvářejí jejich osobnost. V praxi se může vycházet ze zjištění, jaké trendy a naučené chování na internetu děti mají a tyto údaje využít ke zlepšení prevence před násilím.

Údaje z této práce mohou být nápomocné ve zlepšení povědomí o nebezpečí násilí na internetu, kterému není přikládáno veřejností tolik důležitosti jako sexuálnímu obsahu. Česká republika je v počtu studií, které se zabývají chováním dětí na internetu, pod hranicí evropského průměru, nejvíce studií je dostupných v anglickém jazyce.

Další empirický výzkum v této oblasti by se mohl zaměřit na žáky prvního stupně základní školy. Porovnání s aktuálními výsledky práce, by odhalilo ideální věk, kdy by děti měly být seznámeny s chováním na internetu a s internetovou etikou. Tento výzkum by pomohl k lepší prevenci vůči násilí na internetu. Následný teoretický a empirický výzkum by se mohl věnovat stejné generaci dětí, ale o deset let později, aby bylo možné identifikovat změny v chování a etice na internetu. Následná zjištění by odhalila, zda děti v dospělosti změnily svůj přístup k násilí.

Vysokoškolská zařízení by se v souladu s výsledky této práce mohla více zaměřit na začlenění vhodných přednášek a cvičení o internetové etice a chování do studijních programů. Roste počet oborů, v nichž se internet stává důležitým, a je tudíž logické

se jím zabývat stejně jako správnou komunikací, historií, českým jazykem, filozofií, atd. Výuka na prvním a druhém stupni základních škol v České republice by se měla více věnovat otevřené debatě o násilí a bezpečnosti na internetu vzhledem k velkému počtu dětí, které nejsou ochotny diskutovat o tomto tématu s rodiči. Samozřejmě je třeba vzít v úvahu, že někteří rodiče nemají potřebné znalosti a zkušenosti, které by mohly předat dětem, o to důležitější je, aby se tyto informace děti dozvěděly během studia.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Seznam použitých českých zdrojů

- BURTON, G. a J. JIRÁK *Úvod do studia médií*. 1. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2001. 392 s. ISBN 80-85947-67-6.
- ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. 1.vyd. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1999. 204 s. ISBN 80-902614-1-8.
- FARKOVÁ, M. *Vybrané kapitoly z psychologie*. Vyd. 2. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského Praha, 2008. 336 s. ISBN 978-80-86723-64-8.
- FISCHER, S. a J. ŠKODA. *Sociální patologie: analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009. 224 s. ISBN 978-80-247-2781-3.
- HARTL, P. a H. HARTLOVÁ. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 774 s. ISBN 80-717-8303-X.
- HELUS, Z. *Dítě v osobnostním pojetí: obrat k dítěti jako výzva a úkol pro učitele i rodiče*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 232 s. ISBN 80-7178-888-0.
- HULANOVÁ, L. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. 1. vyd. Praha: Triton, 2012. 217 s. ISBN 978-80-7387-545-9.
- JIRÁK, J. a B. SPITZOVÁ-KÖPPLOVÁ. *Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003. 208 s. ISBN 80-7178-697.
- Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Vyd. 1. Editor Alena Černá. Praha: Grada, 2013. 150 s. ISBN 978-80-247-4577-0.
- LANGMEIER, J. a D. KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 3. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada Publishing, 1998. 344 s. ISBN 80-716-9195-X.

- MARTÍNEK, Z. *Agresivita a kriminalita školní mládeže: druhy agresí, přístupy k agresivnímu chování, poruchy chování, šikana*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2009. 152 s. ISBN 978-80-247-2310-5.
- MUSIL, J. *Elektronická média v informační společnosti: extenze člověka*. 2., rev. vyd. Praha: Votobia, 2003. 261 s. ISBN 80-7220-157-3.
- Násilí*. Vyd. 1. Editor Gál, F. Praha: Egem, 1994. 143 s. ISBN 80-85395-41-X.
- PAVLÍČEK, A. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomia 2010. 181 s. ISBN 978-80-245-1742-1.
- PIAGET, J. a B. INHELDEROVÁ. *Psychologie dítěte*. Překlad E. Vyskočilová. Vyd. 5. Praha: Portál, 2010. 144 s. ISBN 978-80-7367-798-5.
- REIFOVÁ, I. *Slovník mediální komunikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 328 s. ISBN 80-7178-926-7.
- SUCHÝ, A. *Mediální zlo - mýty a realita: souvislost mezi sledováním televize a agresivitou u dětí*. Vyd. 1. Praha: Triton, 2007. 168 s. ISBN 978-80-7254-926-9.
- URBAN, L, J. DUBSKÝ a K. MURDZA. *Masová komunikace a veřejné mínění*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2011. 240 s. ISBN 978-80-247-3563-4.
- VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., rozš. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. 531 s. ISBN 978-802-4621-531.

