



Zdravotně  
sociální fakulta  
Faculty of Health  
and Social Studies

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

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Zdravotně sociální fakulta  
Ústav humanitních studií v pomáhajících profesích

Bakalářská práce

# **Digitální média a jejich vliv na výskyt sociálně patologických jevů u dětí**

Vypracovala: Nikola Podroužková  
Vedoucí práce: PhDr. Lenka Rosková

České Budějovice 2016

## Abstrakt

V současnosti patří digitální média k životu každého jedince. V mnoha směrech je tento druh médií lidským pomocníkem, avšak s častým užíváním nastávají nebezpečná rizika. Bakalářská práce poukazuje na to, že digitální média velkou měrou negativně ovlivňují chování jedince, komunikaci i sociální působení ve společnosti. Závislost na těchto médiích je srovnatelná se závislostí na omamných a psychotropních látkách. Lidský mozek se pod tlakem digitálních médií nevyvíjí a netvoří se paměťové stopy - učení. Nespavost, deprese, obezita, to vše jsou negativní důsledky pro lidský organismus. Pokud tomuto vystavíme již malé dítě, je jeho vývoj jak po psychické, tak fyzické stránce značně ohrožen. Není divu, že pak sociální pracovníci musí řešit napadení či jiné odstrašující případy, kdy je dítě ovlivněno počítačovou hrou nebo televizním seriálem. Je prokázáno, že doba trávená u digitálních médií se stále prodlužuje. Lidé jsou stále méně ochotni fungovat a řešit problémy v reálném světě a hledají útěchu v tom virtuálním. Velkým fenoménem jsou i sociální sítě, kde dochází k absolutní ztrátě soukromí. Zejména pro děti, které jsou velice důvěřivé, je tato oblast zcela nevhodná. Ve školách pak pedagogové či sociální pracovníci v sociálních službách musí řešit problémy týkající se kyberšikany či různé formy zesměšňování na internetu.

Cílem práce je poukázat na digitální média a jejich vliv na výskyt sociálně patologických jevů u dětí. Zdůraznit, že digitální média jsou velmi aktuálním tématem, o kterém by se mělo hovořit - zejména s odborníky. Užívání těchto médií z velké části ovlivňuje mládež, a jejím prostřednictvím se do sociální práce dostávají nové případy klientů, kteří vyhledávají svou pomoc kvůli závislosti či problémům způsobeným digitálními médii.

V bakalářské práci byl použit ke sběru dat kvantitativní výzkum ve formě dotazníkového šetření, které probíhalo na Základní škole Sídliště Vlašim. Mnohorozměrná data z dotazníků byla zpracována metodou korespondenční analýza (CCA) v programu Canoco.

Ze statistiky vyplývá, že obě hypotézy byly podpořeny – pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu a s věkem roste doba strávená na internetu zábavou (hráním PC her), a to u obou pohlaví. Odborníci dokazují negativní vliv nadměrného užívání digitálních médií. V současné době by se měla zvýšit informovanost uživatelů o možných rizicích a rozšířit preventivní opatření před následnou digitální závislostí.

## **Klíčová slova**

děti; digitální média; kyberšikana; sociální práce; digitální závislost

## **Abstract**

Currently, digital media affect life of every individual. In many ways, this kind of media is taken as the support of our lives but they may encounter some risks when being used for a long time. This bachelor thesis demonstrates that digital media has a significant negative impact on individual behaviour, communication and social interactions in society. Inappropriate use of this type of media may lead to addiction, which can be compared to addiction to narcotic drugs and psychotropic substances. The human brain when under pressure does not develop and forms no memory traces – significantly it affects learning. Insomnia, depression, obesity – these are all negative consequences of human organism when overusing digital media. If children have to face these issues, their development is greatly threatened - both mentally and physically. No wonder then that the social workers have to deal with attacks or other deterrent cases where a child is affected by computer game or television series. It is proven that the time spent using digital media is still growing. People are less willing to work and solve problems in the real world and seek solace in the virtual one. Major phenomenon are also social networks where people are completely losing their privacy. Especially for children who are very gullible this area of media is totally inappropriate. Because of all these issues, the teachers or social workers in social services must deal with problems related to cyberbullying or other forms of ridicule on the internet.

The aim of this work is to describe digital media and their impact on occurrence of social pathological phenomena in children and to emphasize digital media as one of the very current topic the society should be speaking about – especially with experts. Using these media has a huge impact on youth and therefore there are many new cases when the clients are seeking help because of their problems with addiction on digital media or because of the problems which are caused by them.

In the bachelor thesis the data are collected in the form of quantitative research survey which took place in the Elementary School Sídliště Vlašim. Multivariate data from the questionnaires were processed by correspondence analysis (CCA) in program Canoco.

Statistical results showed that both hypothesis were supported – gender of a child is related to a certain type of activities on the internet and with increasing age also grow the time spent using the internet for fun (playing PC games) in both genders. Experts demonstrate the negative impact of excessive use of digital media. At present, we should raise awareness among users of media about the possible risks and expand preventative measures to precede the digital addiction.

## **Key words**

children; digital media; cyberbullying; social work; digital addiction

## **Prohlášení**

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

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

V Českých Budějovicích dne 7. 4. 2016

.....

(jméno a příjmení)

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala své školitelce PhDr. Lence Roskové za cenné rady, podněty a podporu. Velké díky za trpělivost a spolupráci si zaslouží statistik Reigert Jan, Mgr., Ph. D. Dále bych ráda poděkovala ředitelce Základní Školy Vlašim za umožnění provedení výzkumu. Srdečné poděkování patří i mé rodině za podporu a dodávání sil po celou délku studia.

# Obsah

Úvod.....	10
1 Současný stav .....	12
1.1 Rozvoj médií .....	12
1.1.1 Tištěná média.....	12
1.1.2 Televize.....	13
1.1.3 Nová elektronická média .....	13
1.1.4 Internet .....	14
1.2 Úloha digitálních médií v moderní společnosti .....	15
1.3 Elektronické učení.....	16
1.4 Role rodičů .....	18
1.5 Digitální demence .....	19
1.5.1 Mozek a jeho vývoj.....	20
1.5.2 Digitální komunikace.....	22
1.5.3 Sociální síť.....	23
1.6 Sociálně patologické jevy .....	27
1.6.1 Sociálně patologické přejídání - obezita.....	28
1.6.2 Mentální bulimie, mentální anorexie .....	29
1.6.3 Závislost na mobilním telefonu .....	30
1.6.4 Závislost na internetu.....	31
1.7 Kyberzávislosti.....	32
1.7.1 Kyberšikana .....	32
1.7.2 Kyberstalking.....	34
1.7.3 Kybergrooming .....	34
1.7.4 Dětská pornografie a pedofilie.....	35
1.8 Léčba a prevence závislosti na komunikačních médiích .....	35
2 Cíl práce a hypotézy .....	37
2.1 Cíl práce .....	37
2.2 Hypotézy .....	37



3	Metodika.....	38
3.1	Použité metody a techniky sběru dat.....	38
3.2	Charakteristika zkoumaného souboru dotazníkového šetření.....	39
4	Výsledky.....	40
4.1	Výsledky dotazníkového šetření .....	40
4.1.1	Využití internetu .....	40
4.1.2	Vzdělávání .....	44
4.1.3	Počítačové hry.....	45
4.1.4	Sociální sítě.....	47
4.1.5	Sledování online trendů a novinek.....	50
4.2	Podpořené hypotézy .....	52
5	Diskuze .....	54
5.1	Diskuze k dotazníkovému šetření .....	54
6	Závěr.....	59
7	Seznam informačních zdrojů .....	61
8	Přílohy .....	66

## Úvod

Média jsou součástí společnosti již od pradávných dob. Po celá staletí procházela svým vývojem a proměnami. Vznik médií je spojován s vývojem řeči a s kresbami na kámen. Od této doby se mnoho změnilo a nyní si život bez digitálních médií nedokážeme představit. Současná doba je zdigitalizována a nutí člověka být „online“ a podřídit se většině.

Digitální média hrají v životě moderního člověka obrovskou roli, ale zároveň si mnozí neuvědomují, jak dokážou měnit a ovlivňovat jejich životy. Lidé by se měli zastavit a zamyslet se nad tím, zda ke spokojenému životu opravdu potřebují denní tisk, každý den sledovat aktuální zpravodajství, být online na sociálních sítích, chatovat s přáteli a hrát PC hry.

Největší nebezpečí média představují pro naše děti. Nejen, že v dnešní době tráví většinu svého času před televizní obrazovkou, počítačem nebo se sluchátky v uších, také jsou důvěřivé a snadno zmanipulovatelné. Mnoho rodičů si neuvědomuje, kam až vliv médií sahá a co to může znamenat pro jejich děti. Proto by se jim měli věnovat, komunikovat s nimi a trávit společně volný čas.

Dětský mozek je častým užíváním digitálních médií značně ohrožen. Nedochází k ukládání paměťových stop - tedy procesu učení, dále to vede k poruchám vývoje řeči, ve škole pak dochází ke zhoršení prospěchu a k nepozornosti. Se vzrůstající dobou strávenou online na digitálních médiích se také projeví špatná výživa, která vede k nadváze, dále tato média způsobují nespavost a stres.

Děti na internetu nejčastěji hrají hry nebo jsou online na sociálních sítích. Nejen, že se ochuzují o opravdové přátelství, které na virtuální síti nevznikne, ale také se vystavují riziku závislosti a kyberšikaně. Tento druh šikany je i v ČR v současné době velmi rozšířen.

V ČR není závislost na digitálních médiích ještě diagnostikována, ani zde neexistují příslušné kliniky na léčbu tohoto druhu závislosti. Vědci však dokazují, že projevy a

abstinenční příznaky jsou do určité míry shodné se závislostí na drogách. Léčba je však horší, protože digitální média nemůžeme zcela vyřadit ze svého každodenního života.

Cílem práce je poukázat na vliv digitálních médií na výskyt sociálně patologických jevů u dětí. Svou práci jsem orientovala na děti II. ZŠ (tedy 11-15 let). Cílem také bylo zdůraznit, že digitální média jsou velmi aktuálním tématem, které by se mělo řešit a o kterém by se mělo mluvit - zejména s odborníky. Užívání těchto médií z velké části ovlivňuje mládež, a tudy se do sociální práce dostávají nové případy a kazuistiky klientů, kteří vyhledávají svou pomoc kvůli závislosti či problémům způsobeným digitálními médii.

Teoretická část bakalářské práce je zaměřená na vývoj médií, dále charakteristiku digitálních médií, na elektronické učení, které se stává velkým fenoménem v současné době, na roli rodičů v této oblasti, dále na vývoj (dětského) mozku a sociálně patologické jevy způsobené užíváním médií. Také zde zmiňuji sociální sítě, PC hry a jedna kapitola je celá zaměřena na kyberzávislosti.

V praktické části bakalářské práce jsem se zabývala výzkumem. Výzkumný soubor tvořily děti II. stupně Základní školy Sídliště Vlašim. Výzkum probíhal pomocí dotazníkového šetření a následné vyhodnocení dat bylo zpracováno metodou korespondenční analýza (CCA) v programu Canoco.

Na závěr shrnuji léčbu a prevenci před závislostí na digitálních médiích. Uvádím organizace v ČR, které se již tímto aktuálním tématem zabývají a pořádají preventivní programy.

## **1. Současný stav**

### ***1.1 Rozvoj médií***

Základy médií se začaly objevovat již na samém počátku civilizace. S první etapou je spojen vývoj řeči a za média se považovala kresba na kámen či hliněné tabulky. Později se začal používat papyrus a papír. S vynálezem knihtisku přišla druhá etapa. V této době se rozvíjela média především v oblasti knih a časopisů, což se stalo silnou motivací pro nauku psaní a čtení. Třetí etapa je spojena s objevem elektřiny, díky níž mohly vzniknout nové technologie v komunikaci mezi lidmi. Řadí se sem telegraf, telefon, film, rozhlas a také televize. Poslední etapa – současnost - je spjata s propojováním jednotlivých médií procesem digitalizace. Neodmyslitelně sem patří nástup počítače a internetu (Sak et al., 2007).

#### ***1.1.1 Tištěná média***

Počátky těchto médií sahají do dávné minulosti k vynálezu knihtisku (začátek 15. století). Dostupnost knih a denního tisku napomohla k rozšíření gramotnosti a proměně národních jazyků. Znalost psané podoby jazyka a ovládnutí pravopisu bylo synonymem pro vzdělanost vůbec (Kraus, 2008). Tištěná média byla prvním masovým prostředkem, který byl dostupný a poskytoval informace obrovskému počtu lidí. Od ručně psaných knih se vyvinula až do současné podoby, kdy mají uživatelé možnost výběru jak velkého počtu novin a časopisů, tak knih různého zaměření (McQuail, 2009).

### **1.1.2 Televize**

Televize je jednosměrný dálkový telekomunikační systém, díky kterému jde vysílat i přijímat televizní signál, což je zvuk a obraz. Původ slova pochází z řeckého *tele* – daleko a latinského *vize* - vidět. Mezi pozitiva televize můžeme zařadit, že přispívá k socializaci jedince. Na druhé straně sledování akčních, hororových nebo válečných filmů zvyšuje u člověka násilné chování. U dětí má nadměrné sledování televize také výrazný vliv na špatný prospěch ve škole, nadváhu a poruchy spánku (Jiráček et al., 2007).

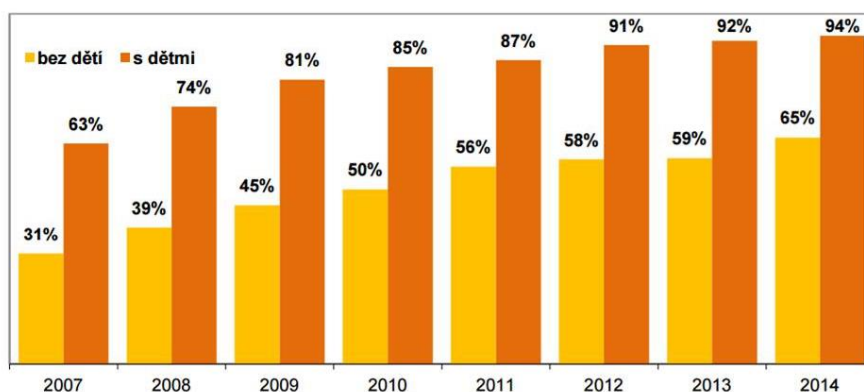
### **1.1.3 Nová elektronická média**

Základem těchto médií je vizuální zobrazení spolu s počítačovou sítí. Můžeme je také označit jako „telematická“, protože v sobě nesou spojení mezi telekomunikací a informatikou. Autoři publikací se shodují na určitých pozitivěch, která tato „nová elektronická média“ mají. Vyzdvihují, že jsou data a informace přenosná bez ohledu na vzdálenost či velikost, příjemce si může vybrat, dokonce i odpovědět a přizpůsobit formu, obsah i užití (McQuail, 2009).

Nemusíme tedy pasivně čekat na odpověď, pomocí nových médií jde o oboustranný pohyb. Díky technologii, kterou máme v této moderní společnosti k dispozici, je člověk trůnce a distributor zpráv, má možnost aktivní práce, kdy se každý může zapojit (Fridrich, 2011).

Obr. č. 1 nám ukazuje, že domácností vybavených osobním počítačem je stále více a více. Procento nárůstu domácích počítačů je zhruba stejné u domácností s dětmi i domácností bez dětí. Přesto je zde vidět, že počítač více vlastní rodiny alespoň s jedním potomkem.

Obrázek 1: Vybavenost českých domácností osobním počítačem



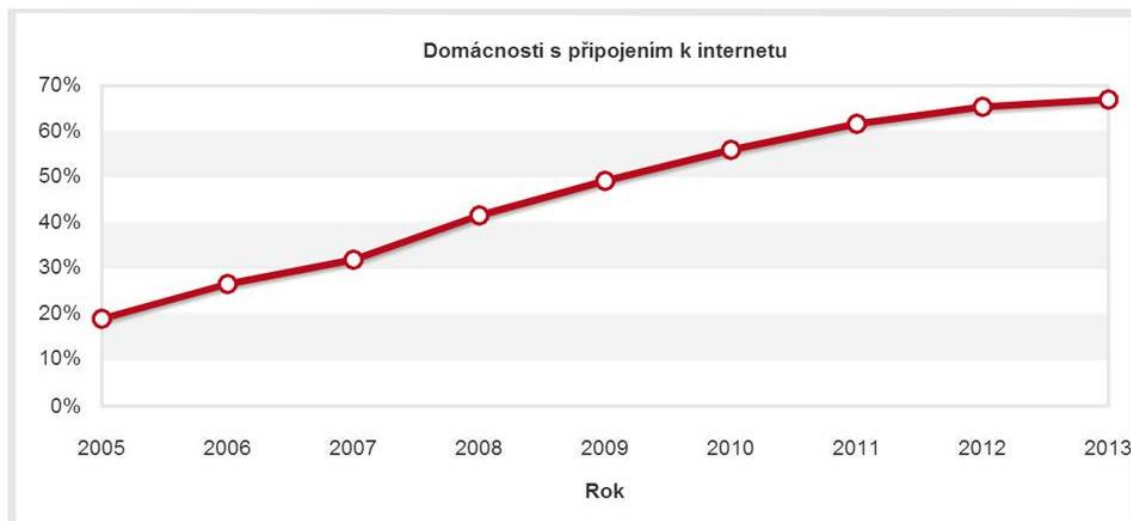
Zdroj: ČSÚ, 2014

#### 1.1.4 Internet

Internet, neboli česky „mezisít“, je celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí s cílem komunikace a výměny dat. Na internetu nalezneme obrovské množství informací, ale tím, že zde neexistuje cenzura, se nemůžeme spolehnout na kvalitu a pravdivost. Počátky internetové sítě sahají do roku 1969 a jsou spojovány s názvem ARPANET. Nejrozšířenějšími službami internetu jsou webové stránky (multimédia, text) a e-mail (elektronická pošta – náhrada psaných dopisů). Každý počítač připojený na internet má přidělenou svou IP adresu a pro snadnější vyhledávání existují vyhledávače (např. Google, Internet Explorer) nebo internetové katalogy (např. Centrum, Seznam) (Vrabec, 1998).

