

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**

**Katedra českého jazyka a literatury**



**Diplomová práce**

Bc. Jana Vitoulová

**Sociální média, sociální sítě a virtuální realita jako téma beletrie  
pro mládež – didaktické aspekty a možnosti uplatnění v  
pedagogické praxi**

Olomouc 2018

vedoucí práce: Mgr. Jana Sladová, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a pouze z uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 20. 4. 2018

.....

vlastnoruční podpis

Ráda bych poděkovala své vedoucí práce Mgr. Janě Sladové, Ph.D. za poskytnutý čas, cenné připomínky a ochotu, kterou mně a mé práci věnovala.

# Obsah

Úvod .....	6
Teoretická část .....	8
1 Média ve vývoji lidské komunikace .....	8
1.1 Typologie médií .....	9
2 Internet .....	11
2.1 Historie internetu .....	11
2.2 Funkce internetu .....	12
2.1.1 Informační funkce .....	12
2.1.2 Zábavná funkce .....	13
2.1.3 Komerční funkce .....	13
2.1.4 Dálkově provozované služby prostřednictvím internetu .....	14
3 Děti a dospělí v digitálním světě .....	15
3.1 Výhody a nevýhody online světa .....	16
3.1.1 Znaky prostředí bez zábran .....	16
4 Sociální média .....	18
4.1 Základní znaky sociálních médií .....	18
5 Bezpečnost na internetu a sociálních sítích .....	24
5.1 Riziková komunikace na internetu .....	24
5.1.1 Kybergrooming .....	24
5.1.2 Kyberšikana .....	26
5.1.3 Sexting .....	28
6 Závislost na internetu .....	29
6.1 Prevence a léčba závislosti .....	29
6.2 Nadměrné užívání internetu u dětí ve školním věku .....	30
7 Vznik kyberprostoru .....	31
8 Virtuální realita .....	32
8.1 Nástroje virtuální reality .....	32
8.1.1 Zrak .....	32
8.1.2 Sluch .....	33
8.1.3 Hmat .....	33

8.2	Virtuální prostředí.....	34
8.3	Využití virtuální reality.....	35
8.4	Virtuální realita a vědomí .....	36
9	Science fiction a jiné žánry spojené s virtuální realitou .....	37
9.1	Science fiction.....	37
9.2	Kyberpunk a související žánry.....	37
10	Vybrané knihy a jejich autoři .....	39
10.1	Petra Braunová – Klub radostí dnešního dne .....	39
10.2	Katie Finn – TOP 8 .....	41
10.3	Solange Bied-Charreton – Enjoy.....	42
10.4	Veronika Matysová – Míša v síti .....	43
10.5	Joelle Charbonneau – Stačí jen chtít .....	44
10.6	Ernest Cline – Ready Player One .....	46
10.7	Claudia Gabelová a Cheryl Klamová – Elusion.....	48
10.8	Conor Kostick – Epic .....	50
10.9	Ursula Poznanski – Erebos.....	52
10.10	Anders de la Motte – Game.....	53
	Praktická část.....	56
11	Metodické pokyny k pracovním listům.....	56
11.1	Petra Braunová – Klub radostí dnešního dne .....	56
11.2	Katie Finn – TOP 8 .....	60
11.3	Solange Bied-Charreton – Enjoy.....	62
11.4	Veronika Matysová – Míša v síti .....	65
11.5	Joelle Charbonneau – Stačí jen chtít .....	69
11.6	Ernest Cline – Ready Player One .....	72
11.7	Claudia Gabelová a Cheryl Klamová – Elusion.....	76
11.8	Conor Kostick – Epic .....	78
11.9	Ursula Poznanski – Erebos.....	81
11.10	Anders de la Motte – Game.....	84
	Závěr.....	88
12	Seznam použitých zdrojů.....	90
12.1	Primární literatura.....	90

12.2	Sekundární literatura .....	90
12.2.1	Odborná literatura.....	90
12.2.2	Internetové zdroje .....	92
	Seznam obrázků.....	94
	Přílohy .....	96

## Úvod

Moderní svět je dnes zcela obklopen technologiemi. Každý den se dospívající střetnou s vymoženostmi doby, využívají je a často v jejich přítomnosti tráví většinu svého volného času. Běžně je komunikace mezi přáteli, rodinou i zaměstnanci zprostředkována pomocí internetu, ať na mobilních telefonech či počítačích prostřednictvím sociálních sítí a médií. Komunikace tváří v tvář tak získala rovnocenného konkurenta v chatování, komentování a sdílení, čímž lidé na internetu vyjadřují své názory a pocity. Je třeba si však uvědomit, že komunikace ve virtuálním prostředí sebou přináší i mnohá nebezpečí. Propojenost umožňuje komunikovat s lidmi, které jsme nikdy neviděli, a nemůžeme tak s jistotou říci, že se za komunikujícím skrývá stejná osoba, která se prezentuje na internetu.

Kromě fenoménu sociálních sítí vědci vytvořili technologii, díky níž se prostřednictvím virtuálních brýlí můžeme ocitnout ve zcela jiném světě. Virtuální realita, která by byla přímo propojená se skutečným světem a reálně ho ovlivňovala, je pouze na svém počátku, avšak do budoucna skrývá nezměrné množství možností. Proto je třeba upozorňovat na její funkce a využití se zaměřením na nevýhody, které se mohou při používání dostavit.

Diplomová práce je zaměřena na didaktické využití vybraných textů z knih zaměřujících se na téma sociálních sítí, médií a virtuální reality s uplatněním v pedagogické praxi. Toto téma bylo zvoleno s ohledem rychle modernizující se společnosti, se kterou se jedinec musí vyrovnat. Před každým tak vyvstává otázka, zda se držet davu a podmanit si nová média či vystoupit a neúčastnit se. Diplomová práce nabídne objektivní pohled ze všech stran, jak na sociální sítě a média, tak i na virtuální realitu.

V teoretické části se diplomová práce zaměří na fenomén dnešní doby Internet, který slouží jako komunikační prostředek pro mnoho lidí, a to především pomocí sociálních sítí a médií. Účet na sociálních sítí má dnes většina dospívajících, diplomová práce nás obeznámí s výhodami a nevýhodami internetové komunikace a upozorní na nebezpečí, která na mládež číhají. V práci budou vysvětleny pojmy jako kyberšikana, sexting a kybergrooming. Bude také zmíněno, jak rozpoznat závislost na internetu a jak ji léčit. Krátce budou charakterizovány i nejrozšířenější sociální sítě, kterými jsou Facebook, Twitter, Instagram a MySpace. Druhá část teoretické práce se zaměří na vznik virtuální reality, kde budou objasněny její nástroje i zaměření. V závěru teoretické práce bude představen literární žánr science, v němž se jako

téma nejvíce uplatňuje virtuální realita. Následně bude představeno 10 knih, se kterými se bude pracovat v pracovních listech.

V praktické části se již blíže bude pracovat s jednotlivými knihami, ze kterých byly vybrány úryvky pro tvorbu pracovních listů zaměřené do hodin českého jazyka a literatury. Ke každému pracovnímu listu je vytvořen metodický pokyn, který blíže charakterizuje zvolené otázky, aktivity a úkoly. Pracovní listy jsou orientovány na čtenářskou gramotnost. Žákům v dnešní moderní době nezbyvá mnoho času, aby zašli do knihovny a půjčili si knihu dle jejich výběru, proto jsou pracovní listy zpracovány tak, aby jejich primárním cílem bylo pochopení a vcítění se do čteného textu. Úkoly a otázky budou voleny tak, aby byl žák schopen reagovat na jednotlivá témata, formulovat vlastní myšlenky a vžívat se do role hlavních hrdinů.



## Teoretická část

### 1 Média ve vývoji lidské komunikace

Komunikace nikdy nebyla privilegiem lidské civilizace, v určité formě již existovala daleko dříve, než se lidská rasa vůbec zrodila. Během našeho dorozumívání používáme zvuky, které mají svůj původ v přírodě. Vývoj lidského jazyka postupoval od neartikulovaných zvuků ke komunikaci založené na rozvoji řeči. Dorozumívání nejdříve probíhalo pomocí kreseb a ikon, následně se vyvinula řeč, která se v dalších etapách lidského vývoje rozvinula do psané podoby. Stejně tak jako tomu bylo při vývoji řeči, rozvíjel se podobně i její obsah. Dříve si lidé sdělovali informace o praktických věcech, které jim pomáhaly přežít, později však přecházeli k abstraktnějším tématům, jako je „*zachycení člověka v řádu bytí*“<sup>1</sup>. Myšlení bylo rozmachem řeči stimulováno v jeho inteligenční rovině, pro člověka se tak otvírá prostor pro sociální komunikaci. Dalo by se tedy říci, že řeč je základním médiem, které je vkládáno mezi komunikující lid.<sup>2</sup>

Komunikace je klíčová pro většinu organismů. Již nejjednodušší formy života si mezi sebou předávají primitivní informace pomocí chemických signálů, živočichové na vyšším stupni vývoje používají ke komunikaci smyslové orgány, nejvíce se však od nich odlišuje komunikace lidská, která je daleko specifitější. Odlišnost lidského dorozumívání může mít tři důvody. Prvním je skutečnost, že jsme v průběhu evoluce ztratili biologickou připravenost pro přežití v přírodě, pudové chování nahradil člověk něčím, co bychom mohli nazvat kulturou. Předávání dovedností, informací a poznatků mladším generacím člověka vzdělává a socializuje. Jedinec je tak připraven žít ve společnosti, kde komunikace hraje velkou roli. Druhým argumentem je její jazyková podoba. Lidská komunikace je založena na řeči, a to i přesto, že v ní nalezneme prvky neverbální komunikace, jako je mimika či gestikulace. Posledním důvodem, kterým se lidská komunikace od jiných, je možnost komunikovat na dálku neboli využívat technologie, které umožňují kontakt bez reálného setkání.<sup>3</sup>

Petr Sak v knize *Člověk a vzdělání v informační společnosti* rozčleňuje vývoj médií do 4 etap. První etapu médií charakterizuje kresba, kamenné tabulky, papyrus a později

---

<sup>1</sup> SAK, Petr. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Portál s.r.o., 2007, s. 21.

<sup>2</sup> Srov. Tamtéž, s. 21-22.

<sup>3</sup> Srov. MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011, s. 7-9.

i papír. Postupem času se řeč dále rozvíjela, a to i do podoby psané, která byla dříve doménou pouze privilegovaných vrstev. Druhá etapa je svázána se vznikem knihtisku, kdy jsou vědomosti lidské civilizace převedeny do tištěné podoby. Zprávy, a to nejen z oblasti vědy a kultury, se pomocí novin, časopisů a knih dostávaly k úzkému okruhu vzdělanců. Postupem času se znalosti a dovednosti rozšiřují i do nižších vrstev, což má za následek rozvoj vzdělanosti a motivace pro učení čtení i psaní. Tento pokrok rozpoutal rozmach dalších odvětví a ovlivnil také rozvoj v oblasti médií a informatiky. Třetí etapa je charakterizována vynálezem elektřiny a s ní související rozvoj technologií. Současná, a zároveň poslední, etapa se vyznačuje nástupem počítačů a internetu.<sup>4</sup>

## 1.1 Typologie médií

Petr Sak zpracoval vývoj médií z hlediska časové posloupnosti. O podobnou typologii, která koresponduje s rozvojem technologií, se pokusili také autoři Jaromír Volek, Jan Jirák a Barbara Kröpplová, kteří média rozdělili na primární, sekundární, terciální a kvartérní. Primární média zahrnují samotnou komunikaci, a to jak verbální, tak neverbální. Sekundárními můžeme označit ta, která umožňují komunikujícím překonat prostorovou a časovou bariéru. Řadíme sem například dříve používaný telegraf či dálnopis, ale také knihtisk, písmo a telefon. Terciálními médii je možné označit média masová, která oslovují velkou skupinu lidí najednou. Do této skupiny zařazujeme tisk, televizi a rozhlas. Poslední, kvartérní neboli nová média, je kategorie, která ke svému fungování využívá „stejnou základní technologickou platformu, založenou na digitálním kódování dat a obsahů.“<sup>5</sup> Tato kategorie je těžce vymežitelná, jelikož do ní řadíme velmi mnoho technologií od internetu, přes osobní počítače, tablety, mobilní telefony, až po síťové protokoly, webové služby a softwarové aplikace. Samotné označení nová již nekoresponduje s realitou, jelikož první digitální počítače začaly vznikat ve 40. letech 20. století a osobní počítače byly vyvinuty v druhé polovině 70. let, proto nemůžeme hovořit o médiích nových, které by vznikaly až v dnešní době. Dalším problémem je množství technologií spadajících do této skupiny, což nám znemožňuje vytvořit krátkou a jasnou definici.

Dříve se na médium nahlíželo jako na text i jako na technologii. Obě složky byly od sebe odděleny a byly vytvořeny dvě definice, které vymezily média ze svého pohledu. Prvním byla technocentrická definice, která pohlížela na média jako na *technologické artefakty*<sup>6</sup>, které byly vytvořeny za předem promyšleným cílem a umožňovaly vzájemnou

---

<sup>4</sup> Srov. SAK, Petr. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Portál s.r.o., 2007, s. 22.

<sup>5</sup> MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011, s. 12.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 15.

komunikaci. Textocentrická definice nahlížela na média jako texty, které nám přináší informace. V pozdější době však byl tento přístup podroben velké kritice. Hlavním bodem byla nesmyslnost oddělovat od sebe dvě složky, které patří neodmyslitelně k sobě, jelikož médium je jak text, tak také technologický artefakt. Proto přichází v roce 1994 britský sociolog a mediolog Roger Silverstone s teorií, která pohlíží na média jako na dvojité artikulovaná – „jako na hmotný artefakt i text současně.“<sup>7</sup> Tato problematika se dále rozvíjela a na Rogera Silverstonea navazují další autoři. Komplexní definici formulovaly také autorky Leah Lievrouwová a Sonia Livingstoneová, která zjednodušeně zní: „komunikační médium je komplex konstituovaný ve třech vzájemně se ovlivňujících dimenzích – médium je určitý techno-textuální artefakt, nesoucí určité formy textu a umožňující komunikovat (či rozšiřující takovou schopnost), která je intencionálně (cíleně) užívány jistými sociálními aktéry k rozvíjení komunikačních aktivit a řady dalších praxí, přičemž tyto aktéři se nacházejí v jistých sociálních, ekonomických a politických kontextech.“<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011, s. 15.

<sup>8</sup> Tamtéž, s. 16.

## 2 Internet

### 2.1 Historie internetu

Prvotním impulzem, který stál na počátku myšlenky internetu, byla první vypuštěná umělá družice Sputnik 1, a to 4. října 1957. Spojené státy americké zaostávaly v kosmických technologiích, což bylo přímo vázáno na vojenské technologie, a to v době, kdy probíhala Studená válka, nebylo příliš povzbudivé. Spojené státy americké si uvědomovaly, že je potřeba začít jednat, a tím se začala rodit myšlenka vzájemného propojení.<sup>9</sup>

Necelý rok po vypuštění družice zřídilo Ministerstvo obrany USA agenturu ARPA neboli Advanced Research Project Agency, která měla podporovat výzkumné projekty z oblasti nových technologií. Díky této agentuře mohly získat projekty velkorysé finanční příspěvky. Na počátku 60. let 20. století již můžeme poprvé hovořit o myšlence vzájemného propojení sítí. Joseph C. R. Licklider založil neformální skupinu specialistů, která měla za úkol vytvořit revoluční koncept paketových sítí. Jejich úsilí se zúročilo roku 1968, kdy agentura ARPA vypsal veřejnou soutěž na vývoj paketové sítě. V této době však stále panovala nedůvěra k paketovým sítím peer-to-peer, takže tendr nevyhrál žádný velký podnik, ale bostonská firma Bolt, Beranek and Newman, která zahrнула do projektu, pod názvem ARPANET, 4 americké univerzity z Utahu, Stanfordu, Los Angeles a Santa Barbary. První verze ARPANET spojila právě tyto 4 zmíněné univerzity a první zpráva byla poslána 29. října 1969.<sup>10</sup> Leonard Kleinrock z Kalifornské univerzity v Los Angeles poslal ze svého počítače „log in“, i přesto, že zpráva nepřišla celá, dá se tento pokus zařadit mezi první náznaky virtuální komunikace.<sup>11</sup> Již počátkem 70. let se do sítě připojila další řada univerzit a institucí po celém území Spojených států amerických a v roce 1973 se přidaly také dvě evropské instituce, jednou byla University College London a druhým norský seismologický ústav NOR SAR. Ještě v roce 1973 začali Bob Kahn a Vint Cerf, kteří jsou považováni za otce Internetu, sjednocovat protokoly paketových sítí.<sup>12</sup>

Až do počátku 90. let sloužil internet jen pro akademickou obec, nebyl tak určen pro širokou veřejnost, což se změnilo až vznikem World Wide Web. Tento hypertext vytvořili

---

<sup>9</sup> Srov. Historie Internetu. *Jak na Internet*. [online]. 2012-2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

<sup>10</sup> Srov. Historie Internetu. *Jak na Internet*. [online]. 2012-2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

<sup>11</sup> Srov. MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011, s. 30.

<sup>12</sup> Srov. Historie Internetu. *Jak na Internet*. [online]. 2012-2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

Tim Berners-Lee a Robert Cailliau v ženevském Centru jaderného výzkumu, CERN. Vesměs využili dosud používané hypertextové odkazy a přidali k nim komunikační protokol HTTP (Hyper-Text Transfer Protocol).<sup>13</sup> Nejvíce se liší od jiných, dříve vytvořených, hypertextových odkazů tím, že nikdy nebyl zpoplatněn, nebyl navázán na jeden operační systém a byl určen pro počítačové sítě.<sup>14</sup>

## 2.2 Funkce internetu

Internet započal svou pouť jako síť, která měla sloužit k přenosu a výměně informací. V současnosti plní několik funkcí, které by se daly rozčlenit na informační, zábavnou, komerční funkci a dálkově pozorované služby.

### 2.1.1 Informační funkce

Informační funkce je velmi podobná klasickým médiím. V dnešní době nalezneme převážnou většinu tisku i v elektronické podobě a na internetu si můžeme pustit i televizní vysílání. Stránky jsou rychle aktualizovány, dozvíme se tak informace, které bychom při klasické papírové verzi tisku věděli až druhý den. V archivech také můžeme dohledat starší čísla novin či časopisů. Fenomén internetu se velmi rychle rozmohl, začaly vznikat čistě virtuální noviny a časopisy, můžeme si také stáhnout průvodce, encyklopedie, mapy a nalézt jízdni řády, což nám ušetří, v této době, drahocenný čas. Ne všechny stránky jsou však volně přístupné, za některé si musí uživatel zaplatit a až poté získá jejich obsah. Množství informací na internetu však sebou přináší několik problémů. Na síti je nepřehledné množství zpráv, které každým dnem narůstají. Prohledávání jednotlivých stránek a sdělení nám zjednodušují vyhledávače, avšak ani ty nemohou projít kvanta informací. Dalším problémem je široká škála sdělení, nalezneme zde vědecké poznatky i mnoho mystifikací, které čtenářům podsouvají nepravdivé informace. Při jejich vyhledávání musíme sami zhodnotit, které jsou ověřené a pravdivé, neexistuje žádný program, který by byl schopen na internetu roztrždit pravdivá a klamná sdělení. Z průzkumu v roce 2000, který uvádí Josef Musil v knize *Elektronická média v informační společnosti*, vyplývá, že 66 % uživatelů považuje internet za „nejdůležitější pramen informací“<sup>15</sup>, přesto jim však nevěří. Ve chvíli, kdy potřebují najít důležité a ověřené informace, sáhnou po jiných zdrojích, než je internet. Veškeré zprávy jsou volně přístupné, stažitelné i kopírovatelné, tím pádem dále použitelné. Nejdůležitější vlastností informací

---

<sup>13</sup> Srov. Historie Internetu. *Jak na Internet*. [online]. 2012-2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

<sup>14</sup> Srov. MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011, s. 30.

<sup>15</sup> MUSIL, Josef. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003, s. 167.

na internetu je jejich schopnost rychlé aktualizace, která je pro některé profese nedílnou součástí, jako příklad můžeme zmínit finanční trhy, které jsou na rychlosti závislé, proto se informace aktualizují během několika vteřin.<sup>16</sup>

### 2.1.2 Zábavná funkce

Zábava patří k hlavním funkcím internetu. Nalezneme zde velkou škálu možností pro rozptýlení se od běžného reálného života. Kromě anekdot či zábavné mystifikace zde nalezneme hlavně audiovizuální materiály, které jsou hlavním lákadlem. Dnešní mládež využívá internet k poslechu a stahování hudby do svého vlastního počítače, tabletu či mobilu, kterou dále používají dle vlastního uvážení, což však přináší problémy s autorskými právy. Kromě hudby zde nalezneme velké množství fotografií, buď nahraných samotnými uživateli pro vlastní potřebu nebo fotografie zveřejněné za účelem reklamy vlastní práce. Do této kategorie se dají zařadit také internetové diskuze, které původně sloužily jako výměna informací, nyní si však lidé chatují spíše pro zábavu. Mezi zábavnou funkcí se řadí také samotné surfování. Tato aktivita je vedle hraní her nejvíce náročná na čas. Prohlížení webových stránek a hraní internetových her je nejčastějším námětem návštěvy internetového prostředí.<sup>17</sup>

### 2.1.3 Komerční funkce

Rozmachem internetu se také rozvíjí jeho komerční funkce. Na počátku jejího rozvoje však nesplnila taková očekávání, jaká se předpokládala. Průzkum Forrester Research, který byl učiněn v roce 2000, ukázal, že elektronicky nakupuje pouze 10 % domácností v USA, ve Švédsku to bylo dokonce 15 % a ve Francii pouze 2 %. Největším problémem pro uživatele byla nemožnost reálné prohlídky zboží a také špatná ochrana dat. V současnosti se vše mění a elektronické nákupy jsou velmi oblíbené.<sup>18</sup> Do komerční funkce můžeme zařadit také reklamu, která je na internetu velmi důležitým nástrojem marketingu, a je třetí nejčastěji využívaným typem reklamy hned po televizní a novinové. Má velké množství výhod, kam spadá velký dosah a přesné cílení, relativně nízké náklady, možnost rychlé reakce, podrobná analýza a možnost oslovení konkrétního zájemce.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Srov. MUSIL, Josef. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003, s. 166-168.

<sup>17</sup> Srov. Tamtéž, s. 168-169.

<sup>18</sup> Srov. Tamtéž, s. 168-169.

<sup>19</sup> Srov. Historie Internetu. *Jak na Internet*. [online]. 2012-2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

#### 2.1.4 Dálkově provozované služby prostřednictvím internetu

Tato funkce v sobě skrývá hlavně elektronickou komunikaci, která byla původně považována za vedlejší, ale ukázalo se, že komunikace je její hlavní součástí. Emailová komunikace má mnoho výhod, nejenže je velmi rychlá, ale také méně nákladná. Jedinou její nevýhodou je nevyžádaná pošta neboli spam, který narušuje pozitivní vnímání elektronické komunikace. Do této kategorie můžeme také zařadit elektronické bankovníctví i e-learning. Moderní forma výuky ušetří čas a umožňuje nám přizpůsobit si ji dle našeho programu. Možná jedinou nevýhodou je, stejně tak jako tomu bylo při nakupování na internetu, chybějící kontakt s učitelem. Čas je největším měřítkem kvality, proto i úřady přistoupily k elektronickému vyřizování.

### 3 Děti a dospělí v digitálním světě

Kniha *Bezpečnost dětí na internetu* autorů Daniela Dočekala a Lenky Eckertové rozděluje lid podle jejich schopností užívání internetu na digitální domorodce a digitální přistěhovalce. Do skupiny digitálních domorodců můžeme zařadit ty, kteří se již do internetové doby narodili a cítí se v ní jako doma. Digitálními přistěhovalci označujeme všechny, kteří se narodili před masivním rozvojem digitálních médií. Toto rozdělení na domorodce a přistěhovalce poprvé použil Mark Prensky v roce 2001. Nebyl však prvním, který se zabýval tímto fenoménem, kdy děti předčí své rodiče v oblasti informačních technologií. Ač dnes využívají komunikační a informační technologie i dospělí, generace označující se jako digitální domorodci je používá odlišným způsobem. Největší rozdíl činí minulost dospělého člověka, který je ovlivněn „offline světem“ a přistupuje tak k novým technologiím s určitými predispozicemi. Abychom si ujasnili, kdo spadá do digitálních domorodců a kdo naopak do přistěhovalců, musíme si uvědomit, že svět digitálních technologií začíná již na konci šedesátých let minulého století, proto i dnešní čtyřicátníci se dají zařadit do digitálních domorodců, přesto je však velký rozdíl mezi nimi a dnešními teenagery kvůli neuvěřitelně rychlému pokroku. Rozdílnost také vidíme v rozlišování offline a online světa, kdy dospělí tyto dva světy nijak nezaměňují a jsou si vědomi existenci obou, naopak je tomu však u mladých lidí, kterým se hranice mezi online a offline světy stírá.<sup>20</sup>

V září roku 2012 byla vypočtena internetová populace na 6,3 miliony lidí, kdy se více jak polovina pohybuje v rozmezí věku 15-44 let. Lidé nejčastěji vstupují do prostředí internetu kvůli informacím o produktech a službách, na druhé příčce se umístilo získávání poznatků pro studium a práci a na třetím je sledování videí. Mladí lidé, které můžeme zařadit mezi věkový rozptyl 16-19 let, již nerozeznávají online a offline svět, bez internetu si nejsou schopni život představit. Slouží jim nejen k zábavě, ale postupem času i ke studiu. Tato generace využívá ve velkém měřítku sociální sítě, kam v České republice můžeme nejčastěji zařadit Facebook. Starší uživatelé mezi 19-29 lety chápou internet jako přirozenou součást svého života. I když také hojně využívají sociální sítě, kde se mohou rovnat předchozí kategorii, neberou internet jako automatickou součást života. Skupina mezi 30-44 lety již stojí na pomyslném schodu daleko níže než předešlé dvě. Ne všichni se dokázali s internetem sžít a ani ti, kterým se to povedlo, nemusí být na sociálních sítích registrováni. Poslední skupina,

---

<sup>20</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 19-21.



kteřou výzkum zohlednil, je ve věku mezi 45-65 let. Lidé spadající do tohoto věkového rozmezí již internetu nedůvěřují, a pokud ho využívají, tak jen ve velmi omezeném měřítku.<sup>21</sup>

### 3.1 Výhody a nevýhody online světa

Virtuální svět, který nás v dnešní době obklopuje, má své výhody i nevýhody. Obecně by se dalo říci, že ve virtuálním prostředí mají lidé méně zábran než v reálném životě. Kniha *Psychologie a internet* od autora Davida Šmahela charakterizuje internet jako „*prostředí bez zábran*“<sup>22</sup>. Jelikož lidé na internetu nekomunikují tváří v tvář, nepocitují tak tíhu konverzace, ani důsledek, který se z ní může vyvinout. Spoléhají na svou anonymitu, která je pro virtuální prostředí charakteristická, nemůžeme ji však vnímat jako stoprocentní, jelikož odborník může odhalit odkud jsme se k internetu připojili, což mu může naznačit naši reálnou identitu. Anonymitu na internetu můžeme rozdělit na dva typy. Prvním je anonymita objektivní, která se zabývá reálnou možností vystopovat uživatele internetu k jeho reálnému jménu a příjmení, druhým typem je anonymita subjektivní, která udává osobní vnímání naší anonymity na internetu.<sup>23</sup> David Šmahel se ve své knize *Psychologie a internet* také zabývá specifickými virtuálního prostředí neboli tzv. fenomény prostředí internetu s ohledem na dospívající. Výzkum však nemůže být chápán jako zavazující, jelikož rozlišnost vlastností lidí určuje různost vnímání internetu. Během kvalitativního výzkumu David Šmahel identifikoval několik znaků, které jsou charakteristické pro prostředí bez zábran.<sup>24</sup>

#### 3.1.1 Znaky prostředí bez zábran

Prvním znakem je větší otevřenost, kdy jsou dospívající v prostředí internetu daleko odvážnější, což charakterizuje i výpověď jedné z respondentek výzkumu: „*Vyhovuje mi ... taková otevřenost. Tam v podstatě můžu co chci, a nikdo mi za to nemůže nic udělat.*“<sup>25</sup> Internet jim vzhledem k jeho anonymitě dodává odvalu k projevení vlastních názorů. Druhým jevem, který ve výzkumu dotazovatelé často uváděli, je redukce úzkosti. Anonymní působení na internetu umožňuje přispěvatelům se uklidnit, čímž mizí i jejich strach a obava. Oba dva znaky spolu úzce souvisí, jelikož úzkost přímo nasedá na otevřenost virtuálního prostředí. Dalším znakem, který je hodně ovlivněn anonymitou, je absence sankcí. Lidé nepocitují tlak okolí, kde můžeme za své činy očekávat adekvátní reakci, prostředí internetu

---

<sup>21</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 25.

<sup>22</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: TRITON, 2003, s. 13.

<sup>23</sup> Srov. Tamtéž, s. 19.

<sup>24</sup> Srov. Tamtéž, s. 22-23.

<sup>25</sup> Tamtéž, s. 23.

však tento pocit nevyvolává. Čtvrtým znakem dle výzkumu jsou sexuální narážky, které však kupodivu nepůsobí nepříjemným dojmem. Výzkum ukázal, že dívky je chápou jako neutrální údaj, což potvrzuje výpověď jedné z nich: „*Myslím si, že plno kluků by se ve skutečnosti holky nezeptalo, jestli by se s ním vyspala, přes net to hodně kluků využívá.*“<sup>26</sup> Pátý fenomén je možnost lži a přetvářky. Dospívající, kteří byli osloveni ve výzkumu si uvědomují, že internetové prostředí umožňuje měnit informace i přetvářet svou identitu. Virtuální svět je také charakteristický tím, že dodává pocit fyzického bezpečí. Při komunikaci nejsme ohroženi druhou stranou, jelikož se nacházíme v prostředí, které je bezpečné a nejsme tak v přímém kontaktu. Dalším jevem je absence sebe sama jako fyzického objektu, kdy se člověk nemusí obávat negativních reakcí na svou osobu. Dospívající chápou svůj vzhled jako hlavní atribut své identity, to, že nemusí při komunikaci na internetu přemýšlet nad tím, jak vypadají, je pro ně pozitivní stránka virtuálního světa. Velkou odlišností od reálného světa je také možnost kdykoliv ukončit probíhající komunikaci. Posledním a zároveň nejdůležitějším fenoménem je anonymita, kterou dospívající chápou jako základní vlastnost virtuálního prostředí. Ač je tento znak zveřejněn jako poslední, prolíná se všemi ostatními, dosud zmíněnými rysy virtuálního prostředí.<sup>27</sup>

Dosud jsme se zaměřovali na internet z pohledu uživatelů, kteří jeho prostřednictvím komunikují, existují však i jiné možnosti, které nám virtuální svět nabízí. Internet umožňuje uživatelům odreagovat se prostřednictvím zábavy, umožňuje relaxovat a odpočinout si od shonu každodenního života. Ne všichni využívají internet k relaxaci, pro mnohé je prostředkem plnění jejich pracovních povinností.

---

<sup>26</sup> ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: TRITON, 2003, s. 24.

<sup>27</sup> Srov. Tamtéž, s. 22-27.

## 4 Sociální média

Pojem sociální média definovala na konferenci pro podporu blogů a sociálních médií Victoria Bush jako „*nástroje, které poskytují jednoduché užití kolaborativních pracovních prostor za užití různých komunikačních nástrojů.*“<sup>28</sup> Jinou definici udává Scott Krinsky, který sociální média charakterizuje jako „*komunikaci, která není zacílená tak jako tradiční média. Sociální média stojí na interakci mezi lidmi. Klíčovým elementem je zpětná vazba od publika, ať je formou komentářů, editování originálního textu nebo obsahu.*“<sup>29</sup> Pokud bychom měli srovnat tradiční média se sociálními, nacházíme zde významný rozdíl. U sociálních médií můžeme okamžitě reagovat pomocí komentářů, což u tradičních médií nejde. Definice sociálních médií není ustálená, proto nemůžeme vybrat jednu a označit ji za správnou a jednoznačnou.<sup>30</sup>

Kromě rozdílných vlastností mezi sociálními a tradičními médii, musím zmínit také znaky společné. Sociální média, stejně tak jako ty tradiční, jsou v dnešní moderní době součástí každého z nás a obě mohou být zneužita k ovlivňování veřejného mínění.<sup>31</sup>

### 4.1 Základní znaky sociálních médií

Sociálním médiím můžeme přiřadit několik vlastností. První typickou vlastností je jejich aktuálnost. Dále nabízí hromadnou editaci obsahu, což můžeme charakterizovat jako komentování obsahu, které ovlivňují názory ostatních přispěvatelů. Sociální média jsou také sociálně validovaná. Díky komentářů pod blogem, článkem či videem mohou ostatní uživatelé rozlišit dobré a špatné příspěvky. Dalším charakteristickým znakem je umožnění sdílení obsahu mezi sebou. Ať je to sdílení videí, fotek či hudby na různých stránkách internetu. Sdílení je příznačné zejména pro sociální sítě, kde se nesdílí pouze fotografie či videa, ale také soukromé informace i aktuální nálada.