### **Seznam použitých internetových zdrojů**

- BOČEK, M. *Online hry: cesta k penězům*. [online] 2006 [cit. 2015-02-03]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/online-hry-cesta-k-penezum/odkud-se-online-hry-vzaly/sc-3-a-133298-ch-51254/default.aspx#articleStart>
- ČT24. *Nové trendy herního průmyslu - jednoduché hry a zdarma*. [online] 2011 [cit. 2015-02-03] Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/ekonomika/130188-nove-trendy-herniho-prumyslu-jednoduche-hry-a-zdarma>
- DARPA. *Darpa and the Internet revolution*. [online] 2008 [cit. 2014-11-08]. Dostupné z: <http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2554>

- EU KIDS ONLINE. *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*. [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/60512/>
- GOOGLE. *Centrum pro bezpečnost – zabezpečení pro Vaši rodinu na míru*. [online]. [cit. 2015-02-03] Dostupné z: <https://www.google.cz/intl/cs/safetycenter/families/manage/personal-information>
- HADDON, L. *EU Kids Online: national perspectives* [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/46878/>
- HASEBRINK, U. *Patterns of risk and safety online: in-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9- to 16-year-olds and their parents in 25 European countries* [online] 2011 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/39356/>
- LIVINGSTONE, S. *In their own words: What bothers children online?* [online] 2013 [cit. 2015-02-27]. <http://eprints.lse.ac.uk/48357/>
- MAREK, L. *Ergonomie počítačového pracoviště*. [online]. [cit. 2015-02-15] Dostupné z: <http://marlib.cmsps.cz/ergonomie/ergonomie.html>
- ÓLAFSSON, K. *Children's Use of Online Technologies in Europe* [online] 2014 [cit. 2015-02-27]. Dostupné z: <http://eprints.lse.ac.uk/60221/>
- PEŠEK, K. *Syndrom karpálního tunelu, nemoc počítačové generace*. [online] 2013 [cit. 2015-02-15]. Dostupné z: [http://xman.idnes.cz/syndrom-karpalniho-tunelu-d0r-xman-styl.aspx?c=A130912\\_133034\\_xman-styl\\_fro](http://xman.idnes.cz/syndrom-karpalniho-tunelu-d0r-xman-styl.aspx?c=A130912_133034_xman-styl_fro)
- POLESNÝ, D. *10 tipů, jak vytvořit úspěšný blog*. [online] 2009 [cit. 2015-02-03]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/10-tipu-jak-vytvorit-uspesny-blog/sc-3-a-149044>
- TECHTERMS.com. *Web forum*. [online] 2011 [cit. 2015-02-12]. Dostupné z: [http://techterms.com/definition/web\\_forum](http://techterms.com/definition/web_forum) *Violence* [online]. [cit. 2014-10-11] Dostupné z: <http://www.who.int/topics/violence/en/>
- W3C. *Facts about W3C - history*. [online] 2012 [cit. 2014-11-08]. Dostupné z: <http://www.w3.org/Consortium/facts.html>

WASHINGTON POST. *More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate*. [online] 2014 [cit. 2015-02-15].