Jak můžeme vidět na obr. č. 2 níže, v České republice od roku 2005 stále roste počet domácností, které mají připojení k internetu. V porovnání s rokem 2013 je nárůst až o 50 %. U domácností, které mají připojení k internetu, lze s největší pravděpodobností předpokládat i vlastnictví nějakého digitálního média.

Obrázek 2: Domácnosti s připojením k internetu



Zdroj: ČSÚ, 2013 a

Internetem se ve své knize zabývá i Spitzer. Za největší riziko autor považuje anonymitu. Díky tomu se uživatelé méně ovládají a jejich snaha o sociální chování výrazně klesá (Spitzer, 2014, s. 101).

### ***1.2 Úloha digitálních médií v moderní společnosti***

Média stále více vštěpují do podvědomí člověka informace, které se oddalují přirozené realitě a přibližují té virtuální či mediální (Sak et al., 2007). Obecné tvrzení, že žijeme v moderní (digitální) době, a proto by si měly děti již odmala na digitální média zvykat, Spitzer vyvrací. Připodobňuje to k alkoholu. Jak digitální média, tak alkohol mohou vyvolat u člověka závislost a způsobit ve vývoji značné poruchy. Toto si většina lidí neuvědomuje. Protože pokud ano, spolu s laptopy by se ve škole dětem dávaly i lahve s alkoholem (Spitzer, 2014, s. 21).

Řada lidí si negativní dopady neuvědomuje a nedokáže si svůj život bez médií představit, natož bez těch digitálních (Spitzer, 2014). Příkladem může být skupina spolužáků, kteří se sejdou na oběd, a místo, aby si hleděli do očí a sdělovali si zážitky,

drží v ruce své smartphony a chatují ostatním přátelům, jak je oběd skvělý (Spitzer, 2014). A to je jen jedna situace. Pokud bychom měli popsat celý den, určitě si každý uvědomí, jak obrovskou moc média mají. Hned na začátku dne je smartphone první věc, kterou uvidíme. Mnoho lidí využívá svůj chytrý telefon místo budíku, který nejprve vypnou, a poté zkontrolují příchozí zprávy. Při snídani i cestou do školy poslouchají rádio, ve škole posílají sms, chatují s přáteli, sledují dění na sociálních sítích. Po příchodu domů zapnou televizi či usednou k počítači a ke své oblíbené hře. V závěru dne uléhají do postele opět se svým mobilním telefonem. Nikdy v historii lidstva mladá generace nepoužívala více médií, netrávila s nimi tolik času ani neměla k dispozici tolik mediálních technologií (Jiráková et al., 2015).

Ústup mladé generace od tištěných médií je způsoben digitalizací textu. Na četbu knih má velký vliv výchova a vlastní příklad rodičů (Jiráková et al., 2015).

Tím, že internet je dostupný v každé domácnosti, kavárně, škole, či dokonce na ulici, stalo se užívání internetu životním stylem dnešní mládeže (Jiráková et al., 2015).

Dostupnost internetu je pro mnohé samozřejmostí, stejně jako dostatek vody a elektřiny. Ale co se stane, pokud spoléháme pouze na náš internetový diář, elektronickou komunikaci či učení, a internet nebude přístupný? Jestli vypnou proud, zapálím svíčku. Když nepoteče voda, načnu lahvovou. Ale pokud nebudu mít přístup k vědění? (Spitzer, 2014).

### ***1.3 Elektronické učení***

Elektronické učení nebo také e-learning je nový pojem, který vznikl v důsledku toho, že se počítače stále více využívají při vzdělávání lidí (Sak et al., 2007). Tato nová forma učení má několik významů. Sak (Sak et al., 2007, s. 173) ve své knize zmiňuje například Beethamovou (2014), která elektronické učení vysvětluje jako učení zprostředkované pomocí interaktivních elektronických technologií, které může být provozováno jak v režimu off-line, tak on-line. Za elektronické technologie považuje samotný počítač, e-mail či webové stránky. Cramer (2004) s tím vším souhlasí, jen



dodává, že elektronické učení v sobě skrývá celou řadu pojmů, například učení založené na počítači, učení založené na webu nebo elektronické učení (Sak et al., 2007, s. 173).

S pojmem e-learning také souvisí interaktivní tabule ve školách, tzv. smartboardy. Je to obrovský monitor, který je propojen s počítačem a svým rozměrem i funkcemi zcela nahrazuje klasickou školní tabuli. Ve většině případů se používá v kombinaci s laptopy, kdy žáci nemusí nic opisovat z tabule, ale pouze pomocí kliknutí na myši si přenesou obsah z tabule do „sešitu“. Jako výhodu zastánci tohoto druhu vyučování uvádějí úsporu času. Díky tomu, že se nemusí nic zdlouhavě opisovat, mají v hodinách dostatek času na další aktivity. Ale odpůrci argumentují, že žáci vůbec nezapojují svůj mozek a učí se tím, že pokud budou potřebovat nějaké informace, kdykoli je najdou ve svém laptopu. Nepotřebují se rozhodovat, jaká informace je natolik důležitá, aby si ji zapsali, nebo jestli tam bude velké či malé písmeno. S tím vším jim pomůže jejich malý velký pomocník na stole a rozhodne za ně. Hloubka přemýšlení je tedy velice malá, spíše žádná (Spitzer, 2014). S tímto souvisí i slovní spojení surfovat po internetu, což v překladu znamená klouzat po obsahovém povrchu (Spitzer, 2014).

Vyučování pomocí digitálních médií buduje závislost na internetu. Tato forma se praktikuje jak na základních, tak i v mateřských školách. V Jižní Koreji se s elektronickým učním můžeme setkat velice často. V této zemi se také pojem digitální média poprvé objevil (Spitzer, 2014, s. 70) a každý žák první třídy má od roku 2015 svůj tablet (Spitzer, 2014, s. 85).

Sak (Sak et al., 2007, s. 173) se ve své knize odvolává na Beethamovou (2010), která tvrdí, že tato forma učení vnáší do pedagogiky, psychologie i sociologie nové typy problémů, a odůvodňuje to tak, že:

*„Zpřístupňuje žákům a studentům informační zdroje obrovského rozsahu;*

*Přináší nové prostředky pro práci s informacemi;*

*Nabízí nový typ zprostředkování dialogu mezi lidmi a sdílení myšlenek mezi lidmi;*

*Mění typ pedagogické komunikace, způsoby prezentování a reprezentace poznatků;*

*Navozuje změny ve stávající podobě vzdělávacích institucí tím, že se informační zdroje pro žáky a studenty centralizují, zatímco informační sítě se decentralizují; Otevírá větší prostor pro žákovskou autonomii (alespoň potenciálně); Přináší však i nové podoby nerovnosti mezi lidmi.“*

Z pohledu žáků jsou počítače a e-learning ve škole vítány. Celou hodinu nemusí myslet, učitelé zase nemusí vyučovat a rodiče se domnívají, že je škola technicky na vysoké úrovni (Spitzer, 2014).

#### **1.4 Role rodičů**

Velmi časté je, že rodiče nemají na své ratolesti čas, a tak je posadí před televizní obrazovku. Pokud to není jen výjimečná situace, dítě umí s televizním ovladačem zacházet dříve než s vidličkou na jídlo. Tato zábava ho sice zaměstná, přepínání kanálů ho velice baví, ale je to bezduché a nerozvíjí to jeho tvořivost ani řeč (Říčan et al., 1995). Televize se jednoduše stala nástrojem, jak si život s malými dětmi ulehčit a mít čas i na sebe a na svoje zájmy (Říčan et al., 1995).

Mnoho lidí si myslí, že pokud dítě nechodí do školy a nenaučilo se ještě číst a psát, nemůže se mu na internetu nic špatného přihodit. To je však velký omyl, děti jsou velmi učenlivé a dokážou od svých rodičů pohybování na internetu odpozorovat. Lidé pak můžou lehce využít dětské naivity, důvěřivosti a nezkušenosti. Internetová kriminalita páchaná na dětech opravdu existuje (Hulanová, 2012).

Na počítači, respektive na internetu mohou rodiče pomocí filtrů zablokovat konkrétní webové stránky, čímž vstupu zcela zabrání. Služba rodičovských filtrů také dokáže zaznamenat, jaké stránky jejich děti na internetu navštěvují, co vyhledávají, dokonce i zaznamenají činnost na sociálních sítích. Pokud by se dítě pokoušelo dostat na zakázanou stránku, rodičům přijde v zápětí e-mail o této aktivitě. Výbornou součástí rodičovských filtrů je i funkce, kdy se může vymezit čas, který dítě denně stráví

na internetu. Po uplynutí nastavené doby internet již nebude přístupný (Jaknainternet, 2012-2014 a).

Nemůžeme říci, že pokud rodiče budou učit děti zásadám bezpečného internetu či vysvětlovat situace, které mohou v kyberprostoru nastat, nikdy se jim nic špatného nestane. Tak to není. Ale jisté je, že pokud děti budou vědět, že za nimi mohou kdykoliv přijít s nějakým problémem nebo pro radu, budou při užívání internetu rozumnější (Jirák et al., 2013).

Rodiče by měli svým dětem stanovovat hranice již od útlého dětství. V tu dobu totiž děti nemají vyvinut přední mozek - tedy sebeovládání - a neumí k věcem přistupovat „rozumně“. Hranice jim proto musí být dány zvenčí - od rodičů (Spitzer, 2014).

### ***1.5 Digitální demence***

Slovo demence pochází z latinského de – dolů a mens – duch, proto v překladu můžeme mluvit o duševním poklesu (Spitzer, 2014).

Spitzer ve své knize uvádí, že sám poznal lidi, kteří jsou závislí na počítači a internetu, a pozastavoval se nad tím, jak závažné následky tato skutečnost může mít. V Německu již je kybernetická závislost diagnostikována jako nemoc a existují tam příslušné kliniky pro její léčbu (Spitzer, 2014, s. 71).

V USA je porucha z hraní internetových her diagnostikována jako IGD (Internet Gaming Disorder), podrobný popis lze najít v Diagnostickém a statistickém manuálu duševních poruch. (Müller et al., 2014).

V roce 2010 byla v Jižní Koreji prokázána závislost na internetu u 12 % školáků (Spitzer, 2014, s. 70).

Digitální demence způsobuje ztrátu sebekontroly, což vyvolává napjaté situace a stres. Odumírání nervových buněk a další negativní účinky dlouhotrvajícího stresu jsou vysvětleny níže – viz kapitola 1.5.1 Mozek a jeho vývoj (Spitzer, 2014).

### 1.5.1 Mozek a jeho vývoj

Mozek pracuje se synapsemi, což jsou plastické spoje mezi nervovými buňkami, které se permanentně mění. Moderní technika nám umožňuje tyto změny vyfotografovat či natočit, čímž můžeme jednoznačně prokázat účinky učebních procesů na neurony v mozku. Pomocí učení se tedy mozek neustále mění. Pokud vnímáme, myslíme, cítíme a jednáme, zanechávají tyto činnosti v našem mozku paměťové stopy - tedy synapse (Spitzer, 2014).

Schopnost prostorové orientace souvisí s hipokampem, který je součástí velkého mozku. Hipokampus má veliký podíl na uchovávání informací a při prostorové orientaci (Trojan et al., 2003). Pokud se tedy člověk potřebuje zorientovat v neznámém prostředí, dovede to právě pomocí hipokampu. Proto by se člověk neměl slepě spoléhat na navigaci, ale odmala se učit orientovat v prostoru, protože pomocí takto vytvořených paměťových stop v hipokampu se potom bude snáze orientovat, pokud se ocitne v neznámém terénu (Spitzer, 2014). Během dne hipokampus stále pracuje - propojuje a formuje události, zážitky, které si uloží a zapamatuje (Spitzer, 2014). Pokud jsme vystaveni nadměrnému stresu či dlouhotrvajícímu přetížení, hrozí odumírání nervových buněk v hipokampu (Spitzer, 2014).

*„Mozek funguje jako sval: je-li využíván, roste; není-li využíván, zakrňuje“* (Spitzer, 2014, s. 35). Proto bychom měli náš mozek cvičit. Zapojovat neurony, které zpracovávají informace a ty se pomocí nervových vláken a nervových buněk dostanou až k synapsím (Spitzer, 2014). Cesty, které vedou k synapsím, se nazývají strukturální stopy, jednoduše lze říci, že se jedná o proces učení. Čím více informací se k synapsím dostane, tím více narůstají. V opačném případě chřadnou a odumírají (Spitzer, 2014).

Při učení se mění synapse a zvyšuje se výkonnost mozku (Spitzer, 2014). *„K tomu přispívá skutečnost, že v hipokampu, jenž zodpovídá za ukládání nových poznatků, vznikají nové nervové buňky, které však zůstávají naživu pouze tehdy, pokud jsou správně zatěžovány.“* (Spitzer, 2014, s. 57)

Učení můžeme spojovat i se vzděláním, které je pro zdraví člověka velmi důležité. Jak pro zdraví psychické, tak i fyzické. Vzdělaný člověk dokáže k sobě

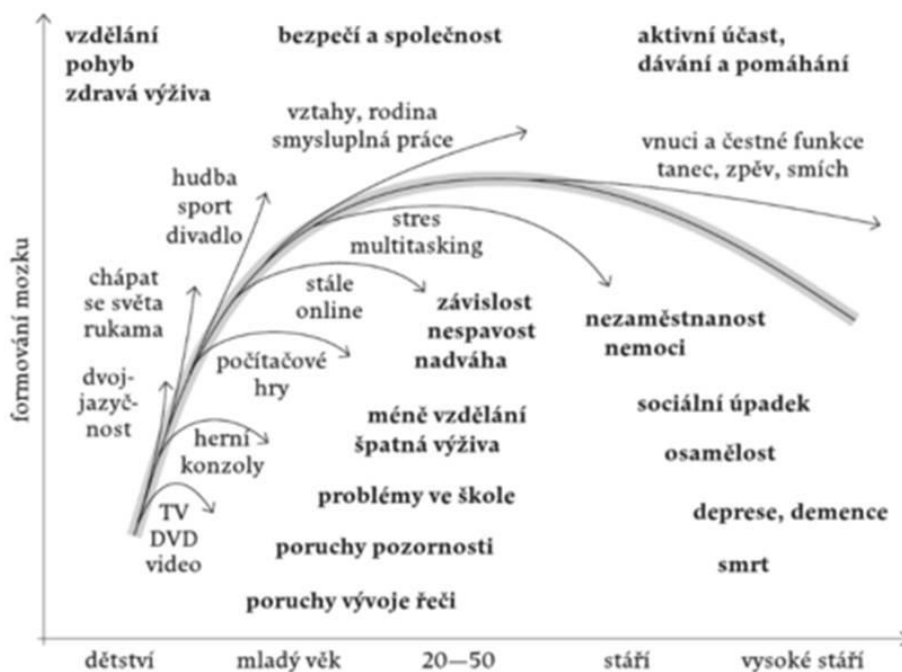
přístupovat kriticky, řešit nenadálé situace, orientovat se v neznámém prostředí, čímž snižuje riziko stresu a tím i odumírání nervových buněk (Spitzer, 2014).

Mozek je náš nejdůležitější orgán. Pokud nám transplantují ledvinu, plíci či srdce, můžeme s tím dále žít, ale pokud by nám transplantovali mozek, stane se z nás jiný člověk. Osobnost člověka dělá jeho život, zkušenosti a vše, co má uloženo ve svém mozku (Spitzer, 2014).

„Mozek bez vzdělání je jako kniha bez písmen.“ (Spitzer, 2014, s. 288)

Obrázek č. 3 znázorňuje, jak se formuje mozek v průběhu života – vývoj s častým užíváním digitálních médií a bez nich.

Obrázek 3: Formování mozku v průběhu života



Zdroj: Spitzer, 2014, s. 267

### 1.5.2 Digitální komunikace

Komunikace pomocí digitálních médií způsobuje, že jsou děti a mladiství více osamělí a nešťastní. Člověk je sociální bytost, pro kterou je povídání tváří v tvář velice důležité (Spitzer, 2014). „*Nedostatek sebeovládání, osamělost a deprese jsou v naší moderní společnosti nejvýznamnějšími stresory.*“ (Spitzer, 20014, s. 118)

Vzájemné sdílení informací o tom, co lidé právě dělají, posílání fotografií či hudby, toto všechno je projevem potřeb, které měli lidé odnepaměti. V současné době je vše ale přesunuto do virtuálního prostředí a mnohokrát zrychleno (Černá et al, 2013).

Při této komunikaci je člověk zcela anonymní, vytváří si pouze přezdívku, pod kterou vystupuje. Pokud si budeme na chatu s někým psát a nebudeme vědět, co odepsat, prostě odpovíme, až budeme znát správnou odpověď. Tuto volbu při komunikaci tváří v tvář nemáme. Když si lidé povídají, jde o vzájemnou interakci teď a tady (Černá et al., 2013).