Sociální média se dají rozčlenit dle několika kritérií. Nejčastěji uváděným je členění podle zaměření, kde máme celkem čtyři kategorie: sociální sítě, obchodní (firemní) sítě, záložkovací systémy a zpravové servery. Další dělení je již daleko konkrétnější,

---

<sup>28</sup> Srov. BOUDA, Tomáš. Sociální média. *Inflow* [online]. 2009 [cit. 2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/socialni-media>

<sup>29</sup> Srov. BOUDA, Tomáš. Sociální média. *Inflow* [online]. 2009 [cit. 2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/socialni-media>

<sup>30</sup> Srov. BOUDA, Tomáš. Sociální média. *Inflow* [online]. 2009 [cit. 2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/socialni-media>

<sup>31</sup> srov. BOUDA, Tomáš. Sociální média. *Inflow* [online]. 2009 [cit. 2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/socialni-media>

kde se jednotlivé subjekty liší svou marketingovou taktikou. Řadíme sem sociální sítě, blogy, diskuzní fóra, sociální záložkovací systémy, sdílená multimédia, weby s obsahem vytvářeným uživateli a virtuální světy.<sup>32</sup> Další velmi podrobnou typologii sociálních médií vytvořili autoři Michael Haenlein a Andreas M. Kaplan. Jako první zařadili *kolaborativní projekty*, pod kterými si můžeme představit otevřené weby, které jsou spravovány mnoha uživateli. Jako příklad lze uvést celosvětově známou Wikipedii, což je otevřená on-line encyklopedie, kde se kolektivně shromažďují informace. Následující kategorií sociálních médií jsou *blogy*. V minulosti byly blogy spíše textového obsahu, avšak v dnešní moderní době již existují videoblogy i blogy doplněné o mnoho fotografií. Třetí skupinou jsou *obsahové komunity*, kde nacházíme množství příspěvků, které se neomezují pouze na texty. Příkladem jsou mezinárodní stránky jako Youtube, Slideshare a český zástupce rajče.idnes.cz. Následují *on-line sociální sítě*, kde si registrovaní uživatelé vytváří svůj profil a mohou prostřednictvím nich komunikovat s jinými uživateli, sdílet příspěvky a komentovat je. Jejich typickým představitelem je Facebook. Předposlední kategorií jsou *virtuální herní světy*, kde se uživatelé v trojrozměrném prostředí pohybují pomocí avatara. Můžeme sem zařadit různé hromadné online hry, například World of Warcraft. Poslední kategorií jsou *virtuální sociální světy*, ty jsou podobné herním světům, avšak liší se ve volnějším pravidlech pohybu. Klasickým příkladem je virtuální svět Second Life. Dnešní doba zaznamenává ještě tzv. mikroblog, pod který můžeme zařadit známý Twitter. Tato služba je omezena psaním krátkých zpráv, které nemohou přesáhnout 140 znaků.<sup>33</sup>

Děti a dospívající jsou v dnešní době sociálními médii obklopeni. Sociální sítě se však tyčí nad ostatními skupinami, proto se další část práce bude věnovat právě jim.

#### 4.1.1 Sociální sítě

Sociální sítě jsou v dnešní době asi největší a nepopulárnější skupinou, která spadá pod sociální média. Rozvinuly se na počátku 21. století z jejich předchůdců, kterými byly diskuzní servery, online fotografie, weblogy, úložiště a mnoho dalších, které původně uživatelům sloužily. Postupem času si autoři začali uvědomovat, že lidé chtějí komunikovat s ostatními, být v centru dění a sdílet navzájem fotografie, videa i komentáře, což dosud nebylo možné, jelikož veškeré komunikační sítě byly pro uživatele velmi složité, a proto i neoblíbené. Začínají tedy vznikat servery, které již nestojí na jejich obsahu,

---

<sup>32</sup> JANOUCH, Viktor. Sociální médium není jen Facebook. *Mmportal.cz*[online]. 2010 [cit.2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.mmportal.cz/socialni-medium-neni-jen-facebook.html>

<sup>33</sup> Co jsou sociální média?. *Sociální média ve výuce*[online]. 2011 [cit.2017-11-26]. Dostupné z: <http://socialmediavevyuce.webnode.cz/co-jsou-socialni-media/>

ale na komunikaci. Ty se dnes nazývají sociálními sítěmi. Do jejich charakteristických znaků můžeme zahrnout následující: „*Většina obsahu je vytvářena samotnými uživateli, základem jsou vztahy mezi uživateli, jejich vzájemné komentáře, odkazy a hodnocení a že provozovatelé serverů jen minimálně vstupují do jejich provozu.*“<sup>34</sup> Kromě těchto tří je ještě jedna vlastnost, která je pro sociální sítě důležitá a odlišuje je tak od svých předchůdců. „*Touto vlastností je, že identita uživatelů sociálních sítí je totožná s jejich identitou skutečnou.*“<sup>35</sup>

Nové sociální sítě jsou založeny na vztazích, díky tomu mohou uskutečňovat mezi sebou komunikaci a sdílet navzájem multimediální zprávy a informace, což však nevylučuje posílání zpráv mezi lidmi, kteří přátelé nejsou, avšak to je daleko menší položka než interakce mezi přáteli. Celá síť je založena na snaze uživatelů sdílet informace mezi sebou, čímž se vytváří síť vztahů. Základem je tedy mít nejen mnoho přátel, ale také hodně vztahů mezi nimi, aby byla síť co nejkvalitnější.

Oblíbenost sítí se dokládá výzkumy, které se zaměřují na aktivní profily, počty měsíčních návštěv a mnoho dalších měřítek. Nejčastější číslo, které je využíváno, je počet měsíčních a denních aktivních uživatelů. Popularitu sociálních sítí měří eBizMBA, která se zaměřuje na návštěvy v rámci měsíce. Facebook zaznamenal v říjnu roku 2015 900 miliónů návštěv za měsíc, čímž se zařadil na první místo, hned na druhém místě se umístil Twitter s 310 milióny návštěv a na třetím LinkedIn s 225 milióny návštěv. Tento výsledek je spíše informativní, než že by nám dával relevantní číslo, jelikož nenahlíží na reálný počet uživatelů a zároveň jsou zde přihlášeny také skupiny, organizace, účty zvířat i falešné účty, které výsledek zkreslují. Rozvojem mobilních telefonů se aktivní využívání sociálních sítí ještě zvýšilo a lidé se mohou připojovat na různých místech.<sup>36</sup>

#### 4.1.1.1 Facebook

Sociální sítě jsou v současnosti velmi oblíbené a existuje jich velká řada, avšak jedna z nich získala převahu a zařadila se na první místo v žebříčku nejvíce navštěvovaných, a tím je právě Facebook. Jeho předností je univerzálnost, pro komunikaci ho využívají nejen uživatelé mezi sebou, ale také tradiční média se svým publikem, svou práci zde propagují firmy, neziskové organizace i instituce a je využíván pro reklamu i pro propagaci.

---

<sup>34</sup> BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: prosad'te se na Facebooku a Twitteru*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2011, s. 10.

<sup>35</sup> Tamtéž, s. 10.

<sup>36</sup> Srov. POSPÍŠILOVÁ, Marie. *Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 11-13.

Původ Facebooku můžeme vidět v internetové síti thefacebook.com, která vznikla v roce 2003 na Harvardské univerzitě a jejímž autorem je Mark Zuckerberg. Původně tato síť sloužila ke komunikaci mezi studenty této univerzity, později však dochází k její expanzi, nejdříve na jiné univerzity a poté do celého světa. Prvotním cílem autora bylo zprostředkovat virtuální komunikaci mezi lidmi, kteří se znají, na síti tak vystupovali pod svými pravými jmény. Rozmachem však vznikla síť, která, i když stále stojí na principu komunikace mezi přáteli, umožňuje vymyslet si vlastní profil a příběh.<sup>37</sup>

Facebook je založen na komunikaci, v první řadě sdílení textových zpráv a v druhé zveřejňování a rozšiřování zpráv multimediálních. Uživatelé mají možnost komunikovat v reálném čase, posílat veřejné i soukromé zprávy a používat řadu speciálních aplikací. Tato síť je používána řadou rozlišných uživatelů, ač věkem, názorem či cílem jejich pobytu.

*„Ve svých oficiálních údajích Facebook zmiňuje, že každý den je přihlášeno přes 50 % registrovaných aktivních uživatelů. Průměrný uživatel má na serveru 130 přátel. Zde platí zásada, že čím více virtuálních vazeb uživatel má, tím je aktivnější (a naopak).“<sup>38</sup>*

Na Facebooku můžeme rozlišit několik typů uživatelů, kteří jsou svými specifickými vlastnostmi zajímaví. Prvním jsou aktivní uživatelé – tvůrci a poskytovatelé obsahu, kteří i když jsou jádrem Facebooku, nejsou největší skupinou. Přispívají svým obsahem a nechávají svou práci rozšiřovat se pomocí dalších uživatelů a kamarádů. Druhými aktéry jsou aktivní uživatelé – hodnotiči a distributoři. Tato skupina může tvořit obsah Facebooku, avšak jejich hlavní náplní je hodnocení ostatních příspěvků, diskutování a sdílení. Tedy nejvíce rozšiřují obsah po síti, čímž se informace dostanou k daleko více uživatelům. Další, třetí, skupinou jsou pasivní uživatelé – hodnotiči obsahu. Jejich aktivita na Facebooku je hlavně zaměřena na klikání na tlačítko „líbí se mi“. Tato skupina je poměrně obsáhlá, avšak těžce identifikovatelná, jelikož tím, že netvoří příspěvky, jsou pro zraky ostatních skryti. Čtvrtá kategorie pod názvem pasivní uživatelé – pozorující autorita, jsou jiní oproti předchozím. Sbírají kontakty, mají mnoho přátel, ale nejsou aktivní a když komentují či sdílejí, nezasáhne to ostatní uživatele. Předpokládá se, že tento typ je na síti v menšině. Posledním typem jsou pasivní uživatelé – pozorovatelé, kteří se do komunikace zapojují

---

<sup>37</sup> Srov. POSPÍŠILOVÁ, Marie. *Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 11.

<sup>38</sup> BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: prosadte se na Facebooku a Twitteru*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2011, s. 14.

minimálně. Často sem patří lidé, kteří musí být na Facebooku kvůli práci, avšak v jiném ohledu do dění nijak nezasahují a nereagují ani na podněty od jiných.<sup>39</sup>

Šíření informací na Facebooku a podobných sítí se říká virální šíření. Tento pojem označuje šíření zpráv od jednoho uživatele k druhému, a to většinou mezi těmi, kteří jsou označeni jako přátelé. Šíření probíhá prostřednictvím hodnocení, sdílení a komentování. Hlavní nevýhodou virálního šíření je nekontrolovatelnost a nahodilost. Není to však jediná možnost, jakou se informace rozšiřují. Sdělení se mohou roznášet také prostřednictvím placené reklamy. Po kliknutí se uživatel dostane na jiné stránky, skupiny nebo aplikace, které mohou být nejen přímo na komunikační síti, ale také mimo ni.<sup>40</sup>

Informace nezůstávají neměnné, prostřednictvím komentářů, sdílení s jiným textem, sdílením specifickými uživateli a dáváním do kontextu s jinými zprávami se neustále obměňují a aktualizují. Zprávy se mění i v čase a v různosti vnímání jednotlivými lidmi, proto musíme hledět i na jejich výpovědní hodnotu a snažit se rozlišit zprávy hoaxové, staré i hodnověrné.

Je na každém uživateli, jak s touto sociální sítí naloží, zda se díky ní bude prezentovat nebo bude získávat informace či se zaměří pouze na její komunikační stránky.

#### 4.1.1.2 Twitter

Twitter je sociální sítí, která je založena na mikroblování. Registrovaný uživatel může publikovat pouze krátké zprávy, tzv. twetty, s obsahem 140 znaků. Twitter pracuje na podobném principu jako Facebook, avšak kromě hromadění si virtuálních přátel, je pro něho charakteristické tzv. následování. Každý registrovaný člověk má vlastní stránku, kde uveřejňuje své příspěvky a pomocí „následování“ sleduje uživatele, které chce. Mohou mezi sebou reagovat a některé příspěvky posílat dále pro své následovníky. Tato sociální síť tedy není zaměřena na komunikaci, ale jejím prostřednictvím se dají zveřejňovat různé odkazy, fotografie, videa, novinky apod.<sup>41</sup>

#### 4.1.1.3 MySpace

Na MySpace si uživatel vytvoří jednostránkovou prezentaci, která může obsahovat textové, grafické i multimediální elementy, poté mohou uživatelé mezi sebou komunikovat

---

<sup>39</sup> Srov. BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: prosad'te se na Facebooku a Twitteru*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2011, s. 15-17.

<sup>40</sup> Srov. Tamtéž, s. 17-19.

<sup>41</sup> Srov. Tamtéž, s. 29.

stejně jako je tomu na Facebooku. V České republice není tato sociální síť tak rozšířena jako je tomu v USA. U nás je používána k prezentaci hudebních skupin, divadelních souborů atd.<sup>42</sup>

#### 4.1.1.4 Instagram

Tato síť je vedle Facebooku velmi oblíbená, na což poukazuje i fakt, že v létě roku 2017 měla již 700 miliónů uživatelů. Instagram stojí na principu sdílení fotografií a videí. Jediná nevýhoda, která z něho pramení, je primární zaměření sociální sítě na mobilní telefony, na internetu ani na tabletu nefunguje tak dobře jako na něm. Nahrát fotku je velmi jednoduché, následně si ji můžeme upravit pomocí filtrů, změnit barvy či oříznout, a to rovnou v aplikaci. Pokud Instagram přirovnáme k Facebooku má několik zásadních odlišností. Především není primárně určen pro komunikaci mezi lidmi. Na Facebooku můžete kromě fotografií a videí zveřejnit komentáře, sdílet stránky i psát statusy, avšak Instagram se profiluje především na fotografie a videa. Propracované fotografie lákají ostatní uživatele, aby vás na Instagramu sledovali, čímž si získáváte popularitu.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Srov. BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: prosad'te se na Facebooku a Twitteru*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2011, s. 32-33.

<sup>43</sup> Srov. Co je to Instagram?. *Porad'te mi...* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://www.poradtemi.info/co-je-instagram/>



## 5 Bezpečnost na internetu a sociálních sítích

Internet obsahuje obrovské množství dat, která jsou nejen obrazem skutečného světa, ale také z říše fantazie. Je však potřeba informace získané na internetu ověřit, jelikož se za mnoha stránkami skrývají kyberzločinci, kteří bohatnou z chyb druhých. Musíme si uvědomit, že internet nemůže za chování lidí, kteří se skrývají v anonymitě. Stejně tak se vyjadřují i odborníci na internetovou bezpečnost: „*Internet není nebezpečný, my se v jeho prostředí nebezpečně chováme!*“<sup>44</sup> Ač se myšlenky na propojení lidí přes internet zrodily již v 60. letech, bezpečností se začínají odborníci zabývat až o dvacet let později, jelikož v tu chvíli byl internet otevřen široké veřejnosti.

### 5.1 Riziková komunikace na internetu

V knize Daniela Dočekala a Lenky Eckertové *Bezpečnost dětí na Internetu* s podtitulem *Rádce zodpovědného rodiče* autoři označují člověka, o kterém se na internetu mluví v souvislosti s podvody, jako sociálního inženýra. Ten se vyznačuje velmi dobrou schopností manipulovat s druhými, očekává špatné úsudky lidí a využívá je ve svůj prospěch. Velmi obvyklým podvodem je tradiční rozposílání e-mailů, které jsou obrazem e-mailů bank. Pomocí těchto e-mailů získá číslo účtu i heslo.<sup>45</sup>

Tato práce je zaměřena především na žáky a studenty základních škol, kteří jsou na internetu ohrožováni z mnoha stran. V následujících odstavcích se budu věnovat právě nebezpečím, která cíhají na dospívající mládež.

#### 5.1.1 Kybergrooming

Velmi nebezpečným fenoménem současnosti je kybergrooming. Tento termín označuje chování specifického uživatele internetu, jehož cílem je získat důvěru oběti a vylákat ji na osobní schůzku, většinou s cílem sexuálního zneužití nebo opakovaného zneužívání. Nemusí se však jednat pouze o tuto variantu, oběť může být mučena, nucena k prostituci a mnoha dalším.<sup>46</sup>

Kybergrooming je nejčastěji spjat s chaty, internetovými seznamkami, messengery, Skypem a dříve také s ICQ. V dnešní době je hlavně vázán na sociální sítě, jakými jsou

---

<sup>44</sup> Srov. ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: TRITON, 2003, s. 33.

<sup>45</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 39.

<sup>46</sup> Srov. SZOTKOWSKI, René, KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 50.

Facebook, Twitter, či MySpace.<sup>47</sup> Kybergroomeré vyžívají mnoho metod, děti si například mohou myslet, že po internetu komunikují se známou osobností, jejich důvěřivost tak může nakonec vést i k osobní schůzce. Dalším velmi častým fenoménem jsou tzv. falešní fotografové. Dnešní moderní doba, kdy dívky vzhlíží k modelkám, nahrává právě tomuto typu podvodu, kdy falešný fotograf dojedná schůzku pod záminkou nafocení portfolia, dokonce může slibovat i finanční ohodnocení. Kromě schůzky může na nezletilém vylákat fotografie, které mohou vést k pozdějšímu vydírání. Příkladem může být případ, který se stal v České republice.<sup>48</sup>

*„Asi nejznámějším případem kybergroomingu v ČR je kauza Pavla Hovorky, pracovníka ostrahy, který přes internetové seznamky kontaktoval nezletilé chlapce. Odměnou za posláni nahých fotografií chlapců sliboval peníze, nebo splnění jejich přání. Své oběti lákal k sobě na vrátnici, kde je pohlavně zneužíval. Pokud oběti osobní schůzku odmítly, Hovorka je vydíral. Hrozil jim, že zveřejní fotografie, které mu předtím chlapci dobrovolně poslali, případně vyhrožoval rozšířením zpráv o jejich údajné homosexualitě. Hovorka byl zadržen a obviněn z několika trestných činů, odsouzen k trestu odnětí svobody a byla mu nařízena sexuální léčba.“<sup>49</sup>*

Pavel Hovorka je pouze jeden z mnoha případů, které se každý měsíc na internetu dějí, bohužel však ne všechny praktiky jsou odhaleny a kybergroomeré zatčeni.

Manipulátoři mohou s dětmi komunikovat po dlouhou dobu, kniha *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu* Kamila Kopeckého udává rozmezí od 3 měsíců až po několik let.<sup>50</sup> Doba se odvíjí podle způsobu manipulace a důvěřivosti oběti.

V knize *Nebezpečí internetové komunikace IV.* zpracovali autoři profily nejčastějších obětí kybergroomingu. Prvními jsou děti s nízkou sebeúctou nebo nedostatkem sebedůvěry, kteří jsou snadno ovlivnitelní, jelikož je podvodník schopen naladit se na jejich vlnu a říkat přesně to, co děti chtějí slyšet. Další skupinou jsou děti s emocionálními problémy a oběti v nouzi, kteří nejsou spokojeni v rodinném prostředí a hledají tak náhradu za své rodiče. Třetí skupinou jsou děti naivní a přehnaně důvěřivé. Tyto oběti kvůli své povaze špatně

---

<sup>47</sup> Srov. KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 18.

<sup>48</sup> ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 39-42.

<sup>49</sup> Tamtéž, s. 42.

<sup>50</sup> Srov. KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 18.

rozpoznají rizikovou komunikaci. Poslední kategorií jsou adolescenti, kteří jsou v období experimentu s lidskou sexualitou a jsou ochotni o ní diskutovat.<sup>51</sup>

### 5.1.2 Kyberšikana

Na děti v prostředí internetu číhá další nebezpečí a tím je kyberšikana. Jedná se o šikanu, která neprobíhá v reálném prostředí, může se však s ní pojít, ale odehrává se ve virtuální oblasti. Dr. Michal Kolář je odborníkem na problematiku šikany, který se vyjadřuje také o kyberšikaně „...pokud dítě nebo skupina dětí úmyslně, zpravidla opakovaně ohrožuje, pronásleduje a týrá psychicky jiné dítě a zneužívá k tomu mobilní přístroje a Internet, přičemž hlavním cílem útočníků je ublížit oběti.“<sup>52</sup> Ne všichni však sdílí jeho názor, řada jiných odborníků se domnívá, že „kyberšikana úmyslná být nemusí a obvykle také není.“<sup>53</sup> Veronika Krejčí dodává, že „ačkoli je počet případů kyberšikany v ČR vysoký, většina z nich je pouhým nezvládnutým žertem, který se vymkl kontrole.“<sup>54</sup> Obecně by se dalo tedy říci, že kyberšikana je „forma agrese, která je realizována vůči jedinci či skupině s použitím informačních a komunikačních technologií.“<sup>55</sup> Kyberšikana může začínat i jako běžná šikana, která se později rozvine do komunikačních technologií.

Pro kyberšikanu lze použít mnoha zbraní, prvním jsou mobilní telefony, kdy je oběť bombardována hovory, urážlivými či zesměšňujícími zprávami a videi. Pachatelé mohou také zveřejnit telefonní číslo oběti ve falešných inzerátech. Zachycená videa šikany se poté mohou objevit na úložištích jako je Youtube a mnoho dalších, kde jsou nahrána a uložena. Další možností je e-mail, kde může být oběť zahlcována výhružnými a zesměšňujícími zprávami. Útočníci mohou vytvářet webové stránky, které budou ponižovat a urážet konkrétního jedince. Důsledkem pak může být poškození reputace jak samotné oběti, tak i jejího okolí. V dnešní moderní éře již není problém vytvořit si vlastní webové stránky. Tyto schopnosti mají v dnešní době i zdatnější děti. Dalším, velmi běžným prostředkem kyberšikany, jsou sociální sítě, kde pachatelé zveřejňují fotografie a texty, pomlouvají i uráží. Vytvoření fiktivního profilu s následným urážením ostatních pod jménem oběti může mít za následek neodstranitelné pochybnosti a nedůvěru i přesto, že falešný profil je nakonec

---

<sup>51</sup> srov. SZOTKOWSKI, René, KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 55.

<sup>52</sup> ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 65.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 65.

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 65.

<sup>55</sup> Srov. KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 7.

odstraněn.<sup>56</sup> Na sociálních sítích mohou být děti napadáni ostatními uživateli, zahlcovány zesměšňujícími zprávami a obtěžovány. Kyberšikana je spjata také s virtuálními online hrami, kde útočníci ukradnou virtuální postavu, kterou poté využijí k vydírání či vyhrožování.<sup>57</sup>

Současný rozvoj moderních technologií umožňuje dosavadní praktiky dále vylepšovat. Velkým problémem je prostorová a časová neomezenost, jelikož se kyberšikana nepojí s prostorem ani časem, může být oběť pronásledována a šikanována po celý den. Dalším faktorem je přístupnost lidí k většině materiálů sdílených jak na sociálních sítích, tak na různých úložištích. Nevhodná videa, komentáře i fotografie se pomocí sdílení šíří rychlostí světla. Při klasické šikaně si můžeme všimnout fyzických následků, avšak kyberšikana nemusí být odhalena po dlouhou dobu, jelikož působí jen na psychickou stránku postiženého. Posledním významným faktorem dnešní doby je anonymita, která dodává útočníkům větší sebevědomí. Často nejsou vůbec odhaleni a oběť nikdy nemusí zjistit, kdo za kyberšikanou opravdu stál. Může se jednat o člověka ze stejného kolektivu či zájmové skupiny, což umocňuje v obětech strach.<sup>58</sup>

K největšímu problému kyberšikany se vyjadřuje odborník Kamil Kopecký z Centra prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty UP v Olomouci, který říká: *„Zatímco tradiční šikanu má agresor pod svou vlastní kontrolou a může s ní kdykoli přestat, u kyberšikany dochází ke ztrátě kontroly a jejímu nekontrolovanému šíření právě účastníky celého procesu – uživateli Internetu. Nevinná fotografie, která byla pořízena za účelem pobavení, se tak může stát v rukou nekontrolovaného davu prostředky psychického teroru, který může v extrémních případech končit až sebevraždou oběti.“*<sup>59</sup>

S kyberšikanou souvisí i happy slapping, což je natáčení brutálních videí za účelem získat originální snímek. Oběť je na videu zachycena ve chvíli, kdy je fyzicky napadena, jsou postřehnuty jeho reakce na dění, což může sloužit i k pozdějšímu vydírání. Sdílení na internetu poté dodává autorům pocit moci a nadřazenosti nad druhými.<sup>60</sup> Poprvé byl happy slapping popsán v roce 2005 v Londýně. Nemusí zůstat pouze u zesměšňování, ale může dospět

---

<sup>56</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 72-74.

<sup>57</sup> Srov. KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 8-9.

<sup>58</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 74-75.

<sup>59</sup> Tamtéž, s. 78.

<sup>60</sup> Srov. ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013, s. 67.

až ke skutečnému ublížení na zdraví, dokonce i ke smrti. První happy slapping byl potrestán v roce 2008, kdy si dívka natáčela brutální napadení oběti jejími komplici, oběť nakonec útok nepřežila. Na podobném principu pracuje i cyber-bashing. Tento termín označuje internetové útoky, kdy se atakují dvě skupiny s odlišným názorem či stanoviskem. S kyberšikanou je spojen také termín stalking neboli pronásledování. Tento název označuje „opakované, dlouhodobé, systematické a stupňované obtěžování, které může mít řadu forem a různou intenzitu.“<sup>61</sup> Pokud útočník ke stalkingu používá ICT technologie mluvíme o kyberstalkingu.

### 5.1.3 Sexting

Sextingem označujeme posílání, zveřejňování a rozšiřování fotografií či videí obsahujících nahotu nebo její část prostřednictvím internetu nebo mobilních telefonů. Oběť může být pomocí těchto snímků vydírána, šikanována nebo manipulována. Při zveřejnění fotografií na internetu se již nemusí podařit jejich stažení, jelikož mohou být zachyceny i několik let po prvním nahrání.<sup>62</sup> V dnešní době se tyto materiály šíří hlavně prostřednictvím sociálních sítí Facebooku a MySpace. Výzkum provedený Kamilem Kopeckým v knize *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu* ukázal, že v českém prostředí není sexting tak rozšířený, jako tomu je například v USA.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 12.

<sup>62</sup> Srov. SZOTKOWSKI, René, KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 82.

<sup>63</sup> Srov. KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 17.

## 6 Závislost na internetu

Technologie jsou v dnešní době součástí skoro každé domácnosti a zabírají náležitou část volného času. Poprvé se závislost na internetu objevila v 90. let 20. století v textech americké psycholožky Kimberley Young, která rozeznávala několik typů online závislostí: „závislost na kybersexu (kompulzivní používání stránek pro dospělé za účelem kybersexu a sledování pornografie), závislost na kyber-vztazích (nadměrnou angažovanost ve vztazích udržovaných prostřednictvím internetu), net-kompulzi (obsesivní online gambling nebo nakupování), informační přesytení (information overload – kompulzivní surfování na internetu a vyhledávání v databázích) a závislost na počítači (obsesivní hraní her...)“<sup>64</sup> Samotná diagnostika je založena na devíti kritériích, kde musí být splněno alespoň pět z nich, aby se člověk považoval za závislého na internetu.

„Kritéria zahrnují:

1. salinci, kdy se online aktivity stávají hlavní náplní života jedince;
2. abstinenční syndrom, který se projevuje podrážděností, depresivitou či úzkostí;
3. potřebou trávit na internetu stále více času;
4. ztráta kontroly nad online aktivitami a neúspěšné pokusy o jejich omezení;
5. ztrátu zájmu o původní záliby;
6. pokračování v nadměrných online aktivitách bez ohledu na zjevné negativní důsledky;
7. lhaní o skutečném objemu aktivit na internetu;
8. internet jako prostředek úniku od problémů a špatných nálad;
9. objektivní negativní důsledky v osobním či pracovním životě.“<sup>65</sup>

Samotná diagnostika probíhá v ordinaci pomocí strukturovaného diagnostického rozhovoru. Cílem není urputně se držet výše zmíněných kritérií, ale také individuálně posoudit jedince. Záleží na tom, jakými aktivitami a na jakých aplikacích se osoba zdržuje. Je také důležité vyšetřit pacienta i po psychické stránce a zjistit, zda nadměrné používání internetu není snahou o únik z jiných problémů.

### 6.1 Prevence a léčba závislosti

Prevence je velmi důležitá a je třeba včasně prezentovat informace týkající se nadměrného užívání internetu. Odborníci na seminářích nebo přímo ve školách podávají

---

<sup>64</sup> BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2015, s. 33.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 43.

základní informace s důrazem na negativní vliv. Určité prvky může následně začlenit do mediální výuky i sám učitel. Ani však tato intervence nemusí mít vliv a je potřeba zaměřit se na změnu názorů a postojů daného žáka.<sup>66</sup>

V dnešní době existuje řada možností, jak se vypořádat se závislostí na internetu. Léčba může být zahájena pomocí léčebných programů, a to i v online podobě. Kromě toho již existují i centra pro výzkum a léčbu, a to v USA, Německu, Velké Británii, Severní Koreji, Nizozemí i Číně.<sup>67</sup> Při samotné léčbě se však ukazují určité problémy, například je velmi nereálné, aby pacient zcela omezil přístup k internetu, zároveň je velmi těžké docílit toho, aby jedinec byl do léčby motivován. Některé výzkumy poukazují na fakt, že osoba se závislostí na internetu se často vyléčí sama, k čemuž dochází při změně v životě, jako je nový vztah nebo zdravotní důvody.<sup>68</sup>

## **6.2 Nadměrné užívání internetu u dětí ve školním věku**

Práce je orientovaná hlavně na žáky druhého stupně základních škol a mládež, proto se i v této části zaměříme právě na ně. Dospívání je obdobím, kdy jedinci hledají svou identitu a svou pozici ve společnosti, snaží se navázat vztahy, přátelské či romantické, a zároveň se musí také vypořádat s hormonální změnou. Tato generace je nejvíce náchylná právě k online závislosti, jelikož je internet součástí jejich každodenního života. Jak si děti prochází jednotlivými obdobími, mohou při neúspěchu hledat východisko v online aktivitách. Již v předchozích kapitolách jsme se zabývali experimentováním s identitou na internetu, kde se nemusíme omezovat. S identitou můžeme experimentovat na sociálních sítích, chatech či prostřednictvím online her. V rámci hledání vztahů je internet také velmi dobrým prostředkem, pokud má dospívající problém navázat vztah v reálném prostředí, uchýlí se raději do internetového prostředí.

---

<sup>66</sup> Srov. BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2015, s. 55-59

<sup>67</sup> Srov. Tamtéž, s. 62.

<sup>68</sup> Srov. Tamtéž, s. 63.

## 7 Vznik kyberprostoru

Druhá polovina 20. století přinesla rozmach elektronických médií, která postupně nahrazují, do té doby populární tištěnou formu. Média představují lidem realitu, která může více či méně korespondovat s přirozeným světem.<sup>69</sup> Tempo technologického pokroku nijak nepolevuje a informací stále přibývá. Množství informací přispělo k tomu, že lidstvo pomocí nich vytvořilo virtuální realitu.<sup>70</sup>

*„Vedle přirozeného časoprostoru vzniká jako produkt lidské civilizace kyberprostor.“<sup>71</sup>*

Pojem kyberprostor poprvé použil americko-kanadský spisovatel William Gibson, který ho užil ve své povídce *Jak vypálit Chrome*, která byla publikovaná v časopise *Omnia*, a to již v roce 1982. Jeho definici však uveřejnil William Gibson o dva roky později v knize *Neuromancer*, která zní: *„Kyberprostor. Sdílená halucinace každý den pocíťovaná miliardami oprávněných operátorů všech národů, dětmi, které se učí základům matematiky. Grafická reprezentace dat abstrahovaných z bank počítačů lidského systému. Nedomyslitelná komplexnost. Linie světla seřazené v neprostoru mysli, shluky a souhvězdí dat.“<sup>72</sup>*

Kyberprostor se svými vlastnostmi zcela odlišuje od přirozeného světa, jelikož se zde mění vnímání času a prostoru.<sup>73</sup> Jeho problematika zaujala řadu vědců. Velmi výstižně ji v roce 1992 definoval John Perry Barlow ve své knize *Deklarace nezávislosti kyberprostoru*, kde uvádí: *„Náš svět je nikde a všude, ale není to prostor, ve kterém žijí těla. Budujeme svět, do kterého může vstoupit každý – bez privilegií či předsudků, ať rasových, ekonomických, vojenských, či geografických.“<sup>74</sup>*

---

<sup>69</sup> Srov. SAK, Petr. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Portál s.r.o., 2007, s. 23.

<sup>70</sup> Tamtéž, s. 29.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 29.

<sup>72</sup> Tamtéž, s. 29.

<sup>73</sup> Srov. Tamtéž, s. 30.

<sup>74</sup> Tamtéž, s. 29.



## 8 Virtuální realita

Virtuální realita by se neměla zaměňovat s kyberprostorem, ač jsou si tyto dva pojmy velmi blízké, také se od sebe značně liší. Jedním z drobných nuancí je, že kyberprostor nemá určené hranice. Virtuální realita je má vyhrazené svým programátorem. Pro tuto práci budeme tedy vycházet z předpokladu, že virtuální realita je odnoží kyberprostoru a budeme se jí věnovat konkrétněji.

Virtuální realita nám umožňuje zobrazit složité informace, se kterými může člověk manipulovat pomocí počítače. Jedinec se svým počítačem vede pomyslný rozhovor, který se nazývá rozhraní. Virtuální realita je svým způsobem jen další nové rozhraní, které však udělalo obrovský skok od předchozích a započalo tak novou vizualizaci informací.<sup>75</sup> Obecně by se tedy dalo říci, že virtuální realita je nové uživatelské rozhraní, které se snaží sblížit počítačové prostředí s reálným, skutečným prostorem, který vnímáme našimi smysly.<sup>76</sup> O první definici virtuální reality se pokusil ředitel společnosti VPL Jaron Lanier v roce 1989. „*Počítačem vytvořené interaktivní trojrozměrné prostředí, do něhož se člověk totálně ponoří.*“<sup>77</sup>

### 8.1 Nástroje virtuální reality

Virtuální realita úzce souvisí s nástroji, bez kterých si pobyt v interaktivní prostředí nemůžeme představit. Cílem virtuálního prostředí je působit na naše smysly stejným způsobem jako na nás působí realita v níž žijeme. Musíme se tedy zaměřit na ty smysly, které jsou ovlivňovány. Virtuální realita působí hlavně na zrak, sluch a hmat.

#### 8.1.1 Zrak

Zrak je jeden z nejdůležitějších smyslů, díky němuž člověk získává kolem 90 % informací z prostředí. „*Pokud nesedíme v prázdné místnosti, získáváme během krátkého rozhlédnutí tolik informací, že by zaplnily obrovskou encyklopedii. Vidíme 100 nebo 200 předmětů, na každém z nich rozeznáváme barvu, velikost, tvar a druhy povrchu. Všechny*

---

<sup>75</sup> Srov. AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994, s. 7.