Dostupné z: <http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate>



## **SEZNAM ZKRATEK**

ARPA – Advanced Research Projects Agency

ARPANET – Advanced Research Projects Agency Network

CERN – European Organization for Nuclear Research

DARPA – Defence Advanced Research Projects Agency

E – mail – Electronic mail

F2P – Free To Play

FTP – File Transfer Protocol

HTML – HyperText Markup Language)

HTTP – HypertText Transfer Protocol

ICQ – I Seek You

IM – Instatnt Messanging

ISP – Internet Service Provider

Milnet – Military Network

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Game

NSFNET - National Science Foundation Network

OSN – United Nations (Organizace spojených národů)

RSS – Rich Site Summary/Really Simple Syndication

TCP/IP – Transmission Control Protocol over Internet Protocol

VoIP – Voice over Internet Protocol

Wi-Fi – Wireless Fidelity

WWW – World Wide Web

# SEZNAM GRAFŮ

## Seznam grafů

Graf 1: Pohlaví	46
Graf 2: Věková struktura	46
Graf 3: Průměrný čas strávený hraním online her týdně	48
Graf 4: Trávení volného času	49
Graf 5: Přístup k internetu	50
Graf 6: Vliv násilí na internetu na chování žáků	51
Graf 7: Vliv násilí na internetu na chování osob, které žáci znají	52
Graf 8: Vliv násilí na internetu na chování cizích lidí podle žáků	53
Graf 9: Dodržování věkových omezení a doporučení na internetu	54
Graf 8: Nahlášení nevhodného obsahu na internetu	55

## SEZNAM PŘÍLOH

<b>Příloha A – Dotazník Vliv násilí na žáky druhého stupně základní školy.....</b>	<b>I</b>
<b>Příloha B – Graf Vnímání násilí na internetu u žáků hrající střílečky .....</b>	<b>VI</b>
<b>Příloha C - Tabulka Návštěvnost internetových služeb žáky do 17 let.....</b>	<b>VII</b>
<b>Příloha D - Tabulka Návštěvnost internetových služeb žáky od 11 do 16 let.....</b>	<b>VIII</b>

## **Příloha A – Dotazník - Vliv násilí na žáky druhého stupně základní školy**

### **1. Pohlaví**

- a) chlapec
- b) dívka

### **2. Věk**

.....

### **3. Do jaké chodíš třídy?**

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

### **4. Jak často používáš internet?**

- a) denně
- b) 2-3x týdně
- c) 1x týdně
- d) několikrát měsíčně
- e) méně než jednou za měsíc

### **5. Kolik času průměrně denně strávíš na internetu?**

- a) méně než 1 hodinu
- b) 1 - 2 hodiny
- c) 3 - 4 hodiny
- d) 5 a více hodin

### **6. Kolik hodin týdně průměrně strávíš hraním online her?**

.....

**7. Jaký žánr online her hraješ? (Můžeš zvolit více možností).**

- a) budovatelské
- b) Casual hry (Candy Crush Saga, Bejewelled)
- c) RPG – hraní na hrdiny
- d) sportovní
- e) strategie
- f) střílečky
- g) závodní

**8. U čeho trávíš nejvíce času?**

- a) u televize bez internetu
- b) sledováním internetu v televizi
- c) na internetu na PC/notebooku
- d) offline na PC/notebooku

**9. Jaké přístroje používáš k připojení k internetu? (Můžeš zvolit více možností).**

- a) PC/notebook
- b) mobilní telefon
- c) tablet
- d) multimediální zařízení (TV s internetem, herní konzole)

**10. Jaké internetové služby, portály, aplikace rád/ráda využíváš?** (Můžeš zvolit více možností).

- a) sociální sítě (Facebook, Instagram, Lidé.cz)
- b) blogy
- c) zpravodajské portály (iDnes.cz, Novinky.cz, Extra.cz)
- d) instant messengery (ICQ, Snapchat, Whatsapp, Skype)
- e) chat (xChat, Lidé.cz)
- f) diskuzní fóra
- g) wiki portály (Wikipedia, Wikia)
- h) video portály (YouTube, Twitch, Stream.cz)
- i) vyhledávače umožňující stahování videí (uloz.to, torrenty)
- j) televizní archivy (Prima Play, iVysílání, Voyo)
- k) jiné (uveď jaké) .....