Uživatelé se často při komunikaci ve virtuálním světě cítí bezpečně, mohou si psát, co je napadne, ale také si musí uvědomit, že pozitiva této komunikace se v okamžiku mohou proměnit na negativa. Pobízení k nebezpečnému či nevhodnému chování, získávání osobních informací nebo šikana přes internet jsou jen malý výčet nástrah. (Hulanová, 2012).

Šmahel uvádí ve své knize pět fenoménů, kterých si všiml při výzkumu adolescentů. Ty objasňují virtuální prostředí, a které do jisté míry mohou mít vliv na jejich chování na internetu. První z nich je „prostředí bez zábran“. Šmahel zde popisuje, že v prostředí internetu mizí bariéry v komunikaci, dochází k většímu odhalování, dospívající jsou odváznější, svobodně prosazují své tužby a přání, jsou otevřenější, protože vědí, že zde nepříjde žádný trest a mohou komunikaci kdykoli ukončit. Na druhou stranu si uživatelé také uvědomují, že prostředí bez zábran znamená také možnost lhaní, vymýšlení si a snadnou úpravu své identity. Je to pro ně „prostředí odreagování a zábavy“, kde už podle názvu můžeme odvodit jejich hlavní činnosti. Děláním si legrace a odpočinek přirovnává k pobytu v zábavném parku. Dochází zde však k určitému rozporu - dle Šmahelova názoru se jedná spíše o obranu než o zábavu.

Odkazuje se zde na Freuda a jeho obranné mechanismy. Jak lépe má adolescent zapomenout na své problémy než tím, že se celý den bude věnovat nějaké aktivitě? Zde se myslí aktivitou zábava na internetu, ale není to v podstatě to samé jako sport či studium. Třetím fenoménem je „prostředí bez závazků“, kdy adolescenti necítí za své chování žádnou odpovědnost ani k němu nepocítují žádný závazek. To může ovlivnit i zodpovědné chování v běžném životě. „Prostředí lži a přetvářky“ popisuje výzkum mladších dospívajících ve věku od 14 do 18 let. Šmahel zde poukazuje na anonymitu v rozhovoru na chatu a při komunikaci přes email. Z výzkumu vzešly zajímavé výsledky. Tím, že si zde dotazovaní sami vymýšlí a přetvařují se, mají prý tendenci na internetu lidem více nevěřit. Jako poslední fenomén, ne příliš běžný, uvádí autor „prostředí štěstí“. Tím, že zde může člověk říci své problémy, pocity, starosti, dostává pocit sounáležitosti, porozumění od skupiny dalších uživatelů, emoční podporu a následně pocít štěstí (Šmahel, 2003, s. 22-34).

Digitální média patří do naší kultury. Ulehčují nám život, baví nás a produktivita práce se lze pomocí digitálních médií snadno zvýšit. Proto je nemůžeme chtít odstranit (Spitzer, 2014). *„Ale současně také víme jedno: digitální média mají vysoký závislostní potenciál a dlouhodobě škodí tělu (stres, nespavost, nadváha - se všemi důsledky) a především duchu. Mozek se scvrkává, protože není dostatečně vytižený, stres ničí naše nervové buňky a dorůstající buňky nepřežijí, protože jich není zapotřebí.“* (Spitzer, 2014, s. 266)

### **1.5.3 Sociální sítě**

Sociální sítě lze označit jako nový komunikační kanál, který se u nás rozšířil na počátku 21. století (Musil, 2010). Vytvořením profilu na sociálních sítích se uživatel dostává pod neustálý dohled. Jakákoli změna na jeho profilu je ihned pro jeho přátele viditelná - kde je, s kým, jak se cítí, co tam dělá. Zveřejňování svých osobních údajů na sociálních sítích je nevyzpytatelné a jsou již známy případy, kdy uživatelé díky sdělení svého aktuálního pocitu a činnosti (např. nuda v práci, zpříjemnění pracovní doby lahví alkoholu) přišli o zaměstnání (Hulanová, 2012). Oblíbenost těchto sítí však

mezi uživateli stále roste a nejedná se o záležitost jen mladých lidí. Častějším užíváním ale pravděpodobnost závislosti na užívání sociálních sítí výrazně vzrůstá (Musil, 2010).

Nikdo se tak nemůže divit, že sociální sítě způsobují u mladých uživatelů duševní i tělesný úpadek, depresi a osamělost (Spitzer, 2014). Člověk sedí sám u počítače, sám kouká do obrazovky a sám ťuká do klávesnice. Toto platí i pro nová digitální média, jako jsou tablety či smartphony. I tyto vynálezy jsou určeny pouze jedné osobě (Spitzer, 2014).

Pokud má dítě doma k dispozici počítač, odvádí ho to od učení. Touha hrát hry je mnohem silnější než potřeba dělat domácí úkoly, což se negativně projeví na jeho výsledcích ze školy (Spitzer, 2014).

Spitzer uvádí, že pokud si v mládí utvoříme více sociálních kontaktů na internetu, budeme tedy sociálně žít na síti, v pozdějším věku bude naše sociální chování zaostávat za žádoucím stavem. Tím, že mladí lidé budou mít méně příležitostí k osobnímu kontaktu a komunikaci v reálném životě, nebudou vědět, jak to ve vztazích chodí a co si mohou vůči ostatním dovolit (Spitzer, 2014, s. 101-104).

Rozeznat pravdivost informací na internetu je velmi složité. Sociální kontakty mohou být jak pozitivní, tak negativní. Velké procento uživatelů předstírá, že je někdo jiný, švindluje, lže a šikanuje ostatní (Spitzer, 2014).

Mezi nejznámější sociální sítě řadíme:

**Facebook** – původně sloužil studentům jedné univerzity jako síť pro anonymní seznamování. Postupně se však rozrostl i na další univerzity a nyní už je rozšířen po celém světě a můžeme říci, že je skoro povinnost každého moderního člověka mít na této sociální síti svůj profil (Musil, 2010). Účel Facebooku se nezměnil, stále je jeho posláním zajištění kontaktu mezi lidmi. Možnost komunikace, sdílení fotografií a informací jsou i nadále anonymní, záleží jen na nás, jak moc autentický profil si vytvoříme. Podmínkou registrace je dovršení 12 let věku, ale pokud si své datum narození vymyslíme, lze tuto podmínku lehce obejít. K úspěšnému přihlášení a založení profilu stačí už jen vyplnit několik údajů a zadat e-mailovou adresu pro potvrzení.



Můžeme zde chatovat s přáteli, posílat videa, fotografie, smajlíky nebo hrát online hry. Z výzkumů je zcela zřejmé, že Facebook se stal dominantní sociální sítí v 21. století (Záškolný, 2011).

**Google+** - tento server se pro společnost snaží vypadat spíše jako služba, ale ve skutečnosti je to sociální síť velice podobná Facebooku. Hlavní podstatou je pomoci být v kontaktu se známými a přáteli a seznámit se i s novými lidmi. I zde si vytváříme profil se svým jménem, fotografií a máme možnost doplnit údaje, jako své bydliště, vzdělání, zaměstnání atd. Údaje jsou nepovinné a svým charakterem je Google+ shodný s výše uvedenou sociální sítí a v současné době jsou to největší konkurenti. Jediné, čím se Google+ liší od Facebooku, je absence reklam a aplikací, které lidi ve většině případů spíše obtěžují (Záškolný, 2011).

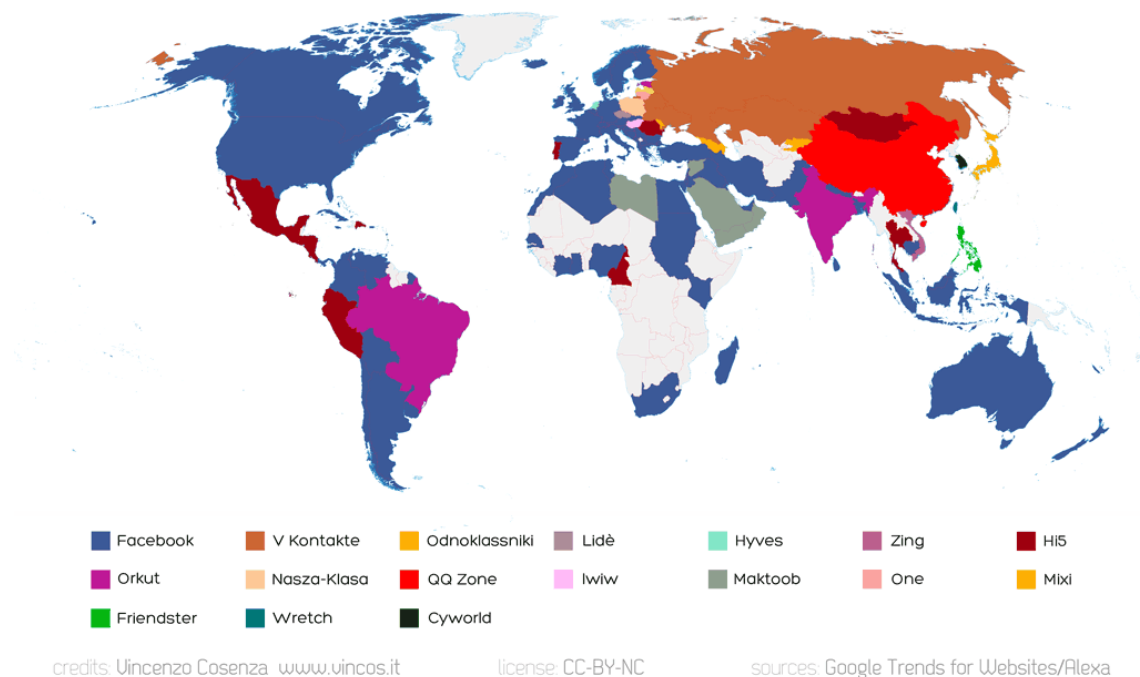
**Lidé.cz** – tato sociální síť je ryze česká a oproti předchozím je zde pouze několik stovek tisíc uživatelů, převážně z České republiky. I přesto, že Facebook nebo Google+ jsou její velcí konkurenti, sociální síť Lidé.cz si dlouho udržovala svou návštěvnost, k popularitě napomáhal největší český portál Seznam, který Lidé.cz podporuje (Záškolný, 2011). Jak můžeme vidět níže na obrázku č. 4 (z roku 2009), Lidé.cz byli ještě uživateli oblíbení, v roce 2015 (obr. č. 5) se již na vyobrazené mapě nevyskytují. Princip fungování je opět obdobný, každý uživatel zde má svůj profil s fotografií a osobními údaji a může komunikovat s ostatními uživateli. Existuje zde také chat, ale je rozdělen do místností podle zájmů a koníčků nebo geografické lokality. Ostatní příspěvky si mohou uživatelé vkládat na tzv. nástěnku. Oproti ostatním sociálním sítím má navíc seznamku. Jde o databázi inzerátů rozříděných do kategorií podle pohlaví, zájmů, geografické lokality atd. Záleží na uživateli, co zde zveřejní (Záškolný, 2011).

Rychlá komunikace, překonání vzdálenosti mezi komunikujícími uživateli, ekonomická nenáročnost (chat zdarma), hraní propojených online her, to jsou všechno bezesporu výhody sociálních sítí (Musil, 2010).

Obrázek č. 4: Světová mapa sociálních sítí – červen 2009

## WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS

June 2009



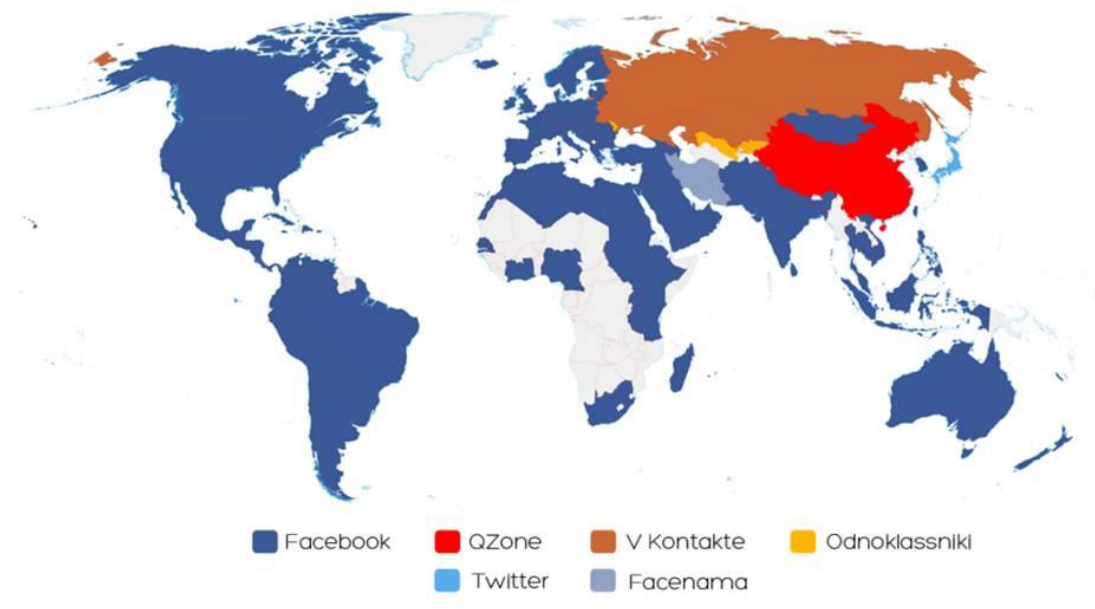
Zdroj: Vincos. it, 2009

Z této mapy vyplývá, že v polovině roku 2009 se po světě celkově užívalo 17 sociálních sítí. Už v této době byl dominantní Facebook, ale česká sociální síť Lidé.cz byla také stále ještě navštěvována. Na obrázku č. 4 níže můžeme porovnat užívání sociálních sítí v roce 2015.

Obrázek č. 5: Světová mapa sociálních sítí - srpen 2015

## WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS

August 2015



Zdroj: Vincos. it, 2015

Zde na obrázku č. 5 je zřejmé, že celosvětově je na prvním místě v užívání sociálních sítí Facebook. V Rusku, Číně a dalších státech Asie jsou dominantními sítěmi V Kontakte a QZone. Celkově se počet sociálních sítí zúžil na 6 a česká stránka Lidé.cz je v roce 2015 už zcela vyřazena.

### ***1.6 Sociálně patologické jevy***

Sociální patologie pochází z latinského *pathos*, což v překladu znamená utrpení nebo choroba. Jedná se o souhrnné označení nezdravých, abnormálních a obecně

nežádoucích společenských jevů. V posledních letech můžeme vyzorovat veliký nárůst jevů, které bychom nazvali jako sociálně patologické (Fisher, Škoda, 2014).

*„Jedná se o variabilní škálu jevů, které vnímáme z hlediska společenského hodnocení jako nechtěné, nežádoucí, nebo až nepřijatelné. Každý takový jev má svoji míru společenské nebezpečnosti. Čím je tato škodlivost a nebezpečnost pro společnost vyšší, tím větší je také zájem o jeho řešení“ (Fisher, Škoda, 2014, s. 15).*

### **1.6.1 Sociálně patologické přejídání - obezita**

Ačkoli rodiče vědí, že trávení hodně času před audiovizuálními médii, způsobuje u dětí málo pohybu, a tedy vede k obezitě a nadváze, nic s tím nedělají. Děti ještě nemají vyvinuté kritické myšlení a nedokážou vnímat, co je na obrazovce dobré a co není. Toho využívají reklamy. Pokud chce dítě shlédnout svůj oblíbený pořad, musí přitom sledovat i reklamní spoty, které jsou ve většině případů na nezdravé potraviny. Děti si to zapamatují, a když jdou později s rodiči nakupovat, vidí svou oblíbenou postavičku na čokoládě a musí ji prostě mít. Když je člověk už jako dítě obézní, jeho organismus má dostatek času, aby si vypěstoval všechny chronické choroby – od stařecké cukrovky přes poškození kloubů a kostí, rakovinu až po chronické psychické poruchy. Žádný obézní rodič by toto „onemocnění“ nepřál svému dítěti, protože sám ví, jaké fyzické, ale i psychické důsledky patologické přejídání a obezita mohou mít. Tím, že je však nechají vysedávat několik hodin denně před digitálními médii, jejich budoucí nadváhu pouze podporují (Spitzer, 2014).

Potravu nepotřebuje jen lidské tělo, ale i duše. Potravu ve formě informací, které přijímá a díky nimž se formuje a roste osobnost člověka. K tomu, aby se náš mozek mohl plně rozvinout, mu musíme poskytnout potřebné podněty. Kdo pomocí digitálních médií sleduje násilné pořady či hraje násilné hry, bude mít i ve svém chování v reálném životě sklony k násilí. Pokud tedy budou děti odmala sledovat televizní reklamy na nezdravé potraviny, jejich sklon k obezitě bude značný. Pocit štěstí, který

se dostavuje při fyzickém pohybu, se u takovýchto jedinců zpravidla nevyskytuje a celý svůj život považují své tělo za přítěž (Spitzer, 2014).

S obezitou úzce souvisí i přední mozek. Při tréninku této části mozku nejde jen o čtení nebo počítání, ale také o posilování vlastní vůle. Pokud budeme děti od mala učit sebeovládání, budou lépe ovládat své emoce a snadněji procházet životem. Této dovednosti by se měly děti učit již ve školce. Nejdřív práce, potom odměna a práce se musí dodělat. Pokud dítě vydrží, dokreslí obrázek, má potom samotné radost, že se může pochlubit svým výtvozem, a zároveň se tím učí věci dotahovat do konce. V opačném případě nemá výdrž a ani silnou vůli. Takové dítě není schopno odříkání, což může vést právě až ke zmiňované obezitě (Spitzer, 2014).