<sup>76</sup> Srov. BRDLIČKA, Bořivoj. *Virtuální realita. Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/>

<sup>77</sup> AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994, s. 11.

*tyto informace se téměř okamžitě zpracovávají dvěma nejdokonalějšími zařízeními pro rozebrání obrazců: očima a mozkem.*<sup>78</sup>

Prvním krokem je tedy nabídnout uživateli kvalitní trojrozměrný prostorový obraz. Kvalita obrazu je dána rychlostí za sebou jdoucích obrazů, které lidskému oku splývají v souvislý pohyb. Lidské oko je způsobilé zaznamenat okolo 20-ti obrazů za sekundu. Plynulý, nepřetržitý pohyb vzniká až při frekvenci 50 obrazů za sekundu. Prostorovosti je dosaženo pomocí speciálních brýlí, kde jsou zabudovány LCD panely nebo miniaturní obrazovky, které jsou pro každé oko jiné, čímž se dosáhne prostorového efektu. Brýle nebo přilba v sobě mají zabudovány také zařízení pro vygenerování obrazu při změně polohy hlavy.

### 8.1.2 Sluch

Abychom se opravdu cítili ve virtuálním prostředí jako v reálném, je potřeba zpracovat také zvukové signály. Informace, které získáme prostřednictvím sluchu zvětšují celkové množství informací přijímaných z prostředí. *„Do přilby jsou zabudována sluchátka jako nezávislý zdroj zvuku po každé ucho. Ovšem klasický statický stereofonní zvuk nestačí, je zapotřebí dokonalý prostorový interaktivní zvuk. Slyšíte-li nějaký zvuk za sebou, můžete se otočit a uslyšíte ho před sebou nebo se dokonce můžete přiblížit a uslyšíte ho hlasitěji a naopak.*<sup>79</sup>

### 8.1.3 Hmat

Hmat je nesložitějším smyslem, který je v prostoru virtuální reality realizován, jelikož ho nevnímáme pouze jedním orgánem, ale celým povrchem těla. Můžeme zde zahrnout vnímání dotyku, vibrací těla, tlaku i chladu. K tomuto účelu je využíván datový oblek, který předává informace o změně pohybu počítači a zároveň je schopen poskytnout zpětnou vazbu, která uživateli představí vlastnosti a informace o virtuálním prostoru. Existující technika však nedokáže přenášet změnu teploty ani bolestivé reakce na prudký náraz. Dosavadní vyvinutý datový oblek je však velmi drahý a pobyt v něm je nepříjemný, proto se nahrazuje pouze datovými rukavicemi, které v sobě nemusí mít zakomponovanou zpětnou vazbu.<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994, s. 37.

<sup>79</sup> BRDLIČKA, Bořivoj. *Virtuální realita. Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/>

<sup>80</sup> Srov. BRDLIČKA, Bořivoj. *Virtuální realita. Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/>

## 8.2 Virtuální prostředí

Virtuální realita má celkem tři stupně, založené na obtížnosti vytvoření. První stupeň je pasivní, kde je virtuální realita velmi podobná sledování televize či filmu. V tomto prostředí nemáme možnost své okolí nijak měnit, můžeme ho pouze pozorovat, vnímat hmatem či poslouchat. Prostředí se sice kolem nás pohybuje, avšak my tento pohyb nemůžeme nijak ovlivňovat. Druhý stupeň se nazývá aktivní, kde máme možnost prostředí virtuální reality již zkoumat. Od prvního stupně se odlišuje možností pohybovat se po prostoru, což je velmi často využíváno při virtuální prohlídce uměleckých děl či virtuální procházce. Poslední stupeň se nazývá interaktivní a je nejdokonalejší. V tomto prostoru je člověku umožněno nejen sledovat, pohybovat se, ale také do něho zasahovat. Můžeme uchopit knihu, měnit rozložení místnosti či pozměňovat prostor kolem nás.<sup>81</sup>

Virtuální realita se vyvinula mnohostrannou syntézou, spojením technologie počítačové grafiky, programováním a přenosem dat s technikou telefonu, videoher a televize. V dnešní moderní době se tato technologie dále vyvíjí a její využití by se dalo shrnout do čtyř základních oblastí.

V prvním případě se virtuální realita využívá při modelování. Trojrozměrné modely vytvořené pomocí virtuální reality usnadňují, a hlavně zrychlují práci. Máme možnost vytvořit složité a propracované modely. Příkladem je práce architekta, který může vymyslet několik modelů domu a pomocí zraku, sluchu i hmatu zjistit, který model nejvíce vyhovuje potřebám zákazníka. Hlavním principem je tedy usnadnění práce, jelikož pouze vytvoření modelu v našem vědomí nám neumožňuje využít veškeré smysly a nalézt nesrovnalosti, které nám ukáže model ve virtuální realitě. Dále nám virtuální realita přispívá v oblasti komunikace. Tato technologie pomáhá překonávat bariéru v porozumění. Běžný zákazník není schopen porozumět složitým návrhům architekta. Pokud by tedy mohl architekt se zákazníky vstoupit do trojrozměrného modelu ve virtuální realitě, usnadnilo by mu to vizuální představu a zákazník by mohl daleko lépe reagovat na případné změny. Další odvětví, kde ji můžeme využít, je řízení. Dnešní svět je z velké části ovládán technologiemi a to hlavně počítači, které pomáhají řídit roboty, a usnadňují tak práci a zrychlují efektivitu výroby. Avšak jednou z nejvýznamnějších oblastí je zábava.

---

<sup>81</sup> Srov. AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994, s. 21-27.

Počítače se v mnoha domácnostech používají hlavně ke hraní videoher, kde se nemusíme omezovat na podobu tohoto světa a můžeme popírat fyzikální zákony.<sup>82</sup>

### 8.3 Využití virtuální reality

S rozvojem virtuální reality a jejím stálým pokrokem je zřejmé, že se postupně zapojí do našeho běžného života.

*„Zpočátku jsme mohli sledovat její využití především u odborníků, a to nejen v technologickém odvětví, ale i medicíně, architektuře či armádě. Jsme ale svědky toho, jak prostupuje do běžného života a našich každodenních činností, od vzdělávání až po nakupování.“<sup>83</sup>*

Buducnost skýtá velké množství možností, Mark Zuckerberg mluví o virtuální realitě jako o „nové komunikační platformě“.<sup>84</sup> Postupem času by se pomocí technologií virtuální reality mohli lidé setkávat prostřednictvím svých avatarů ve fiktivních světech, sledovat společně filmy, sdílet obrázky a videa, zkrátka prožívat spolu chvíle, které by za normálních okolností nebyly kvůli časové a prostorové překážce uskutečnĚny. V dnešní době tato možnost již existuje, avšak v omezené míře, což by se v budoucnu mohlo změnit.<sup>85</sup>

Virtuální technologie by se také v budoucnosti mohla využívat ve vzdělání, kde by mohla přispĚt při vzdělání dětí a zjednodušit práci učitelům. Jejím prostřednictvím bychom se mohli přesouvat na místa, která by se nám v běžném životĚ nepodařila navštívit nebo by mohli žáci studovat zvířata v jejich přirozenĚm prostředí. Tato technologie skýtá nekonečné množství využití. Určitá možnost se již vyskytla prostřednictvím brýlí View-Master, které dokáží přenést děti do africké pouště, pod hladinu či za dinosaury, zároveň se dozví potřebné informace a zahrají si hru, mohou si prohlédnout fotografie i videa.<sup>86</sup>

---

<sup>82</sup> AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *ReálnĚ o virtuální realitĚ*. UmĚní a vĚda virtuální reality. Brno: Jota, 1994, s. 14-19.

<sup>83</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle zmĚní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

<sup>84</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle zmĚní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

<sup>85</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle zmĚní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

<sup>86</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle zmĚní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

I v nakupování by virtuální realita mohla přinést nové zážitky. Již dnes se můžeme setkat s možností podívat se přímo v prodejnách na záznam přehlídek nebo může být zákazníkům prostřednictvím headsetů prezentována aktuální kolekce. Do budoucna bychom však mohli zkoušet oblečení bez skutečného převlékání, což by nakupování zjednodušilo a výrazně zrychlilo. Virtuální realita by mohla pomoci i v odvětví designu, kde by se mohly předměty přenášet, upravovat a zasazovat do prostředí, kde by mohly být využity. Tím by si zákazníci mohli seskládat na míru celý pokoj a zjistit, jak budou jednotlivé komponenty v místnosti vypadat ještě dříve, než by nábytek koupili.<sup>87</sup>

Podobně by mohla virtuální realita prostoupit i do zaměstnání, kde by lidé pracovali s počítačem, klávesnicí a myší s VR headsetem. Práce by se mohla více zefektivnit a zrychlit. Zcela nová oblast se otvírá také v zábavě, kde kromě virtuálních her by se divák mohl stát také součástí filmu. Mohli bychom stát přímo v centru dění a vcítit se tak do filmu.

*„Záběry z chudinských čtvrtí a zemích třetího světa, z míst postižených přírodními katastrofami či zasaženými válkami dostávají nový rozměr a divákovi umožňují vcítit se do života místních a budovat větší empatii napříč různými kulturami, případně vést k finanční či materiální podpoře.“<sup>88</sup>*

## 8.4 Virtuální realita a vědomí

Vstupem do virtuální reality se pomyslně vzdáváme vlastního těla a přijímáme virtuální tělesnou schránku, která se nazývá avatar. Ten může mít mnoho podob a je jen na naší fantazii, jaký vzhled dostane. Uživatel může svým avatarem vystihnout vlastní podobu nebo se může dle svého vyobrazit jako dokonalá bytost. Nemusí mít ani lidskou podobu, virtuální realita nabízí možnost stylizovat se do zvířete či nadpřirozené bytosti. Variant je nekonečné množství, což vlastníkově umožňuje popustit uzdu fantazie a realizovat se v prostředí, které sebou nenese žádné sankce.

Kyberprostor je však místo, které v sobě ukrývá mnoho nebezpečí. Při dlouhodobém pobytu může být virtuální prostor pro člověka reálnější než svět fyzický. Lidé, kteří v reálném světě pomyslně stojí na okraji společnosti, se ve virtuální realitě mohou cítit naplněnější

---

<sup>87</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle změní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

<sup>88</sup> Srov. 5 oblastí, které rychle změní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

a šťastnější. Kromě rozvoje naší fantazie může virtuální prostředí přispívat k naší seberealizaci a kreativité.<sup>89</sup>

## 9 Science fiction a jiné žánry spojené s virtuální realitou

### 9.1 Science fiction

Žánr science fiction nemůžeme vymezit jednoduchou a jasnou definicí, a to především proto, že je literárním žánrem, který v sobě zahrnuje mnoho témat. Ivo Železný definuje tento žánr takto: „*Science fiction je realistická část fantastické literatury, která užívá v reálném, ať budoucím, současném či minulém čase znalostí a vynálezů, které v době vzniku díla nebyly všeobecně známy, skutečností, které nenastaly a teorií, které nebyly uplatněny v praxi.*“<sup>90</sup>

Literární žánr science fiction se již od počátku rozděluje na dvě větve. První vidí zrod science fiction již ve starověku a do této kategorie zařazují díla jako *Epos o Gilgamešovi*, antické fantastické cestopisy i středověké utopie. Druhý proud pokládá za počátek až rok 1929, kdy byl poprvé použit tento termín. Brian Aldiss však představuje střední cestu a za první dílo napsané v literárním žánru science fiction pokládá román *Frankenstein* od autorky Mary Shelleyové publikovaný v roce 1818, kde byly poprvé použity v knize vědecké poznatky. Prvky tohoto žánru můžeme vidět i v díle Edgara Alana Poea. Hlavním milníkem je však až spisovatel Jules Verne, který je v určitých kruzích považován za otce science fiction. Dalším autorem, který se zapojil do tohoto žánru, je Herbert George Wells se svým dílem *Stroj času*, který je řazen k modernímu science fiction. Od této doby dělíme žánr na dva typy, prvním je verneovský technický, kde se dostávají do popředí technické vynálezy a hrdinové, a druhý wellsovský sociální, kde jsou hrdinové obyčejní lidé a zaměření je zde spíše na změnu ve společnosti. Poté již science fiction v Evropě upadá a žánr se rozvíjí zejména v USA.<sup>91</sup>

### 9.2 Kyberpunk a související žánry

Literární žánr kyberpunk se řadí mezi moderní podžánry science fiction. Poprvé byl tento pojem použit v díle *Kyberpunk* spisovatele Bruce Bethke a to již v roce 1983,

---

<sup>89</sup> Srov. V. Kyberprostor. *Dreadlocks* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://cz.dreadlocks.cz/v-kyberprostor/>

<sup>90</sup> Science fiction. *Knihovnice.cz* [online]. 2009 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://www.knihovnice.cz/clanky/science-fiction.html>

<sup>91</sup> Srov. Science fiction. *Knihovnice.cz* [online]. 2009 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://www.knihovnice.cz/clanky/science-fiction.html>

avšak jako literární žánr se dostal na výsluní již zmiňovaným Williamem Gibsonem, který napsal kultovní román *Neuromancer*. Toto dílo charakterizovalo základní rysy kyberpunku, jakožto literárního žánru.

Pojem kyberpunk je složeninou ze dvou slov kyber a punk. První část slova, „kyber“, vychází z kybernetiky, což je věda, která se zabývá systémy a přenosem informací. Kybernetika se však nemusí týkat pouze systémů umělých, ale také biologických či sociálních. Druhá část „punk“ se vztahuje k společenskému fenoménu, který vznikl v 70. letech 20. století. Jeho hlavní myšlenou je šokovat a bourat zaběhlé standardy, dávat důraz na svobodu slova a odpor vůči autoritám.<sup>92</sup>

Na jeho základě poté vznikají i další žánry, jako je post-kyberpunk, hard-scifi, biopunk, dystopická fikce, military-scifi, future noir/ tech noir.

Nejvýraznější žánrem, který se inspiroval kyberpunkem je post-kyberpunk, který klade důraz na technologie. Popisuje budoucí svět založený na technologiích, který se z hlediska společnosti výrazně neliší od reálného světa. Můžeme zde objevit umělou inteligenci, kyberprostor i kyborgizaci. Na obdobném principu je založen také žánr hard-scifi, který podobně pracuje s budoucností i začleňováním technologií do společnosti. V příbězích se objevují technologie, které by mohly, alespoň teoreticky, být zkonstruovány. Biopunk je obdobou kyberpunku, ale místo kybernetiky a kyborgů se zaměřuje na genetickou mutaci DNA. Součástí příběhů bývají experimenty na lidech, bioterorismus i klonování. V kyberpunku je časté, že hrdinové jsou na okraji společnosti, oproti tomu dystopická fikce, která vznikla ještě před samotným kyberpunkem a z tohoto hlediska je spíše inspirací, se zaměřuje na hrdiny či vysoce postavené osoby, které si v průběhu příběhu uvědomí, že s jejich společností není něco v pořádku. Military-scifi nepřináší z hlediska technologie nic jiného než kyberpunk, jen je zaměřeno na vojenské prostředí. Tech-noir je filmový podžánr, který také vznikl před kyberpunkem, a který se věnuje období 30. let a zaměřuje se na městské prostředí USA, kam přidává pokročilou technologii.<sup>93</sup>

Výčet žánrů zdaleka není vyčerpáný, byla však vybrána taková, která jsou jím nejvíce inspirovaná.

---

<sup>92</sup> Srov. VIII. Kyberpunk a související žánry. *Dreadlocks* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://cz.dreadlocks.cz/viii-kyberpunk-a-souvisejici-zanry/>

<sup>93</sup> Srov. VIII. Kyberpunk a související žánry. *Dreadlocks* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://cz.dreadlocks.cz/viii-kyberpunk-a-souvisejici-zanry/>

## 10 Vybrané knihy a jejich autoři

Praktická část diplomové práce bude zaměřena na knihy, které se zabývají virtuální realitou, sociálními sítěmi a sociálními médii. Nyní budou představeni ti autoři a jejich knihy, ze kterých bude čerpáno. Krátce bude zmíněn život autora s důrazem na jeho zaměření k vybraným tématům, která jsou pro tuto práci podstatná, a poté bude rozebrán i děj samotných knih se zacílením na jejich poslání.

### 10.1 Petra Braunová – Klub radostí dnešního dne

Petra Braunová je spisovatelkou, která je známá hlavně svou tvorbou pro děti, ale její talent se projevil i v psaní pro dospělé. Narodila se v Praze 31. ledna 1967, kde vystudovala Střední ekonomickou školu a od roku 1985 vystřídala řadu zaměstnání. Po škole začala pracovat jako sekretářka, avšak hned po otevření hranic v roce 1989 se rozhodla vycestovat a poznat svět. Pracovala jako au-pair ve francouzských i belgických rodinách. Tuto zkušenost poté zúročila v knize *Česká služka aneb Byla jsem au-pair*, kterou napsala v roce 2004, a která získala cenu Zlatá stuha a také Cenu učitelů. Když její cesty zamířily opět do rodné země, pracovala jako průvodkyně v Praze. U této profese však nezůstala, vyzkoušela si i účetnictví, práci obchodního zástupce a redaktorskou činnost. Momentálně žije v Praze se svými třemi dětmi.<sup>94</sup>

Její tvorba je velmi rozmanitá, snaží se psát příběhy, které zasáhnou čtenáře po emocionální stránce. Její spisovatelská činnost započala v roce 2003, kdy vydala knihu *Rošťák Oliver* pro děti, které nechtěly číst. Kniha je postavena na skutečném základě a na její napsání měl velký vliv její nejstarší syn. Jako další napsala výše zmíněné dílo *Česká služka aneb byla jsem au-pair*. Za dětskou knížku *Kuba nechce číst* získala třetí místo v kategorii Cena dětí SUK v roce 2006, což se opakovalo i v roce 2007 s knihou *Ztraceni v čase*. Největší úspěch však zaznamenala s knihou *Ema a kouzelná kniha*, která získala první místo za nejlepší knihu roku v anketě SUK 2001 v kategorii dětí, druhé místo v kategorii knihovníků a také získala Výroční cenu Albatrosu.

Spisovatelská práce však neskončila pouze u dětí a Petra Braunová tvoří i pro dospělé, kam patří i kniha *Klub radostí dnešního dne*. Ač je kniha psána primárně pro dospělé, měli by si ji hlavně přečíst dospívající, kteří jsou výrazněji ovlivněni světem technologií.

---

<sup>94</sup> Srov. BRAUNOVÁ, Petra. Něco málo o mně... *Petra Braunová* [online]. 2006 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.petrabraunova.cz/zivotopis.htm>



Téma knihy je v dnešní době velmi aktuální. Kdo dnes není na sociálních sítích? Který dospívající nemá účet na Facebooku? Tato sociální síť udává trend doby. Najdou se však mezi námi takoví, kteří jdou proti proudu a nesdílí naše nadšení.

Hlavní hrdinou je Monika, žena, která neměla snadný život a je ovlivněna dědičnou neurózou a psychózou. Těžké dětství se na ní velmi podepsalo. Svůj nepříliš šťastný život filtruje prostřednictvím sociální sítě Facebook, kde založila skupinu Klub radostí všedního dne.

*„Zdravím všechny, kdo se chtějí stát členy Klubu radostí dnešního dne. Vstupte a sdílejte radosti nás všech, vždyť sdílená radost je dvojnásobná radost! Pokud vstoupíte mezi nás, zkuste dodržet jedinou podmínku – představte se a každý den sem zapište svou radost ☺. Těším se. Sylvie“<sup>95</sup>*

Na sociální síti nevystupuje pod svým pravým jménem, dokonce vlastní dva profily, jeden ženský, kde se prezentuje jako Sylvie Slezáková a druhý mužský pod jménem Martin Hlávka, díky kterým manipuluje s ostatními. Velmi rychle pozná, že virtuální svět jí dovoluje dělat věci, ke kterým by za normálních okolností nikdy nedostala. Díky Klubu radostí dnešního dne poznáváme v knize Lenku a Ilonu, dvě ženy, které nejsou se svým životem zcela spokojené, proto se na Facebooku přidávají právě do této skupiny. Lenka se jejím prostřednictvím seznámí s Martinem Hlávkou, se kterým si po chatu velmi rozumí, má pocit, že on jediný ji chápe. Jednotlivé příběhy jsou prolínány Moničinou minulostí, díky níž se dozvídáme o veškerých spínačích jejího chování.

Příběh graduje k setkání, které se má uskutečnit mezi Lenkou a Martinem, avšak po příjezdu na chatu, kde se měli sejít, Lenka zjišťuje, že Martin Hlávka je jen výplodem fantazie.

*„Leni, uklidni se. Ráda ti všechno vysvětlím... Poslouchej, já jsem si Martina Hlávku vymyslela!“<sup>96</sup>*

Příběh nemá šťastný konec, jelikož Lenka pod návalem vzteku Moniku zavře v sauně. V rozčilení si neuvědomí, že Monika nemůže noc v sauně přežít a odchází z domu.

Knihy upozorňuje na praktiky, které jsou na Facebooku zcela běžné, využívání lidí, manipulace pomocí falešných profilů a mnoho dalších.

---

<sup>95</sup> BRAUNOVÁ, Petra. *Klub radostí dnešního dne*. 1. vyd. Praha: Plus, 2011, s. 80.

<sup>96</sup> Tamtéž, s. 260.

## 10.2 Katie Finn – TOP 8

Autorka Katie Finn se na narodila v Greenwich v Connecticutu, kde také vyrostla. Po absolvování střední školy se rozhodla odejít na Occidental College v Los Angeles. Jejím hlavním dílem je prozatím triologie *Top 8*, *Jaký je váš status* a *Nevlídny*, která se zaměřuje na moderní sociální sítě, které obklopují náš svět.<sup>97</sup>

Bohužel, i přesto, že kniha vyšla již v roce 2008, do českého jazyka nebyla dosud přeložena, a proto i veškeré citace z této knihy, budou v jazyce slovenském.

Hlavní hrdinka knihy TOP 8 Madison jede se svými rodiči na dovolenou. Po svém příjezdu však zjišťuje, že se jí někdo naboural do počítače a do profilu na Friendverse. Jejím jménem prozradil všechna tajemství, citlivé zprávy i kompromitujících fotografií, kvůli čemuž se k ní její kamarádi obrátí zády.

*„Presunula som sa nižšie na stránku, aby som na to nemusela pozerat', a klikala jsem na profily kamarátov, aby som si prečítala odkazy a komentáre. No vždy ma to hodilo na stránku, kde bol odkaz, že profily sú súkromé a nemám na ne prístup. To znamená, že si ma odstránili z priateľ'ov.“<sup>98</sup>*

Ač svým nejbližším kamarádkám vysvětlí, že za nic nemůže, život ve škole je pro ni opravdovým peklem. Kromě ztráty některých přátel je ohroženo její členství v komisi na ples i její hraní ve školním divadle, proto se rozhodne zjistit, kdo se jí takto pomstil. Kromě této linie se autorka zaměřuje také na Madisonin vztah s jejím přítelem Justinem, ten, stejně jako ostatní uvěřil falešným zprávám na sociální síti, což vyústilo v jejich rozchod. Madison zjišťuje, že Justin pro ni není ten praví, když uvěřil, že je schopná rozejít se s ním po internetu a do jejího života se zaplétá jiný kluk.

Kniha je určena pro mladší žáky 2. stupně, jelikož je napsána velmi jasně bez velkých zápletek. Madison nakonec zjišťuje, kdo jí hacknul počítač a ujasní si své priority. Zajímavým prvkem je také její uvědomění si, že i když hackeři zveřejnili všechna její tajemství, to ona je za to zodpovědná.

*„No já som zodpovedná za to, že ste boli súčasťou tohoto celého, a chcem sa za to ospravedlniť. Čo o vás hackeři napísali na mojom profile alebo ve správach*

---

<sup>97</sup> Srov. Katie Finn. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/katie-finn-30303>

<sup>98</sup> FINN, Katie. *TOP 8*. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2011, s. 36.

*či letákoč, boli všetko věci, čo som o vás v minulosti povedala za vašim chrptom. Nikdy som to nemala povedať. Ak som ich už musela povedať, mala som mať dost' odvahy povedať vám to osobne do očí.*<sup>99</sup>

### 10.3 Solange Bied-Charreton – Enjoy

Knihu *Enjoy* napsala mláda autorka Solange Bied-Charreton, která vystudovala učitelství na pařížské Sorbonně. U tohoto povolání však nezůstala a živila se příležitostnými pracemi, při kterých se věnovala správě svého literárního blogu. Momentálně pracuje v Národním centru v Paříži a věnuje se psaní.<sup>100</sup>

V roce 2012 jí vyšel první, již zmíněný, román *Enjoy*, který byl u nás přeložen o dva roky později. Román se zaměřuje na čtyřicetiletého Charlese, který pracuje v konzultantské společnosti, zdědil byt po své tetě a začíná s jeho rekonstrukcí. Kromě běžných problémů je Charles součástí sociální sítě ShowYou, která je charakteristická tím, že pro udržení na ní musí každý týden zveřejnit jedno video. Každý má dnes účet či účty na sociálních sítích a na ty, kteří nejsou jejich uživateli se pohlíží s podivem. Stejně tomu je i v knize *Enjoy*, kde jen málo mladých lidí není součástí sítě ShowYou. Právě jedním z nich je Anne-Laure (Al), která je protipólem Charlese.

*„Proč to sebestyčské vyhošťování? Proč by někdo neměl zájem existovat na internetu? Jak se asi vyrovnává s dennodenními posměšky nebo s vyloučením z dění ve společnosti, na fakultě, v kapele?“*<sup>101</sup>

Ač hlavní hrdina nechápe, proč Al není součástí sítě tak jako všichni ostatní, zamiluje se do ní, což se však na druhé straně neshledá s pochopením, jelikož Al bere jejich vztah jen jako přátelství. Anne-Laure žije v reálném životě svobodný a nespoutaný život, což však o svém nemůže říct pravidly svázaný Charles, který postupně prozře z virtuální reality a zjišťuje, že existuje i jiný svět.

Autorka se snaží poukázat na dnešní situaci, kdy je svět řízen internetem a životem na sociálních sítích. Prostřednictvím Charlese zjišťujeme, že svět na internetu je překážkou života reálného. Virtuální svět brzdí hlavního hrdinu v hledání lásky a přátel v běžném světě. Moderní

---

<sup>99</sup> FINN, Katie. *TOP 8*. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2011, s. 284.

<sup>100</sup> Srov. Solange Bied-Charreton. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/solange-bied-charreton-69686>

<sup>101</sup> BIED-CHARRETON, Solange. *Enjoy*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2014, s. 46.

doba a její pokrok již sociální sítě ani internet vynechat nemůže, proto se musíme zamyslet nad tím, zda je síť tím nejdůležitějším a zda není lepší trávit čas jiným, aktivnějším, způsobem.

#### 10.4 Veronika Matysová – Míša v síti

Veronika Matysová se narodila v Praze v roce 1976. Vystudovala moderní dějiny na Fakultě sociálních věd Karlovy Univerzity, poté pracovala jako novinářka a překladatelka. Za svou překladatelskou činnost přeložila více než 30 knih pro děti i dospělé, také působila v řadě médií jako je Večerník Praha, Česká tisková agentura i deník Právo. Spolupracovala také s redakcí Českého rozhlasu Radiožurnál a s Českou redakcí BBC. Rok 2005 zaznamenal změnu a Veronika Matysová se začala věnovat diplomacii.<sup>102</sup>

Její tvorba zahrnuje jak knihy pro děti a mládež, tak také pro dospělé. Kromě třech knih pro děti napsala autorka tři romány pro dospívající dívky, kde hlavním hrdinkám dala do vínku určité charakteristické rysy dnešní mládeže. *Patricie*, hrdinka ze stejnojmenné knihy, je alkoholičkou. Veronika Matysová touto knihou reagovala na informaci, že v České republice narůstá počet dětských alkoholiků. Dalším jejím dílem je *Nikky, vrať se*, která se věnuje dívce z dětského domova. Posledním románem pro dospívající dívky je *Míša v síti*, které se práce bude věnovat více, jelikož pojednává o dívce, která tráví na internetu podstatnou část svého dne.

Román *Míša v síti* pojednává o dvanáctileté dívce, které umřela maminka a tatínek je velmi často na služebních cestách a Míša je hlídána vychovatelkou, která se jí výrazně nevěnuje. Míša se tak zavírá do svého vlastního světa sociálních sítí a internetu. Příběh dívky osamocené ve skutečném světě se prolíná a s příběhem Báry, která pochází z velké rodiny, avšak po narození její nejmladší sestry má pocit, že se jí rodina dostatečně nevěnuje.

*„Jsou pořád samé Elinko sem, Elinko tam... Od chvíle, co se narodila, je Bára vzduch. Nebo si tak alespoň připadá...“*<sup>103</sup>

V knize se nachází pasáže, které se vrací do minulosti, do doby, kdy byla Míšina matka ještě živá. Postupně se čtenář dozvídá, že vše není tak, jak se zdá, a nakonec Míša zjišťuje pravdu o své matce i o tom, proč jí otec řekl, že je mrtvá.

---

<sup>102</sup> Srov. Veronika Matysová. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/veronika-matysova-3456>

<sup>103</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013, s. 34.

Autorka v knize ukázala dva druhy samoty, které představují jednotlivé hrdinky, čímž poukázala na častý problém, proč se mládež uchyluje do virtuální reality. Osudy obou, tak rozdílných, hrdinek se začínají proplétat a jejich vztah se rozvine do opravdového přátelství, které se projeví ve chvíli, kdy se Bára na sociální síti nechá ošálit záhadným Kristiánem. Míša, zběhlá v komunikaci na internetu, pozná, že Kristián není ten, jak říká, ale pedofil hledající na internetu nezkušené dívky.

*„Zoufale si prohlížela jeho stránky v naději, že přece jen najde nějaký klíč. V tom jí došlo, co na nich nehraje. Mezi přáteli měl pouze dívky v Bářině věku, navíc všechny s českými jmény. Neměl tam žádné kluky, žádné starší lidi jako třeba rodiče, a hlavně nikoho se švédskými jmény. Na kluka žijícího ve Stockholmu to bylo víc než podivné.“<sup>104</sup>*

Kniha vyvrcholí záchranou Báry z rukou pedofila, což prověří přátelství mezi oběma dívkami. Zároveň si obě uvědomují, že i když mají pocit, že jsou samy, ve skutečnosti mají své rodiny, které je milují.

*„Slyšela jsem v jednom filmu: Někdy se musíte nejdřív ztratit, aby vás mohli najít,“ řekla Bára, když kamarádce vylíčila, co se seběhlo. „Tak nějak to bylo s námi...“<sup>105</sup>*

Veronika Matysová zpracovala téma nebezpečí na sociálních sítích velmi poutavou formou a snažila se poukázat na rysy, které by mladým dívkám v rámci komunikace na internetu s neznámou osobou měly být podezřelé. Zároveň se snaží dospívajícím ukázat, že i když si myslí, že jsou sami, není tomu tak, vždy je někdo, komu se mohou svěřit.

## 10.5 Joelle Charbonneau – Stačí jen chtít

Joelle Charbonneau se narodila 4. listopadu 1974 v Chicagu, kde se původně přiklonila k opernímu zpěvu a muzikálům. I přesto, že se momentálně věnuje psaní fantastických románů pro děti a mládež, zpěvu zůstala věrná a dává soukromé hodiny. Napsala několik knižních sérií z nich nejvýznamnější je *Univerzita Výjimečných*. V roce 2017 jí vyšla kniha *Stačí jen chtít*, která se zaměřuje na jeden z fenoménů dnešní doby.<sup>106</sup>

Autorka knihy *Stačí jen chtít* zvolila velmi aktuální téma sociálních sítí, které jsou součástí života většiny dnešních dospívajících. Spisovatelka ve své knize poukazuje na jednu z hrozeb, která může na mladistvé na sociálních sítích číhat. NEED, sociální síť představená

---

<sup>104</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013, s. 223.

<sup>105</sup> Tamtéž, s. 246.

<sup>106</sup> Srov. Joelle Charbonneau. *Humbook* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://humbookfest.cz/ucinkujici/joelle-charbonneau/>

v díle, je postavena na základní lidské touze po majetku a financích. Nejen dospívající v sobě schraňují přání, která se jim v reálném životě nedaří zrealizovat, a proto je tak jednoduché podlehnout kouzlu sociální sítě NEED, která je postavena na principu splněných přáních.

*PŘÁNÍ: Touha něco vlastnit nebo dokázat. Něco chtít.*

*POTŘEBA: Něco, co je důležité, protože je to zásadní, něco nezbytného bez čeho nemůžete žít.*

*CO POTŘEBUJETE?<sup>107</sup>*

Toto základní heslo zcela vystihuje celou knihu. Autorka se snaží poukázat na rozdíl mezi přáním a potřebou, že ne vždy se tyto dva pojmy dají zaměnit. Na nevyzrálosti středoškolských studentů postavila své základy sociální sít' NEED, která funguje na velmi jednoduchém principu. Po registraci může každý člen požádat sít' o co chce, podmínkou však je, aby dříve, než bude jeho potřeba zpracována, pozval na sít' dalších pět vhodných kamarádů, což síti slibuje velmi rychlé pokrytí celé střední školy v Nottawě, pro kterou je primárně určena. Hlavní hrdinka Kaylee Dunhamová netouží po běžně získaných věcech a ani nepředpokládá, že by jí sít' mohla pomoci. Kdo však nic nezkusí, nic nemá. Pro nemocného bratra si vyžádá novou ledvinu.

Autorka ukazuje kontrast mezi jednotlivými uživateli a jejich potřebami, kdy každý touží po něčem jiném a každý má jinou představu o své potřebě. NEED však nestojí na principu charity, za jednotlivá přání musí každý uživatel splnit drobný úkol.