**11. Stahuješ z internetu?** (Můžeš zvolit více možností).

- a) hry
- b) filmy, seriály
- c) hudbu
- d) obrázky, fotky
- e) nestahuji

**12. Dodržuješ věková doporučení/omezení na internetu?**

- a) ano, vždy
- b) spíše ano
- c) spíše ne
- d) ne

**13. Setkal/setkala ses s násilím na internetu?**

- a) ano, často
- b) ano, výjimečně
- c) ne (pokud ne, neodpovídej na otázky číslo 14. a 15.)”

**14. Kde jsi se setkal/setkala s násilím na internetu? (Můžeš zvolit více možností).**

- a) sociální sítě (Facebook, Instagram, Lidé.cz)
- b) blogy
- c) zpravodajské portály (iDnes.cz, Novinky.cz, Extra.cz)
- d) instant messengery (ICQ, Snapchat, Whatsapp, Skype)
- e) online hry
- f) chat (xChat, Lidé.cz)
- g) diskuzní fóra
- h) wiki portály (Wikipedia, Wikia)
- i) video portály (YouTube, Twitch, Stream.cz)
- j) vyhledávače umožňující stahování videí (uloz.to, torrenty)
- k) televizní archivy (Prima Play, iVysílání, Voyo)
- l) jiné (uved' jaké) .....

**15. Nahlásil/nahlásila jsi někdy nevhodný obsah na internetu?**

- a) ano, provozovateli stránek, hry (Facebook, Youtube, atd.)
- b) ano, rodičům
- c) ne, ale chtěl/a jsem
- s) ne, nebyl důvod

**16. Myslíš si, že násilný obsah na internetu může ovlivnit tvoje chování?**

- a) určitě ano
- b) spíše ano
- c) spíše ne
- d) určitě ne

**17. Myslíš si, že násilný obsah na internetu ovlivňuje chování někoho, koho znáš?**

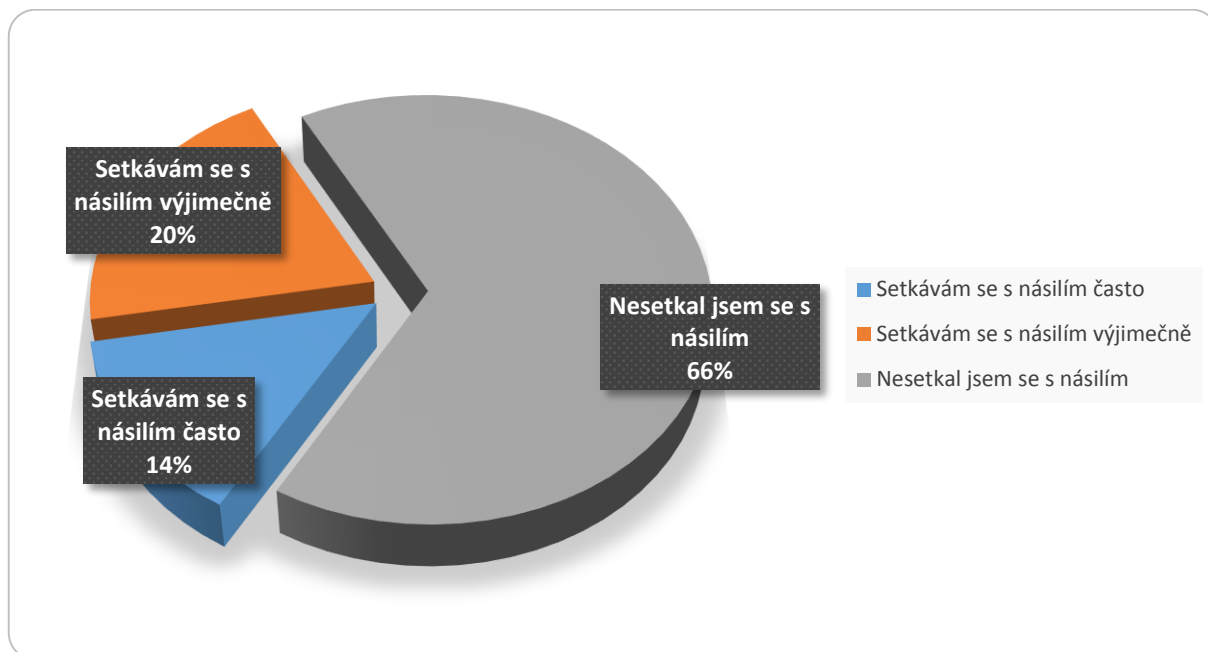
- a) určitě ano
- b) spíše ano
- c) spíše ne
- d) určitě ne