Kromě nadměrné váhy mohou média zapříčiňovat i nespavost. To, že nás digitální média okrádají o spánek, je známo. O čem se ale už nemluví, je, že dlouhodobá nespavost způsobuje snížení imunity, výskyt infekčních onemocnění, cukrovky a nadváhu (Spitzer, 2014).

### ***1.6.2 Mentální bulimie, mentální anorexie***

Obě tyto nemoci jsou spojeny s poruchou příjmu potravy a nejčastěji se vyskytují u dospívajících dívek a mladých žen s citovými problémy (Abeceda Zdraví, 2007).

Při anorexii si člověk myslí, že je obézní, a proto odmítá potravu. Při bulimii se naopak člověk nezřízeně přejídá, ale následně si vyvolává zvracení. Poruchou příjmu potravy se lidé snaží vyřešit svoje osobní problémy – nejčastěji se jedná o nesplněná přání, úzkost, stres a depresi. Tito lidé bývají často v napětí, bez energie, mají nízké sebevědomí a nechutí komunikovat s okolním světem (Abeceda Zdraví, 2007). Příčiny těchto nemocí mohou být různé. Jsou ohroženy osoby, které skutečně trpěly nadváhou a rozhodly se pro držení přísné diety. Další ohroženou skupinou jsou děti, které nemají doma harmonické a příjemné prostředí a snaží se o demonstrování svých pocitů tímto způsobem. Mezi nejznámější příčiny mentální anorexie a bulimie však jednoznačně

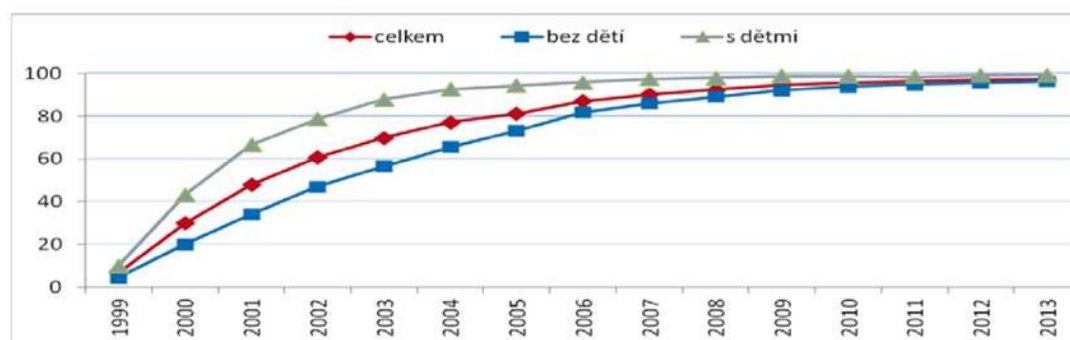
patří módní trendy. Snaha vypadat jako modelka na titulní straně časopisu či chuť proslavit se předváděním nejnovějších módních kolekcí je často tak velká, že přeroste únosnou a zdravou hranici (Šmýdová, 2008). Negativní vliv reklamy a médií je tedy v této oblasti značný (Janoušková, 2013).

### 1.6.3 Závvislost na mobilním telefonu

V dnešní době patří mobilní telefon k nejčastějším příčinám závislosti. Na tuto špičku se řadí kvůli tomu, že spojuje služby počítače, internetu, hrací konzole a v poslední řadě služby klasických médií. Uživatelé neustále telefonují a neumí si představit být chvíli sami se sebou, se svými pocity a starostmi. Díky telefonování nejsou duševně přítomni. To samé platí o posílání a přijímání SMS zpráv - duševní nepřítomnost a autenticita ve vztahu k adresátovi je minimální (Kalina et al., 2008).

Obrázek č. 6: Vybavenost domácností mobilním telefonem

Český statistický úřad dlouhodobě sleduje hospodaření českých domácností a jejich vybavenost telekomunikační technikou a informačními technologiemi. Z níže uvedeného grafu je zřejmé, jak se vyvíjela vybavenost domácností mobilním telefonem. Kritériem pro třídění domácností byla přítomnost dítěte v domácnosti.



Zdroj: ČSÚ, 2013 b

#### 1.6.4 Závislost na internetu

Definice závislosti není zcela jasně dána. Lidé užívají internet každý den v zaměstnání, škole, pro zábavu, ale přesto nemůžeme říci, že jsou závislí. Riziko nastává, pokud čas strávený na internetu zasahuje do reálného života a v důsledku toho nastávají komplikace. Dále by měly být přítomny tyto příznaky: změna nálady, zvyšování tolerance, abstinenční příznaky a konflikt (jaknainternet, 2012-2014 b).

Užívání internetu souvisí pouze s naší vlastní chutí. Proto se internet nazývá narcistním médiem, kde my sami podle sebe vytváříme obraz na display. Je jen na nás, co na obrazovce uvidíme, jaké stránky budeme navštěvovat, jaký profil si na sociálních sítích vytvoříme. Pokud to překročí kontrolovatelnou a snesitelnou hranici, může to stáhnout „narcistního závisláka“ až na dno (Kalina et al., 2008).

Do této kategorie můžeme zařadit chatoholismus a e-mail (napomáhá k tomu snadnost kontaktu, virtuální sounáležitost), stahování souborů (typické pro děti okolo desátého roku věku, v pozdějších letech už se může jednat o zastavení psychického vývoje), bankoholismus (nepřiměřená pozornost ke stavu svého účtu v bance), sex a porno (obrázky, filmy, erotické chaty, kybersex) (Kalina et al., 2008).

**Hraní PC her** - „Že mohou počítačové hry vyvolávat závislost, je známo už delší dobu. Obzvláště složité hry se spoustou dalších hráčů a s náhodnou komponentou (jako například online hra *World of Warcraft*) mívají nezřídka na život hráčů katastrofální účinky: ti naprosto zanedbávají své každodenní povinnosti, chátrají a často hrají až osmnáct hodin denně“ (Spitzer, 2014, s. 241). Podrobnějším zkoumáním zjistíme, že v počítačových hrách není nic náhodné. Virtuální odměny se udělují na základě délky hraní, úrovně či levely jsou nastavené tak, že vyžadují dlouhodobé hraní, aby se hráč mohl posunout výše atd. (Spitzer, 2014).

## **1.7 Kyberzávislosti**

Kyberprostor můžeme vysvětlit jako virtuální prostor, do kterého se můžeme dostat pomocí počítačů a počítačových sítí. Pokud dále spojíme počítačové sítě a internet, hovoříme o on-line prostředí (Divínová, 2005).

V kyberprostoru neexistují časové či vzdálenostní hranice, zde mohou být všichni uživatelé na celé planetě v jeden okamžik on-line (Sak et al, 2007). Virtuální realita nám dává možnost se časově zpřítomnit nebo si vymyslet naše druhé digitalizované já, které se nám může líbit více než naše skutečná identita. Přitažlivost těchto experimentů a touha pohybovat se ve virtuálním světě se dá připodobnit stavu zaujetí vyvolanému chemickými drogami. Realita pro uživatele ztrácí hodnotu, sociální prostředí nahrazuje prostředím digitálním (Kalina et al., 2008).

*„Údaje napříč Evropou ukazují, že u teenagerů, kteří jsou online, je žebříček rizik, s nimiž se setkali, v každé z jednotlivých zemí velmi podobný. Nejčastější rizikové chování je poskytování osobních informací, které je následováno setkáváním se s internetovou pornografií. Dalším je zhlédnutí násilného nebo nenávistného obsahu. Na čtvrtém místě je šikanování (tj. „kyber-šikana“), dále obdržení nechtěných sexuálních komentářů, zatímco reálné setkání s člověkem, se kterým se děti seznámily přes internet, se zdá být nejméně častým, třebaže nejnebezpečnějším rizikem“* (Livingstone et al., 2009, s. 4).

### **1.7.1 Kyberšikana**

*„Kyberšikanu můžeme chápat jako záměrné agresivní chování, které je prováděno buď jednotlivcem, nebo skupinou prostřednictvím elektronických médií vůči člověku, jenž se v danou chvíli nemůže vůči útokům bránit. Přičemž kyberšikana může být ve svých dopadech stejně závažná, ne-li závažnější než tradiční (školní) šikana“* (Černá et al., 2013, s. 9).

Hulanová (Hulanová, 2012, s. 159) odkazuje na Willard (2007), která definovala sedm různých kategorií kyberšikany:



**Ohnivá on-line válka, on-line souboje** – zde se jedná o hrubé a vulgární osočování. Zasílání těchto zlostných a neslušných zpráv buď přímo oběti, nebo on-line skupinám má za cíl vyprovokovat hádku.

**On-line obtěžování** – zasílání urážlivých, útočných zpráv přes e-mail nebo pomocí jiných on-line komunikačních prostředků. Tato forma je zaměřena přímo na oběť kyberšikany a jedná se o opakovanou činnost.

**Kyberpronásledování – kyberstalking** – od on-line obtěžování se liší tím, že v této formě jsou vulgární a útočné zprávy doplněny hrozbou fyzickým ublížením a nadměrným zastrašováním.

**Očerňování, zostuzení** – toto se děje, pokud někdo zveřejňuje nebo zasílá jiným uživatelům on-line zprávy o oběti. Tyto informace nejsou pravdivé, jsou kruté, zcela smyšlené s účelem ublížení a zesměšnění oběti.

**Přetvářka / vydávání se za někoho jiného** – agresor si vytvoří online profil na sociálních sítích či smyšlený email, kdy se vydává za osobu, kterou chce zostudit. Rozesláním nepravdivých zpráv je osoba, za kterou se vydává, obětí kyberšikany.

**Odhalování intimností** - do této kategorie řadíme zveřejnění soukromých zpráv a fotek, zasílání informací a materiálů o oběti, které odhalují citlivé, osobní nebo zostuzující informace.

**Vyloučení** – k vyloučení dojde, pokud je oběť členem nějaké chatové místnosti, skupiny nebo blogu a agresor ji násilným a hrubým způsobem vytlačí.

K těmto kategoriím můžeme přiřadit ještě jednu, v poslední době hodně rozšířenou, **zdařilé, spokojené fackování**. Oběť je fyzicky napadena skupinou lidí, kdy ji část členů uštedří pohlavek nebo facku a zbytek skupiny celý proces natáčí na mobilní telefon či kameru. Záznam z celé akce je posléze umístěn na internet. Tato forma kyberšikany je velmi nebezpečná. Jde o spojení jak fyzického, tak psychického týrání a některé útoky mohou být tak agresivní a násilné, že mohou skončit smrtí oběti (Kowalsky et al., 2008).

Spitzer uvádí, že podle výzkumu žáků na základní škole v Německu by si každý pátý dokázal představit sám sebe jako pachatele kyberšikany a každý dvanáctý žák už pachatelem dokonce byl (Spitzer, 2014, s. 103).

### **1.7.2 Kyberstalking**

Tento termín označuje pronásledování druhé osoby, které má obsedantní charakter. Kyberstalking může mít mnoho podob. Pronásledovatel se většinou snaží o navázání romantického vztahu se svou obětí, díky čemuž by ji mohl sledovat, kontrolovat, pronásledovat (Divínová, 2005). Posílání mailů, zpráv, telefonování či zasílání virů a spamů vytváří u oběti strach a silný stres. Od stalkingu se tato forma liší tím, že odbourává prostorové hranice. Pronásledovat nemusí za svou obětí fyzicky docházet, stačí si jen otevřít svůj laptop (Divínová, 2005). Kyberstalking je ale velice často doprovázen hrozbou fyzickým ublížením a nadměrným zastrašováním (Hulanová, 2012).

### **1.7.3 Kybergrooming**

Za kybergroomera se považuje člověk, který se pomocí internetu snaží vylákat svou oběť na schůzku s cílem sexuálního zneužití. Agresoři se snaží navázat kontakt přes chaty, e-maily a seznamky. Nenásilnou formou (citlivá témata jako např. situace rodičů, sexualita dospělých, problémy ve škole) v oběti vyvolají pocit důvěry. Později zjistí telefonní číslo, adresu bydliště, školu, do které dítě dochází, až to vyústí v osobní setkání a sexuální zneužití (Hulanová, 2012).

*„Vrátný Pavel Hovorka přes služební internet vyhledával mladistvé chlapce ze sociálně slabšího prostředí, zjišťoval jejich zájmy a sliboval jim peníze nebo splnění jejich přání za fotografie jejich nahých těl. Jejich vlastními fotografiemi a prozrazením jejich sexuálního zaměření pak chlapce vydíral a nutil k orálnímu či análnímu sexu. Svou první oběť získal tak, že jí v červenci roku 2005 namluvil, že vyhrála soutěž „Dítě VIP“. Odměnou byl pobyt v Praze v jeho vrátnici, kde chlapce, původem z dětského domova, znásilnil“ (Kopecký, 2009).*

#### ***1.7.4 Dětská pornografie a pedofilie***

Počítač s připojením na internet usnadňuje pedofilům jejich činnosti. Mohou si zde vytvářet sbírky pornografického materiálu, komunikovat s oběťmi i ostatními pedofily, a to jak v rámci státu, tak i mezinárodně (Divínová, 2005). Pokud by chtěl dospělý člověk navázat kontakt s dítětem na ulici, určitě to nebude tak snadné jako ve virtuálním prostoru. Pedofil si zde vytvoří svůj profil, který je zcela anonymní. Své zájmy a koníčky, věk a pohlaví bude aktuálně měnit podle oběti, aby se shodovaly. Pokud dospělý člověk vytvoří takovýto profil na dětském chatu, jeho záměr je jasný (Divínová, 2005).

#### ***1.8 Léčba a prevence závislosti na komunikačních médiích***

I když jsme přirovnali závislost na digitálních médiích k závislosti na chemických drogách, s léčbou je to trochu odlišné. Média jsou nedílnou součástí našeho každodenního života, proto je nelze zcela vyřadit, jako bychom to udělali s návykovou látkou u drogově závislých. Pomocí rozpoznání rizikových bodů přímo v uživateli nebo v jejich okolí (které v nich vyvolávají nutkání, potřebu utéct z reálného světa do toho virtuálního), se může závislosti předejít. Okolo těchto bodů udělat bezpečné zóny a zcela se jim vyhýbat. Pokud přesto dojde ke střetu, je potřeba mít připravený plán, jak se bude postupovat, mít ve svém okolí člověka, který bude mít nad věcí dohled (Kalina et al., 2008).

Nejlepší prevencí před závislostí na digitálních médiích je dostatečně se angažovat v životě svých blízkých. Diskutování o tom, s čím se v médiích setkali nebo s čím se setkat mohou, je výborný způsob, jak závislostem předcházet (Kalina et al., 2008).

## Shrnutí

Přesto, že se o digitální závislosti mluví stále častěji, v České republice zatím neexistují žádné kliniky, které by se specializovaly na tento druh závislosti.

V ČR se digitálními médii zabývají různé organizace, jsou to například:

**Neziskové nevládní sdružení Národní centrum bezpečnějšího internetu**, které se zaměřuje na zvýšení bezpečnosti užívání internetu, snaží se o vytvoření odborného pracoviště pro informovanost a vzdělávání uživatelů. Toto sdružení již realizovalo několik projektů na téma digitální média a internet - například Praha bezpečně online 2014, Mladí proti nenávisti online, Bezpečně online - rizika internetu a sociálních sítí atd.

**Portus Prachatice, o. p. s.** nabízí vzdělávací semináře a přednášky na téma kyberkriminalita, kyberšikana, rizika počítačových her atd. Způsob vedení přednášky i téma se liší podle druhu posluchačů. Portus Prachatice, o. p. s. má akreditované vzdělávací semináře pro pedagogické pracovníky, sociální pracovníky, žáky a studenty a pro rodiče a veřejnost.

Situace ohledně digitálních médií je vážná, proto je nutné na toto téma komunikovat s odborníky.

## **2. Cíl práce a hypotézy**

### ***2.1 Cíl práce***

Hlavním cílem práce je zmapovat současné názory a teorie působení digitálních médií na děti jako možný důvod výskytu sociálně patologických jevů a zjistit, kolik času děti tráví pod vlivem těchto médií. Dalším cílem je posoudit roli sociálního pracovníka v primární prevenci těchto sociálně patologických jevů.

### ***2.2 Hypotézy***

H1: Pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu.

H2: Se vzrůstajícím věkem se zvyšuje doba strávená na internetu hraním PC her.

### 3. Metodika

#### 3.1 Použité metody a techniky sběru dat

V této bakalářské práci byl použit ke sběru dat kvantitativní výzkum ve formě dotazníkového šetření.

Dotazníkové šetření se uskutečnilo v říjnu 2015. Celkový počet rozdaných dotazníků činil 160 kusů. Návratnost je pouze 125 dotazníků. Někteří rodiče nepodepsali Souhlas s vyplněním dotazníku (příloha č. 1), který byl respondentům rozdán. Na celkový počet vyplněných dotazníků měl také vliv neochotný přístup respondentů.

Samotný dotazník (příloha č. 2) obsahuje celkem 29 otázek. Dotazník má několik částí. Úvod, kde se zjišťují obecné údaje o pohlaví, věku či nejčastějších aktivitách na internetu. Tato část se skládá z otázek 1-8. Pro lepší přehlednost při vyhodnocování jsem rozdělila dobu trávení na internetu (jak zábavou, tak vzděláním) pouze na dvě části - a to do 15 hodin týdně a nad 15 hodin týdně. Po úvodu následují otázky 9-12, které se zaměřují na vzdělávání na internetu. Dalším oddílem jsou počítačové hry. V otázkách 13-16 se zjišťuje, jaký druh počítačových her je u dětí nejvíce oblíbený. Následují otázky 17-25, které jsou zaměřeny na užívání sociálních sítí, jejich pozitiva, negativa a vliv na konflikty ve společnosti. Poslední částí jsou otázky 26-29, které se týkají sledování online trendů a novinek.