*„NAPIŠTE NÍŽE UVEDENÝ VZKAZ NA PAPIR*

*A HOĎTE HO POD DVEŘE DOMU NA ADRESE*

*SYCAMORE LANE 519. NEJPRVE SI HO VYFOŤTE*

*A PAK VYFOŤTE I POPSANÝ DŮM. OBĚ FOTKY*

*VLOŽTE NA VÝVĚSKU PRO VZKAZY A PODTVRĎTE*

*TAK, ŽE ÚKOL BYL SPLNĚN.“*

*„DÍKY ZA VČEREJŠÍ VEČER. VÍM, ŽE MUSÍME*

*POČKAT, AŽ NASTANE TEN SPRÁVNÝ ČAS NA TO,*

---

<sup>107</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 7.

Zdánlivě všední úkoly, jako je doručit vzkaz, doručit krabičku na předem danou adresu či zapsat zakázku, se stupňují. Nikdo si neuvědomuje, že činy, které konají, mohou v důsledku někomu jinému ublížit. Kyalee velmi brzo procitne a uvědomí si nebezpečí sítě, nahlásí vše policii a rodičům, avšak nikdo jí nevěří, jelikož k síti se před nimi nejde připojit. Když však dojde k úmrtí mladé uživatelky sítě, je jasné, že něco není v pořádku. Situace se vyhroť a kvůli síti zemře několik dalších členů. Nakonec se Kaylee podaří přijít na to, kdo za tím stojí a proč byla síť vytvořena, čímž ji také nadobro smaže z internetové sítě. Za vším totiž stojí doktorka, která je nepřímo spojena s její rodinou a které se hlavní hrdinka po celou dobu svěřovala, ta vymyslela síť, díky které Kaylee může sehnat ledvinu pro svého bratra.

*„Vidiš, říkala jsem, že jsi chytřejší, než si o tobě ostatní myslí. Ano, požádala jsi o něco, bez čeho by tvůj bratr nepřežil, a tím se pro tebe všechno změnilo. A stejně tak se všechno změnilo pro Natea Weaklyho, který už díky tvému požadavku nebude potřebovat tu známku z fyziky, jež si přál.“*<sup>109</sup>

Kniha upozorňuje na manipulaci, která je prostřednictvím sociálních sítí velmi účinná a těžce zjištělná. Ukazuje nám, kam až je schopen člověk zajít, aby získal to, po čem touží. Na druhé straně si musíme uvědomit, že za své činy jsme odpovědní pouze my a nemůžeme svalovat vinu na někoho jiného. Jen my budeme s našimi skutky žít, jen my se s nimi musíme vyrovnat.

## 10.6 Ernest Cline – Ready Player One

Ernest Cline se narodil v Ohio 29. března 1972. Ve svém profesionálním životě vystřídal řadu zaměstnání, pracoval jako kuchař v bufetu, kuchal ryby, byl zaměstnán i ve videopůjčovně a je příležitostným IT technikem. K jeho velkým koníčkům patří hraní videoher, zajímá se o herní průmysl, což se promítlo i do jeho spisovatelské kariéry. Momentálně žije se svou rodinou v Texasu.<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 38.

<sup>109</sup> Tamtéž, s. 256.

<sup>110</sup> Srov. Ernest Cline. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/ernest-cline-38396>

V roce 2010 napsal svůj první román *Ready Player One*, který se stal světovým bestsellerem. Kniha je jakousi vizí do budoucnosti počítačových her i celého směřování lidstva. Ač se román odehrává v roce 2045, naráží na časy minulé. V knize nacházíme odkazy na literaturu, hudbu, filmy a hlavně videohry, které byly populární mezi léty 1980 až 1989, čímž autor bravurně spojil moderní technologie se starými hrami, jakými jsou Pac-man, Black Tiger, Zork aj.<sup>111</sup>

Svět v roce 2045 prochází obrovskou krizí, a to jak ekonomickou, energickou i sociální. Lidé na okraji společnosti zažívají kruté časy, mají problém nejen s bydlením, ale i se sháněním jídla, proto se většina uchyluje do virtuální reality s názvem OASIS. *Ready Player One* není příběh pouze o úniku ze skutečného světa a hledání štěstí ve virtuální realitě, ale systém OASIS skrývá také poklad. Jeho autor, James Halliday, ukryl do centra hry Velikonoční vejce, které, pokud bude nalezeno, zaručuje vládu nad celou sítí OASIS, což v podstatě znamená vládu nad celým světem.

*„Než jsem umřel,“ řekne Aborak, který teď promlouvá daleko hlubším hlasem, „vytvořil jsem své vlastní velikonoční vejce a ukryl ho někde uvnitř mé nejpoblíbenější videohry – OASIS. První osoba, která toto vejce nalezne, zdědí všechno mé dědictví.“<sup>112</sup>*

Hlavním hrdinou je Wade Watts, který neměl v reálném životě štěstí a lpí na virtuálním světě, kde je známý svým avatarem jménem Perzival. Po smrti zakladatele OASIS se spouští honba za Velikonočním vejcem, kde musí hráči získat tři klíče, jež jim otevřou bránu k pokladu. Prvních 5 let však nedojde k žádnému průlomů a vyvstane otázka, zda nějaké klíče doopravdy existují. To však změní až Wade Watts, který jako první objeví Měděný klíč, což rozpoutá honbu za Velikonočním vejcem. Boj o majetek a bohatství je v zuboženém světě to jediné, co lidi udržuje doopravdy naživu. Kromě jednotlivců pouštějících se do luštění záhady, se vytvoří také skupina, Sixteři, pracující na úkolu společným úsilím, kteří se nebojí zajít dál než za hranice virtuálního světa.

*„Oni ti vyhodili barák do vzduchu?“ „Vlastně to byl karavan,“ řekl jsem. „Stál na parkovišti obytných přívěsů. Zabili tady spoustu lidí, Aechu.“<sup>113</sup>*

---

<sup>111</sup> Srov. RECENZE: Geekovský svatý grál. Tím je kniha Ready Player One. *Fantazine.cz* [online]. 2012 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://fanzine.topzine.cz/recenze-geekovsky-svaty-gral-tim-je-kniha-ready-player-one>

<sup>112</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One*. 1. vyd. Brno: Jota, 2012, s. 13.

<sup>113</sup> Tamtéž, s. 207.



Hlavní hrdina ví, že je důležité schovávat se před nimi nejen ve hře, ale také v reálném světě. I přes veškeré překážky se mu povede získat všechny klíče a dokončit úkol. Autor nechává konec v určité smyslu otevřený, jelikož nám nesděljuje, s jakým úmyslem hlavní hrdina hodlá peníze využít.

Kniha v sobě snoubí nejen dobrodružství virtuálního světa, ale také vztah prožívaný mezi dvěma lidmi, kteří se znají pouze prostřednictvím svých avatarů. Na konci knihy dojde k jejich setkání a uvědomění si, že potkávat se v realitě je daleko lepší než ve virtuálním světě. V posledních slovech se setkáváme s částečným procitnutím: „*Najednou jsem si uvědomil, že snad poprvé, co si vůbec pamatuju, necítím ani tu nejmenší touhu nalogovat se zpátky do OASIS.*“<sup>114</sup>

## 10.7 Claudia Gabelová a Cheryl Klamová – Elusion

Kniha *Elusion*, pojednávající o úniku do virtuální reality, je společným dílem Claudii Gabelové a Cheryl Klamové. Claudia Gabelová se narodila 20. února 1975 a se svou tvorbou se orientuje především na mládež. Získala bakalářský titul v literatuře a rétorice na State University of New York v Binghamtonu a o tři roky později magisterský titul v angličtině a americké literatuře na Hofstra University. Hned po studiu se stala redaktorkou, což je jejím zaměstnáním i v současnosti. Spoluautorkou knihy je také Cheryl Klamová, která získala titul politologie na University of Michigan. Její cesta však nevedla do politiky, místo toho se stala herečkou a modelkou. Poté získala práci v National Geographic, kde titulkovala filmy a popisovala videa, což jí přivedlo ke psaní.<sup>115</sup>

*„Virtuální realita lepší než život? To je Elusion. Dokonalý svět bez problémů? To je Elusion. Místo, kde se plní všechna přání? To je Elusion. Smrtné nebezpečí? To je Elusion. Vítejte na zničené planetě, na níž se všichni uchylují do dokonalé virtuální reality. Vítejte ve virtuální realitě, která není tak dokonalá, jak se zdá.“*<sup>116</sup>

Autorky zvolily jako hlavní téma své knihy virtuální realitu, kam lidé utíkají od svých každodenních starostí. Samotný příběh je zasazen do Detroitu v USA, do doby, kdy je planeta již tak znečištěna, že bez ochranného kyslíkového štítu není možné vyjít na ulici.

---

<sup>114</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One*. 1. vyd. Brno: Jota, 2012, s. 509.

<sup>115</sup> Srov. Claudia Gabelová, Cheryl Klamová – *Elusion* (recenze). *Mfantasy* [online]. 2015 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://www.mfantasy.cz/2015/08/claudia-gabelova-cheryl-klamova-elusion-recenze/>

<sup>116</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: CoBoo, 2014, s. 15.

*„Vyběhnu ze stanice a mrknu na mamutí billboard, který ukazuje aktuální stav kvality ovzduší. Ted' je na něm mínus deset, neboli červený stupeň ohrožení, což znamená, že kyslíkové štíty jsou doporučené. Připraví mě to sice o čas, ale vymaním se z proudu lidí, kteří se valí ven na ulici, přidřepnu si k vysokému měděnému stožáru, abych si vyndala plastovou masku hruškovitého tvaru a nasadila si ji přes nos a pusku. Když ji mám správně nasazenou, zmáčknou stříbrné tlačítko na pravé straně, čímž aktivuji sání, takže mi štít drží přisátý k obličejí a z masky začne proudit kyslík, který budu dýchat, dokud se nedostanu dovnitř. A pak přijde kyselý déšť.“<sup>117</sup>*

Hlavní hrdinkou je Regan Welshová, dcera vývojáře, který své myšlenky vytvořit dokonalý virtuální svět, obětoval vlastní život. Po smrti otce je Regan přesvědčena, že *Elusion* je jeho nejlepším odkazem, který tady mohl zanechat.

*„Elusion byla tátův sen. Mořil se s ní...no roky, chodil do práce brzo a vracel se pozdě, pracoval o dovolených a na narozeniny a ...“ Podívám se Joskovi přímo do očí a zaregistruju, jak se mu napětí rozšířilo do celého obličejí. „Chtěl, aby byli lidi šťastní, aby měli nějakou radost,“ pokračuju. „chtěl zachovat krásu přírody a dát lidem možnost ji zažít.“<sup>118</sup>*

I přes několik výkřiků nesouhlasu se jejímu kamarádovi Patrikovi, který převzal firmu Orexis, zabývající se vývojem nových virtuálních destinací, podaří získat povolení na celonárodní distribuci. Příběh se dále rozvíjí po seznámení Regan s Patrikovým kamarádem Joshem, jehož sestra se stala na virtuální realitě závislá, i přesto, že firma Orexis omezila pobyt ve virtuálním světě časovým limitem. V hlavní hrdince se začne rodit pochybnost o bezpečnosti pobytu ve virtuální realitě a rozhodne se celé záležitosti přijít na kloub. Přes úvodní nezdary a neověřené informace zahlédne ve virtuálním světě svého otce, který má být údajně mrtvý, a ve chvíli, kdy je nalezen mladý člověk na pokraji života, je Regan jasně, že není vše, tak jak se zdá. Děj poté dostává rychlý spád, na jehož konci jsou je Regan s Joshem lapeni do virtuálního světa, kde se setkávají s jejím otcem a mnoha dalšími, kteří v něm byli nuceni zůstat.

---

<sup>117</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: CoBoo, 2014, s. 15.

<sup>118</sup> Tamtéž, s. 58.

*„Přede mnou stojí nejmíň dvacet dětí, kluků a holek ve věku od dvanácti do osmnácti let, všichni mají na sobě vybledlé, nevýrazné oblečení z hrstky různých Exitů. Zírají na mě s úctou a úžasem, jako by před nimi stál někdo, koho znají jen z vyprávění a pohádek.“<sup>119</sup>*

Kniha má otevřený konec, jelikož má i své pokračování, kde Josh s Regan bojují proti tomuto světu, jehož součástí se stali. Autorky zaměřily téma knihy na aktuální problémy. Hned v úvodu se musíme zamyslet nad aktuálním stavem technologií, které se ženou dopředu takovou rychlostí, jenž příroda není schopna akceptovat. Zároveň je zde ukázáno největší nebezpečí virtuálních světů, kterým je závislost. Claudii Gabelové a Cheryl Klamové se povedlo napsat knihu, po jejímž přečtení se každý musí zamyslet nad tím, jakým směrem se náš svět ubírá.

## **10.8 Conor Kostick – Epic**

Conor Kostick je autorem mnoha historických a politických děl, avšak pro tuto práci je důležitá hlavně jedna, kterou autor pojmenoval *Epic*. Příběh o útěku lidí do virtuální země má velmi podobný princip, na kterém byly založeny knihy *Elusion* a *Ready Player One*, jež byly představeny výše. Nedostatek přírodních i informačních zdrojů v reálném životě stojí oproti virtuální realitě, kde lidé mohou získat to, po čem touží. Pomocí *Epicu*, virtuální reality, se řeší spory, které vznikají ve skutečném světě, *Epic* udržuje pořádek a zcela vylučuje jakýkoliv fyzický útok, který je okamžitě trestán vyhnanstvím. Kromě toho získávají lidé prostřednictvím virtuální reality peníze, které využívají v reálném světě. Celé virtuální prostředí je vedeno úzkou skupinkou lidí.

Autor si zvolil za hlavního hrdiny Erika, který žije se svou rodinou na olivové farmě. Farmáři tráví ve virtuální realitě mnoho času kvůli získání prostředků pro vlastní živobytí. Avšak Erik a jeho přátelé si brzy uvědomí, že nemají šanci zvítězit v prostředí, které je řízeno privilegovanou skupinou, tzv. Ústředím.

*„Snila jsi někdy o tom, že bys vyzvala Ústředí na souboj a vyhrála?“ zeptal se jí. Erikova otázka vycházela ze samé hlubiny jeho duše. Tam ji také obvykle skrýval s výjimkou chvíl, kdy myslel na budoucnost. „V jednom kuse.“ Injeborg se na něj podívala, jejich oči se setkaly a Erik věděl, že si naprosto rozumí. Najednou byl rád, že se prořekl. „Zato já ani*

---

<sup>119</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: CoBoo, 2014, s. 294.

*jednou,“ řekl Bjorn a pokrčil rameny, aby ukázal, jak střízlivě uvažuje. „Je to příliš nerealistické.“<sup>120</sup>*

Erik a jeho kamarádi si uvědomují, že boj proti silnějším protivníkům je nereálný, a musí přijít na způsob, jak napadnout hru zevnitř. Hlavní hrdina nalezne metodu, jak obejít samotnou hru a zabít draka, čímž se dostanou k pohádkovému pokladu, za který by si mohli koupit patřičné vybavení a lektvary, které by jim pomohly k poražení Ústředí.

Prvotní úvahy o získání potřebných zdrojů pro lepší život, jsou však zahrnány do pozadí a hrdinové se rozhodnout svrhnout privilegovanou vrstvu tím, že zničí samotnou virtuální realitu. Lidé nadále nebudou žít v prostředí, které je eliminuje, ale budou pracovat na svém živobytí v realitě.

*„Anonemus si je jistý, že Ústředí dokáže napadat a zabíjet hráče mimo arénu. To jen my si myslíme, že to Epic nedovolí, protože nás to tak naučili. Jenže oni mají kódy, pomocí kterých mohou vytvořit postavy, které zabijí – a samy mohou být zabity – mimo arénu. ... Kromě toho se domnívá, že kdybychom se jakkoli pokusili ohrozit Ústředí, nebudou váhat ani chvíli a všechny nás nechají odstranit – dřív než je stačíme vyzvat na souboj v amfiteátru.“<sup>121</sup>*

Během svého dobrodružství se dozvídají, že je možné celou hru ukončit naleznutím *Epicus Ultima*. Je jim však jasné, že právě tomu se bude Ústředí snažit zabránit, a to nejen v samotné hře, ale účastníci jsou ohroženi i v realitě. Příběh končí epickým bojem a zničením hry, což pro většinu lidí znamená vysvobození.

*„A co ty, Bjorne? Nelituješ, že Epic skončil?“ zeptal se knihovnik. „Hrom a blesky! Nikdy! Bratr Inny tak vehementně kroutil hlavou, že se museli smát. „Nesnášel jsem to. Víte kolik hodin jsem před prací a po práci trávil na svém bojovníkovi? Je skvělé mít konečně čas na malování.“<sup>122</sup>*

Kniha je psána jak z pohledu hlavního hrdiny, tak také ze strany protivníků, proto si čtenář může vytvořit vlastní náhled na situaci. Autor se zaměřil hlavně na vyobrazení virtuální reality jako omezující prvek v životě. Procitnutí a prolomení strachu ze změny nakonec lidem ukáže, jaký život mohou doopravdy mít. V podobě novinových článků, které

---

<sup>120</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 13.

<sup>121</sup> Tamtéž, s. 195.

<sup>122</sup> Tamtéž, s. 353.

jsou do knihy začleněny se autor snaží, aby se čtenáři zamyslely nad rozložením společnosti, které vládne jedna privilegovaná skupina. Dává tak podnět k zamyšlení, jaké státní uspořádání je pro společnost nejlepší.

## 10.9 Ursula Poznanski – Erebos

Spisovatelka Ursula Poznanski se narodila 30. října 1968 ve Vídni, kde se svou rodinou žije dodnes. Na vysoké škole se věnovala studiu japanologie, teatrologie, práva a publicistiky. Momentálně pracuje jako redaktorka ve vydavatelství zaměřující se zdravotnické knihy. Debutovala v roce 2003 s knihou pro děti. Kniha *Erebos*, vydaná v roce 2010, je jejím první thrillerem.<sup>123</sup>

Hlavním hrdinou je středoškolský student londýnské školy Nick Dunmore, který si povšimne, že si jeho spolužáci předávají krabičku, která mění jejich dosavadní život. Jednoho dne se dostane záhadný balíček i k němu a on zjišťuje, že je to DVD s hrou zvanou Erebos. Ač není Nick v hraní her začátečník, po spuštění zjišťuje, že tato hra je něčím výjimečná. Hra s daným hráčem komunikuje, dává mu úkoly i hrozí. Hra není volně přístupná, nikdo si ji nemůže koupit, a navíc je svazována mlčenlivostí, kdy musí být slib opakován po každém přihlášení. I přesto, že všechny hráče Erebos uchvátí, nikdo neví, k čemu hra směřuje a jaký má cíl. Virtuální svět však není svou vlastní bublinou, jelikož ovlivňuje i ten reálný. Aby se hlavní hrdina dostal do dalších úrovních, musí plnit úkoly, a to nejen ve virtuálním světě.

*„Váhá, ale nakonec se přece jen zeptá. „To znamená, že ten úkol mám splnit v Londýně? Ve skutečnosti? „Přesně tak. Ať už realita znamená cokoli.“<sup>124</sup>*

Hra vtáhne všechny do děje a z počátku jsou to jen nevinné úkoly, u kterých nikdo neshledává problém v jejich provedení. Poprvé se Nick nad hrou zamyslí ve chvíli, kdy najde Krystal přání, nevěří, že by mu Erebos nějak pomohl, ale přesto prosbu vysloví: *„Nick Dunmore si přeje, aby se Emily Carverová rozešla z Ericem Wuem. Přeje si, aby už spolu nechodili.“<sup>125</sup>*

Hra nějakým způsobem ovlivní život Emily a Erika, což vyústí v jejich rozchod. V tu chvíli si Nick uvědomuje, že Erebos není obyčejnou hrou.

Ve chvíli, kdy Nick dostane za úkol nasypat svému učiteli prášky do pití, u kterých zjišťuje, že ve větším množství mohou způsobit smrt, se hře vzepře a úkol nesplní.

---

<sup>123</sup> Srov. Ursula Poznanski. *Databáze knih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/ursula-poznanski-28938>

<sup>124</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebos*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 55.

<sup>125</sup> Tamtéž, s. 164.

Za nesplnění úkolu je automaticky vyloučen ze hry. Jeho procitnutí se dostavuje záhy a Nick zjišťuje, že hra existuje pouze s jedním důvodem, pomstít se.

„Byl Erebos opravdu stvořen jen proto, aby ho...zničil, jak řekl posel? Proč? Jak by ho měli varovat? A hlavně před čím?“<sup>126</sup>

Společně se svou kamarádkou Emily se pouští do dobrodružství, jehož cílem je hru zastavit. Na konci knihy se čtenář dozvídá, za jakým účelem byla hra původně stvořena.

„To je Boží jiskra. Tátův nejzamílovanější projekt. Chtěl, aby si hráči navzájem dávali dárečky nebo se v reálné světě navzájem podrželi. Aby neseděli jen u počítače, ale seznamovali se s jinými lidmi.“<sup>127</sup>

Avšak zlé úmysly hru přetvořily v nástroj pomsty. Autorka se snažila poukázat nejen na fakt, že dnešní technologie jsou snadno napadnutelné, ale také na závislost dětí na počítačových hrách. Musíme si však uvědomit, že sami o sobě nejsou technologie špatné. To z nich dělají lidé, kteří je stvořili, či ti, které je využívají.

## 10.10 Anders de la Motte – Game

Anders de la Motte, bývalý švédský policista a šéf ochranky IT firmy, se narodil 19. června 1971. Momentálně se žíví jako mezinárodní konzultant v bezpečnostních službách. Již v roce 2010 debutoval se svým thrillerem *Game*, který byl do českého jazyka přeložen o dva roky později. Jeho kniha měla ve Švédsku velký úspěch a získala cenu „Prvotina roku“, následně vyšla v dalších 28 zemích. Dílo bylo pouze vrcholem ledovce, jelikož autor navázal pokračováním v podobě titulů *Buzz* a *Bubble*, které dotvořily třídílnou sérii zaměřující se na zneužívání moderních technologií a sociálních sítí. Mimo jiné mu v roce 2014 vyšla kniha *MemoRandom* a o rok později její pokračování *Ultimátum* s námětem z policejního prostředí. Jeho prozatím poslední kniha *Konec léta*, vydaná v roce 2016, byla do českého jazyka nově přeložena v roce 2018.<sup>128</sup>

První kniha trilogie *Game* se zaměřuje na zneužívání moderních technologií. Setkáváme se zde s hrdinou HP, který je hned v úvodu knihy konfrontován s technologiemi. Na sedadle metra nalezne telefon, který ho láká, aby se přidal ke hře. HP neodolá a ke hře se přidá. Jeho prvním úkolem je ukradnout deštník od muže, který má nastoupit do stejného

---

<sup>126</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebos*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 278.

<sup>127</sup> Tamtéž, s. 287.

<sup>128</sup> Srov. Anders de la Motte. *Databazeknih.cz* [online]. 2008 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/anders-de-la-motte-47098>

metra, kterým jede HP. Ač je HP přesvědčen o tom, že tento úkol je pouze vtipem, neodolá a úkol splní. Hra ho zaujme, proto ve chvíli, kdy si má vybrat svou další cestu ve hře, zvolí červené tlačítko.

*„Dobrá práce, HP!*

*Tvým dnešním úkolem je vybrat si tlačítko.*

*Než odpočet dosáhne nuly, chci, abys jedno z nich zmáčkl.*

*Vybereš-li si modré, vše půjde dál jako doposud,*

*budeš dostávat peníze*

*a úkoly jednoduššího typu. Jistý a stálý příjem,*

*okořeněný troškou napětí.*

*Vybereš-li si však červené, zastaví se hodiny*

*tvého starého života*

*a vkročíš do zcela nových zážitků, o jakých*

*ses dosud neodvažoval ani snít.*

*Zvýší se riziko, ale samozřejmě i odměny.*

*Jen málokdo je způsobilý pro tuto úroveň,*

*otázka zní: máš na to ty? “<sup>129</sup>*

Dobrodružství, jež HP prožívá, se prolíná s příběhem Rebeccy Normenové, jeho sestry, která pracuje jako budyguard. Oba děje se ze začátku nijak nedoplňují, až později čtenář zjišťuje jejich propojenost. Úkoly se stávají stále nebezpečnějšími, až hlavní hrdina pochopí, že je hra doopravdy nebezpečná a pokusí se z ní vystoupit, což jak zjišťuje, není možné. Poslední třetina knihy je tak věnována snaze zjistit, kdo manipuluje samotnou hrou. Jak zjišťuje, hra ho celou dobu sleduje, a je potřeba i v reálném životě ustoupit do pozadí, aby nepřišel k úhoně.

---

<sup>129</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013, s. 52-53.

Kniha končí otevřeným koncem, jelikož je pouze prvním dílem trilogie. HP se rozhodne, že hru zveřejní a napíše do místního bulváru.

„Milý bulváre,

*zhruba před čtyřmi týdny jsem ve vlaku našel mobilní telefon. Lesklý model z leštěné oceli a skleněnou dotykovou obrazovkou. Ten mě zatáhl do řetězce událostí, které vyvrcholily před pár dny na Torshammsgatan a o kterém se s vámi nyní chci podělit...*<sup>130</sup>

Autor trilogie Game odpovídá v článku *Inspiroval mě Kurt Cobain a Simpsonovi*, říká autor trilogie Game na dotaz *Vaše série místy připomíná orwellovského Velkého bratra* takto: „*Ano. Díky vymoženostem jsme mnohem svobodnější, ale paradoxně snadněji vysledovatelní. Elektronické stopy po sobě zanecháváme často úmyslně. Zvykli jsme si být pořád na Twitteru nebo na Facebooku. Donesou vám jídlo v restauraci, vy ho vyfotíte a tisíce vašich přátel a jejich přátel rázem vědí, kde sedíte, co jíte a jak vám chutná.*“<sup>131</sup> Třídílná série má tedy určité poslání varovat lidi před zneužitím moderních technologií a nabádá je, aby se zamysleli nad svým jednáním.

---

<sup>130</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013, s. 356.

<sup>131</sup> KUBÍČKOVÁ, Klára. Inspiroval mě Kurt Cobain i Simpsonovi, říká autor trilogie Game. *IDnes*[online]. 2014 [cit-2018-03-08]. Dostupné z: [https://kultura.zpravy.idnes.cz/rozhovor-anders-de-la-motte-dfb-literatura.aspx?c=A140518\\_225359\\_literatura\\_kla](https://kultura.zpravy.idnes.cz/rozhovor-anders-de-la-motte-dfb-literatura.aspx?c=A140518_225359_literatura_kla)



## **Praktická část**

Praktická část diplomové práce je zaměřena na tvorbu pracovních listů, které budou využity v hodině literatury. Ke každému pracovnímu listu je vypracován metodický pokyn, který vysvětluje, proč byly jednotlivé knihy vybrány a jaké metody byly zvoleny. Nalezneme zde informace o zvolené knize, orientačním časovém plánu a podrobný popis jednotlivých úkolů. Konkrétní pracovní listy jsou součástí přílohy této práce. V každém metodickém pokynu bude odkaz na číslo pracovního listu, který se k němu vztahuje. Vytvořené pracovní listy nebyly reálně vyzkoušeny ve výuce, proto je časový plán i doporučený ročník spíše inspirativní.

## **11 Metodické pokyny k pracovním listům**

### **11.1 Petra Braunová – Klub radostí dnešního dne**

**Téma pracovního listu:** Falešné profily

**Kniha:** *Klub radostí dnešního dne*

**Autor:** Petra Braunová

**Časový plán:**

S ohledem na množství kreativních činností, je správné nic neuspěchat a nechat žákům patřičný čas. Celý pracovní list by však měl být vyřešen do 90 minut (dvě vyučovací hodiny). V rámci tohoto časového úseku by měl zůstat ještě čas na reflexi pracovního listu žáky.

**Doporučený ročník:** 8. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 1

Kniha *Klub radostí dnešního dne* upozorňuje na existenci fiktivních profilů. Lidé s jejich pomocí mohou negativně ovlivňovat a využívat ostatní. Cílem pracovního listu je poukázat na nebezpečí falešných profilů a ukázat, jak žáci mohou jednotlivé falešné profily vystopovat. Na konci budou žáci mít seznam toho, čeho si mají všimnout na Facebookových profilech, aby odhadli jejich reálnost či falešnost. Kromě toho si žáci vyzkouší vytvořit si vlastní falešný profil a na základě něho bude prezentována skutečnost, že zveřejněné informace mohou ostatním uživatelům zjednodušit přístup k člověku a také to, že informace, které o sobě poskytneme mohou u ostatních vzbudit jiné představy o samotném uživateli.

## **Cíle:**

Žák bude na konci výukového bloku schopen rozeznat falešný a reálný profilový účet na sociálních sítích.

Žák bude na konci výukového bloku schopen si uvědomit, že není správné o sobě zveřejňovat soukromé informace.

Žák bude konci výukové bloku schopen napsat klady a zápory Facebooku.

## **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

### *Úkol č. 1:*

První úkol žáci dostanou bez předchozího komentáře. Dnes již všichni žáci ví, co je Facebook a jsou schopni zamyslet se nad jeho klady a zápory. Úkolem tedy bude napsat co nejvíce kladů a co nejvíce záporů. Poté necháme žáky, aby své nápady přečetli a ty nejlepší či stále se opakující zapíšeme na tabuli.

1. Vyzdvihněte jeden klad, který vystihuje celou sociální síť Facebook.
2. Vyberte jeden zápor, který se vám zdá nejvíce zneklidňující.
3. Převáží klady či naopak zápory?

### *Úkol č. 2:*

Žáci budou mít za úkol přečíst si velmi krátkou ukázkou pojednávající o založení skupiny na Facebooku. Skupina *Klub radostí dnešního dne* má svá pravidla, která se musí dodržovat. Jediným požadavkem je každý den zveřejnit jednu svoji radost. Je však reálné, aby si každý den člen skupiny sedl k počítači a napsal svou denní radost, když je dnešní doba založena na rychlosti? Což dokládá i zkracování slov v komentářích na Facebooku a vyjadřování pocitů jedním kliknutím na příslušnou náladu či smajlíka. Druhá otázka pod úryvkem je již na odlehčení. Žáci si vezmou své mobilní telefony a spočítají, kolika skupin jsou členy. Pokud se ve třídě vyskytne žák, o kterém víme, že mobil nemá, můžeme otázku vynechat. Zároveň se učitel může optat, jak často je navštěvují a zda nemají v seznamu již staré a nenavštěvované skupiny. Poté se zaměříme na pojmenování jednotlivých skupin. Láká originální jméno uživatele, aby se ke skupině připojili, nebo jsou skupiny pojmenovány spíše reálně, aby bylo jasné, na co se zaměřují?

1. Myslíte si, že by v reálném životě měla skupina Klub radostí dnešního dne úspěch? Proč ano, proč ne?
2. Podívejte se na své mobilní telefony, zapněte Facebook (kdo je tam registrovaný) a spočítejte, kolika skupin jste členem. Pokud chcete, vyberte jednu s nejzajímavějším názvem a prezentujte ji před třídou.

*Úkol č. 3:*

Opět si žáci přečtou krátký úryvek z knihy *Klub radostí dnešního dne* od Petry Braunové, který se zaměřuje na vytváření fiktivních profilů. Monika, hlavní hrdinka knihy, nefiguruje na sociální síti pod svým vlastním jménem. Na jejím prvním profilu se prezentuje jako Sylvie Slezáková, žena, která založila Klub radostí dnešního dne a na druhém jako Martin Hlávka, který si píše s Lenkou a ve vztahu po internetu ji, jak se říká, „vodí za nos“.

1. Kolik má Monika profilů?
2. Jakým způsobem vybrala fotografii Martina Hlávky? Co bylo jejím cílem?
3. Myslíte, že Lenka pozná, že Martin Hlávka není opravdový?
4. Zkuste se vžít do kůže Lenky, jak se bude cítit, až zjistí, že Martin Hlávka je pouze výplod Moničiny fantazie.
5. Je pro tebe Monika záporný či negativní hrdina? Můžeme se stoprocentně přichýlit k jedné straně?

*Úkol č. 4:*

Další úkol je zaměřen na volné psaní. Žáci si přečtou krátkou ukázkou, na jejíž téma budou psát nanejvýš čtyři minuty. Zformulují si tak dosavadní myšlenky a zamyslí se nad svým počítáním na sociálních sítích.

*Úkol č. 5:*

Žáci si ve dvojicích vytvoří vlastní fiktivní postavu, kterou pojmenují, vymyslí si datum narození, záliby, adresu, telefon, jméno matky a její povolání a mnoho dalších informací. Dostanou také časopisy, ze kterých si mohou vybrat obrázek a vytvořit tak profilovou fotku svého uživatele. Po skončení této aktivity budou svoji postavu prezentovat před třídou a ti se budou pokoušet, na základě získaných informací, vymyslet, co o ní říkají. Cílem je žákům ukázat, že prezentované sdělení mohou hodně vypovídat a jiní uživatelé mají možnost představit si pod profilem zcela jinou osobu, než ve skutečnosti jsme.

Po aktivitě si společně zodpovíme následující otázky, aby proběhla reflexe. Žák si musí uvědomit, že není vhodné některé informace veřejně sdělovat, jelikož jsou soukromé. Na dnešních sociálních sítích se o uživatelích dozvídáme daleko více, než bychom měli. Některé informace musíme zkrátka vynechat, abychom na sebe neupozorňovali ty, kteří by nás mohli využít.

1. Podívejte se zpět do svého vymyšleného profilu, které informace by se neměly zveřejňovat?
2. Proč si myslíte, že si lidé dělají fiktivní profily? Může mít fiktivní profil i kladnou stránku?
3. Na Facebookových stránkách můžeme volně přidávat jakékoliv informace. Je správné zveřejňovat soukromé informace o ostatních lidech? Zkuste se zamyslet jaké informace bychom neměli zveřejňovat?