**18. Myslíš si, že násilný obsah na internetu může ovlivnit chování lidí, které neznáš?**

- a) určitě ano
- b) spíše ano
- c) spíše ne
- d) určitě ne



## Příloha B – Graf -Vnímání násilí na internetu u žáků hrající střílečky



Zdroj<sup>89</sup>

Ze 152 dotázaných žáků jich celkem hraje hry se střílečkou tématikou 65. Jedná se o 43 % všech respondentů. Celých 66 % hráčů stříleček se ztotožňuje s názorem, že se s násilím nesetkali, 20 % z nich se vyjadřuje, že se s ním setkávají výjimečně a 14 % dotázaných často.

V případě dodržování věkových doporučení a omezení 29 žáků z 65 uvedlo, že je nedodržují a 19 dotázaných je spíše nedodržuje. Pouze 6 hráčů stříleček se řídí věkovým doporučením a 11 je spíše dodržuje. Znamená to, že hráči stříleček ze 74 % neberou věkové omezení v potaz.

Dotázaní, kteří odpověděli, že se s násilím setkali, označili jako zdroj násilí nejvíce sociální sítě (16 respondentů), online hry (12 respondentů) a video portály (11 respondentů). Z výsledků dotázaných hráčů vychází vyšší tolerance vůči násilnému obsahu a pravděpodobně jeho „znormálnění“, ale i pravidelnější záměrné nedodržování věkového doporučení a omezení.

<sup>89</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

### Příloha C - Tabulka - Návštěvnost internetových služeb žáky do 17 let

Odpověď	Četnost	Procenta
YouTube	1271	90 %
on-line hry	1176	82 %
stahování filmů nebo hudby	1081	76 %
Instant Messaging	1067	75 %
Lidé.cz	893	63%
chat	646	46 %
návštěva nebo vytváření blogů	620	44 %
diskuzní fóra	500	35 %
Facebook	413	29 %

Zdroj: (upraveno)<sup>90</sup>

Pro porovnání s vlastním šetřením je uvedena tabulka s výsledky návštěvnosti internetových služeb dětmi do 17 let z roku 2012 od L. Hulanové. Celkový počet respondentů je 1562 (807 dívek a 755 chlapců ze základních, středních, vyšších odborných, vysokých a dalších typů škol). Respondenti mají označit, které internetové funkce již v minulosti více než jednou na internetu použili. Stejná metoda je použita i v této bakalářské práci ve vlastním dotazníkovém šetření.

Vybrány jsou odpovědi korespondující s vlastním výzkumem, proto byla tabulka (Příloha C) pro tyto účely upravena, proto v Příloze D taktéž nejsou zohledněny všechny možnosti odpovědí. Využití sociálních sítí zde zastupují odpovědi Lidé.cz a Facebook.

---

<sup>90</sup> HULANOVÁ, L. Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality. 1. vyd. Praha: Triton, 2012, s. 146-161. ISBN 978-80-7387-545-9.

## Příloha D - Tabulka - Návštěvnost internetových služeb žáky od 11 do 16 let

Odpověď	Četnost	Procenta
video portály (YouTube, Stream)	126	83 %
on-line hry	117	77 %
stahování	107 filmy/seriály) 118 hudba 90 obrázky/fotky 64 hry	70 % 78 % 59 % 42 %
Instant Messaging	70	46 %
chat	17	11 %
blogy	12	8 %
diskuzní fóra	5	3 %
sociální sítě (Facebook, Lidé.cz)	102	67 %

Zdroj<sup>91</sup>

Žáci druhého stupně základní školy ve věku od jedenácti do šestnácti let využívají nejčastěji video portály (83 %), což je o 7 % méně, než ve výzkumu L. Hulanové. Ale i v jejím výzkumu se jedná o nejvyužívanější internetovou službu. Výsledek je velmi podobný, v rozmezí 83 % až 90 %.