U většiny otázek měli respondenti možnost pro vypsání své individuální odpovědi.

Mnohorozměrná data z dotazníků byla zpracována metodou korespondenční analýza (CCA) v programu Canoco v. 5 (Braak, Šmilauer, 2012). Datový soubor byl rozdělen do následujících sekcí: využití internetu, vzdělávání, sociální sítě a sledování on-line trendů. Jednotlivé otázky tvořily tzv. vysvětlované proměnné (response variables), pro každou sekci byla spočítána samostatná analýza. Pohlaví a věk vstupovaly do analýz jako vysvětlující proměnná (explanatory variable). Statistická průkaznost byla zjišťována na základě Monte-Carlo permutačního testu. V grafech jsou

zobrazeny pouze faktory, které měly signifikantní vliv na distribuci vysvětlovaných proměnných.

### ***3.2 Charakteristika zkoumaného souboru dotazníkového šetření***

Dotazníkové šetření probíhalo na Základní škole Sídliště ve Vlašimi, kdy respondenti byli žáci II. stupně této školy.

Respondentům byl rozdán souhlas s vyplněním dotazníku. Ti, kteří ho přinesli podepsaný od zákonných zástupců, byli následně požádáni o vyplnění dotazníku.

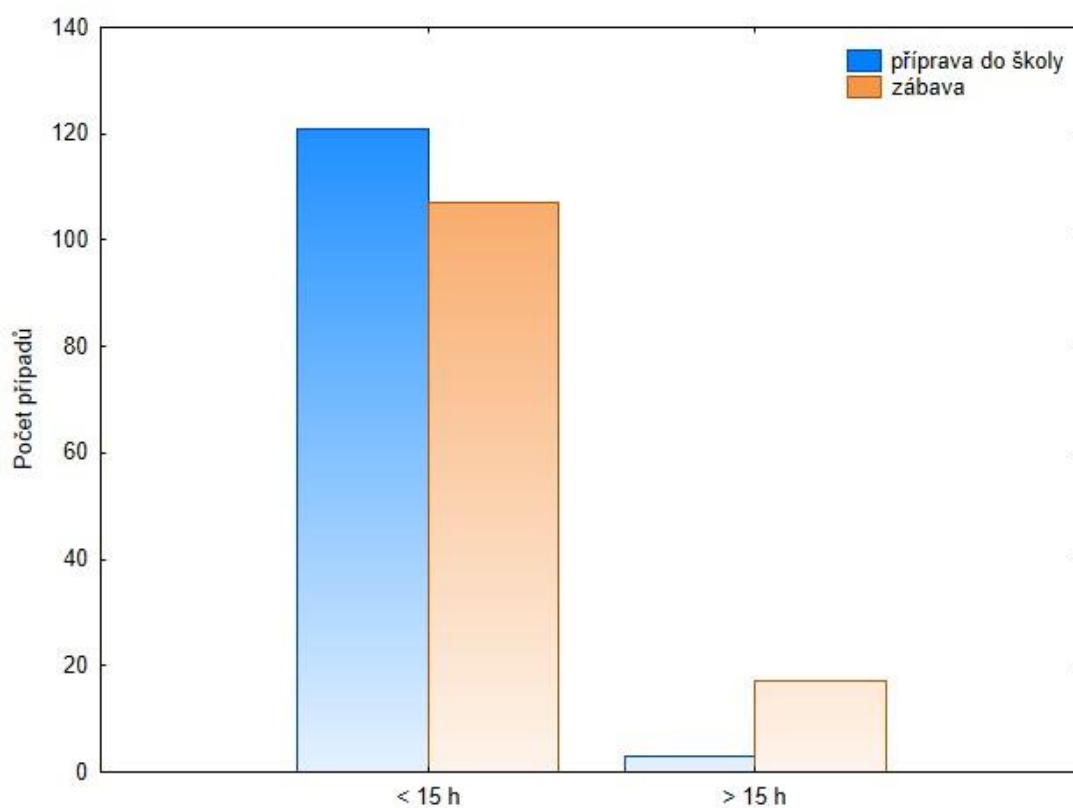
## 4. Výsledky

### 4.1 Výsledky dotazníkového šetření

#### 4.1.1 Využití internetu

K dispozici jsem měla data od 124 respondentů. Malý podíl (2 %) žáků tráví více než 15 hodin týdně na internetu přípravou do školy (obr. 7). Naopak, hraním her (zábavou) tráví více než 15 hodin týdně 14 % respondentů (obr. 7).

Obrázek č. 7: Čas strávený přípravou do školy a zábavou na internetu (n = 124 respondentů, ot. č. 4 a 5).

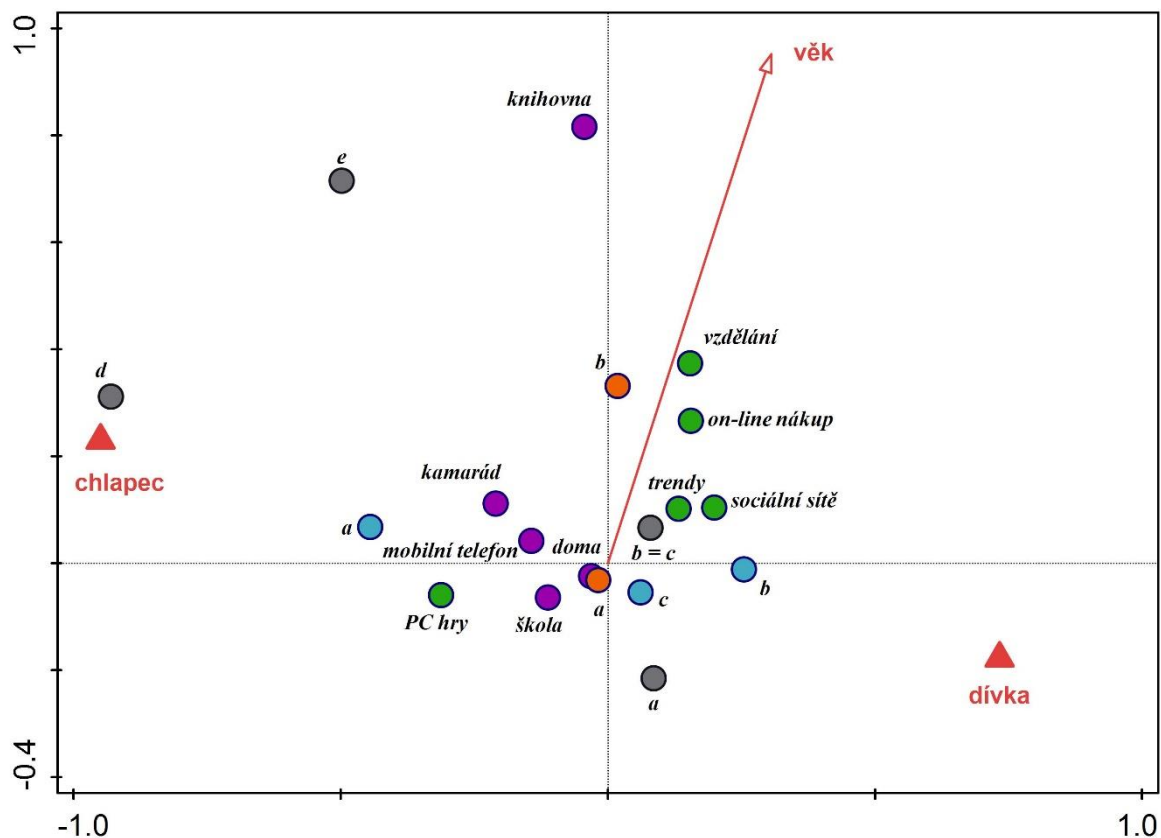


Zdroj: Vlastní výzkum



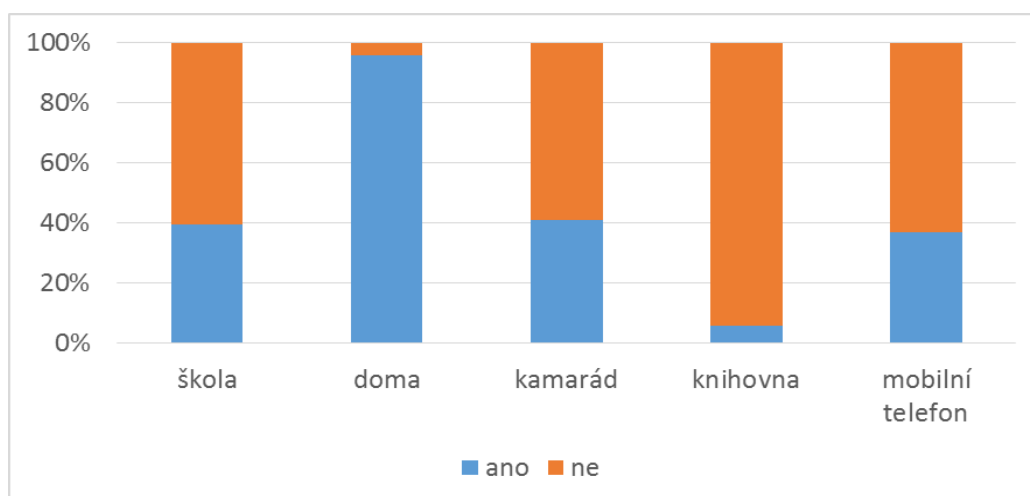
Pohlaví a věk měly statisticky signifikantní vliv na využívání internetu (CCA, Monte-Carlo permutační test; věk:  $F = 2,5$ ;  $P = 0,004$ ; pohlaví:  $F = 3,9$ ;  $P = 0,002$ ). Pohlaví vytváří gradient s první ordinační osou a věk vzrůstá podél gradientu druhé ordinační osy (obr. č. 8). Starší žáci tráví na internetu přípravou do školy bez ohledu na pohlaví více času (ot. č. 4). Chlapci tráví na internetu zábavou více času než dívky (v rámci pohlaví více než 15 hodin týdně: chlapci 26 %, dívky 4 %). S věkem roste doba strávená na internetu zábavou u obou pohlaví (ot. č. 5). Chlapci si častěji než dívky nedokážou představit život bez internetu (ot. č. 6). Mladší žáci využívají více druhů přístupu na internet (domov 96 %, kamarád 41 %, škola 41 %, mobilní telefon 37 %, knihovna 6 %), přístup v knihovně většinou využívají starší žáci (ot. č. 7). Hraní PC her ( $n = 73,59$  %) a komunikace přes sociální sítě ( $n = 71,57$  %) byly nejčastějším způsobem využívání internetu. S věkem respondentů vzrůstalo využití internetu ke vzdělávání ( $n = 25,20$  %, ot. č. 8, obr. 9).

Obrázek č. 8: Užívání internetu v závislosti na věku a pohlaví respondentů. CCA analýza, I. a II. ordinační osa vysvětlují 5,1 % variability. ot. 4 – oranžová, ot. 5 – šedivá, ot. 6 – modrá, ot. 7 – fialová, ot. 8 – zelená.



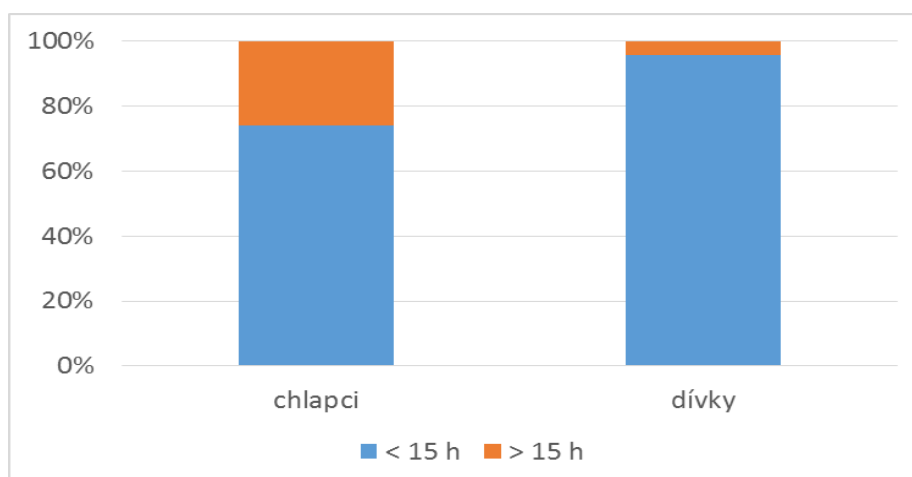
Zdroj: Vlastní výzkum

Obrázek č. 9: Přístup k internetu (n = 124, ot. č. 7).



Zdroj: Vlastní výzkum

Obrázek č. 10: Hraní PC her na internetu v závislosti na pohlaví, ot. č. 8 (n = 54 chlapců a 70 dívek).



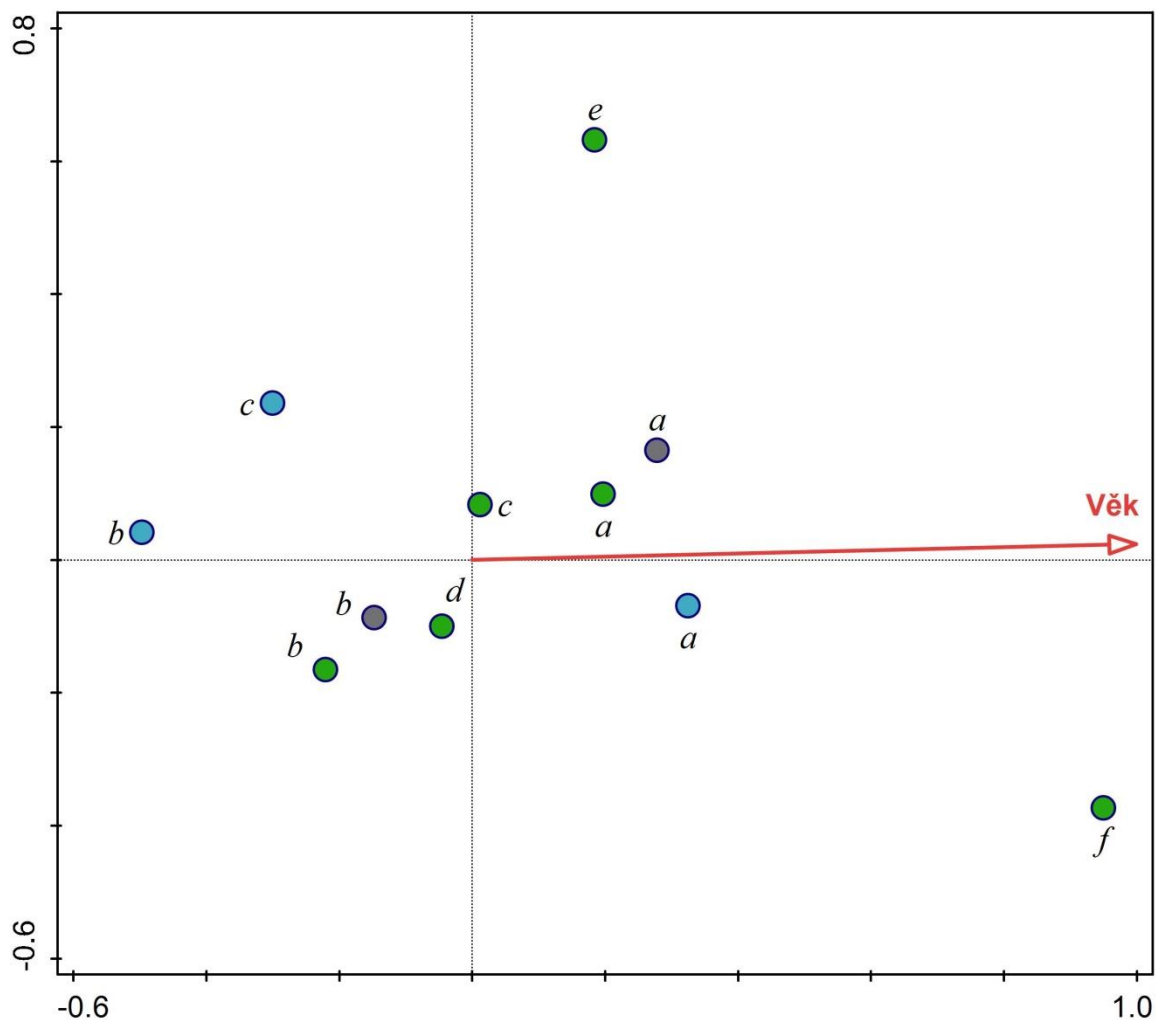
Zdroj: Vlastní výzkum

#### 4.1.2 *Vzdělávání*

Pro sekci vzdělávání jsem měla k dispozici data od 26 respondentů. Věk žáků měl signifikantní vliv na distribuci odpovědí (CCA, Monte-Carlo permutační test;  $F = 2,9$ ;  $P = 0,002$ , obr. č. 10), vliv pohlaví nebyl statisticky signifikantní ( $P = 0,780$ ).