#### *Úkol č. 6:*

Poslední úkol v pracovním listu je, aby se žáci podívali na následující obrázky fiktivních profilů a zkusili vyhodnotit, proč jsou vymyšlené. Prostřednictvím této ukázky vytvoříme seznam, jak poznat fiktivní profil. Všechny profily mají něco společného. Prvním alarmujícím prvkem je nedávno založený účet, na kterém vidíme, že uživatel je velmi aktivní. Autor se snaží, aby profil působil reálně, což nejde, jelikož běžný profil má svou historii příspěvků, přátel, kteří ho znají. Fiktivní účet nemá šanci získat takovou historii, proto při bližším pohledu nepůsobí reálně. Dalším znakem je mnoho přátel, kteří ho neznají. Fotografie a statusy takového profilu ukazují, že jeho uživatelé jsou stále na dovolené, stále mají volno. Kradené a zveřejňované fotografie jsou většinou z Ameriky od moře, kde je stále slunečno a teplo. Aby se vytvořila velmi rychle historie, uživatel často sdílí mnoho odkazů a reklam jiných. Pozor si musíme dávat i na perfektní profilové fotografie. Fotky, které jsou až moc vyretušované a které najdeme i v albech neodpovídají reálnému uživateli. I přes veškeré informace však nemusíme zjistit, že se jedná o fiktivní profil.<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Jak poznat fake účty na Facebooku?. *Michal Krčmář*[online]. 2015 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <http://www.krcmic.cz/jak-poznat-fake-ucty-na-facebooku/>

## 11.2 Katie Finn – TOP 8

**Téma pracovního listu:** Nabourání do profilu na Facebooku

**Kniha:** *TOP 8*

**Autor:** Katie Finn

**Časový plán:**

Pracovní list, vzhledem ke krátkým článkům, by měl být zpracován v jedné vyučovací hodině.

**Doporučený ročník:** 8. ročník

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 2

Katie Finn ve své knize představila velmi aktuální téma dnešních mladých lidí. Dennodenně se nám stává, že jsou naše Facebookové profily hacknuty a my se s tím musíme nějak vypořádat. Hlavní hrdince hackeri nabourali celý počítač a vypustili do světa všechna tajemství. Společně se žáky se zaměříme na pomlouvání za zády lidí a zkusíme se vžít do role jak hlavní hrdinky, tak ublížených kamarádů.

**Cíle:**

Žák bude na konci hodiny schopen vlastními slovy vysvětlit pojem hacker.

Žák bude na konci hodiny schopen napsat 5 dobrých a 5 špatných hesel na internetu.

Žák bude na konci hodiny schopen napsat dopis.

**Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

*Úkol č. 1:*

V prvním úkolu si žáci přečtou úryvek z první části knihy a budou muset vymyslet, co se stalo. Po dovolené se hlavní hrdinka vrací zpátky domů a těší se, jak se přihlásí na sociální síť Friendverse, avšak po přihlášení zjišťuje šokující informaci. Někdo se jí do profilu naboural a zcela ho změnil.

### *Úkol č. 2:*

Žáci se přečtou komentáře, které se za dovolenou shromáždili na profilové stránce. Bohužel se hlavní hrdince někdo naboural do profilu a zveřejnil tajné informace o jejích kamarádech. Ti mají pocit, že je Madison zradila. Společně se sousedem mají vymyslet, jak by postupovali, na co by se měli jako první zaměřit. Také je jejich úkolem vžít se do kůže Madison a snažit se pochopit její pocity.

1. Jak byste vyřešili tuto situaci? Shodli jste se se sousedem na postupu.
2. Zkuste se vžít do kůže Madison. Jak se asi cítí?
3. Myslíte, že jí kamarádi odpustí?
4. Co bychom měli dělat, kdyby se nám někdo naboural na náš profil?

### *Úkol č. 3:*

Žáci mají ve dvojici bez předchozího komentáře vymyslet 5 kvalitních a 5 špatných hesel. Učitel poté napíše nejlepší z nich na tabuli, stejně tak učiní i se špatnými hesly. Posléze budou žáci muset vymyslet 4 zásady vzniku správného hesla. Poté si vše analyzují a učitel je informuje o správném řešení. Je nutné si uvědomit, že i v dnešní době je nejoblíbenějším heslem 1234, a to i přesto, že všichni vědí, že hackeri běžně nabourávají profily.

### *Úkol č. 4:*

V úryvku se hlavní hrdinka zamýšlí nad tím, jak mohl její přítel uvěřit komentářům a zprávám po sociální síti, které zapříčinily rozchod. Se žáky se budeme zaměřovat na to, zda je normální rozcházet se s někým po síti. Také by měl učitel nechat prostor pro vlastní názory, zda by věřili takovým zprávám oni nebo by si vše ověřili na osobní schůzce.

1. Jak je možné, že Justin uvěřil zprávám na sociální síti? Je normální, že se lidé rozcházejí po síti?
2. Věřili byste někomu, kdo vám napíše po Facebooku, že se s vámi rozchází? Sešli byste se s ním osobně?

### *Úkol č. 5:*

Učitel dá do rohů kartičky s nápisy souhlasím, spíše souhlasí, spíše nesouhlasím a nesouhlasím, poté bude číst žákům připravené otázky. Cílem je zjistit, co si žáci o tématu myslí a zda jsou schopni své názory obhájit.

1. Už se mi stalo, že mě někdo na Facebooku hacknul a mluvil mým jménem s kamarády.
2. Po této hodině si budu předělávat heslo, jelikož jsem zjistil/a, že je nedostatečné.
3. Překvapilo mě, že nejpoužívanějším heslem je 1234.
4. Je správné mít jedno heslo, které používám pro všechna přihlášení.
5. Je mi jedno, zda se mi někdo nabourá na účet.
6. Knihu, kterou nám učitel/ka představil/a jsem znal/a.
7. Madison se hacknutím účtu sociální sítě zbořil svět.
8. Když si jeden z mých kamarádů změnil status na zadaný, tak tomu stoprocentně věřím.
9. Je velmi důležité, co na sociální sítě zveřejňuji.
10. Nikdy jsem nezveřejnila nic škaredého o mých přátelích.

*Úkol č. 6:*

V ukázce žáci zjistí, jakým způsobem Madison vyřešila svůj problém. Se svými největšími kamarády mluvila samozřejmě osobně, ale pro jistotu poslala ještě jednu všem omluvný dopis. Její zpráva je unikátní tím, že si hlavní hrdinka uvědomuje, že to, co vyplulo prostřednictvím hackerů na povrch, vlastně řekla ona sama. Společně se žáky probereme, zda je správné pomlouvat lidi za zády nebo jim to raději říct do očí.

1. Jakým způsobem se Madison omluvila přátelům na sociální síti?
2. Co si hlavní hrdinka uvědomila? Mohli za zveřejněná tajemství jenom hackeri?
3. Myslíte, že mohla Madison zvolit jinou formu omluvy?
4. Vžijte se do role jednoho jejího kamaráda či kamarádky a napište jí dopis s odpovědí.

Jako poslední úkol se mají žáci vžít do role jednoho z jejích kamarádů či kamarádek a odpovědět jí na dopis. Pomocí této metody se budou moci žáci vžít do role jednoho z ublížených kamarádů. Budou si také moci vybrat, zda by jí odpustili vše, co se stalo či ne.

### **11.3 Solange Bied–Charreton – Enjoy**

**Téma pracovního listu:** Proti proudu

**Kniha:** *Enjoy*

**Autor:** Solange Bied-Charreton

### **Časový plán:**

Čas je ovlivněn prostorem, který bude dán žákům na tvorbu vlastní sociální sítě. Celkový čas i s reflexí pracovního listu by však neměl zabrat více jak dvě vyučovací hodiny.

**Doporučený ročník:** 8. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 3

V pracovním listu jsou využity ukázky z knihy *Enjoy* od Solange Bied-Charreton, která ukazuje dva pohledy na sociální sítě. Charles, pohlčený sociální sítí, nechápe důvody a jednání Anne-Laure, která nechce mít se sociálními sítěmi nic společného a považuje je za přežitky. Odlišný pohled obou hrdinů knihy se navzájem střetává a na konci Charles uznává, že se svět netočí pouze kolem sociální sítě. Žáci si vyzkouší vytvořit si svou sociální síť se všemi náležitostmi a celkovým zaměřením. V posledním úkolu se poté vžijí do role Anne-Laure a budou se zamýšlet nad tím, proč nechce jít hrdinka knihy s davem a přispívat na sociální sítě.

### **Cíle:**

Žák bude na konci výukového bloku schopen přiřadit jednotlivá loga ke jménům sociálních médií.

Žák bude na konci výukového bloku schopen si uvědomit, že jsme díky zveřejňování příspěvků na sociálních sítích stále sledováni.

### **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

#### *Úkol č. 1:*

V dnešní moderní době jsou i žáci základních škol zblhlí v internetovém surfování a komunikaci, neměl by být tedy žádný problém přiřadit k jednotlivým logům jejich názvy. Díky této aktivitě žáci zjistí, jaké je téma hodiny. Úkol obsahuje celkem 8 obrázků, se kterými se na internetu prostřednictvím počítače či aplikací v mobilu setkáváme každý den.

#### *Úkol č. 2:*

Na počátku dostanou žáci za úkol přečíst ukázku z knihy *Enjoy*, která pojednává o sociální síti ShowYou. Hlavní hrdina Charles i ostatní uživatelé musí pro to, aby byli její součástí, zveřejnit každý týden jedno video. Pokud by se tak nestalo, byli by okamžitě ze sítě



vyloučeni, což by v jejich případě znamenalo konec společenského života. K úryvku jsou připojeny otázky, díky kterým bude text rozebrán. Většina otázek se vztahuje k pochopení úryvku z knihy. U žáků bude prověřena pozornost a logické myšlení. Celý úryvek byl vybrán kvůli navození atmosféry, jelikož na jeho téma bude následovat další aktivita. Poslední otázka by měla vzbudit debatu na téma, zda existují nějaké hranice při zveřejňování příspěvků. V dnešní době jsou sociální sítě zavaleny velkým množstvím fotografií, videí, komentářů atd., které vidí všichni naši přátelé. Je tedy třeba zamyslet se nad tím, zda zveřejňované informace jsou vhodné či ne.

1. Jaké pravidlo musí splnit každý uživatel sociální sítě ShowYou?
2. Existovala výjimka, jak se z týdenního videa omluvit?
3. K čemu autorka v textu přirovnává život na síti?
4. Existují nějaká omezení na zveřejňování videí? Máte vlastní hranice, co byste na sociální síť nikdy nevyvěsili?

*Úkol č. 3:*

Ve třetím úkolu navážeme na informace získané díky předchozímu textu. Žáci budou mít za úkol ve skupinách po 4-5 členech vymyslet vlastní sociální síť. Budou se muset shodnout na názvu sítě, na jejím zaměření, podmínkách přijetí a nakreslit také vlastní logo. Na konci aktivity se budou skupiny navzájem hodnotit a vyberou nejlépe zpracovanou sociální síť. Vítězná skupina získá odměnu.

*Úkol č. 4:*

Úryvek se zaměřuje na konfrontaci člověka, který pro udržení na sociální síti ShowYou udělá cokoli, s člověkem, který netouží jít s davem. Cílem je, aby si žáci uvědomili, že je pouze na nich, zda podlehnou sociálním sítím. Z textu bude zvýrazněna jedna z vět, která shrnuje celý úryvek. Na jejím základě se žáci pokusí charakterizovat obě postavy, jejich vlastnosti budou vypisovat do tabulky, které poté budeme navzájem srovnávat. Nesmíme však také zapomenout na ty, kteří nejsou na sociálních sítích aktivní. Pokud takový žák či žáci ve třídě budou, necháme jim prostor pro svůj pohled na situaci. Ostatním může jejich výpověď umožnit zamýšlení se nad tím, že není správné vyčleňovat ty, kteří nejednají tak jako oni. V neposlední řadě je třeba žákům ukázat, kolik času tráví mladiství na internetu a sociálních sítích. Nemohli by dělat něco jiného? Nebylo by lepší trávit čas jinou produktivnější aktivitou?

1. Znovu si přečtete větu: „*Oči, co nic neviděly, se setkaly s očima holky, co neexistovala.*“<sup>133</sup> Jak byste ji interpretovali? Zkuste krátce charakterizovat tyto osoby.
2. Sedí v této třídě někdo, kdo není součástí jakékoli sociální sítě a chce se s námi o tuto zkušenost podělit?
3. Myslíte si, že člověk, který není na sociální síti, o něco přichází?
4. Kolik denního času průměrně strávíte prohlížením příspěvků a psaní komentářů na sociálních sítích?
5. Zkuste zadat do sociální sítě svoje jméno a spočítejte, kolik profilů, a tedy kolik různých lidí vystupuje pod stejným jménem a příjmením. (počítejte i různé obměny jména)

*Úkol č. 5:*

Poslední úryvek byl vybrán z doslovu Martina Šáchy v závěru knihy. Zaměřuje se na Anne – Laure, která není součástí sítě ShowYou. Charles, druhá postava knihy, nechápe její jednání. Další část se věnuje sledování lidí v dnešní moderní době, kde nejsme nikdy skryti. Otázky pod textem se přímo zaměřují na tento problém. Po celém výukovém bloku a získaných informací budou mít žáci za úkol vžít se do situace Anne-Laure a napsat pár vět, které zdůvodní její rozhodnutí nejít s davem a nebyť přihlášená na žádné sociální síti.

1. V textu se říká, že jsme odevšad sledováni. Je tomu doopravdy tak?
2. Co si představíte pod pojmem *stínový profil*?
3. Zkuste se vžít do Anne-Laure a napište vysvětlení, proč se nikdy neregistrovala na sociální síť.
4. Je možné, aby někdo zcela zmizel, když žijeme v době propojené internetem?

## **11.4 Veronika Matysová – Míša v síti**

**Téma pracovního listu:** Falešné profily na internetu

**Knih:** *Míša v síti*

**Autor:** Veronika Matysová

---

<sup>133</sup> BIED-CHARRETON, Solange. *Enjoy*. 1. vyd. Praha: Odeon, 2014, s. 46.

### **Časový plán:**

Zpracování pracovního listu i debata nad vytyčeným tématem je individuální, avšak průměrně by se vše mělo vlézt do dvou vyučovacích hodin i se zpracováním zásad chování na sociálních sítích na nástěnku.

### **Metodické pokyny:** Pracovní list č. 4

Žákům bude představeno téma sociálních sítí se zaměřením na Facebook, nejpopulárnější dnešní síť. Pracovní list bude sloužit jako osnova pro celou vyučovací jednotku. Cílem celého bloku bude ukázat žákům, jaké nebezpečí se na Facebooku může skrývat. Kniha *Miša v síti* od Veroniky Matysové upozorňuje na jedno z největších nebezpečí, se kterými se nezletilí na internetu mohou setkat. Vyučovací blok by se měl zaměřit na uvědomění si žáků, jak by se na Facebooku měli chovat a jaké chování je pro ně nebezpečné.

Po celý výukový blok bude pracováno s knihou *Miša v síti*, učitel může číst ukázky přímo z knihy a osvětlovat další informace.

### **Cíle:**

Žák bude na konci výukového bloku schopen zamyslet se nad nebezpečím na sociálních sítích.

Žák bude na konci výukového bloku schopen rozeznat nebezpečí na sociálních sítích a bude vědět, jaké informace může sdělovat a jaké naopak ne.

Žák bude na konci výukového bloku schopen napsat seznam správného chování na internetu.

### **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

#### *Úkol č. 1:*

První úkol by měl sloužit k motivaci žáků a k navození samotného tématu, které se bude prolínat celým výukovým bloku. Pětílístek hned v úvodu pomůže utříbit myšlenky samotného žáka a pomůže učiteli zjistit, jak žáci Facebook vnímají a co si o něm myslí.

### Úkol č. 2:

Před počátkem výukové jednotky nemůže učitel vědět, jak se žáci orientují v daném tématu a jakou mají představu o množství uživatelů na Facebooku. Otázky pomohou žákovi uvědomit si, jak oblíbený Facebook je v ČR a kolik uživatelských účtů existuje.

1. Kolik lidí momentálně žije na planetě Zemi?
2. Kolik lidí má přístup k internetu a efektivně ho využívá?
3. Kolik lidí používá Facebook?
4. Kolik lidí žije v ČR?
5. Kolik lidí používá v ČR Facebook?

### Úkol č. 3:

Žáci budou mít za úkol vyplnit tabulku a odpovědět na dané otázky. Otázky byly zvoleny k zjištění toho, zda jsou žáci součástí Facebooku, proč si ho založili, jak pohlíží na lidi, kteří Facebook nemají a jestli je něco, co jim na Facebooku vadí. Kromě toho, že odpovědi utvoří učiteli představu o žácích, tak i samotného žáka mohou dovést k uvědomění.

### Úkol č. 4:

Úryvek z knihy *Míša v síti* byl vybrán proto, aby upozornil žáky na největší nebezpečí na sociálních sítích. Žáci by si měli uvědomit, že ne vše se může jevit tak, jak se zdá a že je potřeba všimnout si všech detailů v chování druhého. V textu mají žáci možnost seznámit se s Bárou, která vypráví Míše o její známosti na internetu. Je třeba si povšimnout alarmujících informací, nad kterými by se žáci měli zamyslet. Následující debata by měla žákům vštípit teorii, na co si mají dávat pozor při komunikaci na internetu s neznámým člověkem. Třetí otázka je již zaměřena spíše na osobní vnímání Facebooku. Cílem je ukázat žákům, že by na Facebooku měli mít v přátelích pouze ty, které za přátele doopravdy považují a osobně je znají. V dnešní době je běžné, že máme v přátelích spoustu lidí, které osobně neznáme nebo i ty, které za přátele vůbec nepovažujeme. Posledním tématem skupinového rozhovoru by měla být debata o tom, co mohou na Facebooku zveřejňovat a co je pouze jejich osobní záležitost.

1. Najděte a podtrhněte v textu úryvky, které ukazují na zvláštní chování Kristiána.
2. Proč si myslíte, že Bára nechtěla říct o Kristiánovi rodičům?
3. Co byste Báře vytkli? Myslíte si, že je téma v ukázce stále aktuální?
4. Kolik lidí na Facebooku, které máte v přátelích, jste osobně nikdy neviděli?

5. Na co bychom si měli dávat pozor při komunikaci po sociálních sítích s člověkem, kterého neznáme? Co mu můžeme říct a co je lepší, abychom raději neříkali?

*Úkol č. 5:*

Úryvek nám ukazuje, jakým způsobem můžeme zjistit, že je Facebookový účet falešný. Hned po přečtení textu mají žáci za úkol, bez vysvětlení, napsat charakteristiku Kristiána a zamyslet se nad tím, kým vlastně je. Po přečtení obou úryvků by již měli mít určitou představu o jeho charakteru. Po dopsání můžeme nechat několik žáků svůj text přečíst a zjistit, jak pozorně se věnovali všem rysům Kristiána. Autorka prostřednictvím Míši ukazuje mladistvým, jak poznat falešný účet. Poslední otázka je zaměřena na správné vyřešení nastalé situace. Míša by správně měla informovat rodiče a možná i policii, neměla by dělat nic na vlastní pěst. Je potřeba žákům vysvětlit, že nejsou sami, že mají rodiče, kteří je milují a kteří jim vždy pomohou. Zároveň existuje řada organizací, které mohou pomoci, ať je to policie či Linka bezpečí, žáci musí vědět, že mají možnosti, kam se obrátit, pokud se nechtějí svěřovat rodičům.

1. Zkuste napsat několik vět o tom, kdo Kristián doopravdy je?
2. Jak Míša zjistila, že na Kristiánově Facebookové účtu něco nehraje?
3. Co by měla Míša udělat, když zjistila, že účet na Facebooku je falešný?

*Úkol č. 6:*

Je nutné žákům představit motivaci Báry k hledání přátel na internetu. Vysvětlení může být snadné, jelikož ve chvíli, kdy se v reálném životě cítíme osamělí, uchylujeme se do toho virtuálního, kde můžeme být někým jiným. Samota, kterou Bára prožívá může postihnout nás všechny. Nemůžeme uvést jedno východisko, jelikož každý případ je individuální, ale můžeme upozornit na špatné cesty. Rodina je základem našeho života. Rodiče nás bezmezně milují, proto je důležité s nimi mluvit a říkat jim o svých problémech. Existují však rodiny, kde není důvěra na prvním místě, proto by měl učitel žákům ukázat možnosti, s kým si mohou o svých problémech promluvit. Poslední otázka je již subjektivní a zaměřuje se na vnímání samoty každého z nás.

1. Co je pravým důvodem, proč Bára hledala kamaráda, který jí bude rozumět? Nesnažila se Bára za každou cenu získat kamaráda, který jí bude věřit?
2. Co měla Bára udělat, když se cítila tak sama?
3. Co děláte vy, když se cítíte sami?

Úkol č. 7:

Úkol se zaměřuje na pochopení velmi krátkého úryvku vytrženého z úplného konce knihy, který zní: „*Někdy se musíte nejdříve ztratit, aby vás mohli najít...*“<sup>134</sup> Žáci zkusí dešifrovat tuto větu, poté jim učitel přečte odstavec z knihy, který tuto větu upřesňuje.

Úkol č. 8:

Žáci ve výukovém bloku zjistí řadu informací, některé již věděli, některé pro ně budou nové. Na základě všech poznatků budou žáci ve skupinách po čtyřech až pěti, individuálně dle třídy, vymýšlet 10 pravidel, jak se na internetu chovat a po přečtení všech nápadů jednotlivých skupin učitel vybere 10 nejlepších. Společnou silou zpracují tyto pravidla do tabulky a vyvěsí na nástěnku.

## **11.5 Joelle Charbonneau – Stačí jen chtít**

**Téma pracovního listu:** Nic není zadarmo

**Kniha:** *Stačí jen chtít*

**Autor:** Joelle Charbonneau

**Časový plán:**

Pracovní list i s výkladem by se mohl zvládnout v jedné vyučovací hodině.

**Doporučený ročník:** 9. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 5

Kniha *Stačí jen chtít* se zaměřuje na zcela nový fenomén, který se šíří jako lavina. Žáci se v knize setkávají s plněním úkolů za účelem zisku. Mladiství jsou nejlepší věkovou kategorií, která velmi snadno podlehne lákání sociální sítě. Pracovní list se bude převážně zaměřovat na využívání studentů střední školy sociální sítě. Žáky by měl pracovní list upozornit na nebezpečí manipulace. Dnešní doba umožňuje prostřednictvím internetu a sociálních sítí spojit lidi, kteří by se normálně nesetkali, což může vést k manipulativnímu chování.

---

<sup>134</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Miša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2013, s. 248.

## Cíle:

Žák bude na konci hodiny schopen rozlišit pojmy potřeba a přání a bude schopen napsat seznam vlastních přáních a potřeb.

Žák bude na konci hodiny schopen si uvědomit, že i přesto, že nám někdo poručí, za své činy jsme odpovědní sami.

## Charakteristika úkolů a jejich zacílení:

### *Úkol č. 1:*

Žáci dostanou křížovku, která je zaměřená na pojmy z prostředí sociálních sítí. Po jejím vylouštění se dozví název dnešního pracovního listu. (Nic není zadarmo)

### *Úkol č. 2:*

První text byl zvolen hned z úvodu knihy, kdy je hlavní hrdinka pozvána do sociální sítě NEED. Text bude přečten bez úvodního slova o knize a žáci budou mít za úkol napsat anotaci ke knize, jen podle krátké ukázky. Poté se žáci zamyslí nad tím, proč se primárně sociální síť orientovala na studenty. Cílem je, aby si žáci uvědomili, že generace od 13 let do 18 let je velmi ovlivnitelná a snadněji se nechají přemluvit.

Druhá otázka byla zařazena pro svoji subjektivitu. Cílem je zjistit, co si žáci myslí o přátelení se na sociálních sítích ve chvíli, kdy v reálném životě kamarády nejsou či se s dotýčnými vůbec nebaví. Diskuze by se mohla zaměřit na nepromyšlené přidávání lidí do svých přátel na sociálních sítích. Anonymita na sociálních sítích je pouze fiktivním pojmem. Díky příspěvkům, komentování, zveřejňování videa v živém přenosu se přátelé mohou orientovat, co sledovaný dělá, kde se zdržuje. Záměrem je ukázat žákům, jaké informace není vhodné na sítích zveřejňovat. Na konci tohoto úkolu budou žáci seznámeni s obsahem knihy i s autorkou.

1. Pro koho je primárně určená sociální síť NEED? A proč si myslíte, že tomu tak je?
2. Přečtěte si blíže větu: „*Ačkoli většinu lidí z mojí školy nemusím a nebavím se s nimi, pokud se tomu jde vyhnout, přijmout pozvání na jejich sociální síť je v podstatě nezbytné.*“<sup>135</sup> Proč si myslíte, že tomu tak je? Máte v přátelích na Facebooku, Twitteru či jiné sociální síti někoho, s kým se normálně nebavíte?

---

<sup>135</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 19-20.

3. Zkusme se zaměřit na slovo ANONYMNĚ. Jsme na sociální síti opravdu v anonymitě? Zkuste napsat několik typů, jak můžeme být přes sociální sítě sledováni?

#### *Úkol č. 3:*

První část tohoto úkolu je zamyslet se nad tím, jaký je rozdíl mezi potřebou a přáním. Poté budou mít žáci za cíl přečíst si krátký úryvek, který pojednává o tom, co si přejí aktéři knihy. K tomuto úryvku byly přiřazeny i dvě otázky. Cílem první je zjistit, která potřeba z vybraných je odlišná, žáci by měli poznat, že jen jedna osoba požaduje přání pro někoho jiného než pro sebe. Každá potřeba vypovídá o svém žadateli, žáci zjistí, že se přání dají rozdělit na dvě skupiny, jedna je nesplnitelná a druhá by se dala zařadit mezi splnitelné.

Na základě dosavadních informací by žáci měli být schopni napsat seznam přání a potřeb. Společně si poté napíšeme opakující se pojmy na tabuli a budeme diskutovat nad jejich důležitostmi.

1. Najděte v textu jednu potřebu, která se odlišuje od ostatních. Proč je jiná?
2. V čem se jednotlivé potřeby liší? Může sociální síť zaručit jejich splnění?

Poslední otázka pod tabulkou navozuje diskuzi, jak se jednotlivé přání a potřeby mohou stát reálnými, jak jich můžeme dosáhnout. A zda samotný žák může k jejich realizaci přispět.

#### *Úkol č. 4:*

V tomto úkolu se blíže ponoříme do samotné knihy. Studenti střední školy v Nottawě musí plnit jednoduché úkoly, aby získali to, po čem touží. Úkoly spočívají od vyfocení soukromých dokumentů, vykopání jámy před domem, až po přinesení neznámého balíčku na uvedenou adresu. Úryvek vybraný z knihy dokládá důkaz toho, že i jednoduché úkoly mohou mít nedozírné následky. Po přečtení úryvku následují krátké otázky k zamyšlení. Na základě informací v textu mají žáci zjistit, na co byla Amanda alergická a co tedy způsobilo, že skončila v nemocnici. Úryvek ukazuje, že je třeba se nad svými činy zamyslet ještě dříve, než je uděláme. Pro nás mohou znamenat pouze rutinní záležitost, ale někoho mohou ohrozit na životě. Druhá otázka se zaměřuje na to, zda mohla postava v knize, která otráвила Amandu plnou měrou za její smrt. Bryan, postava v knize, byl ten, který doručil na základě úkolu sociální síti NEED Amandě neznámý balíček, který jí následně přivodil smrt. Otázka směřuje k zamyšlení se nad tím, zda je Bryan hlavním viníkem či za vzniklou událost může někdo jiný. Otázka nemá jednoznačnou odpověď, nemůžeme usoudit, jak budou žáci vnímat vinu postavy.



V dnešní době se říká, že nic není zadarmo, nic nemůžeme dostat bez toho, abychom za to zaplatili, a to nejen penězi, ale i svými činy. Je potřeba si uvědomit, že lákání lidí na „něco zdarma“ má vždy své ale. I žáci si musí uvědomit, že za získáním majetku či bohatství stojí těžká dřina a nemohou spoléhat na štěstí a nechat se lákat neznámými lidmi či skupinami.

1. Co se Amandě stalo? Kvůli čemu skončila v nemocnici.
  2. Byla to Bryanova chyba? Mohl zabránit této tragédii?
  3. V knize hlavní hrdinka vyzívá ostatní uživatele: „*A co jste asi mohli potřebovat, že jste dokázali udělat tohle? Přestaňte plnit, co NEED žádá. Platíme příliš vysokou cenu. Nic není zadarmo.*“<sup>136</sup>
- Existuje něco, co získáte zadarmo?

*Úkol č. 5:*

Žáci zde zapojí své kreativní představy a budou muset domyslet záměr sociální sítě. Již po prvním úkolu jim bude načrtnut samotný děj, nyní se však budou moci doptat učitele na další otázky, které jim vyvstaly na mysl, aby splnili následující úkol. Jedná se hlavně o zesumírování dosavadních informací a vyvození určitého závěru. Až bude úkol splněn, učitel z knihy přečte vysvětlení samotné autorky, takže budou mít žáci porovnání, zda mysleli podobně jako spisovatelka či se zcela odlišili.

## **11.6 Ernest Cline – Ready Player One**

**Téma pracovního listu:** Virtuální realita vs. skutečný život

**Kniha:** *Ready Player One: Hra začíná*

**Autor:** Ernest Cline

**Časový plán:**

Pracovní list obsahuje jak úryvky, tak kreativní činnost žáků. Aby měli dostatečný prostor, je potřeba jim dát dostatek času. Celý pracovní list by měl být zpracován do dvou vyučovacích hodin i s kresbou a tvorbou hádanky. Učitel také může přistoupit ke zkrácení času a zadat, například hádanku, jako domácí úkol.

---

<sup>136</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 176.

**Doporučený ročník:** 8. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 6

Žáci budou před prací na pracovním listu seznámeni s knihou *Ready Player One*, bude jim předestřen krátký výklad, aby se zorientovali v tématu. Poté se již budeme věnovat úkolům v pracovním listu a na základě něho budeme probírat plusy a mínusy virtuální reality. Žáci by na konci hodiny měli mít přehled o rozvíjející se virtuální realitě, ke které by měli přistupovat s respektem a uvědomovat si její rizika.

Úvodem bude s žáky sjednocena a vysvětlena terminologie využívaná v prostředí virtuální reality, jako jsou například slova avatar, virtuální brýle či virtualita.

### **Cíle:**

Žák bude na konci hodiny schopen napsat seznam kladů a záporů virtuální reality.

Žák bude na konci hodiny schopen si uvědomit rizika virtuální reality.

Žák bude na konci hodiny schopen si uvědomit, co o nás vypovídá samotný avatar a jeho jméno.

### **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

*Úkol č. 1:*

V první úkolu dostanou žáci rozstříhaný text, který budou ve dvojicích skládat dle jeho posloupnosti. Tento text bude odrazovým můstkem pro úkol č. 2.

*Úkol č. 2:*

Žáci budou mít za úkol vytvořit si svého vlastního avatara, kromě vizuální podoby budou muset svůj výtvar pojmenovat a přiřadit mu vlastnosti, schopnosti a dovednosti, které by chtěli, aby měl. Jejich cílem je vytvořit virtuální bytost, se kterou by se chtěli prezentovat ve hře. Po této kreativní činnosti bude se žáky zahájena debata. Otázky byly zvoleny proto, aby se žáci zamysleli nad tím, proč vybrali pro avatara právě takové jméno. Zda se inspirovali svým vlastním jménem nebo kreativně vymysleli zcela nové. Zároveň bude navozena debata, zda je důležité, jak se avatar ve hře jmenuje a co to vypovídá o majiteli avatara. I barva může vypovídat o charakteru žáka. Zda se zaměřil spíše na krásu a propracovanost avatara nebo volil na základě úspěchu ve hře, kde je lepší spíše nenápadnost než výstřednost. U schopností, dovedností a vlastností si žák u debaty uvědomí, jestli vybíral odpovědi

na základě svých vlastních schopností a dovedností nebo se zamyslel nad tím, co bude jeho bojovník potřebovat ve hře, aby byl nejlepší. Poslední otázka zařazená pro debatu rozdělí skupinu na dva tábory. Na ty, kteří popustili uzdu své fantazii a na ty, kteří i ve hře chtějí, aby jejich avatar vypadal podobně jako oni. Zde pak vyvstává otázka, zda ti, co si vytvořili mýtickou bytost jsou spokojeni se svým vzhledem.

1. Proč jsi zvolil právě takové jméno? Má to nějaké odůvodnění nebo jsi napsal první, co tě napadlo? Je důležité, jak se avatar ve hře jmenuje? Vypovídá to něco o samotném uživateli?
2. Podívej se na vlastnosti, dovednosti a schopnosti, které má tvůj avatar. Proč jsi vybral právě tyto? Jakým způsobem ti pomohou ve hře?
3. Jakou má tvůj avatar barvu? Zvolil jsi raději nenápadného či výrazného avatara?
4. Vypadá tvůj avatar jako člověk či jako mýtická bytost? Proč jsi zvolil takovou podobu?

### *Úkol č. 3:*

Žáci dostanou za úkol přečíst si krátký úryvek z knihy pojednávající o hlavním hrdinovi, pro kterého bylo zrušení povinné školní docházky v reálném životě a její nahrazení světem virtuálním vysvozením. Otázky navazující na text pomohou k jeho rozboru. Je potřeba žákům ukázat, že pobyt ve virtuální realitě a obecně trávení času u počítače není pro reálný život prospěšný. Nahrazování komunikace tváří v tvář tou po internetu nás nenaučí rychlé reakci ani umění seznamování. Komunikace je v dnešní moderní době rozdělena na tu, která se realizuje prostřednictvím internetu a na běžnou komunikaci. Žáci by se měli zamyslet, co nám oba typy dávají a zda mají nějaké nevýhody. Poté by učitel mohl zjistit, kdo se k jakému typu přiklání. Po přečtení úryvku i celkové debatě by měli žáci, na základě zjištěných skutečností být schopni zhodnotit, zda se bude hlavnímu hrdinovi dařit více ve virtuální realitě, kde neexistují žádné předsudky. Součástí otázek je také zamyšlení se nad tím, zda je prospěšné, aby mohli studenti školu navštěvovat prostřednictvím domova. Součástí otázky je také vymyšlení kladů a záporů pro vytvoření představy o tomto tématu, díky čemuž budou moci zhodnotit, v čem je virtuální realita lepší a naopak.