Z tabulky je zřejmé, že online hry hraje 77 % (117) žáků. Procentuální rozdíl obou výzkumů je zde 5 %. Opět se jedná v obou případech o druhou nejvyužívanější službu na internetu.

Stahování filmu a hudby je v případě výzkumu L. Hulanové třetí nejčastější činností na internetu, ve vlastním šetření je zvlášť kategorizován film, hudba, obrázky a hry.

---

<sup>91</sup> Urbánková (vlastní šetření), 2014

Jedná se též o třetí nejčastější činnost. Filmy stahuje o 6 % (107) méně žáků a hudbu o 2 % (118) více. Obrázky a fotografie stahuje 59 % (90) dotázaných a hry 42 % (64) žáků.

Instant Messaging (Příloha C) využívá až 76 % dotázaných, ve srovnání s tabulkou v Příloze D je znát razantní pokles o 29 %. Instant Messaging využívá celkem 46 % (70) žáků, u chatu je propad z prvních 46 % na 11 % (17) dotázaných.

Blogy navštěvuje ve výzkumu L. Hulanové 44 % dotázaných dětí. U vlastního šetření pouze 8 % (12) dotázaných zakroužkovalo odpověď, že navštěvují blogy. Pokles je zde razantní o celých 36 %.

Diskuzní fóra navštěvuje 35 % dětí (výzkum L. Hulanové), stejně jako v minulém případě zaznamenalo využití fór velký pokles. Z 35 % na pouhých 3 % (5) dotázaných na Základní škole Lidická. Diskuzní fóra jsou dětmi ještě méně aktivně používána než doposud.

L. Hulanová dělí sociální sítě do dvou odpovědí Lidé.cz a Facebook. Lidé.cz je využívanější službou, 63 % oproti 29 % dotázaných u Facebooku (Příloha C). V Příloze D počet respondentů využívající sociální sítě tvoří 67 % (102). Protože v dotazníkovém výzkumu je pod pojmem sociální sítě zahrnut Facebook i Lidé.cz., nelze zde porovnávat tyto proměnné. Pokud by se sečetly (Facebook i Lidé.cz), výsledkem by bylo, že 92 % dětí používá sociální sítě (Příloha C).

Přes pokles ve využití komunikačních nástrojů jsou výsledky v oblasti sociálních sítí, online hraní, stahování a sledování videí podobné. Pokles využití komunikačních nástrojů jako chat, blog, diskuzní fórum a Instant Messaging může být zapříčiněn sociálními sítěmi typu Facebook, které mohou nahrazovat všechny předešlé způsoby komunikace. Nejvíce využívanou službou na internetu zůstávají video portály, zejména YouTube, tím se ukazuje změna ve sledování vizuálního obsahu, přesun od televize k internetu.

V tabulce nebyly zohledněny další internetové služby, které jsou uvedeny v dotazníku. Jako např. zpravodajské portály, které využívá 11 dětí, wiki portály zakroužkovalo 47. Televizní archivy označilo 18 žáků.

Otevřenou odpověď využilo 25 dotázaných, z toho 5 odpovědělo, že sledují video archiv Filmuj.net (filmy ke zhlédnutí online). Ask.fm (otázky a odpovědi) využívají 2 dívky. Herní digitální distribuci STEAM uvedlo 7 chlapců, ta je určena i pro hraní online her. Jeden z chlapců uvedl, že sleduje na internetu pornografii a webové stránky Drsnysvet.cz, které obsahují násilné obsahy a pornografii a mají být určeny lidem starších osmnácti let.

## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora: Šárka Urbánková**

**Obor: Sociální a mediální komunikace**

**Forma studia: prezenční studium**

**Název práce: Vliv násilí na internetu na žáky druhého stupně základní školy**

**Rok: 2015**

**Počet stran: 60**

**Celkový počet stran příloh: 10**

**Počet titulů českých používaných zdrojů: 19**

**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 0**

**Počet internetových zdrojů: 15**

**Vedoucí práce: doc. PhDr. Alena Svobodová, CSc.**