Celkem 36 % ( $n = 9$ ) respondentů uvedlo, že se z internetu naučí více než z knih. (ot. č. 9). Respondenti internet využívají nejčastěji pro přípravu k předmětům cizí jazyky (46 %), následuje český jazyk (27 %), přírodověda (12 %), matematika (8 %), zeměpis (4 %) a dějepis (4 %). Distribuce odpovědí se lišila i v rámci věkových kategorií. Nejmladší žáci se na internetu učí český jazyk a přírodovědu, později cizí jazyky a těm starším pomáhá internet při získávání znalostí z matematiky, zeměpisu a dějepisu (ot. č. 10). S věkem se mění i aktivity na internetu, které žákům pomáhají při vzdělávání - mladší respondenti uvádějí, že stahují cvičné testy a komunikují s lidmi z cizí země, kdežto ti starší uvedli, že si stahují různé materiály a poznatky ke studiu (ot. č. 11). Nikdo z dotazovaných nevedl, že je členem odborných blogů či skupin (ot. č. 12).

Obrázek č. 11: Internet a vzdělávání. RDA analýza, I. a II. ordinační osa vysvětlují 13,4 % variability. Ot. 9 – šedá, ot. 10 – zelená, ot. 11 – modrá.



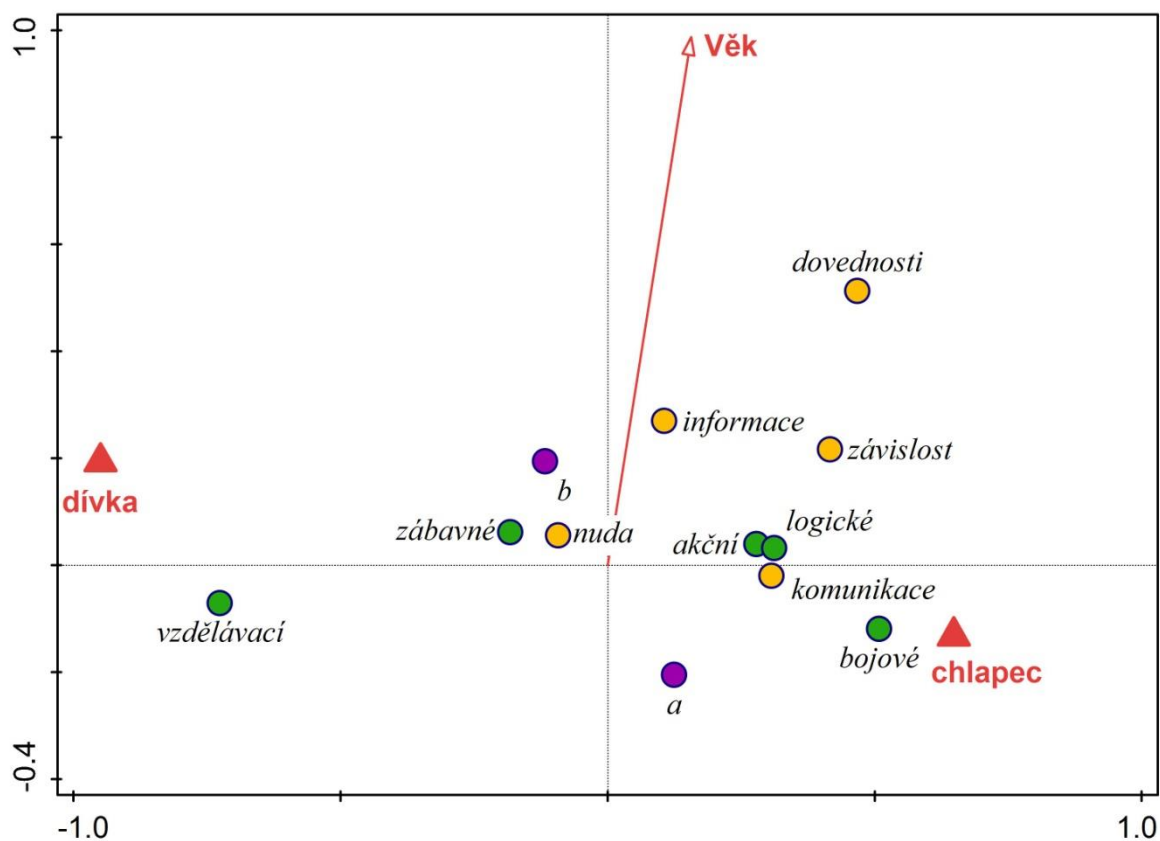
Zdroj: Vlastní výzkum

#### 4.1.3 Počítačové hry

K dispozici jsem měla data od 73 respondentů. Pohlaví vytváří gradient s první ordinační osou a věk vzrůstá podél gradientu druhé ordinační osy. (CCA, Monte-Carlo permutační test; věk:  $F = 2,1$ ;  $P = 0,028$ ; pohlaví:  $F = 6,8$ ;  $P = 0,002$ , obr. č. 12).

Dívky se zaměřují více na vzdělávací a zábavné hry, chlapci spíše na hry akční, logické a bojové (ot. č. 14). Mladší respondenti hrají hry především kvůli komunikaci s ostatními a z nudy, se vzrůstajícím věkem často uvádějí závislost a informační potenciál. Chlapci hrají PC hry, protože si myslí, že se zdokonalují v dovednostech (ot. č. 15). PC hry mimo domov hrají spíše mladší chlapci (ot. č. 16).

Obrázek č. 12: Hraní počítačových her v závislosti na věku a pohlaví dítěte. CCA analýza, I. a II. ordinační osa vysvětlují 11,3 % variability. Ot. 14 - zelená, ot. 15 - žlutá, ot. 16 - fialová.

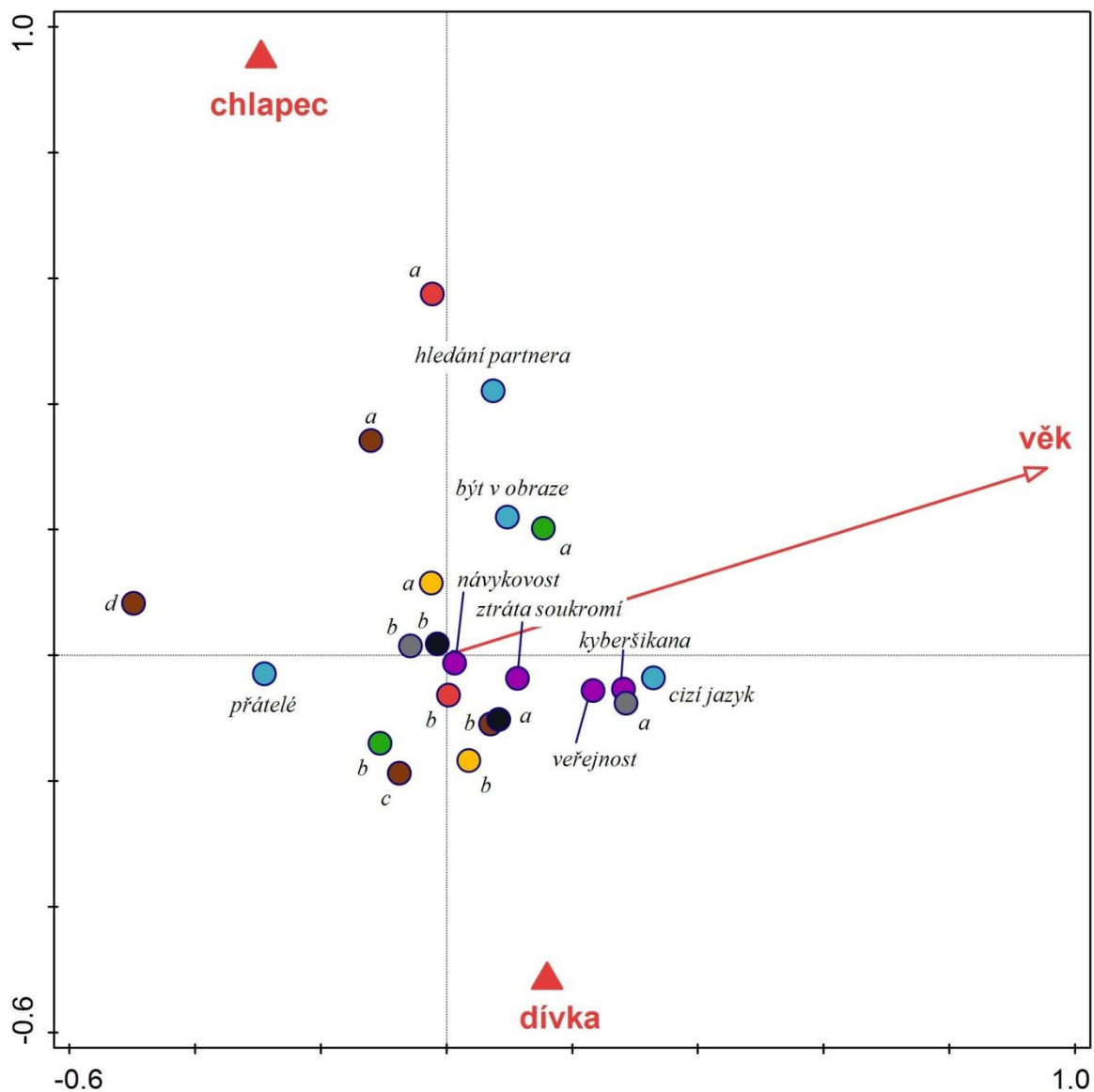


Zdroj: Vlastní výzkum

#### 4.1.4 Sociální sítě

K dispozici jsem měla data od 71 respondentů. Věk vzrůstá podél gradientu první ordinační osy, pohlaví vytváří gradient s druhou ordinační osou. CCA, Monte-Carlo permutační test; věk:  $F = 2,7$ ;  $P = 0,002$ ; pohlaví:  $F = 1,8$ ;  $P = 0,028$ , obr. č. 13). Celkem 40 % ( $n = 29$ ) respondentů uvedlo, že mají přátele na internetu, se kterými se nikdy nesetkali, obzvláště starší chlapci (ot. č. 18). Více než polovina respondentů ( $n = 41$ , 59 %) se na sociální sítě přihlašuje mimo domov, opět se častěji jedná o chlapce (ot. č. 19). Mezi nejčastější pozitiva sociálních sítí respondenti uváděli spoustu přátel ( $n = 41$ , 59 %) a že „jsou v obraze“ ( $n = 33$ , 47 %). Distribuce odpovědí se lišila i podle pohlaví a stáří respondentů. Jako pozitivum sociálních sítí uvedli nejmladší respondenti hodně přátel. Se vzrůstajícím věkem se odpovědi s ohledem na pohlaví lišily. Dívky vidí pozitivum ve snadném kontaktu s cizinci, díky tomu se učí cizí jazyk. Chlapcům se líbí, že vědí, co se kde děje a mohou si pomocí sociální sítě najít přítelkyni (ot. č. 20). Jako negativa sociálních sítí (ot. č. 21) respondenti uváděli v podobném zastoupení všechny čtyři možné odpovědi (návykovost 53 %, ztráta soukromí 37 %, veřejnost 47 % a kyberšikana 47 %). Riziko kyberšikany si uvědomují spíše starší respondenti (ot. č. 21). Chlapci si spíše nedokážou představit, že by si zrušili účet na sociální síti, ale dívky uvádějí, že by to pro ně nebyl problém. Část mladších respondentů uvádí, že již účet zrušila (ot. č. 22). Celkem 17 % respondentů ( $n = 12$ ) odpovědělo, že kvůli internetu mají konflikty s přáteli (ot. č. 23), jedná se nejčastěji o starší respondentky. Do konfliktu kvůli internetu se s rodiči dostávají obě pohlaví ( $n = 11$ ), dívky o něco častěji (ot. č. 24, v rámci pohlaví chlapci 11 %, dívky 19 %, obr. 14). Celkem 10 % respondentů ( $n = 7$ ) uvedlo, že se již sešli s člověkem, se kterým se seznámili přes internet (ot. č. 25). Častěji se jednalo o chlapce (v rámci pohlaví chlapci 20 % a dívky 4 %, obr. 15).

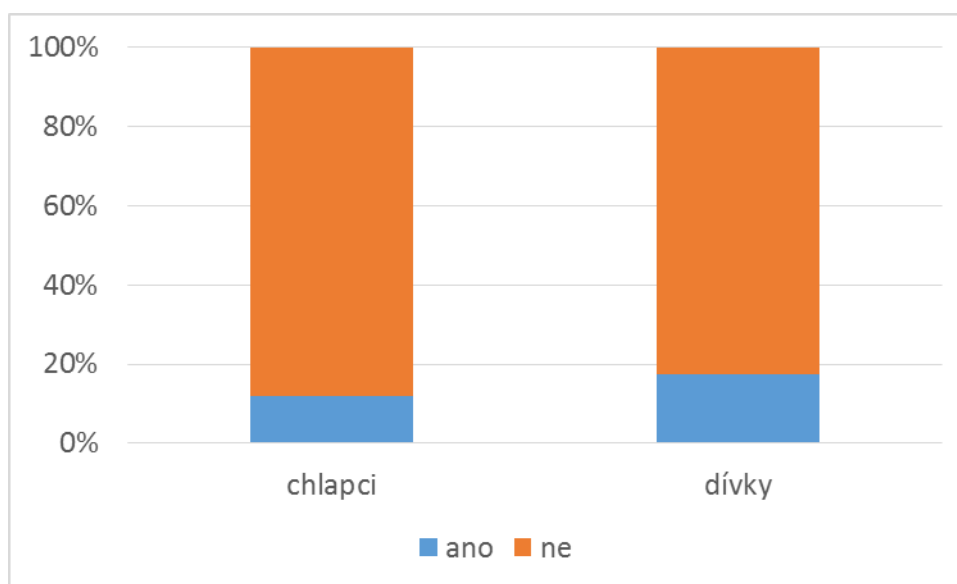
Obrázek č. 13: Užívání sociálních sítí v závislosti na věku a pohlaví dítěte. CCA analýza, I. a II. ordinační osa vysvětlují 6,2 % variability. Ot. 18 – zelená, ot. 19 – žlutá, ot. 20 – modrá, ot. 21 – fialová, ot. 22 – hnědá, ot. 23 – šedá, ot. 24 – černá, ot. 25 – červená.



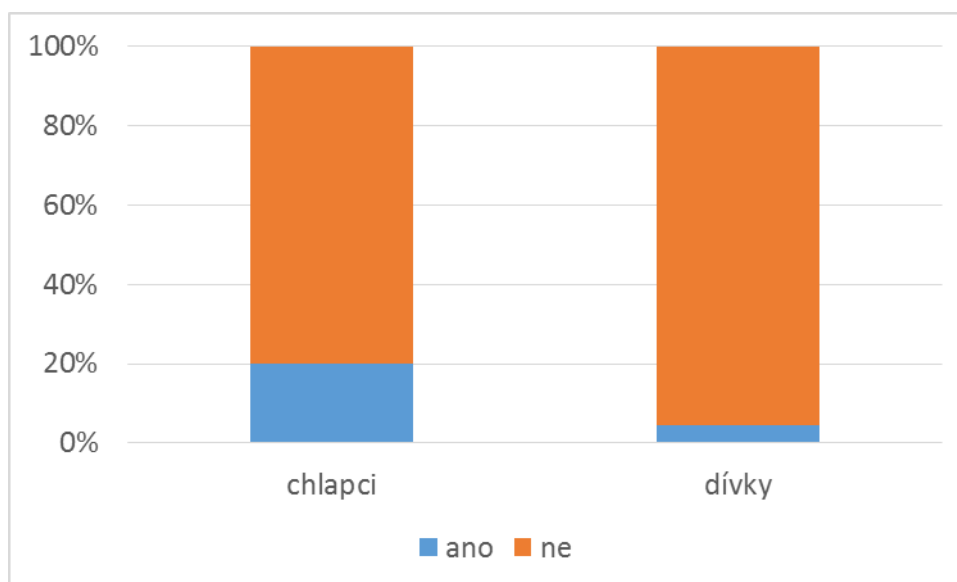
Zdroj: Vlastní výzkum



Obrázek č. 14: Konflikt s rodiči kvůli sledování internetu (n = 25 chlapců a 46 dívek, ot. č. 24).



Obrázek č. 15: Setkání s cizími lidmi na základě internetové komunikace (n = 25 chlapců a 46 dívek, ot. č. 25).