1. Může virtuální realita za to, že se hlavní hrdina necítil v reálném životě dobře?
2. Je správné, že žáci mohli chodit do školy ve virtuálním světě? Nebylo by lepší, kdyby se žáci seznamovali a žili ve skutečném životě? Zkuste vymyslet tři klady a tři zápory pro chození do školy ve virtuálním světě. Preferovali byste spíše virtuální či skutečnou školu?

3. Jak se odlišuje komunikace v reálném a ve virtuálním světě?
4. Hlavní hrdina má velký problém žít v reálném životě, myslíte, že si povede ve virtuálním světě lépe?

*Úkol č. 4:*

Tento úkol patří do skupiny kreativní. Kniha pojednává o honu za velikonočním vejcem jako symbolem bohatství, majetku a doživotního respektu. Pomocí hádanek se hlavní hrdina dostává stále blíže a blíže.

Žáci mají za úkol analyzovat hádanku z knihy a na základě fantazie zkusit vymyslet podobnou pro svého spolužáka. Hádanka by měla označovat místo ve škole, kde by poklad schovali.

*Úkol č. 5:*

Žáci si přečtou ukázkou z knihy. Úryvek je vytažen z první třetiny díla, kde se hlavní hrdina dozvídá, proč svět vypadá tak, jak vypadá a proč se většina obyvatel uchyluje do virtuální reality.

Na základě tohoto úryvku by měli být schopni napsat předměty i činnosti, které ubližují životnímu prostředí a zamyslet se, jaké paralely naleznou mezi dílem a naším světem. Učitel napíše jejich odpovědi na tabuli a žáci poté budou debatovat nad tím, čeho by se vzdali a čeho naopak ne.

*Úkol č. 6:*

Poslední úryvek je z chvíle, kdy Wade získá jako první Měděný klíč. Kromě toho, že získal slávu, je terčem pro zjištění toho, jak se dostat k pohádkovému bohatství. Po jeho přečtení bude debata vedena za účelem toho, co je zdravá soutěživost a co naopak již je přes míru. Úryvek upozorňuje na soudržnost lidí ve chvíli, kdy mají strach. Nikdo z nich neutíká, drží při sobě. Diskuze na tyto otázky by měla vést k uvědomění si, co pro nás znamenají druzí, a že je správné jim pomáhat, ne však za cenu vlastního života. Otázky by měly upozornit na to, že není správné překračovat meze a je potřeba dopřát každému člověku jeho zásluhy.

1. Obyvatelé země v díle Ernest Cline *Ready Player One* jsou zvyklí žít v obrovských koloniích, kde si pomáhají. Nečekají na pomoc zvenčí, bojují za vše, co mají a co mají

- jejich sousedé. Zamyslete se nad tím, proč tomu tak je, proč nečekali na pomoc zvenčí (hasiče, záchranáře...)? Jak byste se zachovali vy?
2. Touha po majetku a bohatství pohání každého z nás. Kam jsme však schopni až zajít? A kdy to ještě stojí za to?
  3. Myslíte, že hlavní hrdina cítí vinu za to, co se stalo? Je to jeho vina?

## **11.7 Claudia Gabelová a Cheryl Klamová – Elusion**

**Téma pracovního listu:** Úskalí virtuální reality

**Kniha:** *Elusion*

**Autor:** Claudia Gabelová a Cheryl Klamová

**Časový plán:**

Téma, a tedy i pracovní list, by mělo být zvládnuto během jedné vyučovací hodiny. Učitel může nechat líčení až jako poslední bod hodiny, pokud by se debata více rozpoutala, může žákům dát tento úkol jako domácí a líčení si vybrat.

**Doporučený ročník:** 7. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 7

Kniha *Elusion* velmi dobře zpracovává téma virtuální reality, a to nejen po její pozitivní stránce, ale také negativní. Prostředí bez zábran, bez starostí je velkým lákadlem pro lidi, kteří žijí v znečištěném prostředí plném kyselých dešťů. Žákům bude představena virtuální realita prostřednictvím pracovního listu, který bude zaměřen na její pozitiva i negativa. Zároveň se dotkneme tématu závislosti, která se nebude týkat pouze virtuální reality, jelikož se předpokládá, že většina žáků neměla možnost vyzkoušet si virtuální brýle a ponořit se do virtuální reality.

**Cíle:**

Žák bude na konci hodiny schopen napsat seznam věcí a činností, na kterých se může vytvořit závislost.

Žák bude na konci hodiny schopen napsat líčení.

Žák bude na konci hodiny schopen uvědomit si negativní a pozitivní důsledky virtuální reality.

## **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

### *Úkol č. 1:*

Úkolem žáků je přečíst si následující ukázkou, která se nachází v prologu knihy. Po přečtení budou mít za úkol, bez jakýkoliv jiných indicií, vymyslet název knihy. Ukázka vypovídá o virtuální realitě, kam se Regan, hlavní hrdinka knihy, poprvé vydává se svým otcem. K textu jsou přiřazené tři otázky, které pracují s příběhem i s charakterem postav.

1. Zkuste se zamyslet nad tím, kde se příběh odehrává?
2. Napište 3 přídavná jména, kterými byste charakterizovali Regan.
3. Jaký vztah má podle vás Regan se svým otcem.

### *Úkol č. 2:*

V knize autorky velmi krásně líčí prostředí virtuální reality, veškeré jejich popisy přírody jsou skvostem samotné knihy, proto se i v tomto úkolu žáci pokusí napsat vlastní líčení. Pro jejich inspiraci jsou v pracovním listu přiloženy čtyři obrázky krajiny, kterých se mohou nebo nemusí držet. Úkol byl zařazen hlavně pro rozvoj slovní zásoby a k procvičování básnických přirovnání.

### *Úkol č. 3:*

Kreativita bude součástí také třetího úkolu v pracovním listu, kde budou žáci psát rozdíly mezi virtuální realitou a reálným světem. Je pouze na nich, co si vymyslí a jakým způsobem ho realizují ve virtuální realitě. Úkol je zaměřen na uvědomění si, že ve virtuální realitě není nic nemožné, a proto je tak lákavá.

### *Úkol č. 4:*

Úryvek ukazuje, jak lidé raději utíkají do virtuální reality, než aby žili svůj život. Jen hlavní hrdinka Regan nemá nasazené virtuální brýle, k čemuž se vztahuje třetí otázka, kde žáci mají odhadnout, proč tomu tak je. V druhé podotázce bude z knihy vybrána reklama na virtuální realitu. Žáci mají na jejím základě vymyslet vlastní předmět spojený s virtuální realitou a napsat na něho reklamní slogan. Po této aktivitě bude dán žákům prostor pro prezentaci jejich výtvorů.

1. Jaký dopravní prostředek si představíte pod Traxxem?

2. Proč si myslíte, že Regan, vypravěčka příběhu, jako jediná není ve světě, který představuje únik ze starostí?
3. „Lepší svět je ve vaší mysli. Navštivte ho s Orexis. Uniknout každodennosti nebylo nikdy tak snadné. Najděte si ideální destinaci v *Elusion*.“<sup>137</sup> Tato slova představují reklamu na virtuální realitu, reklamu, kterou můžeme vidět na billboardech, v televizi i v novinách. Vymyslete si předmět, který bude tematicky spojený s virtuální realitou, a vytvořte vlastní reklamu.

#### Úkol č. 5:

Je třeba žáky seznámit i s nebezpečím virtuální reality, které kniha *Elusion* velmi dobře zpracovává. Byl tedy vybrán úryvek, který pojednává o největším problému virtuální reality, a to je závislost. S ohledem na právě vyvíjející techniku není předpokládáno, že by většina žáků měla možnost vyzkoušet si virtuální brýle a ponořit se tak do virtuální reality. Proto bude závislost prezentována i na jiných příkladech. Žáci v poslední ukázce mají sestavit seznam toho, na čem se můžeme stát závislým. Učitel zapíše na tabuli všechny nápady, které jsou spojené s technologiemi. Následná debata by se měla zaměřit na trávení času na mobilních telefonech či počítačích, hraním her nebo surfování na internetu.

1. Co znamenají slova distribuce, aspirující a firewall. Jak chápete slovní spojení převratné zprávy a biologická závislost.
2. Je možné, aby se vytvořila závislost na virtuální realitě? Byla by toho společnost Orexis schopná?
3. Napište alespoň pět věcí, na kterých můžete být závislí.
4. Proč se v dnešní moderní době tráví tolik času na počítačích či telefonech? Proč jsou tak oblíbené?

## 11.8 Conor Kostick – Epic

**Téma pracovního listu:** Virtuální realita ovládá skutečný svět

**Kniha:** *Epic*

**Autor:** Conor Kostick

---

<sup>137</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014, s. 14.

### **Časový plán:**

Pracovní list obsahuje hodně úryvků a textu, proto je doporučeno věnovat mu dvě vyučovací hodiny, aby mohla probíhat i debata k jednotlivým tématům.

**Doporučený ročník:** 6.-7. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 8

Pracovní list je vytvořen na námět knihy *Epic*, která ukazuje život lidí ve dvou rovinách. Reálný svět je zcela ovládán světem virtuálním, který je představen prostřednictvím hry *Epic*. Běžné obyvatelstvo musí pro zisk peněz, zisk slunečních panelů a mnoho dalších bojovat ve virtuálních arénách. Celou společnost řídí skupina vyvolených, která ovládá hru.

Celá kniha je bojem obyčejných lidí proti privilegované skupině s cílem zničit jejich nadvládu. Se žáky budeme diskutovat nad tím, zda je správné, aby virtuální realita ovládala skutečný život. V posledním úryvku knihy hlavní hrdina narazí na aktuální problém proměny chování ve virtuální realitě, proto byla hned pod ním zařazena aktivita na uvědomění si svého chování.

### **Cíle:**

Žák bude na konci výukového bloku schopen rozlišit virtuální a skutečný svět.

Žák bude na konci výukového bloku schopen napsat charakteristiku postavy.

Žák bude na konci výukového bloku schopen uvědomit si změnu chování ve virtuálním prostředí.

### **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

*Úkol č. 1:*

Hned úvodem budou žáci seznámeni s knihou *Epic* a bude jim předestřen obsah knihy. Ve vybraném úryvku se seznámíme s hlavními hrdiny, kteří nesouhlasí s rozhodnutím vládnoucí skupiny. Konec textu je věnován myšlence, zda je správné bojovat, když víme, že nedosáhneme žádného úspěchu.

1. Jak se nazývá skupina lidí, která vše řídí?



2. Co si představíte pod pojmem přemístění.
3. Je správné bojovat proti něčemu, když víme, že nemáme sebemenší šanci?

*Úkol č. 2:*

Žáci mají za úkol přečíst si charakteristiku hráčské postavy a na jejím základě vymyslet svou vlastní tak, aby zaujala uživatele. Samotná volba toho, jak budeme vypadat ve hře, virtuální realitě, je pouze na nás a vychází z našich vnitřních představ o sobě samém.

*Úkol č. 3:*

Společně si přečteme úryvek z knihy, který nás seznamuje s problémy společnosti. Ústředí převzalo celou správu státu a je nedotknutelnou skupinou, jelikož vlastní nesmírné bohatství, díky kterému se jejich postavy staly nezastavitelné. Se žáky si probereme novinový článek vyskytující se v knize a rozebereme si ho pomocí otázek.

1. Jaký literární žánr představuje následující ukázka?
2. Co znamená slovo kasiokracie?
3. Zkuste pár větami shrnout, o čem úryvek pojednává.
4. Jakým způsobem může lid svrhnout vládnoucí Ústředí?

*Úkol č. 4:*

Čtvrtý úkol je založen na kreativitě. Žáci mají vymyslet název hry a její obálku. Předtím než začnou pracovat bude jim promítnuto několik obrázků počítačových her, aby měli určitou představu.

*Úkol č. 5:*

Poslední úryvek je vybrán až ze závěru knihy, kdy se knihovník ptá jednoho z hrdinů, zda mu bude hra chybět. Pomocí otázek si celý text rozebereme a zaměříme se hlavně fakt, že ve virtuálním prostředí jednáme jinak než ve skutečnosti. Anonymita, která je nám dána, nám dodává odvalu dělat věci, které bychom normálně neudělali.

1. Co myslela Injeborg větou: „*To jsi byl přece ty.*“<sup>138</sup>
2. Myslíte, že se ve virtuálním prostředí chováte jinak než ve skutečnosti? Může vám dodat anonymita sebevědomí?

---

<sup>138</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 353.

3. Představte si, že neexistují počítače ani mobily, co byste dělali s časem, který normálně trávíte na internetu či hraním her.
4. Kdybyste si vybírali postavu, zvolil by někdo z vás jiné pohlaví nebo byste se drželi toho svého?

#### *Úkol č. 6:*

Se žáky navážeme na předchozí ukázkou. Jejich úkolem bude napsat vlastnosti, dovednosti a schopnosti či chování, které jsou pro ně typické ve skutečném světě. Stejný úkol budou mít ještě jednou, avšak to se budou muset zamyslet nad tím, zda se v anonymním světě jejich chování nějak nemění. V pracovním listu jsou naznačeny dvě postavy, člověk a robot, ke kterým budou připisovat svoje nápady. Poté si společně probereme rozdíly u obou variant a navážeme debatou na téma: Proč se ve virtuálním světě chováme jinak?

#### *Úkol č. 7:*

Žáci si přečtou úryvek z internetu, který pojednává o životě ve virtuální realitě Second Life a který byl zveřejněn již v roce 2007. Metodou podvojného deníku budou mít za úkol vypsát do tabulky části, které je zaujaly a okomentovat je vlastními slovy. V následující části se žáci vrátí do roku 2018 a budou muset odhadnout, jak se Second Life udržel po 10 let, a jak si vede dnes. Své nápady poté porovnájí s krátkým článkem z roku 2017.

## **11.9 Ursula Poznanski – Erebos**

**Téma pracovního listu:** Modrá velryba

**Kniha:** *Erebos: Hra, která zabíjí*

**Autor:** Ursula Poznanski

**Časový plán:**

Pracovní list by měl být splněn v jedné vyučovací hodině.

**Doporučený ročník:** 8. - 9. třída

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 9

Kniha *Erebos: Hra, která zabíjí!* byla zvolena pro její poslání. Žáci by měli dát na svůj vlastní rozum a nedělat věci, které se přiči logickému uvažování. Kromě tohoto důvodu se hra velmi podobá nedávno rozšířenému hoaxu o Modré velrybě. Žákům bude

vše vysvětleno a učitel jim představí na internetu webovou stránku <http://www.hoax.cz/cze/>, kde si mohou žáci ověřit nepravdivost informací.

### **Cíle:**

Žák bude na konci hodiny schopni napsat kladný důvod vzniku hry Erebos.

Žák bude na konci hodiny schopen pracovat s webovou stránkou <http://www.hoax.cz/cze/>.

### **Charakteristika úkolů a jejich zacílení:**

#### *Úkol č. 1:*

Hned v úvodu si se žáky přečteme úryvek z knihy, který se nachází hned na jejím počátku. Žáci nebudou vědět, jaké téma v dnešní hodině budeme probírat, aby si po přečtení textu mohli vyzkoušet svůj tip, o co se bude jednat, na což je poukázáno v první otázce.

Je třeba si uvědomit, že teenageři nejsou ještě plnoletí a za jejich chování a činy mají zodpovědnost jejich rodiče. Proto by žáci měli pochopit starost jejich rodičů. Jejich cílem není své děti špehovat či omezovat, ale dohlížet na ně. Debata by měla směřovat k pochopení, že rodiče nejsou jejich nepřáteli, ale rádci.

1. Zkuste si tipnout, co se skrývá pod názvem Erebos.
2. Proč si myslíte, že se Brynne chovala tak zvláště?
3. Je správné, aby rodiče nevěděli, co na svých počítačích děláte?

#### *Úkol č. 2:*

Na počátku tohoto úkolu budou žáci krátce seznámeni s obsahem knihy. Nebude jim však dopovězen celý příběh, jelikož s jeho koncem se bude pracovat v jiných úkolech. Další úryvek byl zvolen pro jeho setkání virtuální reality a skutečného světa. První otázka se vztahuje na slovo, u kterého se předpokládá, že by žáci nemuseli znát jeho pravý význam. Druhá by měla vést k zamyšlení se nad tím, zda je reálné, aby nám hra přikazovala to, co máme dělat v našem životě. Zde vyvstává také otázka, zda se můžeme do hry ponořit tak, že se nám prolne s běžným životem. Debata by měla směřovat k poučení, že jen my jsme za své činy zodpovědní a neměli bychom dělat nic, co by ublížilo jiným.

1. Víte, co znamená slovo viadukt?
2. Je možné, aby nám hra přikazovala plnit úkoly v reálném životě?

### Úkol č. 3:

Žáci dostanou obrázek modré velryby. Jejich úkolem bude poznat, jaké zvíře se na obrázku nachází a jakou spojitost má s knihou Erebos. Zjistíme tak u žáků, zda zaznamenali šířící se falešnou zprávu o existenci hry Modrá velryba.

### Úkol č. 4:

V úkolu číslo čtyři budou žáci seznámeni s Modrou velrybou. Modrá velryba byla na internetu prezentována jako reálná hra a díky sociálním sítím a sdílení se velmi rychle rozšířila do podvědomí všech. Je třeba si však informace ověřit. Žákům bude prezentován web, kde mohou zjistit, zda se nejedná o hoax.

Po přečtení pravidel Modré velryby, které byly na internetu volně přístupné, se přesuneme k otázkám. Ještě než však přejdeme k samotné analýze, budou muset žáci bez dlouhé přemýšlení napsat slovo, které je napadlo. V moderní době propojené internetem se denně setkáváme s nepravdivými informacemi, žáci musí být schopni analyzovat zprávu a reálně se zamyslet nad tím, zda může být pravdivá.

1. Napište první slovo, které vás po přečtení těchto pravidel napadlo.
2. Dokážete si představit, že by nějaká hra měla taková pravidla?
3. Myslíte, že by hra na podobném principu mohla vůbec vzniknout?
4. Víte, co znamená slovo Hoax?

### Úkol č. 5:

Úryvek byl zvolen z části knihy, kdy hlavní hrdina Nick je hrou zcela polapen. Líbí se mu svět, který představuje a odmítá reálný život, který ho obtěžuje. S žáky se pobavíme o tom, co hry představují, jaké hry nejraději hrají a zda při nich ztrácejí pojem o čase.

1. Jak tomuto úryvku rozumíte. Zkuste ho interpretovat vlastními slovy. Co nám tímto textem chtěl hlavní hrdina říct?
2. Stalo se vám někdy, že byste zapomněli na čas, na to, že máte jít na oběd a ponořili se do hry na internetu? Pokud ano, jaká hra to byla?
3. Jaká je vaše nejoblíbenější hra? Hrajete spíše hry na mobilu či počítači?

Úkol č. 6:

Nick po probuzení z agónie, kterou hra představovala, přemýšlí nad tím, zda byla hra Erebos vytvořena je proto, aby se pomstila. Úkolem žáků je vymyslet kladný důvod, proč hra vznikla. Až bude po této aktivitě mohou si žáci odkrýt správné řešení (dle knihy). Řešení je po celou dobu zakryto, aby žáci nebyli ve svém psaní ovlivněni.

## **11.10 Anders de la Motte – Game**

**Téma pracovního listu:** Happy slapping

**Kniha:** *Game*

**Autor:** Anders de la Motte

**Časový plán:**

Pokud bude učitel korigovat čas při práci na metodě Vím, Dozvěděl jsem se, Chci vědět, a popřípadě zadá zbylé otázky jako domácí úkol, zpracování pracovního listu by se mělo vlézt do dvou vyučovacích hodiny.

**Doporučený ročník:** 9. ročník

**Metodické pokyny:** Pracovní list č. 10

Kniha *Game* se zaměřuje na hraní nebezpečných her, které po uživateli vyžadují i riskantní věci. Hlavní hrdina je vržen do víru událostí, které navždy ovlivní jeho život. Rozhodne se totiž, že proti Hře bude bojovat. Žáci budou seznámeni s happy slappingem a vyzkouší si pracovat s metodou Vím, Dozvěděl jsem se, Chci vědět. Kniha seznamuje čtenáře i s nežádoucím chováním, kdy, pro úsporu času, nečteme podmínky pro přijetí a okamžitě je odklikáváme, že s nimi souhlasíme. Žáci budou na tento problém upozorněni, čímž jim bude dána rada do budoucna, kterou by mohli využít.

**Cíle:**

Žák bude na konci hodiny schopen vlastními slovy říct, co je happy slapping.

Žák bude na konci hodiny schopen zvládnout metodu Vím, Dozvěděl jsem se, Chci vědět.

## Charakteristika úkolů a jejich zacílení:

### Úkol č. 1:

Hned v úvodu bude žákům přehráno video s thrillerem na knihu. Žáci budou mít za úkol odhadnout, jakému tématu se daná kniha věnuje. Jejich odpovědi by mohly vypadat, například hraní her, manipulace, ovlivňování ...

### Úkol č. 2:

Úryvek pojednává o prvním úkolu, který dostane hlavní hrdina. Ač nechce hrát, adrenalin, který se ve hře skrývá ho nakonec přesvědčí. Původně si myslí, že je to pouze vtip jeho kamaráda, který je takovými žertíky pověstný, avšak není tomu tak a HP, hlavní hrdina, se dostává do Hry, která navždy změní jeho život.

Úkolem žáků je přečíst si text a zamyslet se nad tím, zda by se rozhodli stejně jako hlavní hrdina. HP se má při první úkolu, kdy má ukrást deštník, natáčet a očekává, že bude zesměšněn a video posléze vyvěšeno na Youtube, čímž se dotkneme dalšího nebezpečného jevu, happy slappingu, který bude více rozebrán v dalším úkolu.

1. Co má HP udělat?
2. Jak byste se rozhodli vy? Udělali byste totéž, co HP?
3. Přečtěte si následující větu: „*Aby si Mange a kámoši mohli celé měsíce vychutnávat jeho ponížení na Youtube.*“<sup>139</sup> Najdete na Youtube ponižující videa? Proč si myslíte, že je tam uživatelé dávají?
4. Slyšeli jste někdy výraz: happy slapping?

### Úkol č. 3:

Pomocí metody Vím, Dozvěděl jsem se, Chci vědět žáci zjistí podrobnosti o happy slappingu. Při čtení textu si budou do připravené tabulky vypisovat informace, které ví, ty co se dozvěděl a ty, o kterých chtějí ještě zjistit více podrobností. Učitel se po vyplnění tabulky bude věnovat hlavně sloupcům Dozvěděl jsem se a Chci vědět. U Chci vědět může učitel odpovídat na otázky sám či nechat některé otevřené a zadat žákům domácí úkol,

---

<sup>139</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2010, s. 21.

kde by sami zjistili potřebné podrobnosti. V další hodině pak může své poznatky přednést třídě. Poté budou žáci odpovídat na otázky, které jsou přiřazené pod text.

1. Jak poznáme, kdy jde o pouhé natáčení zábavného videa a kdy je to již happy slapping?
2. Může být odsouzen za trestný čin ten, který pouze stojí za kamerou a natáčí?
3. Dá se happy slapping zařadit pod kyberšikanu? Proč?
4. Jak byste se zachovali vy, kdybyste věděli či viděli, že je někdo obětí happy slappingu?

#### *Úkol č. 4:*

V úryvku se dozvídáme o tom, na jakém principu Hra funguje. Detailně jsou zde popisováni tzv. Mravenci, kteří ve Hře dělají mravenčí práci. Hlavní hrdina prozře, avšak to již je pozdě a on je nucen ve Hře zůstat proti své vůli. Žáci se dozvídají, že HP byl vybrán předem na základě svých vlastností. Na tuto informaci navazuje následující úkol, kdy mají vymyslet vlastnosti, které jsou charakteristické pro kvalitního Hráče a které pro Mravence. Po dokončení úkolu si budou moci žáci přečíst charakteristiku, kterou na hlavního hrdinu udělala samotná Hra a zjistit tak, zda se trefili.

1. Shrňte vlastními slovy, kdo či co jsou Mravenci? Proč zvolil autor právě toto přirovnání k mravencům?
2. HP byl do Hry vybrán na základě jeho vlastností, na jejichž základě Mravenec předpokládal, že bude ve hře úspěšný. Zkuste vymyslet několik příkladů vlastností, které se očekávají od budoucího dobrého hráče a poté vymyslete několik vlastností, které by měl mít správný Mravenec.
3. Ke komu byste se přiřadili vy? Jste spíše Hráč či Mravenec?
4. Nyní porovnejte své nápady s popisem HP. Shodli jste se s ním či naopak?

#### *Úkol č. 5:*

Základním problémem je nečtení podmínek pro přijetí. S tímto jevem se setkáváme každý den, přihlašujeme se do hry, na webovou stránku a automaticky odklikáváme Souhlasím s podmínkami bez toho, abychom si je přečetli. Často se tak dostaneme do situace, kdy narazíme na problém. Kdybychom si však podmínky přečetli, nikdy by se tak nestalo. Žákům by měl učitel vysvětlit, jaká jsou rizika a na co by se měli při čtení zaměřit.

1. Jakou tedy udělal HP největší chybu? Děláte ji i vy?

2. Proč si nečteme podmínky a okamžitě odklikáváme tlačítko Souhlasím? Je to správné?
3. Jak jsou většinou napsány nejdůležitější informace?



## Závěr

Rozsáhlá diplomová práce shrnuje možnosti didaktického využití vybraných textů v hodinách českého jazyka a literatury.

Teoretická část představila souhrnně vývoj komunikace, od jejích počátků až po nová média umožňující komunikaci na dálku, která vznikla díky rozvoji internetové sítě. Po úvodních teoretických slovech o historii internetu a jeho funkcích, kam můžeme zařadit funkci zábavnou, informační, komerční a dálkově provozované služby, kam spadá emailová komunikace, byla zařazena část zaměřující se na bezpečnost dětí a dospívajících na internetu, kde se dle výzkumu, představeným v práci, ukázalo, že nejdůležitějším znakem je anonymita, která při komunikaci dodává lidem klid a může mít tak za následek uvolnění se a zjednodušení komunikace. Stinnou stránkou je však informace, že i když se cítíme při virtuální komunikaci uvolněně a jistěji, neznamená to, že při běžné komunikaci „tváří v tvář“ se něco změní. Diplomová práce ukazuje, že ač jsme přesvědčeni, že internet je anonymní, není tomu tak. Sociální sítě a média, využívají naše zveřejněné informace, díky nimž nám zobrazují reklamy na „míru“, naše fotografie se mohou objevit na místech, kam jsme je nikdy nevkládali. Proto je velmi důležité ukázat, jaké informace je bezpečné zveřejňovat a které naopak ne.

Hlavním zaměřením diplomové práce byla však oblast sociálních sítí a virtuální reality. Sociální sítě byly charakterizovány z hlediska jejich využití a prospěchu pro uživatele, zároveň byly představeny nejznámější sociální sítě, kde hlavní prostor dostal Facebook, jelikož je nejpoužívanější a nejnavštěvovanější sociální sítí, která čítá miliony uživatelských účtů. Facebook se dostává i do prostředí škol, kde skoro každé dítě na 2. stupni základní školy je jeho součástí. Věková hranice pro přihlášení je nastavena na 13 let, avšak ne vždy žáky tato podmínka od registrace odradí. Ať ti, kteří na Facebooku jsou či ti, kteří ne, měli by být obeznámeni s výhodami, a hlavně s nebezpečím, které na ně číhá. Práce se zaměřovala na představení několika pojmů, mezi které patří kybergrooming, kybersikana spojená také s happy slappingem a sexting.

Nové technologie a snaha vědců vytvořit svět, kam by lidé utíkali, se projevila ve vzniku virtuální reality. Diplomová práce představila její vývoj i s možnostmi dalšího využití, jelikož její možnosti jsou nedozírné a v budoucnosti, dle mého názoru, bude žít každý ve dvou světech, které se budou navzájem ovlivňovat.

Poslední úsek teoretické části se již blíže zaměřovala na vybrané autory a jejich knihy, ve kterých hrají témata sociálních sítí, médií a virtuální reality prim. Knihy byly voleny tak,

aby byly atraktivní pro žáky, avšak ne všechny jsou jim přímo určeny. V rámci práce bylo zvoleno 5 knih s tématem virtuální reality a 5 knih zaměřujících se na sociální sítě a média. Krátce byly představeny životy autorů, hlavní důraz byl však dán na interpretaci samotných knih, které byly pro praktickou část stěžejní. Cílem jejich výběru bylo představit dospívajícím knihy, které mají svá poslání, nad kterými je třeba se zamyslet. Jednotlivé příběhy je možné transformovat do reálného života a uvědomit si tak číhající nebezpečí v místech, kde ho žáci 2. stupně neočekávají.

Praktická část diplomové práce zpracovala pečlivě vybrané úryvky. Byly zvoleny metody čtenářské gramotnosti, které docílí pochopení textu. Pracovní listy byly vytvořeny s předpokladem, že žák v dnešní moderní době tolik nečte, a je třeba jim tak ukázat, jaké možnosti se při čtení otevírají. Celkem bylo zpracováno 10 pracovních listů, z nichž každý byl doplněn metodickým pokynem s objasněním aktivit i úkolů tak, aby bylo zřejmé, z jakého důvodu byly zvoleny a proč byl vybrán právě takový úryvek z knihy. Žákům bude pomocí práce s pracovním listem představena celá kniha s jejím tématem i posláním.

Diplomová práce představuje množství výhod a nevýhod moderních médií a technologií, které jsou naší každodenní součástí. Generace dospívajících patří ke skupině, která se dá manipulovat pro jejich nedozrálost či nevědomost, proto je práce zaměřena především na ně, avšak cílem je, aby si po jejím přečtení zamysleli i dospělí, ať už z důvodu rodičovství či prospěchu pro vlastní soužití s moderními technologiemi.

## 12 Seznam použitých zdrojů

### 12.1 Primární literatura

BRAUNOVÁ, Petra. *Klub radostí dnešního dne*. 1. vyd. Praha: Plus, 2011. 271 s. ISBN 978-80-259-0071-0.

BRIED – CHARRETON, Solange. *Enjoy*. Praha: Odeon, 2014. 161 s. ISBN 978-80-207-1572-2.

CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. Brno: JOTA, 2012. 512 s. ISBN 978-80-7462-074-4.

DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013. 360 s. ISBN 978-80-242-3923-1.

CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017. 269 s. ISBN 978-80-253-3124-8.

FINN, Katie. *TOP 8*. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2011. 295 s. ISBN 978-80-556-0134-2.

GABELOVÁ, Claudia, KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014. 295 s. ISBN 978-80-7447-691-4.

KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009. 353 s. ISBN 978-80-00-01615-3.

MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia Group, 2013. 256 s. ISBN 978-80-242-4238-5.

POZNANSKI, Ursula. *Erebos*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011. 319 s. ISBN 978-80-253-1303-9.

### 12.2 Sekundární literatura

#### 12.2.1 Odborná literatura

AUKSTAKALNIS, Steve, BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: JOTA, 1994. 283 s. ISBN 80-85617-41-2.

BEDNÁŘ, Vojtěch. *Marketing na sociálních sítích: prosad'te se na Facebooku a Twitteru*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2011. 197 s. ISBN 978-80-251-3320-0.

BLINKA, Lukáš a kol. *Online závislosti*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2015. 200 s. ISBN 978-80-247-5311-9.

BYSTRICKÝ, Jiří a kol. *Média, komunikace a kultura. Texty k problematice kulturních technik I*. Plzeň: Aleš Čeněk, 2008. 94 s. ISBN 978-80-7380-117-5.

ECKERTOVÁ, Lenka, DOČEKAL, Daniel. *Bezpečnost dětí na Internetu. Rádce zodpovědného rodiče*. 1.vyd. Brno: Computer Press, 2013. 224 s. ISBN 978-80-251-3804-5.

KOPECKÝ, Kamil. *Rizikové chování studentů Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v prostředí internetu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 110 s. ISBN 978-80-244-3858-0.

MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. 1. vyd. Ostrava: ostravská univerzita v Ostravě, 2011. 71 s. ISBN 978-80-7464-025-4.

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. 2. vyd. Praha: Portál, 2002. 448 s. ISBN 80-7178-714-0.

MUSIL, Josef. *Elektronická média v informační společnosti*. Praha: Votobia, 2003. 261 s. ISBN 80-7220-157-3.

POSPÍŠILOVÁ, Marie. *Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016. 136 s. ISBN 978-80-246-3306-0.

SAK, Petr. *Člověk a vzdělání v informační společnosti*. 1. vyd. Praha: Portál s.r.o., 2007. 296 s. ISBN 978-80-7367-230-0.

SZOTKOWSKI, René, KOPECKÝ, Kamil a KREJČÍ, Veronika. *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. 177 s. ISBN 978-80-244-3911-2.

ŠMAHEL, David. *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: TRITON, 2003. 158 s. ISBN 80-7254-360-1.

THOMPSON, John B. *Média a modernita: sociální teorie médií*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2004. 219 s. ISBN 80-246-0652-6.

### 12.2.2 Internetové zdroje

5 oblastí, které rychle změní virtuální realita. *SCIENCEmag.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-01-21] Dostupné z: <http://sciencemag.cz/5-oblasti-ktere-rychle-zmeni-virtualni-realita/>

BOUDA, Tomáš. Sociální média. *Inflow* [online]. 2009 [cit. 2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/socialni-media>

BRDLIČKA, Bořivoj. Virtuální realita. *Učení s počítačem*. [online]. 1995 [cit. 2017-12-16]. Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/>

Co je to Instagram?. *Porad'te mi...* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <http://www.poradtemi.info/co-je-instagram/>

Co jsou sociální média?. *Sociální média ve výuce*[online]. 2011 [cit.2017-11-26]. Dostupné z: <http://socialnemediavevyuce.webnode.cz/co-jsou-socialni-media/>

Facebook versus Instagram: Co je lepší a proč?. *Žena*[online]. 2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://zena.aktualne.cz/volny-cas/facebook-versus-instagram-co-je-lepsi-a-proc/r~i:article:805268/?redirected=1517229130>

Historie Internetu. *Jak na Internet*[online]. 2012–2014 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://www.jaknainternet.cz/page/1205/historie-internetu/>

Jak poznat fake účty na Facebooku?. *Michal Krčmář*[online]. 2015 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <http://www.krcmic.cz/jak-poznat-fake-ucty-na-facebooku/>

JANOUCHEK, Viktor. Sociální médium není jen Facebook. *Mmportal.cz*[online]. 2010 [cit.2017-11-26]. Dostupné z: <http://www.mmportal.cz/socialni-medium-neni-jen-facebook.html>

KUBÍČKOVÁ, Klára. Inspiroval mě Kurt Cobain i Simpsonovi, říká autor trilogie *Game*. *IDnes*[online]. 2014 [cit-2018-03-08]. Dostupné z: [https://kultura.zpravy.idnes.cz/rozhovor-anders-de-la-motte-dfb-/literatura.aspx?c=A140518\\_225359\\_literatura\\_kla](https://kultura.zpravy.idnes.cz/rozhovor-anders-de-la-motte-dfb-/literatura.aspx?c=A140518_225359_literatura_kla)

RECENZE: Geekovský svatý grál. Tím je kniha *Ready Player One*. *Fantazine.cz* [online]. 2012 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z: <https://fanzine.topzine.cz/recenze-geekovsky-svaty-gral-tim-je-kniha-ready-player-one>

V. Kyberprostor. *Dreadlocks* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z:  
<http://cz.dreadlocks.cz/v-kyberprostor/>

VIII. Kyberpunk a související žánry. *Dreadlocks* [online]. 2017 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z:  
<http://cz.dreadlocks.cz/viii-kyberpunk-a-souvisejici-zanry/>

Science fiction. *Knihovnice.cz* [online]. 2009 [cit. 2018-01-21]. Dostupné z:  
<http://www.knihovnice.cz/clanky/science-fiction.html>

## Seznam obrázků

Obrázek 1.....	101
Dostupné z: <a href="https://turbofuture.com/internet/Fake-Facebook-Profiles-Are-They-Legal-Can-I-Get-in-Trouble">https://turbofuture.com/internet/Fake-Facebook-Profiles-Are-They-Legal-Can-I-Get-in-Trouble</a>	
Obrázek 2.....	102
Dostupné z: <a href="http://www.collegehumor.com/post/3509919/roommate-confessions-issue-36">http://www.collegehumor.com/post/3509919/roommate-confessions-issue-36</a>	
Obrázek 3.....	107
Dostupné z: <a href="http://www.pasp.cz/obalky-dopisni/6547-obalka-navstivenkova-78x122-kh.html">http://www.pasp.cz/obalky-dopisni/6547-obalka-navstivenkova-78x122-kh.html</a>	
Obrázek 4.....	108
Dostupné z: <a href="https://cdr.cz/clanek/nejvetsi-socialni-site-dneska">https://cdr.cz/clanek/nejvetsi-socialni-site-dneska</a>	
Obrázek 5.....	109
Dostupné z: <a href="http://www.vlastimilklapka.cz/clanky/blog/osobni-rozvoj/tvuj-stin.html">http://www.vlastimilklapka.cz/clanky/blog/osobni-rozvoj/tvuj-stin.html</a>	
Obrázek 6.....	112
Dostupné z: <a href="https://www.dagubi.com/swirls-and-swooshes">https://www.dagubi.com/swirls-and-swooshes</a>	
Obrázek 7.....	113
Dostupné z: <a href="https://www.personalni-marketing.cz/socialni-site-jednoduchy-a-efektivni-personalni-marketing/">https://www.personalni-marketing.cz/socialni-site-jednoduchy-a-efektivni-personalni-marketing/</a>	
Obrázek 8.....	113
Dostupné z: <a href="https://www.mineralysperky.cz/medeny-nahrdelnik-klic/p-436/">https://www.mineralysperky.cz/medeny-nahrdelnik-klic/p-436/</a>	
Obrázek 9.....	129
Dostupné z: <a href="https://www.obchod-samsung.cz/samsung-sm-r322nzwax-gear-vr-lite-v-reality-bryle">https://www.obchod-samsung.cz/samsung-sm-r322nzwax-gear-vr-lite-v-reality-bryle</a>	
Obrázek 10.....	134
Dostupné z: <a href="http://jaknegocjowac.com.pl/techniki-negocjacji-wyciek-informacji/">http://jaknegocjowac.com.pl/techniki-negocjacji-wyciek-informacji/</a>	

Obrázek 11.....	134
Dostupné z:	
<a href="http://www.pictorem.com/58394/When%20the%20sun%20touch%20your%20heart.html">http://www.pictorem.com/58394/When%20the%20sun%20touch%20your%20heart.html</a>	
Obrázek 12.....	134
Dostupné z: <a href="http://meditadores.blogspot.cz/2010/03/mensajes-de-cuaresma-del-p-laurence-16.html">http://meditadores.blogspot.cz/2010/03/mensajes-de-cuaresma-del-p-laurence-16.html</a>	
Obrázek 13.....	134
Dostupné z: <a href="https://cz.pinterest.com/pin/505529126900368595/">https://cz.pinterest.com/pin/505529126900368595/</a>	
Obrázek 14.....	142
Dostupné z: <a href="https://pixabay.com/cs/chůze-člověk-samec-postava-149724/">https://pixabay.com/cs/chůze-člověk-samec-postava-149724/</a>	
Obrázek 15.....	142
Dostupné z: <a href="https://cs.wikipedia.org/wiki/Atlas_(robot)">https://cs.wikipedia.org/wiki/Atlas_(robot)</a>	
Obrázek 16.....	146
Dostupné z: <a href="https://www.databazeknih.cz/knihy/erebos-hra-ktera-zabiji-87451?c=all">https://www.databazeknih.cz/knihy/erebos-hra-ktera-zabiji-87451?c=all</a>	
Obrázek 17.....	148
Dostupné z: <a href="https://www.blesk.cz/clanek/zpravy-krimi/462783/policie-potvrdila-sebevrazednou-hru-v-cesku-prvni-obeti-modre-velryby-je-udajne-dominika-14.html">https://www.blesk.cz/clanek/zpravy-krimi/462783/policie-potvrdila-sebevrazednou-hru-v-cesku-prvni-obeti-modre-velryby-je-udajne-dominika-14.html</a>	
Obrázek 18.....	148
Dostupné z: <a href="http://tn.nova.cz/clanek/desiva-hra-nici-mlade-zivoty-tohle-jsou-pravidla-modre-velryby.html">http://tn.nova.cz/clanek/desiva-hra-nici-mlade-zivoty-tohle-jsou-pravidla-modre-velryby.html</a>	
Obrázek 19.....	157
Dostupné z: <a href="https://diit.cz/clanek/intel-uz-vime-jak-vypada-cesky-hrac-pocitacovych-her">https://diit.cz/clanek/intel-uz-vime-jak-vypada-cesky-hrac-pocitacovych-her</a>	
Obrázek 20.....	157
Dostupné z: <a href="http://jomagazin.cz/ferda-mravenec-se-vraci-ve-stejnojmennem-muzikalu#.Wr5kQT8pJPY">http://jomagazin.cz/ferda-mravenec-se-vraci-ve-stejnojmennem-muzikalu#.Wr5kQT8pJPY</a>	



## **Přílohy**

Příloha 1 – Pracovní list č. 1

Příloha 2 – Pracovní list č. 2

Příloha 3 – Pracovní list č. 3

Příloha 4 – Pracovní list č. 4

Příloha 5 – Pracovní list č. 5

Příloha 6 – Pracovní list č. 6

Příloha 7 – Pracovní list č. 7

Příloha 8 – Pracovní list č. 8

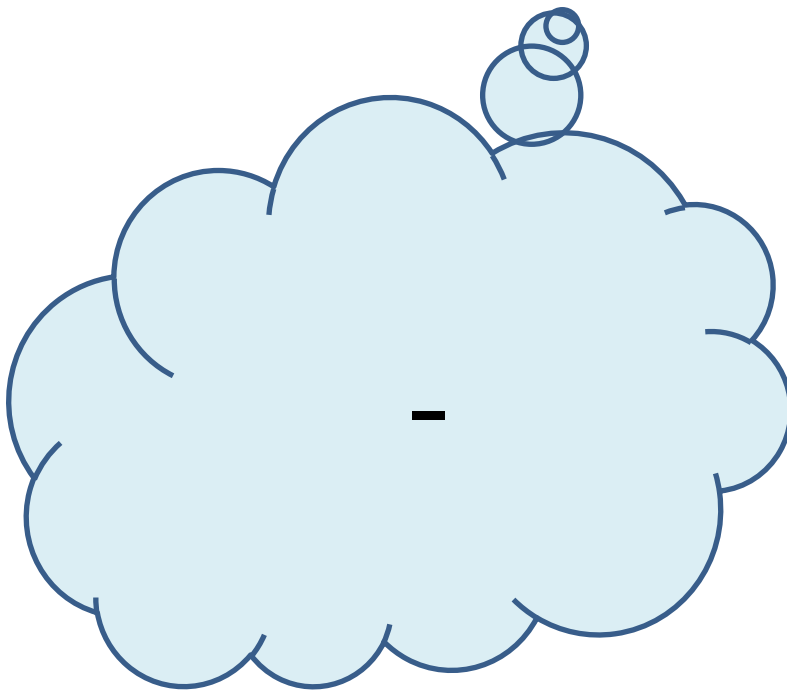
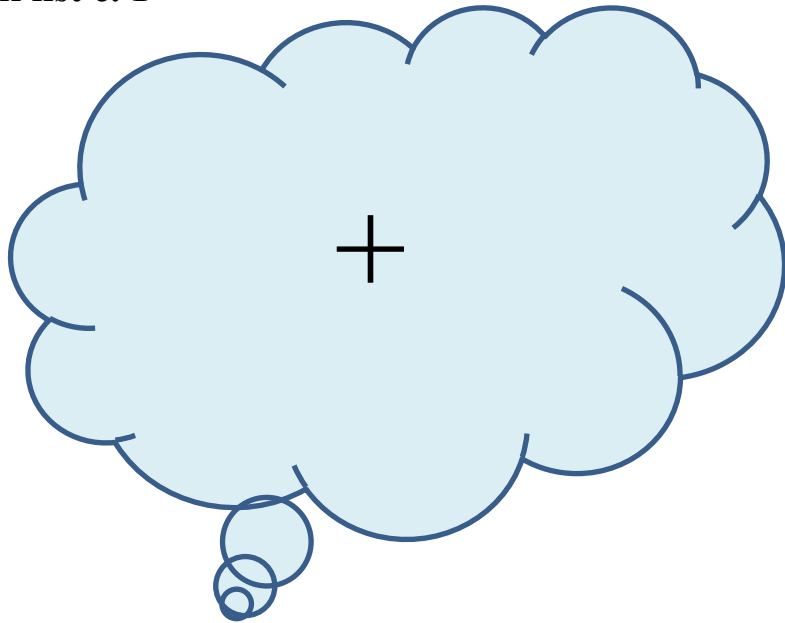
Příloha 9 – Pracovní list č. 9

Příloha 10 – Pracovní list č. 10

## Příloha 1 - Pracovní list č. 1

### 1. Úkol

*Zkuste napsat klady a  
zápory sociální sítě  
Facebook.*



### Otázky:

1. Vyzdvihněte jeden klad, který vystihuje celou sociální síť Facebook.
2. Vyberte jeden zápor, který se vám zdá nejvíce zneklidňující.
3. Převáží klady či naopak zápory?

## 2. Úkol

**Přečtěte si následující ukázkou a společně odpovíme na připravené otázky.**

*„Projížděla si profily jednotlivých skupin a zastavila se u Klubu radostí dnešního dne. Skupina byla volně přístupná v kategorii „pro zábavu“.*

*Zdravím všechny, kdo se chtějí stát členy Klubu radostí dnešního dne. Vstupte a sdílejte radosti nás všech, vždyť sdílená radost je dvojnásobná radost! Pokud vstoupíte mezi nás, zkuste dodržet jedinou podmínku – představte se a každý den sem zapište svou radost ☺. Těším se. Sylvie.“<sup>140</sup>*

Otázky:



1. Myslíte si, že by v reálném životě měla skupina Klub radostí dnešního dne úspěch? Proč ano, proč ne?
2. Podívejte se na své mobilní telefony, zapněte Facebook (kdo je tam registrovaný) a spočítejte, kolika skupin jste členem. Pokud chcete, vyberte jednu s nejzajímavějším názvem a prezentujte ji před třídou.

## 3. Úkol

**Přečtěte si následující ukázkou, která bude sloužit jako příklad k jiné aktivitě.**

*„Měla skvělou náladu. Připojila se na Facebook a jménem Martina Hlávky napsala Lence krásný dojemný dopis.*

*... a kdyby to děti strávily, rád bych vás vzal na výlet. Třeba na nějaký hrad, či zámek? Víím, že čtrnáctiletý kluk není na přítele své matky asi zvědavý, ale možná by ho mohlo bavit, kdybychom ho nechali chvíli řídit. Ne, neboj se, nejsem šílenec, nepustím ho na hlavní (sem by velká většina lidí vložila smajlík). A neboj se, mám nový model BMW GINA, ten jezdí skoro sám...“*

*Monika vyprskla do tmy. Průhledné! To Lenka nemůže spolknout. No uvidíme! Třeba je schopná zjistit si, že zpráva Martina Hlávky je poslána ze stejného počítače, z kterého píše Sylvie. Ty by se ovšem musela zajímat o počítače, a nic takového Lenka nezmínila. Pokud si Monika vzpomíná, tak pracuje s dětmi ve škole nebo v knihovně. Vteřinu před kliknutím, které odešle dopis virtuálním potrubím do Lenčina počítače, si Monika uvědomila, že by měla přidat*

---

<sup>140</sup> BRAUNOVÁ, Petra. *Klub radostí dnešního dne*. 1. vyd. Praha: Plus, 2011, s. 80.

*další Martinovi fotografie. Zamyslela se. Fotku do profilu Martina Hlávky stáhla z nekonečné škály fotografií volně se pohybujících na internetu. Použila fotku, na které by muž z profilu a v baseballové čepici a ani při dobré vůli nebylo poznat, jak ve skutečnosti vypadá.*<sup>141</sup>

Otázky:



1. Kolik má Monika profilů?
2. Jakým způsobem vybrala fotografii Martina Hlávky? Co bylo jejím cílem?
3. Myslíte, že Lenka pozná, že Martin Hlávka není opravdový?
4. Zkuste se vžít do kůže Lenky, jak se bude cítit, až zjistí, že Martin Hlávka je pouze výplod Moničiny fantazie.
5. Je pro tebe Monika záporný či negativní hrdina? Můžeme se stoprocentně přichýlit k jedné straně?

4. Úkol

***Přečtěte si následující ukázkou u knihy a poté napište vše, co vás k ní napadne. (4 minuty)***

*„No... nevím... říkám vám, že to byla děsná manipulátorka! Vytáhla ze mě plno soukromých informací, které... zneužila.“*

*„Kolik máte přátel na Facebooku?“*

*„Asi dva a půl tisíce.“ Doktor Slezák se pousmál.*

*„Kolik z nich jste viděla ve skutečnosti?“*

*„Asi...asi třicet? Tedy, možná dvacet?“*

*„Ve virtuálním světě málokdo mluví pravdu.“<sup>142</sup>*

.....

.....

.....

.....

.....

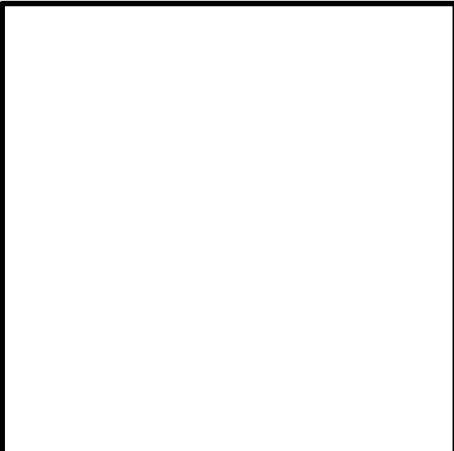
<sup>141</sup> BRAUNOVÁ, Petra. *Klub radostí dnešního dne*. 1. vyd. Praha: Plus, 2011, s. 135-136.

<sup>142</sup> Tamtéž, s. 21.

.....  
.....

5. Úkol

*Zkuste si ve dvojici vytvořit vlastní fiktivní profil. Z rozdaných časopisů vyberte, vystříhnete a naplete fotografii pro svůj profil.*

	Jméno:
	Datum narození:
	Mobilní telefon:
	Adresa:
	Oblíbená barva:
	Oblíbená počítačová hra:
	Oblíbené zvíře:
	Jméno matky:
	Povolání matky:
	Jiné informace o mně (zájmy, barva očí...):

*Po zvládnutí této aktivity budou žáci prezentovat před třídou své fiktivní postavy a budou navzájem vymýšlet charakteristiky postav ze získaných informací.*

Otázky:



1. Podívejte se zpět do svého vymyšleného profilu, které informace by se neměly zveřejňovat?
2. Proč si myslíte, že si lidé dělají fiktivní profily? Může mít fiktivní profil i kladnou stránku?
3. Na Facebookových stránkách můžeme volně přidávat jakékoliv informace. Je správné zveřejňovat soukromé informace o ostatních lidech? Zkuste se zamyslet jaké informace bychom neměli zveřejňovat?

6. Úkol

*Podívejte se na následující obrázky fiktivních profilů a zkuste napsat, podle čeho bychom mohli poznat, že se nejedná o reálný Facebookový účet.*

facebook

Eliza Norchman

Wall Info Photos

Basic Information

Sex: Female  
Birthday: January 31, 1986  
Interested In: Men  
Looking For: Friendship, Dating, A Relationship

Of course she's looking to date..

Likes and Interests

Activities: Making friends by accident. All her friends are "accidents" ..oh, really?  
Laughing.  
People watching (especially cute guys ^\_^)  
Making a fool of myself to make others laugh.  
Pretending to study (how do you study?).  
Field Hockey, Tai Chi, Tennis, any and all other sports.  
Piano.  
Writing (esp. Poems).  
Flaming people who deserve it in the nicest way possible (\*smirk).  
Eating (a given).  
Sleeping (also a given).  
Artsy fartsy shtuffs (sumie, sketching, etc., ).  
Gaming.  
Thinking...I think...  
Dancing.  
Living (Breathing, etc.)

Interests: Drinking a fresh, hot cup of Joe and talkin with Jesus; hanging out with friends; roadtrips..HECK YES!; deep conversations; laughing; running; reading; writing; driving at sunset in Lubbock with my sunroof open jammin out to some tunes; talking with my sister;

Favorite Music: learning interesting things about common products; google; old theaters; history of music; tracing life; doing puzzles; Instrumentals and: (by:) Se7en, Jay Chou, iTym, YG Family, Leehom, Wheesung, Lee Jung, Brown Eyes, Jinusean, Mflow, Chemistry, MC Mong, As One, JJ Lin, Outsider, Untouchable, S.H.E., Epik High, Anson Hu, Vanness (minus Gangsta D=), Cao Ce, Big Bang, JTL, T(asha), Shyne, Fly to the Sky, Page, Leeds, sometimes TVXQ and/or DBSG, Evan, Noel, Beyonce, Alicia Keys, Soulstar, J, Soul Caliber III soundtrack, Nan Quan Mama, Xavier Naidoo, sometimes Shinee, Utada Hikaru...(more later)

Information

Birthday: January 31, 1986


Mutual Friends: 35 friends in common

Friends: 678 friends

Links: 1 link


Noise Pollution: The Scarcity of Silence | 8:30pm Apr 8

Obrázek 1



**Suggest Friends for Ashley**  
[View Ashley's Friends \(67\)](#)  
[Send Ashley a Message](#)  
[Poke Them!](#)

**▼ Mutual Friends**  
 1 friend in common. [See All](#)

  
 Peter Vincent










**▼ Friends**  
 67 friends. [See All](#)

**Ashley Dupre**  
 is hiding and hoping.  
 Updated 13 hours ago

Networks: New York, NY  
 Birthday: January 10, 1986

**▼ Mini-Feed**  
 Displaying 10 stories. [See All](#)

Today

-  Ashley and Robin Stover are now friends. 9:55am
-  Ashley and Grant Morgan are now friends. 5:41am
-  Ashley and Aries Marquez are now friends. 5:41am
-  Ashley and Marc Sausa are now friends. 5:16am
-  Ashley and Archana Ramachandran are now friends. 5:16am
-  Ashley and Robert Bolson are now friends. 5:16am
-  Ashley and Jordan Bigkush Brown are now friends. 5:16am
-  Ashley and Mike Marra are now friends. 5:16am
-  Ashley and Mark Saldana are now friends. 5:16am
-  Ashley and Fred Sc are now friends. 5:16am

**▼ Education**

**Education Info**  
 High School: Wall High School '00

Obrázek 2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Společně si poté probereme nápady žáků a vytvoříme návod pro kontrolu facebookových profilů.*

## **Příloha 2 - Pracovní list č. 2**

### **1. Úkol**

***Přečtěte si následující úryvek a napište jeho pokračování.***

*„Nemohla jsem se dočkat. Kdy uvidím odkazy, všechno, co mi lidi okomentovali a napsali, žádosti o přátelství, vlastně všechno, co se odehrálo na profilech mých kamarádů. Když jsem byla pryč. Nařukala jsem heslo do Friendversu – které bylo stejné jako moje běžné heslo, jen na konci byl vykřičník a čekala jsem, dokud mě systém přihlásí. Natáhla jsem se a poohlížela se po pokoji, celá ráda, že jsem doma. Usmála jsem se, když jsem pohledem zavadila o fotky svých kamarádů. Život je skvělý.*

*Přihlašování se skončilo a klikla jsem na můj profil.*

*A zděšeně jsem vykřikla. “<sup>143</sup>*

***Co se stalo? Co hlavní hrdinku tak vyděsilo? Zkuste napsat, jak bude příběh pokračovat dál?***

.....

.....

.....

.....

.....

***Odhadli jste, co se Madison, hlavní hrdince, stalo?***

### **2. Úkol<sup>144</sup>**

***Madison, hlavní hrdinka knihy, má velké problémy. Přečti si komentáře, které se jí po čas dovolené nashromáždili na sociální síti. Ve dvojici se porad'te, co by podle vás měla Madison udělat? Jak by měla reagovat?***

JimmyLiz: Mad, jak jsi mohla přidat do svého alba tu fotku? Slíbila jsi mi, že ji vymažeš, protože jsem nebyla v nejlepším stavu, když se to fotilo. Jimmy tomu nerozumí a je fakt naštvaný. Stáhni ji, dobře?

<sup>143</sup> FINN, Katie. *TOP 8*. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2010, s. 27.

<sup>144</sup> Tamtéž, s. 32-33.



Justin: Madison, nerozumím té zprávě, co jsi poslala. Chceš se rozejít? Proč? – Justin

Pizzadude: Člověče, co to děláš? Na pravé ucho už neslyším, co na mě Lisa furt křičí. Je super našťvaná. A přestaň mi vypisovat ty divé komentáře plné narážek. Jsme kamarádi, nic víc, jasné, Madison?

Shy Time: Jak jsi mohla každému říct o mé operaci nosu – teda opravdu, nehoda na lodi?? Napsala jsi o tom ČLÁNEK, Mad? A BLOG! A zveřejnila fotky! Toto je ta nejhnusnější věc, jakou mi kdo kdy udělal!!! Vymaž to, jasné?

Otázky:



1. Jak byste vyřešili tuto situaci? Shodli jste se se sousedem na postupu.
2. Zkuste se vžít do kůže Madison. Jak se asi cítí?
3. Myslíte, že jí kamarádi odpustí?
4. Co bychom měli dělat, kdyby se nám někdo naboural na náš profil?

3. Úkol

Jak by mělo vypadat správné heslo, aby se vám nikdo nenaboural na profil? Zkuste ve dvojici vymyslet 5 kvalitních hesel a 5 špatných, na které by každý přišel.

**Kvalitní heslo:**

**Špatné heslo:**

**Vymyslete 4 zásady vzniku správného hesla?**

.....

.....

.....

.....

#### 4. Úkol

**Přečtěte si úryvek a společně si zodpovíme následující otázky.**

*„Změna statusu na profilu je vážná věc. Ruth napsala na hodinu psychologie práci o tom, že status „zadaný“ na Friendverse je moderní způsob, jak vyjádřit „připoutanost“ a „ustálení“; dostala za ni áčko, takže musela uhodit hřebíček na hlavičku. Na naší střední to byl definitivní znak vztahu. To, že Justin je ve vztahu s Kittson, skoro způsobilo, že moje latte si začalo razit cestu zpět. Snažila jsem se nemyslet na to, co jiné ještě spolu dělali.*

*Takže tomu uvěřil! Justin, můj přítel celých sedmnáct dní, uvěřil, že jsem se s ním rozešla přes Friendverse, a bez toho, aby se se mnou o tom vůbec pobavil, se jednoduše sebral a začal chodit s jednou z nejoblíbenějších bab na škole.“<sup>145</sup>*

Otázky:



1. Jak je možné, že Justin uvěřil zprávám na sociální síti? Je normální, že se lidé rozcházejí po síti?
2. Věřili byste někomu, kdo vám napíše po Facebooku, že se s vámi rozchází? Sešli byste se s ním osobně?

#### 5. Úkol

**V jednotlivých rozích máte tyto kartičky:**

SOUHLASÍM

SPÍŠE SOUHLASÍM

SPÍŠE  
NESOUHLASÍM

NESOUHLASÍM

**Nyní vám učitel bude číst otázky a vy se budete podle vašich odpovědí vybírat jednotlivé rohy.**

<sup>145</sup> FINN, Katie. TOP 8. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2010, s. 56-57.

### Otázky:

1. Už se mi stalo, že mě někdo na Facebooku hacknul a mluvil mým jménem s kamarády.
2. Po této hodině si budu předělávat heslo, jelikož jsem zjistil/a, že je nedostatečné.
3. Překvapilo mě, že nejpoužívanějším heslem je 1234.
4. Je správné mít jedno heslo, které používám pro všechna přihlášení.
5. Je mi jedno, zda se mi někdo nabourá na účet.
6. Knihu, kterou nám učitel/ka představil/a jsem znal/a.
7. Madison se hacknutím účtu sociální sítě zbořil svět.
8. Když si jeden z mých kamarádů změnil status na zadaný, tak tomu stoprocentně věřím.
9. Je velmi důležité, co na sociální sítě zveřejňuji.
10. Nikdy jsem nezveřejnila nic škaredého o mých přátelích.

### 6. Úkol

*„Zpráva na Friendverse*

*Od: Madison*

*Pro: Všechny přátele*

*Poslané: 13. 4. 12.05*

*Ahojte. Jsem si jistá, že všichni víte, že se mi někdo během jarních prázdnin naboural na Friendverse. Hackeři se snažili způsobit co nejvíce škody mně, ale i vám. Píšu vám proto, abych se omluvila každému, koho se to nějak dotklo, a přijímám za to plnou odpovědnost.*

*Hackeři byli dnes odhaleni a věřím, že to s nimi vyřeší vedení školy. Ale já jsem odpovědná za to, že jste byli součástí tohoto celého, a chci se za to omluvit. To, co o vás Hackeři napsali na mém profilu anebo ve zprávách či letácích, byly všechno věci, co jsem o vás v minulosti řekla za vašimi zády. Nikdy jsem to neměla říct. Pokud jsem je už musela říct, měla jsem mít tolik odvahy povědět vám to osobně do očí. Mrzí mě to a omlouvám se za všechny nepříjemnosti a rány, které jsem vám tím způsobila.*

*Slibuji, že v budoucnu už neprozradím nikomu vaše tajemství, nebudu vás pomlouvat za zády, nevykvákám vaše přešlapy ani si nebudu utahovat z vašich očních linek.*

*Nebojte se, moje nové heslo je dobře zakódované.*

*Doufám, že jsme stále přátelé.*

*S láskou*

*Mad*<sup>146</sup>

Otázky:



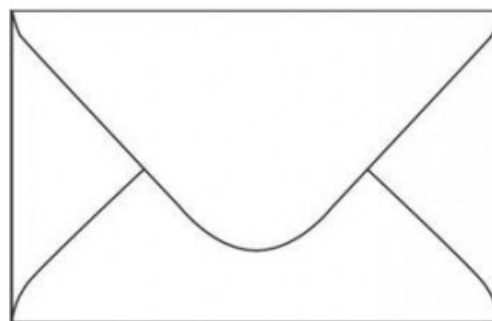
1. Jakým způsobem se Madison omluvila přátelům na sociální síti?
2. Co si hlavní hrdinka uvědomila? Mohli za zveřejněná tajemství jenom hackeři?
3. Je správné pomlouvat ostatní za jejich zády? Proč se tak však děje?
4. Myslíte, že mohla Madison zvolit jinou formu omluvy?
5. Vžijte se do role jednoho jejího kamaráda či kamarádky a napište jí dopis s odpovědí.

.....

.....

.....

.....



Obrázek 3

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

---

<sup>146</sup> FINN, Katie. *TOP 8*. 1. vyd. Bratislava: SLOVART, 2010, s. 284-285.

## Příloha 3 - Pracovní list č. 3

### 1. Úkol

*Podívejte se na jednotlivá loga a napište k nim název sociální sítě či sociálního média. Zkuste vymyslet i jejich zaměření.*



Obrázek 4

### 2. Úkol

*Přečtěte si následující text.*

*„ShowYou byla nejdůležitější sociální síť na světě. Rozjela se před rokem. S klidem se dalo prohlásit, že na ní byl každý kromě těch, co byli úplně mimo, ačkoliv tihle lidé ve skutečnosti představovali většinu planety. Buď jsem tam, nebo je ze mě společenská mrtvola. Narazili jste tu na staré kámoše ze třídy, na sousedku z patra z doby, kdy jste byli malí, na vzdálenou sestřenicí, co jste viděli pětkrát mezi devíti a dvanácti lety, na matikářku ze střední, na bývalku nepřítelky, kterou jste mohli pro nic za nic zvat na romantické schůzky, třeba jako pomstu, jenom tak. Každý si do profilu vyplnil datum narození, politické preference, věřící, ti náboženství, oblíbenou barvu, stěžejní citát i sexuální orientaci. ShowYou umožňovalo sdílet a komentovat fotoalba. Ale jak už název napovídá, být na ShowYou znamenalo hlavně ukazovat, co jsme zač. Systém to požadoval a všechno se odehrálo v záložce „ShowRoom“ uživatelského účtu. Pravidlo bylo následující: každý týden nahrát na síť vlastní video. Administrátoři volili co sedm dní nejlepší video pro danou zemi a město. Jednou loni vyhrál pařížské kolo Édouard, kámoš ze základky. Nafilmoval svůj vlastní rozchod. Bývalka mu praštila dveřmi do čumáku, spustila se mu krev z nosu, pak ukazoval, jak se ošetřuje a brečí sestře po telefonu. Jinak se dalo smát nebo topit v slzách, nadávat, připravovat se do školy, spát, dělat vystřihovánky, vařit, lézt v obýváku po zdi, natáčet se venku jak řádíte při pouštění draka, se zlatou rybičkou, s matkou, na lyžích, ve sprchách u šatny fitka (nahota byla povolená, povolené bylo všechno,*

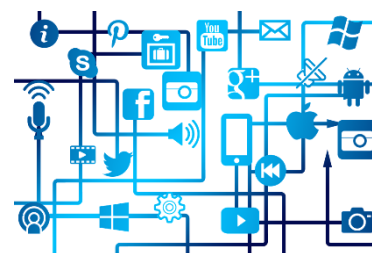
hlavně že jste se jednou týdně natočili), natočit se jak hraje na nějaký hudební nástroj, jak se malujete, jak se voníte parfémem. Při přihlašování jste si určili den v týdnu, a toho jste se museli držet. Žádná druhá šance. Nešťastníci, co na video zapomněli nebo ho chtěli odkládat, byli ze sítě okamžitě vyloučeni. Nafilmujte se, jak chcete, hlavně to udělejte. To byla jediná podmínka: dodávat na ShowYou týdenní video.

Stačilo pouze onemocnět, nezvládnout filmování ze zdravotních důvodů. Hrozba vyloučení se vznášela nad všemi uživateli, jak zámožnými, tak bez prostředků. Pravidlo bylo pravidlo. V krajním případě přijímali admini lékařská potvrzení prokazující, že dotyčný nebyl způsobilý týdenní video natočit. Byl to ale natolik složitý proces, že zastránil každého, komu šlo jen o to, vyhnout se pravidelné povinnosti. E-mailovou adresu, na níž se mělo potvrzení zasílat, nebylo možné najít na stránce „kontaktujte nás“, byla ztracena kdesi uprostřed odstavce s právními informacemi. ShowYou se hájit tím, že členové přistupovali na „uživatelské podmínky“, ve kterých byla adresa uvedena. Jenže „uživatelské podmínky“ nikdo nečetl, každý se spokojil s tím, že zaškrtnul políčko „souhlasím“. Jiné zase odradila představa, že bude muset skenovat potvrzení, a vzdal to z praktických důvodů. Ne každý měl doma skener, bylo to třeba řešit v práci, ale když vás nemoc připoutala na lůžko, byl konec. A pak, kdo by měl tu drzost a utrhl by si ostudu z porušení rituálu? Drby o smrti nebo nákaze virem HIV se šířily rychlostí blesku. Když už někdo nefilmoval, pak k tomu měl zatraceně pádný důvod. A tak se tím babral každý, ať už nemocný, v sádře nebo zfetovaný. S potěšením a určitou úlevou, že zůstává na síti. Na světě.<sup>147</sup>

#### Otázky:



1. Jaké pravidlo musí splnit každý uživatel sociální sítě ShowYou?
2. Existovala výjimka, jak se z týdenního videa omluvit?
3. K čemu autorka v textu přirovnává život na síti?
4. Existují nějaká omezení na zveřejňování videí? Máte vlastní hranice, co byste na sociální síť nikdy nevyvěsili?



Obrázek 5

<sup>147</sup>BIED-CHARRETON, Solange. *Enjoy*. 1. vyd. Praha: Odeon, 2014, s. 14-17.