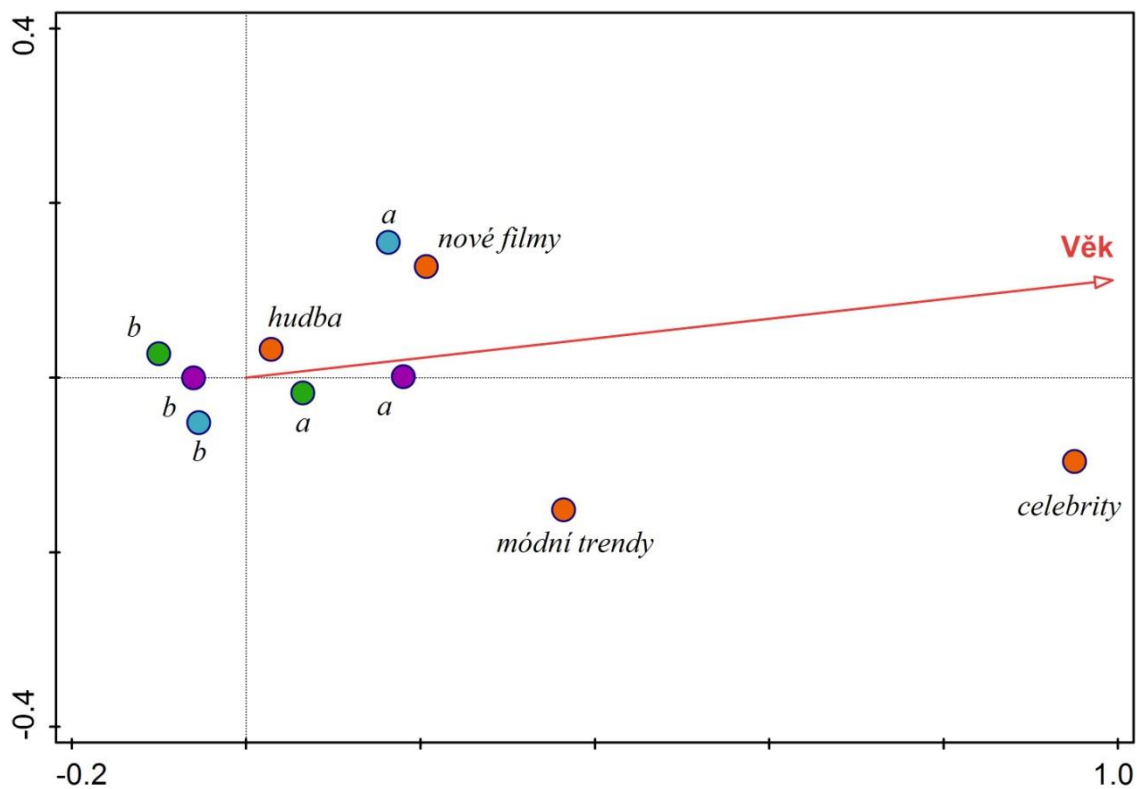
Zdroj: Vlastní výzkum

#### ***4.1.5 Sledování online trendů a novinek***

K dispozici jsem měla data od 28 respondentů. Věk vzrůstá podél gradientu první ordinační osy. (CCA, Monte – Carlo permutační test;  $F = 3,1$ ;  $P = 0,012$ , obr. č. 16). Vliv pohlaví nebyl signifikantní ( $P = 0,844$ ).

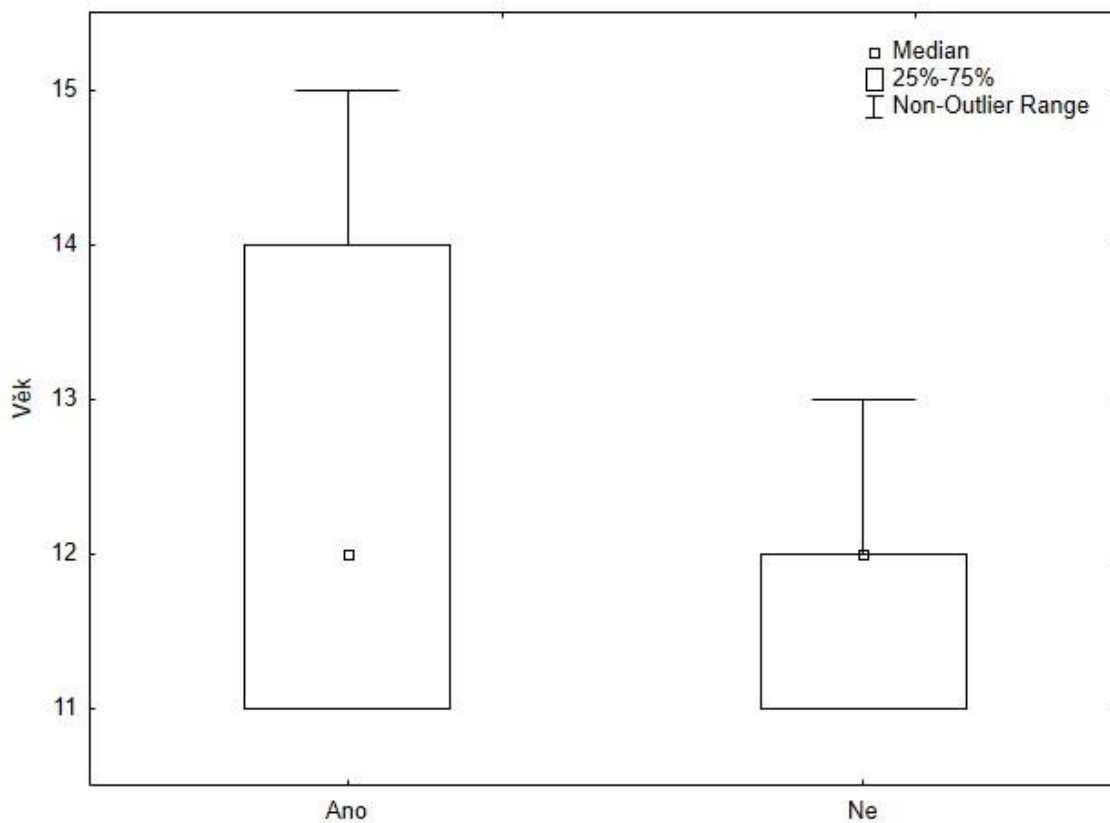
S nákupy přes internet jsou spokojeni spíše starší respondenti (ot. č. 26). Zároveň také často uvedli, že upřednostňují nákupy přes internet (ot. č. 27). Nejmladší žáci na internetu poslouchají hudbu a sledují filmy, v pozdějším věku pak sledují módní trendy a zajímavosti ze života slavných (celebrit) (ot. č. 28). Díky tomu, že znají novinky a nejnovější trendy jsou starší respondenti součástí party lidí (ot. č. 29), rozdíl je především ve variabilitě dat (obr. 17).

Obrázek č. 16: Sledování online trendů a novinek, CCA analýza, I. a II. ordinační osa vysvětlují 12,3 % variability. Ot. 26 – zelená, ot. 27 – modrá, ot. 28 – oranžová, ot. 29 – fialová.



Zdroj: Vlastní výzkum

Obrázek č. 17: Věk respondentů v závislosti na tom, zda jsou díky sledování trendů a novinek na internetu součástí party (n = 28 respondentů, ot. č. 29).



Zdroj: Vlastní výzkum

#### 4.2 Podpořené hypotézy

H1: Pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu.

Hypotéza byla podpořena. Můj výzkum potvrdil, na základě odpovědí a následné statistiky, že s pohlavím dítěte se signifikantně měnilo využívání internetu.

H2: Se vzrůstajícím věkem se zvyšuje doba strávená na internetu hraním PC her.

Hypotéza byla podpořena. Výsledky vlastního výzkumu dokazují, že s věkem roste doba strávená na internetu zábavou – hraním PC her -, a to u obou pohlaví.

## 5. Diskuze

### 5.1 Diskuze k dotazníkovému šetření

Tato bakalářská práce se zabývá digitálními médii a jejich vlivem na výskyt sociálně patologických jevů u dětí. Realizace výzkumu probíhala kvantitativní metodou formou dotazníkového šetření na Základní škole Sídliště Vlašim, II. stupeň. Před vyplněním samotného dotazníku byl respondentům rozdán souhlas s vyplněním dotazníku (příloha č. 1) a těm, kteří tento souhlas přinesli podepsaný od zákonných zástupců, byl následně rozdán dotazník (příloha č. 2). Dotazníků bylo celkově rozdáno 160 kusů. Malá část rodičů ( $n = 8$ ) s tím, aby se jejich dítě zúčastnilo výzkumu, nesouhlasila, a některé děti (i přes písemný souhlas zákonných zástupců) nebyly ochotny dotazník vyplnit ( $n = 27$ ). Jedna dívka dále uvedla, že s internetem vůbec nepracuje. Díky tomu se datový soubor snížil na 124 respondentů.

Dotazník byl rozdělen do několika sekcí. První část byla zaměřena na obecné zjištění užívání internetu (hodnocení důležitosti internetu, přístup k internetu,...) a základní informace o respondentech (věk, pohlaví). V této části dále bylo zjišťováno, jakou dobu respondenti stráví na internetu přípravou do školy (ot. č. 4) a zábavou (ot. č. 5). Z výsledků je patrné, že do 15 hodin týdně převládá příprava do školy, ale jakmile se jedná o delší dobu strávenou na internetu (nad 15 hodin týdně), hlavní činností je zábava (hraní PC her, sociální sítě, atd.). O zvýšeném využívání internetu za účelem hraní PC her se zmiňuje i Spitzer, který uvádí dokonce až 18 hodin denně. Autor se také zaměřuje na negativní vlivy, zejména na zanedbávání každodenních povinností, sníženou schopnost sebeovládání a nespavost (Spitzer, 2014, s. 241). Z dotazníkového šetření a následné statistiky vyplynulo, že pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu. Genderový rozdíl je zaznamenán jak v oblasti obecného využívání internetu a hraní PC her, tak v oblasti zaměřené na užívání sociálních sítí. S podpořenou hypotézou se shoduje i Cassell a Jenkins (2000), kteří ve své knize uvádějí, že chlapci hrají PC hry častěji než dívky. Ale chlapci mohou mít díky tomu do budoucna značné výhody. Tvrdí, že když od raného dětství hrají PC hry,

pomůže jim to v uplatnění na trhu práce v informačně- technologické oblasti. Dále bylo ze statistiky zjištěno, že s věkem roste doba strávená na internetu zábavou (hraním PC her), a to u obou pohlaví (Cassell et al., 2000, s. 11 - 12).

Přístup k internetu mají respondenti nejčastěji doma (96 %). Dále u otázky č. 7 vyšlo zajímavé zjištění, že starší žáci většinou využívají přístup na internet v knihovně (6 %). Interpretace tohoto výsledku není jednoznačná, může to být způsobeno více faktory. Například soukromí, které doma nemají, nebo že jim nikdo nekontroluje dobu strávenou na internetu. Také není zřejmé, jestli se jedná o školní knihovnu nebo knihovnu ve městě. Do budoucna by bylo dobré toto téma podrobněji studovat.

Otázka č. 8 byla rozděľující. Zde si žáci měli vybrat z šesti sekcí, kde byly vypsány nejčastější aktivity na internetu: Čtení odborných článků – vzdělání, Hraní her (online i na CD/DVD), Sociální sítě – Facebook, Instagram, Twitter, Sledování nejnovějších trendů, módy a novinek, Online sázky, Online nakupování. Nejvíce frekventované odpovědi byly hraní her a sociální sítě – Facebook, Instagram, Twitter (57 %), následovalo sledování trendů a novinek (23 %) a vzdělávání (20 %). Podle zvolené odpovědi pak žáci pokračovali vyplňováním jednotlivé sekce dotazníku.

Ve druhé části dotazníku zaměřené na vzdělávání (n = 26 respondentů) přes internet se hned v první odpovědi objevil mýtus současnosti. Žáci odpověděli, že se z internetových zdrojů naučí více než ze školních učebnic či odborných knih. Z teoretické části, kapitoly zaměřené na fungování mozku, je zřejmé, že informace, které čerpáme z digitálních médií, jsou pouze povrchové, neodchází k ukládání paměťových stop v mozku a nedojde k procesu učení. O tom, že na internetu je informací mnoho, údaje nemusí být spolehlivé a pravdivé, by se mohlo dále diskutovat. Spitzer (2014) se ve své knize Digitální demence procesem učení zabývá. Slovní spojení surfovat po internetu překládá jako klouzat po obsahovém povrchu. Na to navazuje, že informace, které z internetu získáme, se nedostanou do mozku – do paměťových stop a zapamatovat si je můžeme jen krátkodobě (Spitzer, 2014, s. 66). Na základě výše uvedené studie se tedy žáci pouze domnívají, že se z internetových zdrojů naučí více. Jako důvod své odpovědi uváděli například: že je to více baví, jsou tam

aktuality, informace jsou na internetu lépe vysvětlené. Na otázku č. 12, zda jsou členy odborných blogů či skupin, nikdo kladně neodpověděl.

Další sekci bylo hraní počítačových her (n = 74 respondentů). Z výsledků je patrné, že dívky se zaměřují více na vzdělávací a zábavné hry. Chlapci spíše hrají hry akční logické, akční a bojové. Respondenti měli možnost uvést svou nejoblíbenější hru. První místo v oblíbenosti vyhrála hra Minecraft (32 %). Za ní následovaly hry: League of Legends (6 %), World of Tanks (6 %), Clash of Clans (5 %), FIFA (4 %) a další. Spitzer (2014) ve své knize vyzdvihuje hru World of Warcraft, která se však v odpovědích ani jednou nevyskytla (Spitzer, 2014, s. 241). Hilde G. Cornolliussen (2008), tuto hru také považuje za jednu z nejoblíbenějších u dětí. Toto své tvrzení odůvodňuje tím, že se jedná o hru, která je snadná na ovládnutí, pochopení a tudíž je vhodná jak pro chlapce, tak pro dívky (Cornolliussen, 2008, s. 127 - 129).

Důvody hraní PC her se lišily mezi pohlavími a s věkem respondentů (ot. č. 15). Mladší respondenti hrají hry především kvůli komunikaci s ostatními a z nudy, se vzrůstajícím věkem často uvádějí závislost a informační potenciál. Chlapci hrají PC hry, protože si myslí, že se zdokonalují v dovednostech. Všichni respondenti, kteří si vybrali možnost „jiný důvod“, se shodli na odpovědi, že hrají PC hry, protože je to baví (n = 9).

Další sekce byla zaměřena na sociální síť (n = 71 respondentů), což respondenti zvolili jako druhou nejčastější aktivitu na internetu (58 %). S častějším užíváním sociálních sítí roste i pravděpodobnost závislosti na internetu (Musil, 2010). Zajímavým zjištěním bylo, že přátele, se kterými se osobně nikdy nesešli, mají na svých sociálních sítích spíše chlapci (ot. č. 18), kteří si zároveň častěji než dívky nedokážou představit svůj život bez sociální sítě (ot. č. 22). V roce 2013 probíhal rozsáhlý český průzkum, který pořádal Seznam.cz ve spolupráci s Bezpečným internetem a Univerzitou Palackého v Olomouci. Výzkum byl zaměřen na bezpečné užívání internetu, kdy odpovídalo 21 372 dětí. Jako výchozí výzkumná procedura byla zvolena metoda dotazníku. Z výsledků výše uvedeného výzkumu vyplynulo, že 53,16 % dětí komunikuje s neznámými lidmi přes internet (bezpecnyinternet, 2013).



Jako pozitivum sociálních sítí uvedli nejmladší respondenti hodně přátel. Se vzrůstajícím věkem se odpovědi s ohledem na pohlaví lišily. Dívky vidí pozitivum ve snadném kontaktu s cizinci, díky tomu se učí cizí jazyk. Chlapcům se líbí, že vědí, co se kde děje, a mohou si pomocí sociální sítě najít přítelkyni (ot. č. 20). Jako negativa sociálních sítí respondenti uváděli v podobném zastoupení všechny čtyři možné odpovědi (návykovost 53 %, ztráta soukromí 37 %, veřejnost 47 % a kyberšikana 47 %). Riziko kyberšikany si uvědomují spíše starší respondenti (ot. č. 21). Jeden respondent uvedl, že je na sociální síti aktivní, ale žádné pozitivum nevidí. Znamená to, že si tedy uvědomuje všechna negativa tohoto fenoménu, ale okolnosti mu reálně nedovolují si svůj účet zrušit - může to být vliv kamarádů, spolužáků či pouhá zvědavost, touha „být v obraze“. Oproti tomu 3 respondenti uvedli, že na sociálních sítích není nic negativní. Sociální sítě tedy považují za bezpečné a pozitivní. Mnozí by mohli namítnout, že 3 respondenti ze 124 je velmi málo. To ano, ale přesto si myslím, že užívání digitálních médií je v současnosti tak aktuální a závažné, že by se o něm mělo hovořit - zejména s odborníky. Ve školách by se měly konat besedy a přednášky na toto téma. Mnozí pedagogičtí i sociální pracovníci potvrdí, že ubývá případů, kdy se jedná o šikanu, ale roste počet obětí kyberšikany. Mnohé organizace, jako např. Portus Prachatice, o. p. s. nebo Mezinárodní centrum bezpečného internetu, pořádají ve školách pro žáky, pro učitele či pro rodiče besedy a nejčastějším tématem jsou digitální média v současnosti – respektive kyberšikana. V roce 2013 probíhal rozsáhlý český průzkum ohledně bezpečného užívání internetu, kdy odpovídalo 21 372 dětí. Jako výchozí výzkumná procedura byla zvolena metoda dotazníku. Výsledky potvrzují, že kyberšikana je velmi aktuální problém - 50,62 % dětí se setkalo s některým z projevů kyberšikany (verbální útoky, průnik na účet, ponižování, krádež identity) (bezpecnyinternet, 2013).

Celkem 17 % respondentů (n = 12) odpovědělo, že kvůli internetu mají konflikty s přáteli, jedná se nejčastěji o starší respondentky (ot. č. 23).

Konflikty s rodiči (ot. č. 24) mají v souvislosti s internetem o něco častěji také dívky (n = 24 respondentů). Ve většině případů se opět shodly na důvodu, že na internetu tráví mnoho času. 10 % respondentů se setkalo s člověkem, se kterým se

seznámili přes internet (5 chlapců a 2 dívky, ot. č. 25). Z výše uvedeného výzkumu (bezpečnýinternet, 2013) vyplynulo, že každé 2. dítě vystavuje své fotky veřejně na internetu, každé 3. dítě pošle fotku nebo své telefonní číslo neznámému člověku a třetina dětí se osobně sešla s člověkem, kterého poznala přes internet. Zde bych opět připomenula nutnost informovat uživatele internetu o možných rizicích a nástrahách, které jsou za monitorem počítače ukryté. To, co se nám z pohodlí domova zdá jako bezpečné a „fajn“, může v realitě a v praxi vypadat zcela odlišně.

Poslední sekce dotazníku byla zaměřená na sledování online trendů a novinek. I přes omezený datový soubor ( $n = 28$ ) je zřejmé, že starší respondenti jsou spokojeni a upřednostňují nákupy přes internet. Svě odpovědi zdůvodnili rychlým jednáním, levnějším zbožím a pohodlností, kdy jim stačí sedět doma u počítače a nemusí do kamenného obchodu. Starší respondenti zde také uvedli, že díky tomu, že znají novinky a trendy současnosti, jsou součástí party.

Z výsledků je patrné, že obě stanovené hypotézy byly potvrzeny. Z dotazníkového šetření a následné statistiky vyplynulo, že pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu. Genderový rozdíl je zaznamenán jak v oblasti obecného využívání internetu a hraní PC her, tak v oblasti zaměřené na užívání sociálních sítí. Dále bylo zjištěno, že s věkem roste doba strávená na internetu zábavou (hraním PC her), a to u obou pohlaví.

## 6. Závěr

Bakalářská práce měla poukázat na vliv digitálních médií na výskyt sociálně patologických jevů u dětí. Z výsledků je patrné, že obě stanovené hypotézy byly potvrzeny. Z dotazníkového šetření a následné statistiky vyplynulo, že pohlaví dítěte souvisí s typem aktivit na internetu. Genderový rozdíl je zaznamenán jak v oblasti obecného využívání internetu a hraní PC her, tak v oblasti zaměřené na užívání sociálních sítí. Dále bylo zjištěno, že s věkem roste doba strávená na internetu zábavou (hraním PC her), a to u obou pohlaví.

Hlavním cílem práce bylo zmapovat současné názory a teorie působení digitálních médií na děti jako možného důvodu výskytu sociálně patologických jevů a zjistit, kolik času děti tráví pod vlivem těchto médií. Na základě literatury lze říci, že se názory na digitální média liší v rámci území. V ČR se na tento druh médií pohlíží značně pozitivně, jako na „pomocníka“ v moderní době. Ovšem v Německu jsou si následků nadměrného užívání digitálních médií zcela vědomi, vycházejí knihy o sociálních dopadech, digitální demenci a závislosti na digitálních médiích. V Jižní Koreji digitální média prosazují i do základních škol, kde zavedli elektronické učení tzv. e-learning. Při nadměrném užívání těchto médií se však u člověka vytvoří závislost (v Německu již mají příslušné kliniky pro léčbu), a tudíž dochází k výskytu sociálně patologických jevů.

V ČR vznikají organizace, které se digitálními médii zabývají, pořádají besedy a přednášky na toto téma. U dětí se zaměřují především na kyberšikanu, sociální sítě a další rizika spojená s užíváním internetu. Sociální pracovník má možnost působit jak v primární prevenci, tak následně v rámci sekundární prevence, kdy již nastal problém, který je spojen s užíváním digitálních médií (zhoršený školní prospěch, snížená známka z chování, agresivní projevy, nespavost, obezita).

Bakalářská práce poukazuje na dětmi zvýšené užívání digitálních médií. Na základě použité literatury upozorňuje na nebezpečí a negativní důsledky spojené s těmito médii. Zejména děti jsou velice učenlivé, přizpůsobivé a důvěřivé, proto pro ně není virtuální prostředí z velké části bezpečné. V ČR by se měl rozšířit preventivní

program proti závislosti na těchto médiích, mělo by se o tomto aktuálním fenoménu více hovořit – zejména s odborníky. A pokud již nějaká závislost vznikne, mělo by se v ČR založit zařízení, kde by mohli lidé podstoupit léčbu. Digitální média jsou velmi aktuálním tématem, stala se každodenní součástí života jedinců. Na základě zjištěných výsledků vyplývá nutnost společnost informovat o možných rizicích a nástrahách spojených s jejich užíváním.

## 7. Seznam informačních zdrojů

ABECEDA ZDRAVÍ S. R. O.. *Nemoci: Anorexie a bulimie*. [online]. 2007. [cit. 2015-11.18]. Dostupné z: <http://www.abecedazdravi.cz/nemoci/anorexie-a-bulimie>.

BEZPEČNÝ INTERNET. *Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2013*. [online]. 2013. [cit. 2015-12.18]. Dostupné z: [http://www.bezpecnyinternet.cz/ke-stazeni/bezpecny\\_internet\\_prezentace.pdf](http://www.bezpecnyinternet.cz/ke-stazeni/bezpecny_internet_prezentace.pdf).

CASELL, Justine; Henry JENKINS. *Chess for Girls? Feminism and Computer Games*. [online]. 2000. [cit. 2016-01.18]. Dostupné z: [http://www.media.mit.edu/gnl/publications/gg\\_introduction.pdf](http://www.media.mit.edu/gnl/publications/gg_introduction.pdf).

CORNELLIUSSEN, Hilde G. et al.. *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft*. [online]. 2008. [cit. 2016-02.18]. Dostupné z: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/viewFile/1864/1955>.

ČERNÁ, Alena et al.. *Kyberšikana: Průvodce novým fenoménem*. 1. Vydání. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4577-0.

ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Informační technologie: Domácnosti s připojením k internetu*. [online]. 2013a. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: [https://www.czso.cz/csu/czso/informacni\\_technologie\\_pm](https://www.czso.cz/csu/czso/informacni_technologie_pm).

ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Informační a komunikační technologie v českých domácnostech*. [online]. 2014. [cit. 2015-12-13]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/documents/10180/20568875/06200414a.pdf/785cc0b3-818e-4307-81c3-8773dce61c0b?version=1.0>.

DIVÍNOVÁ, Radana. *Cybersex - forma internetové komunikace*. 1. vydání. Praha : Triton, 2005. ISBN 80-7254-636-8.

FISCHER, Slavomil; Jiří, ŠKODA. *Sociální patologie: Závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení*. 2., rozšířené a aktualizované vydání. Praha: Grada, 2014. ISBN 978-80-247-5046-0.

FRIDRICH, Milan. Nová média (asi) změní svět. In: *Médiář*. [online]. Praha: News Media, 2011. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: <http://www.mediar.cz/nova-media-asi-zmeni-svet/>.

HULANOVÁ, Lenka. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. 1. Vydání. Praha: Triton, 2012. ISBN 978-80-7387-545-9.

JANOUSHKOVÁ, Hanka. Anorexie- příčiny jejího vzniku. In: *Mamdepku.cz*. [online]. © 2013. [cit. 2015-12-18]. Dostupné z: <http://www.mamdepku.cz/anorexie-priciny-jejeho-vzniku/>.

JAK NA INTERNET. CZ. *Ochrana dětí na internetu*. [online]. 2012-2014 a. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: <http://www.jaknainternet.cz/page/1700/zavislost-na-internetu/>.

JAK NA INTERNET. CZ. *Závislost na internetu*. [online]. 2012-2014 b. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: <http://www.jaknainternet.cz/page/1700/zavislost-na-internetu/>.

JIRÁK, Jan; Helena, PAVLIČIKOVÁ et al.. *Média pod lupou: Mediální výchova jako téma celoživotního vzdělávání*, 1. Vydání, Prha: Powerprint, 2013. ISBN 978-80-97415-70-2.

JIRÁK, Jan et al.. *10 let v českých médiích*. 1. Vydání. Praha: Portál, 2007. ISBN 80-7178-925-9.

JIRÁK, Jan a Barbara, KÖPPLOVÁ. *Masová média*. 2., přepracované vydání. Praha : Portál, 2015. ISBN: 978-80-262-0743-6.

KALINA, Kamil et al.. *Základy klinické adiktologie*. 1. Vydání. Praha: Grada, 2008. ISBN: 978-80-247-1411-0.

KOPECKÝ, Kamil. *Případy cyber groomingu I*. [online]. 2009. [cit. 2015-12.18]. Dostupný z: <http://cms.e-bezpeci.cz/content/view/112/35/lang,czech/>.

KOWALSKY, Robin et al.. *Cyber bullying: Bullying in the Digital Age*. 2. Vydání. USA: Blackwell Publishing, 2012. ISBN 978-1-4443-3481-4.

KRAUS, Jiří. *Jazyk v proměnách komunikačních médií*. 1. Vydání. Praha: Karolinum, 2008. ISBN 978-80-246-1578-3.

KUNCZIK, Michael. *Základy masové komunikace*. 1. Vydání. Praha: Karolinum, 1995. ISBN 80-7184-134-X.

LIVINGSTONE, Sonia; Leslie HADDON,. Shrnutí projektu EU Kids Online: Závěrečná zpráva. In: *EU Kids Online*. [online]. Červen 2009. [cit. 2015-11.18]. Dostupné z: [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I%20\(2006-9\)/EU%20Kids%20Online%20I%20Reports/cz\\_summary.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I%20(2006-9)/EU%20Kids%20Online%20I%20Reports/cz_summary.pdf).

McQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. 4. Vydání. Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.

MÜLLER K. W. al.. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. In: *Pro lékaře.cz*. [online]. 05. 09. 2014. [cit. 2015-11.18]. Dostupné z: [http://www.prolekare.cz/medicinske-novinky/patologicickou-zavislosti-na-pocitacovych-hrach-trpi-1-6-evropskych-adolescentu-4984?confirm\\_rules=1](http://www.prolekare.cz/medicinske-novinky/patologicickou-zavislosti-na-pocitacovych-hrach-trpi-1-6-evropskych-adolescentu-4984?confirm_rules=1).

MUSIL, Josef. *Sociální a mediální komunikace*. 1. Vydání. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2010. ISBN 978-80-7452-002-0.

SAK, Petr et al.. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. 1. Vydání. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0.

SEZNAMSEBEZPECNE.CZ. *Desatero bezpečného internetu*. [online]. 2013. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: <http://www.seznamsebezpecne.cz/desatero>.

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: Jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. 1. Vydání. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003. ISBN 80-7254-360-1.

ŠMÝDOVÁ, Jana. Anorexie- příčiny. In: *Celostní medicína.cz*. [online]. 2008. [cit. 2015-11.18]. Dostupné z: <http://www.celostnimedicina.cz/anorexie-priciny.htm>.

TER BRAAK C.J.F.; Petr ŠMILAUER. *Canoco reference manual and user's guide: software for ordination*, version 5.0., 2012, Microcomputer Power, Ithaca, USA, 496 pp.



TROJAN, Stanislav et al.. *Lékařská fyziologie*. 4. vydání. Praha: Grada, 2003. ISBN 80-247-0512-5.

VINCOS.IT. *World map of social networks*. [online]. 2009. [cit. 2015-10-18]. Dostupné z: <http://vincos.it/world-map-of-social-networks/>.

VINCOS.IT. *World map of social networks*. [online]. 2015. [cit. 2015-10-18]. Dostupné z: <http://vincos.it/world-map-of-social-networks/>.

VRABEC, Vladimír. 1998. Internet a hromadné sdělovací prostředky. In: *Ikaros*. [online]. Ročník 2, číslo 8 [cit. 2015-11-22]. ISSN 1212-5075. Dostupné z: <http://ikaros.cz/node/10272>.

ZÁŠKOLNÝ, Jiří. Sociální síť. In: *Socialnisite.123abc.cz*. [online]. 2011. [cit. 2015-11-18]. Dostupné z: <http://www.socialnisite.123abc.cz/>.

## **8. Přílohy**

Příloha č. 1: Souhlas s vyplněním dotazníků

Příloha č. 2: Dotazník

## SOUHLAS S VYPLNĚNÍM DOTAZNÍKU

Souhlasím, aby můj syn / moje dcera

..... vyplnil /a dotazník, který se zabývá digitálními médii a jejich vlivem na výskyt sociálně patologických jevů u dětí. Odpovědi jsou anonymní a budou sloužit výhradně jako podklady pro zpracování bakalářské práce studentky Zdravotně sociální fakulty Jihočeské Univerzity v Českých Budějovicích.

.....

.....

Datum

Podpis

## DOTAZNÍK

Vážení žáci,

Obracím se na Vás s prosbou o vyplnění tohoto dotazníku, který slouží jako podklad pro praktickou část mé bakalářské práce. Tématem jsou **digitální média a jejich vliv na výskyt sociálně patologických jevů u dětí**.

Dotazník je zcela anonymní. Pokud není uvedeno jinak, u jednotlivých otázek zaškrtněte vždy pouze jednu variantu.

Za Vaši ochotu a čas strávený při vyplňování dotazníku předem děkuji.

Nikola Podroužková

Studentka Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích, obor Sociální práce ve veřejné správě

### 1. Pohlaví

- Kluk
- Holka

### 2. Věk

- 11 let
- 12 let
- 13 let
- 14 let
- 15 let
- 16 let

### 3. Pracuješ s internetem:

- Ano
- Ne (pokud zvolíš ne, dále nevyplňuj a dotazník odevzdej, jinak prosím pokračuj ☺ )

### 4. Kolik času týdně strávíš na internetu přípravou do školy?

Odhadni počet hodin .....

5. Kolik času týdně strávíš na internetu zábavou?  
Odhadni počet hodin .....
6. Umíš si představit svůj život bez internetu?
- To si představit vůbec neumím
  - Myslím, že bych s tím neměl/a problém
  - Nebyl by to problém
7. Kde máš přístup k internetu? (klidně zatrhni více možností ☺ )
- Ve škole
  - Doma
  - U kamaráda/ky
  - V knihovně
  - Přístup mám stále- v mobilním telefonu
8. Jaké jsou tvé nejčastější aktivity na internetu?
- Čtení odborných článků – vzdělání
  - Hraní her (online i na CD/ DVD)
  - Sociální sítě – facebook, instagram, twitter
  - Sledování nejnovějších trendů, mody a novinek
  - Online sázky
  - Online nakupování

Podle odpovědí u otázky č. 8 pokračuj dále ve vyplňování dotazníku (Pokud jsi zaškrtnl/a, že tvé nejčastější aktivity na internetu jsou sociální sítě, pokračuj ve vyplňování v sekci „Sociální sítě“ apod.)

## VZDĚLÁVÁNÍ

9. Naučíte se z internetových zdrojů více než ze školních učebnic či odborných knih?
- Ano – proč? .....
  - Ne

10. V jakém předmětu je Vám internet největší pomocník?

- Matematika
- Český jazyk
- Cizí jazyk
- Přírodověda
- Zeměpis
- Dějepis

11. Internet Vám při vzdělávání pomáhá tak, že:

- Stahuji materiály, poznatky
- Stahuji cvičné testy
- Komunikuji s lidmi z cizí země

Jiná .....

12. Jste členem odborných blogů či skupin?

- Ano – Jaké?.....
- Ne

### **PC HRY**

13. Hraješ na počítači hry?

- Ano
- Ne

14. Pokud hraješ hry, tak jaké nejčastěji? (klidně zaškrtni více možností ☺)

- Akční
- Bojové
- Logické
- Vzdělávací
- Zábavné

Uveď svou nejoblíbenější hru.....

15. Proč trávíš svůj čas hraním PC her? (klidně zaškrtni více možností ☺ )

- Z nudy
- Komunikace s přáteli
- Dozvídám se nové informace
- Zdokonaluji se v dovednostech
- Nedokážu si představit, že bych nehrál/a – ani jeden den
- Jiný důvod.....

16. Hraješ PC hry i mimo domov?

- Ano – kde?.....
- Ne

### SOCIÁLNÍ SÍŤ

17. Jsi aktivní na některé sociální síti?

- Ano
- Ne

18. Máš přátele na sociálních sítích, se kterými jsi se osobně nesetkal/a:

- Ano
- Ne

19. Připojuješ se na sociální síť i mimo domov?

- Ano – kde? .....
- Ne

20. Co vidíš jako pozitivum sociálních sítí? (např. facebooku), (klidně zaškrtni více možností ☺ )

- Jsem v obraze, co se řeší
- Mám spoustu přátel
- Můžu si najít kluka / holku
- Při kontaktu s cizinci se učím jazyk
- Jiná odpověď.....

21. Co vidíš jako největší negativum sociálních sítí? (např. facebooku), (klidně zaškrtni více možností ☺ )

- Návykovost
- Ztráta soukromí
- Nebezpečí, že se mé soukromé údaje stanou veřejnými
- Kyberšikana = Jedná se o šikanování jiné osoby pomocí informačních technologií - internetu, mobilních telefonů, apod. (např. vydírání, ubližování, ztrapňování, obtěžování, ohrožování, zastrašování apod.).
- Jiné .....

22. Bylo by pro tebe těžké zrušit si teď účet na sociální síti?

- Zrušit účet? Za žádnou cenu.
- Bylo by to těžké, ale brzy bych si zvykl/a.
- Vůbec ne, dokonce o tom uvažuji.
- Účet už jsem si zrušil/a.

23. Stává se ti, že některé konflikty s přáteli jsou způsobené internetem?

- Ano – jaké? .....
- Ne

24. Stává se ti, že některé konflikty s rodiči jsou způsobené internetem?

- Ano – jaké? .....
- Ne

25. Sešel /a jsi se někdy s člověkem, se kterým jsi se seznámil/a přes internet?

- Ano- proč? .....
- Ne

### **SLEDOVÁNÍ ONLINE TRENDŮ A NOVINEK**

26. Jsi spokojen s nákupy přes internet?

- Ano – proč? .....
- Ne



27. Upřednostňuješ nákupy přes internet před kamennými obchody?

Ano

Ne

28. Co nejvíce na internetových stránkách sleduješ?

Módu

Zajímavosti ze života slavných

Hudbu – např. youtube

Nové filmy

Jiné .....

29. Jsi díky tomu, že znáš novinky a nejnovější trendy, součástí party?

Ano

Ne