### 3. Úkol

*Vytvořte skupiny po 4-5 členech a společně vymyslete vlastní sociální síť. Zamyslete se nad tím, za jakým účelem bude vaše síť vytvořena? Jak se bude jmenovat? Jaké bude mít podmínky? Každá sociální síť má vždy své logo, proto ho nezapomeňte navrhnout.*

*Na konci aktivity budete svoji síť prezentovat ostatním, kteří budou hodnotit vaši práci.*

Název sociální sítě:

Stručná charakteristika:

.....

.....

.....

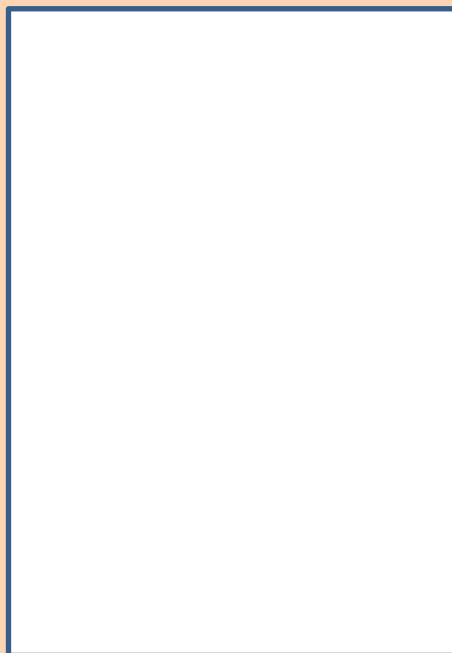
.....

.....

.....

.....

.....



Podmínky přijetí:

.....

.....

.....

.....

Jiné:

#### 4. Úkol

„Hej! Jmenuju se Bagnoletová jako ta stanice Porte de Bagnolet. B A G N O L E T O V Á,“ vyhláskovala jméno. „Anne-Laure Bagnoletová, když tě to tak moc zajímá.“

Bagnoletová. Nakonec to přestala tajit, ale najít ji na síti mi to stejně pomohlo. Na ShowYou vlastně bylo několik Anne-Laure Bagnoletových. Přesněji čtyřicet šest, a to ze sedmi různých zemí. Ale ani jedna z těch Anne-Laure Bagnoletových nebyla ta moje Anne-Laure Bagnoletová. Že by snad neměla účet? Že by tam byla pod pseudonymem? Anebo lhala a vůbec se nejmenovala Anne-Laure Bagnoletová? Po neúspěšném pátrání na ShowYou – žádný profil neodpovídá údajům uvedených v 75014 – jsem se podíval do telefonního seznamu. Nebyla to taková pipláčka a šlo to rychleji. Byla tam jedna Paule Bagnoletová, určitě babička z otcovy strany (měl jsem kliku), s bydlištěm na avenue Reille 51 ve XIV. obvodu. Před tou nepravděpodobnou možností jsem zůstal tumpachový: že by Anne-Laure Bagnoletová, dvacet dva let, Pařížanka, nebyla přihlášená na ShowYou? Nevěřil jsem vlastním očím. Očím, co neviděly nic mimo obrazovku, ale přesto uviděly ji. Proč to sebemrškačské vyhošťování? Proč by někdo neměl zájem existovat na internetu? Jak se asi vyrovnává s dennodenními posměšky nebo s vyloučením z dění ve společnosti, na fakultě, v kapele? Vyhodili ji, protože nepublikovala video? Pravidla byla sice neúprosná, ale kdo by si zahrával s ohněm? Oči, co nic neviděly, se setkaly s očima holky, co neexistovala.<sup>148</sup>

#### Otázky:

1. Znovu si přečtete větu: „Oči, co nic neviděly, se setkaly s očima holky, co neexistovala.“<sup>149</sup> Jak byste ji interpretovali? Na základě ukázky zkuste krátce charakterizovat obě osoby.

CHARLES	ANNE-LAURE BAGNOLETOVÁ

<sup>148</sup> BIED-CHARRETON, Solange. *Enjoy*. 1. vyd. Praha: Odeon, 2014, s. 46.

<sup>149</sup> Tamtéž, s. 46.





2. Sedí v této třídě někdo, kdo není součástí jakékoli sociální sítě a chce se s námi o tuto zkušenost podělit?
3. Myslíte si, že člověk, který není na sociální síti, o něco přichází?
4. Kolik denního času průměrně strávíte prohlížením příspěvků a psaní komentářů na sociálních sítích?
5. Zkuste zadat do sociální sítě svoje jméno a spočítejte, kolik profilů, a tedy kolik různých lidí vystupuje pod stejným jménem a příjmením. (počítejte i různé obměny jména)

## 5. Úkol

*„Podívejme se na ShowYou z druhé strany, pohledem Al, která patří k minoritě lidí, kteří se odmítli registrovat. Co ji k tomu vedlo? Mnoho lidí považuje vlastní soukromí za výlučně intimní záležitost a vadí jim neustálé plošné nahrávání pouličními kamerami, monitorování a uchovávání údajů o pohybu telefonu a proběhlých hovorech a SMS mobilními operátory, sledování pohybu internetem (nejen) reklamními agenturami, měřiči návštěvnosti a sdílecími tlačítky sociálních sítí, kterých je na každé webové stránce plno. Cože? Vždyť Al přece na ShowYou registrovaná není. Bohužel, to že se neregistrovala, neznamená, že si ShowYou nevytváří takzvaný stínový profil její osoby.“<sup>150</sup>*

### Otázky:



1. V textu se říká, že jsme odevšud sledováni. Je tomu doopravdy tak?
2. Co si představíte pod pojmem *stínový profil*?
3. Zkuste se vžít do Anne-Laure a napište vysvětlení, proč se nikdy neregistrovala na sociální síť.



Obrázek 6

.....

.....

.....

.....

.....

4. Je možné, aby někdo zcela zmizel, když žijeme v době propojené internetem?

<sup>150</sup> BIED-CHARRETON, Solange. *Enjoy*. 1. vyd. Praha: Odeon, 2014, s. 160-161.

## Příloha 4 - Pracovní list č. 4

### 1. Úkol

*Napište pětilístek na téma Facebook.*

1. řádek – téma
2. řádek – dvě přídavná jména, která jsou podstatná, podle tebe, pro Facebook
3. řádek – 3 slovesa, která budou vyjadřovat děj – to, co dělá anebo co se s ním děje
4. řádek – věta o čtyřech slovech, která se vztahuje k tématu
5. řádek - synonymum ke slovu Facebook



Obrázek 7

### 2. Úkol

*Sociální sítě jsou dnes velmi oblíbené, dokážete si představit, kolik lidí po celém světě je jejich součástí?*

Otázky:



1. Kolik lidí momentálně žije na planetě Zemi?
2. Kolik lidí má přístup k internetu a efektivně ho využívá?
3. Kolik lidí používá Facebook?
4. Kolik lidí žije v ČR?
5. Kolik lidí používá v ČR Facebook?



Obrázek 8

### 3. Úkol

***Vyplňte následující tabulku.***

OTÁZKY	ODPOVĚDI
Máte účet na sociální síti Facebook? Pokud jste odpověděli ano, tak zkuste říci proč. Odpovídají ti, co účet na Facebooku mají.	
Jaký byl první impulz k tomu, abyste si vytvořili účet na Facebooku? Odpovídají pouze ti, co účet mají.	
Proč Facebook nemáte? Odpovídají ti, co účet na FB nemají.	
Je něco, co vám na Facebooku vadilo?	
Jak často si Facebook zapnete a kolik času na něm strávíte? Odpovídají ti, co mají účet na Facebooku.	

### 4. Úkol

***Společně si přečteme tuto ukázkou z knihy *Míša v síti* od Veroniky Matysové. A poté budeme řešit úkoly pod ní.***

*Jednoho dne při dějepisu, kdy se všichni většinou nudili, vytáhla Bára ze sešitu fotografii vytištěnou z počítače a přistrčila ji spolužačce. Byl na ní do bronzova opálený chlapec se světáckým úsměvem, světlé vlasy měl nagelované a umělecky strapaté. Stál na ulici v neznámém městě.*

*„Co mu říkáš?“ zašeptala Bára stydlivě.*

„Kdo to je?“ zeptala se Miša také šeptem.

„Kristián,“ odpověděla spolužačka. „Jeho babička je Švédka. Chtěli pro něj jméno, které funguje v Česku i Švédsku,“ vysvětlovala.

„Z chatu,“ přiznala Bára. „Je mu patnáct, ta fotka je ze Stockholmu. Rodiče ho poslali na střední školu tam, aby si zdokonalil jazyk.“

„Marešová, Králová, přestaňte vyrušovat!“ přerušil je mečivý hlas dějepisárky. „Co to máte?“ zeptala se, když přišla dřív.

Bára bleskurychle zastrčila fotografii pod sešit a s nevinným výrazem pronesla: „Nic, paní učitelko. My už dáváme pozor,“ dodala, aby to pojistila. Hajné stačilo, že se ztišily, a už jim nevěnovala pozornost. Když se učitelka nedívala, Bára sklonila k Miše hlavu a zašeptala: „Chceš, ukážu ti ho na Facebooku. Po škole u tebe!“

Miša samozřejmě souhlasila. Byla na toho kluka víc než zvědavá. Když mířily ze školy domů, poznamenala: „Tak proto jsi poslední dobou nechtěla chodit ven...“

Bára se zaculila. „No...Trávíme na chatu hodně času. Prý brzo přijede do Prahy, a pak mě vezme do kina a bruslit, taky mě zavede na jedno tajné místo na Vyšehradě, odkud prý je vidět celá Praha,“ zasnula se.

„To spolu jenom chatujete?“ zajímalo Mišu. „Co skype, abys ho i slyšela?“

Bára zavrtěla hlavou. „To nejde, má otravné sourozence, kteří by mu nedali pokoj, jakmile by slyšeli, že s někým mluví. Tak si jenom píšeme, on pak může tvrdit, že na počítači dělá úkoly do školy. To je další věc, kterou máme společnou – protivné mladší sourozence,“ dodala zamilovaně.

Když se usadily u Mišina počítače, Bára otevřela svůj Facebook a klikla na Kristiánův profil. Začaly si prohlížet jeho fotky a Bára nadšeně vykládala dál. „Představ si, máme úplně stejné zájmy. A taky se mu líbí Lady Gaga, připadá mu bezvadně ujetá...“

„Až se tomu nedá věřit,“ podotkla Miša.

Kamarádka nakrčila nos a sekla: „Závidíš?“

„Ale ne,“ chlácholila ji Miša. Nechtěla se pohádat. „Já jen, že to zní až moc jako pohádka,“ usmála se.

*Báru to usmířilo. „Říkal, že bychom spolu mohli jít na koncert Lady Gaga, pokud bude někde v Praze nebo ve Stockholmu,“ svěřovala se dál.*

*„Jak by ses dostala do Stockholmu?“ zaujalo Mišu, zatímco si prohlížela sekvenci snímků, na nichž stál chlapec vedle stejně světlolase matky i otce. „Vaši by ti na to dali?“*

*Bářin výraz potemněl. „Ani náhodou! Naši o něm nevědí. Nechci, aby o něm někdo věděl. Řekla jsem to jenom tobě, protože už jsem to nemohla vydržet. Přísahej, že to nikomu neprozradíš!“*

*Tvářila se tak naléhavě, až to Mišu pobavilo. „Jasně, že neprozradím!“ slíbila. Rozpomněla se, jak dříve sama také udržovala svůj vztah s kamarádem z chatu – Tomášem – raději v tajnosti, i když z jiných důvodů než Bára.*

*Spolužačka se zase rozjasnila: „Kristián říkal, že by mi letenku i lístek na koncert zaplatil. Jeho rodiče prý mají dost peněz a neměli by s tím problém.“*

*Míše se to zdálo jako plané sliby, ale nechtěla kamarádce kazit radost.*

*Ta pokračovala: „Říkal, že si ještě s žádnou holkou nerozuměl tak jako se mnou...“*

*Zatímco Bára básnila, Miša si nadále prohlížela chlapcovy stránky. Byly pěkně udělané, měl tam spoustu fotek, kde byl sám i s rodiči, odkazy na vše, co Bára zmiňovala – Stockholm, prázdniny u největšího švédského jezera Vänern (s hrdou poznámkou, že je to třetí největší jezero v Evropě), Lady Gaga a její koncerty, typy na kreslení a modelování... Zdál se jako milý a chytrý kluk a Miša chápala, proč kamarádka tak zaujal.<sup>151</sup>*

#### Otázky:



1. Najděte a podtrhněte v textu úryvky, které ukazují na zvláštní chování Kristiána.
2. Proč si myslíte, že Bára nechtěla říct o Kristiánovi rodičům?
3. Co byste Báře vytkli? Myslíte si, že je téma v ukázce stále aktuální?
4. Kolik lidí na Facebooku, které máte v přátelích, jste osobně nikdy neviděli?
5. Na co bychom si měli dávat pozor při komunikaci po sociálních sítích s člověkem, kterého neznáme? Co mu můžeme říct a co je lepší, abychom raději neříkali?

<sup>151</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Miša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2013, s. 177-180.

## 5. Úkol

**Přečtěte si následující úryvek, který dále rozvíjí Bářin vztah po Facebooku.**

*„Míša už to nevydržela a zatřásla s ní. „Co se teda stalo?“ Začala mít o kamarádku strach.*

*Eliška se jí vytrhla a ustoupila pár kroků zpět. „Ráno Bára odešla normálně do školy. My s Jakubem jsme šli hned po ní. Jenže Jakub zapomněl doma výkres na geometrii, na kterém mu hrozně záleželo kvůli známce,“ chrlila ze sebe dívka téměř bez dechu.*

*„Tak se ve škole omluvil z první hodiny a jel pro něj domů. Nejdřív zjistil, že je odemčeno, přitom my jsme určitě zamkli. Pak si všiml, že Bářiny klíče leží v misce u dveří – ale ráno je měla sebou. Šel do jejího pokoje – myslel, že je doma. Tam zjistil, že spousta jejích věcí chybí. Oblečení, boty, knížky a cédčeka... A hlavně pokladnička, do které si šetřila na novou lyžařskou výbavu, ležela rozbitá na posteli a prázdná...“ Míše začínal docházet rozsah katastrofy.*

*„Brácha jí volal na mobil, ale má tam schránku...“ říkala právě Eliška. „Míšo, já se bojím...“ nabírala do pláče. Kristián, blesklo okamžitě Míše hlavou. Bára utekla s Kristiánem. Před pár dny jí potvrdil, že za ní tento týden přijede a pak už budou jen spolu. Ale kam mohli jít? Míša o něm nic nevěděla. Popadla školní tašku, hodila do ní věci z lavice a řekla: „Pojď se mnou!“*

*„Kam?“ ptala se vyděšená Eliška.*

*„K vám domů,“ ujasnila Míša. „Zjistit, co je s Bárou. Potřebuju se jí dostat do počítače.“*

*Společně se rozběhly pryč. Cestu se Míša pokoušela kamarádce dovolat na mobil, ale Bára stále měla jen schránku. Nechala jí vzkaz a napsala esemesku, ať se jí kouká hned ozvat, ale informaci o jejím doručení nedostala. Měla zjevně mobil vypnutý. U Bary v pokoji se okamžitě vrhla k počítači. Byl zapnutý, ale zaheslovaný. Naštěstí hned napoprvé heslo uhodla – samozřejmě Kristian. Nejprve se přes Bářiny stránky na Facebooku – které, jak doufala, měla volně přístupné v záložkách – dostala na Kristiánův profil. Pátrala na jeho stránkách po adrese domů, žádnou však nenašla. To nebylo nic divného, lidé běžně svou adresu neuvádějí. Zoufale si prohlížela jeho stránky v naději, že přece jen najde nějaký klíč. Vtom jí došlo, co na nich nehraje. Mezi přáteli měl pouze dívky v Bářině věku, navíc všechny s českými jmény. Neměl tam žádné kluky, žádné starší lidi jako třeba rodiče, a hlavně nikoho se švédskými jmény. Na kluka žijícího ve Stockholmu to bylo víc než podivné. Dostala strach, ale udělala to jediné, co dávalo smysl. Stáhla Kristiánovy fotky na plochu, vylovila z tašky svoji*

flešku, připojila ji k počítači a spustila na ní pokročilý program image-recognition – prohledávání internetu a pátrání po jejich zdroji. Pokud by snímky byly na některém veřejně přístupném serveru, program by je dokázal vyhledat. A vtom je našla. Kristiánovy snímky byly stažené ze švédské obdoby Flickru, serveru pro sdílení fotografií. Chlapec se ve skutečnosti se jmenoval Anders a byl rodilý Švéd. S Čechami neměl nic společného. Přejel jí mráz po zádech. Když Kristián není Kristián, kdo je to tedy? “<sup>152</sup>

Otázky:

1. Zkuste napsat několik vět o tom, kým ve skutečnosti Kristián je?

?

.....  
.....  
.....

2. Jak Míša zjistila, že na Kristiánově facebookové účtu něco nehraje?
3. Co by měla Míša udělat, když zjistila, že účet na Facebooku je falešný? Jak byste se zachovali vy?

6. Úkol

***Obě hrdinky z knihy prožívají určitý druh samoty. Míša, která nemá maminku a tatínek je často na pracovních cestách, se s ní vyrovnává celkem dobře, až na nějaké kázeňské přestupky. Naopak Bára nese samotu velmi špatně, a to i přesto, že má velkou rodinu.***

„Jenže pak se narodila Eliška.“<sup>153</sup>

„Tím nechci říct, že by se se mnou máma nebo Jakub už vůbec nebavili, to ne. Občas se mě zeptali, co zrovna kreslím a tak. Ale viděla jsem na nich, že se v Elišce vidí, jak se i Jakub vždycky rozzáří, když je v její přítomnosti, bere ji za ručičky, dělá s ní letadlo a pořád opakuje, že je jeho malá... Bylo to, jako bych pro ně umřela.“<sup>154</sup>

---

<sup>152</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2013, s. 221-224.

<sup>153</sup> Tamtéž, s. 100.

<sup>154</sup> Tamtéž, s. 102.

Otázky:



1. Co je pravým důvodem, že Bára hledala kamaráda, který jí bude rozumět? Nesnažila se Bára za každou cenu získat kamaráda, který jí bude věřit?
2. Co měla Bára udělat, když se cítila tak sama?
3. Co děláte vy, když se cítíte sami?

7. Úkol

**Poslední slova v knize zní:** „Někdy se musíte nejdříve ztratit, aby vás mohli najít...“<sup>155</sup>

Zkuste se zamyslet nad touto větou, co nám říká?

.....

.....

.....

8. Úkol

**Utvořte skupiny po pěti a sepište deset zásad, jak se chovat v prostředí sociálních sítí. Na co si dát pozor, co zveřejňovat atd.?**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.


**Společně poté vytvoříme ze všech nápadů 10 závazných pravidel, které sepišeme a pověsíme na nástěnku.**

---

<sup>155</sup> MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2013, s. 248.

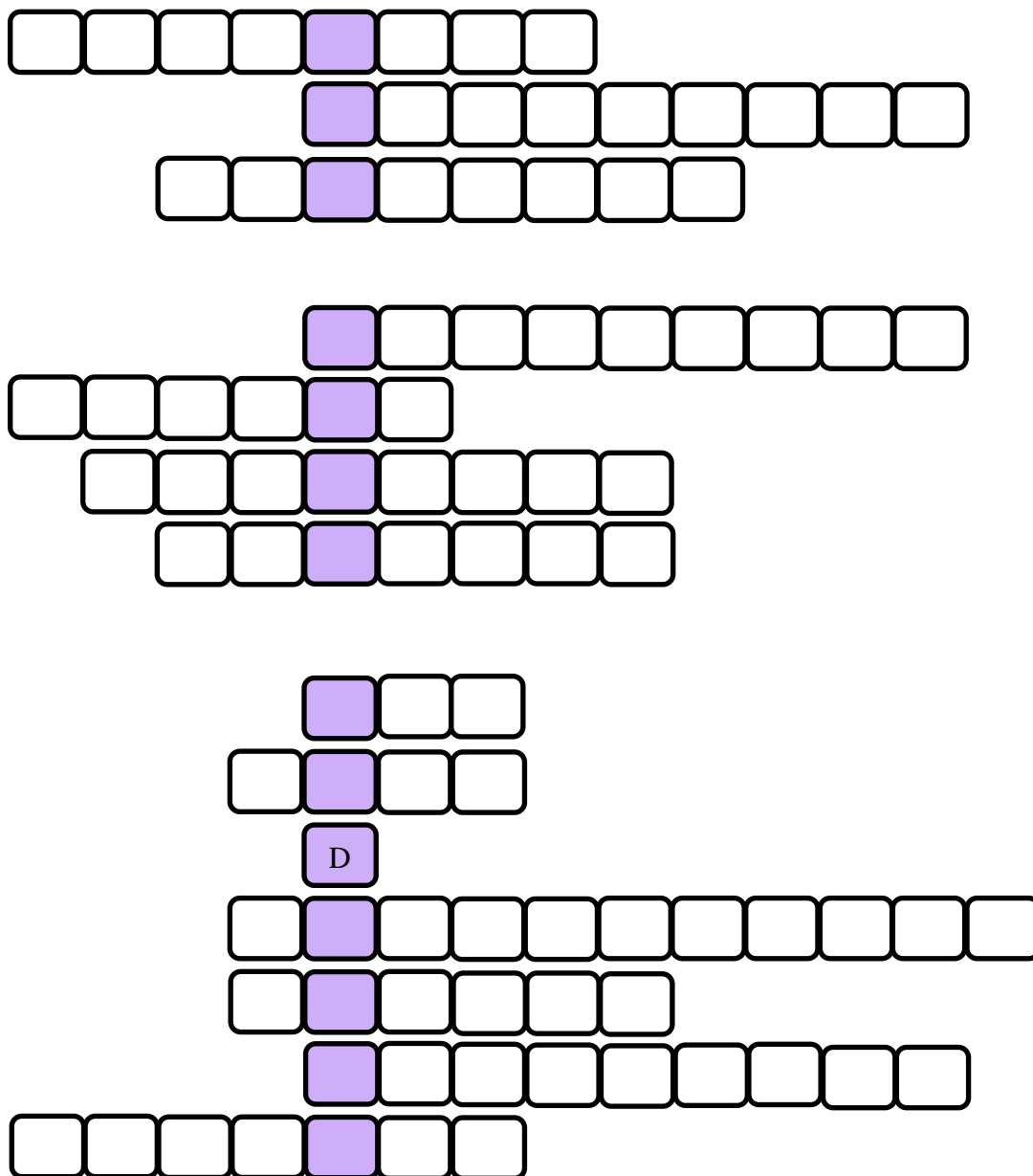


## Příloha 5 - Pracovní list č. 5

### 1. Úkol

*Vyluštěte následující křížovku a zjistěte, jaké je hlavní téma hodiny a napište ho na řádek.*

.....



1. Prostřednictvím čeho můžeme reagovat na zveřejněné příspěvky?
2. Jaká sociální síť je zaměřena na zveřejňování a prohlížení fotografií?
3. Jak se jmenuje nejoblíbenější sociální síť?
4. Kolik můžeme mít přátel na sociální síti?

5. Jak se označuje člověk, který se dostává na účty jiných uživatelů, označujeme tak také člověka, který se prostřednictvím počítače dostane do jiného?
6. Od kolika let může mít člověk legálně účet na Facebooku?
7. Jak nazýváme možnost rozšiřovat příspěvek k dalším uživatelům?
8. Jak se jmenuje místo, kam nám mohou ostatní psát vzkazy?
9. Zkuste na internetu najít, jaké jméno má zakladatel Facebooku ..... Zuckerberg.
10. D
11. Na Facebooku můžeme také prodávat a nakupovat. Jak se tato část aplikace nazývá?
12. Jak se jmenuje uživatelský účet, pod kterým vystupujeme na sociální síti?
13. Jak se nazývá samostatná aplikace, vydělená z Facebooku na psaní zpráv.
14. Jak se řeknou sociální sítě anglicky, social .....

## 2. Úkol

*„Za chvíli už jsem otevírala e-mail s předmětem „Nate Weakley vás pozval na NEED.“*

*GRATULUJEME. BYLA JSTE POZVÁN/A DO*

*NEJNOVĚJŠÍ VERZE NEEDU. SOCIÁLNÍ SÍŤ*

*VÝHRADNĚ PRO ZVANÉ A URČENÉ PRO ŽÁKY*

*STŘEDNÍ ŠKOLY V NOTTAWĚ. PŘIDEJTE SE KE SVÝM*

*PŘÁTELŮM A ZJISTĚTE, OČ LEPŠÍ MŮŽE BÝT VÁŠ*

*ŽIVOT, KDYŽ ZÍSKÁTE MOŽNOST ANONYMNĚ*

*VYJÁDŘIT SVÉ MYŠLENKY A TAKÉ NÁSTROJ, KTERÝ*

*VÁM DÁ, CO POTŘEBUJETE.*

*Nedošlo mi, že ta stránka JE určená jen pro studenty místní střední školy. To bylo zvláštní, když jsem to teď zjistila, odsunula jsem se od stolu a pořádně se rozmyšlela, jestli na odkaz dole kliknout. Ačkoli většinu lidí z mojí školy nemusím a nebavím se s nimi, pokud se tomu jde vyhnout, přijmout pozvání na jejich sociální síť je v podstatě nezbytné. Nechápala jsem, proč mě zvou, ale zdá se mi, že čím víc někoho nesnášíte, tím víc s ním chcete být přes internet*

v kontaktu. Dosud jsem ignorovala všechno, co napsali, zvláště když to vypadalo, že se mě snaží k nějaké reakci vyprovokovat.“<sup>156</sup>

**Zkuste se zamyslet nad textem, který je napsaný tiskacím písmem. Přestavte si, že byste měli napsat anotaci na obálku knihy. Krátký, stručný text, který by oslovil člověka v knihkupectví a přesvědčil ke koupi knihy.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Otázky:



1. Pro koho je primárně určená sociální síť NEED? A proč si myslíte, že tomu tak je?
2. Přečtěte si blíže větu: „Ačkoli většinu lidí z mojí školy nemusím a nebavím se s nimi, pokud se tomu jde vyhnout, přijmout pozvání na jejich sociální síť je v podstatě nezbytné.“ Proč si myslíte, že tomu tak je? Máte v přátelích na Facebooku, Twitteru či jiné sociální síti někoho, s kým se normálně nebavíte?
3. Zkusme se zaměřit na slovo ANONYMNĚ. Jsme na sociální síti opravdu v anonymitě? Zkuste napsat několik typů, jak můžeme být přes sociální síť sledováni?

.....

.....

.....

3. Úkol

**Přečtěte si následující text.**

*„PŘÁNÍ: TOUHA NĚCO VLASTNIT NEBO DOKÁZAT NĚCO CHTÍT.*

---

<sup>156</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 19-20.

**POTŘEBA: NĚCO, CO JE DŮLEŽITÉ, PROTOŽE JE TO ZÁSADNÍ, NĚCO NEZBYTNÉHO, BEZ ČEHO NEMŮŽETE ŽÍT.**

**CO POTŘEBUJETE?**<sup>157</sup>

**Vysvětlete, jaký je rozdíl mezi přáním a potřebou?**

.....  
.....

**V knize *Stačí jen chtít* mají středoškolští studenti určitá přání, o které žádají sociální síť NEED. Jak by mohla sociální síť splnit taková přání?**

Nate: Co potřebujete? „*Jedničku ze závěrečného testu z fyziky a stiskl enter.*“<sup>158</sup>

Hanna: Co potřebujete? „*Potřebuju týden vánočních prázdnin navíc.*“<sup>159</sup>

Kaylee: Co potřebujete? „*Potřebuju novou ledvinu pro bratra.*“<sup>160</sup>

Sydney: Co potřebujete? „*Odpověď byla snadná. Peníze. Nejsou peníze odpovědí na všechno?*“<sup>161</sup>

Gina: Co potřebujete? „*Lístky na koncert skupiny Blondfire.*“<sup>162</sup>

Lynn: Co potřebujete? „*Potřebuju na Silvestra pozdější večerku.*“<sup>163</sup>

Otázky:

1. Najděte v textu jednu potřebu, která se odlišuje od ostatních. Proč je jiná?
2. V čem se jednotlivá přání liší? Může sociální síť zaručit jejich splnění?

---

<sup>157</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 7.

<sup>158</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>159</sup> Tamtéž, s. 14.

<sup>160</sup> Tamtéž, s. 22.

<sup>161</sup> Tamtéž, s. 26.

<sup>162</sup> Tamtéž, s. 37.

<sup>163</sup> Tamtéž, s. 43.

**Zkuste napsat seznam toho, co si přejete a toho, co doopravdy potřebujete vy?**

PŘÁNÍ	POTŘEBA

***Jakým způsobem můžete svá přání zrealizovat? Kam až jste schopni zajít, abyste si svá přání splnili?***

4. Úkol

***Pro splnění přání v knize Stačí jen chtít musí uživatelé plnit jednoduché úkoly. Prvotně neshledávají v plnění úkolů žádný problém, ale vše se jen zdá.***

*„Amanda si povzdechla a otevřela skříňku. Hele, zelenobílá krabička z pekárny. Ležela úplně vzadu u hromady pošty. Usmála se a přehodila si vlasy přes rameno a otevřela ji. Čokoládové sušenky. Její oblíbené. Byl tam i vzkaz. „Všechno nejlepší, Amando! Oslav to sušenkami vyrobenými jen a jen pro tebe.*

*Paní Lollipopousová má i druhou kuchyni, kde peče sušenky a dorty bez lepku a bez oříšků. Máma jí je musela objednat jako překvapení a zapoměla je schovat. Takže by si nejspíš neměla brát.*

*Spočítala, kolik jich tam je. Sedmnáct. O jednu víc, než kolik let bude večer slavit. Někdo se asi trochu přepočítal. Neva, však ono se to spraví.“<sup>164</sup>*

.....

*„NE. NE. NE. NE. NE.*

*Obrazovka Bryanova počítače jasně svítila v jeho tmavém pokoji. A z ní se na něj usmívala Amandina tvář, zatímco si četl příspěvky od jejích kamarádů a členů rodiny. Zděšení. Hrůza. Modlitby. Přání.*

*Kvůli němu.*

<sup>164</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 61.

*Ne. Tohle není jeho vina. Vždyť on ani neví, co v té krabičce, kterou k nim donesl, bylo. A pokud v ní byly nějaké sušenky, které u ní vyvolaly tu alergickou reakci. Bryan nebyl tím, kdo se jí je rozhodl podstrčit. Za to může někdo jiný. On je oběť. Jako Amanda. Až na to, že on si v klidu a ve zdraví sedí ve svém pokoji, zatímco Amanda je v kómatu a bojuje o život.*<sup>165</sup>

Otázky:



1. Co se Amandě stalo? Kvůli čemu skončila v nemocnici.
2. Byla to Bryanova chyba? Mohl zabránit této tragédii?
3. V knize hlavní hrdinka vyzívá ostatní uživatele: „A co jste asi mohli potřebovat, že jste dokázali udělat tohle? Přestaňte plnit, co **NEED** žádá. Platíme příliš vysokou cenu. Nic není zadarmo.“<sup>166</sup>

Existuje něco, co získáte zadarmo?

.....  
.....  
.....

5. Úkol

***Vášim úkolem je napsat, proč si myslíte, že byla sociální síť **NEED** vytvořena. Za jakým účelem vznikla?***

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

---

<sup>165</sup> CHARBONNEAU, Joelle. *Stačí jen chtít*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2017, s. 77.

<sup>166</sup> Tamtéž, s. 176.

## Příloha 6 - Pracovní list č. 6

### 1. Úkol<sup>167</sup>

**Seřaďte následující text tak, aby dával smysl a ve dvojicích si ho přečtěte.**

*Když jsem zavíral dvířka skříňky, spatřil jsem obraz svého virtuálního já v malém zrcadle připevněném na jejich vnitřní straně. Tvář i tělo svého avatara jsem upravil tak, aby vypadal víceméně jako já sám.*

*Popularita a kultura OASIS byly do značné míry vybudované právě na tomto faktu. Vaše skutečné jméno, otisky prstů a sítnicový sken se ukládaly na osobní účet OASIS, ale Gregarious Simulation Systems uchovávala tyto informace v zakódované podobě a přísném utajení.*

*Svého OASIS avatara jste měli nazvat podle libosti, pokud šlo o jméno unikátní. To znamenalo, že jste si nemohli vybrat žádné, pro které se před vámi rozhodl už někdo jiný. Jméno avatara fungovalo současně i jako e-mailová adresa a chatová identifikace, takže bylo ve vašem zájmu, aby znělo co nejvíc cool a dalo se snadno zapamatovat. Vědělo se, že celebrity, aby získali pro své avatary vytoužená jména, platí obrovské sumy peněz kybersquatterům, kteří si je dopředu zarezervovali pro sebe.*

*Můj avatar měl maličko menší nos a taky byl vyšší a navíc hubenější. A svalnatější. A neměl to moje pubertální akné. Z výjimkou těchhle drobných detailů jsme však vypadali v podstatě identicky. Striktně prosazovaná školní pravidla vyžadovala, aby avataři všech studentů měli podobu lidí, a to lidí stejného pohlaví a věku jako daný student. Takže žádní obrovití dvouhlaví hermafroditní démoničtí jednorožci, pro ty platil zákaz. Alespoň na území školy.*

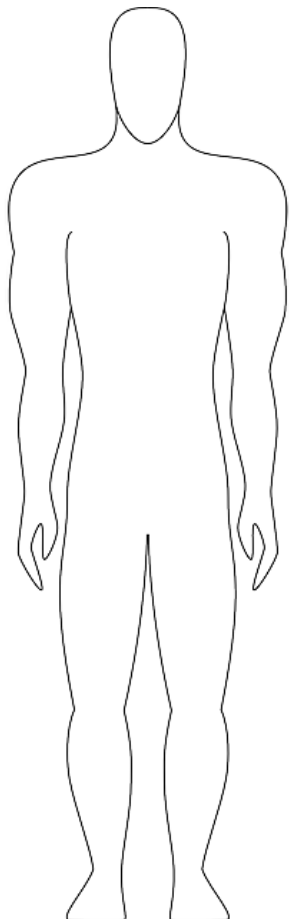
*Na síti lidi jen zřídka používali svá pravá jména, Anonymita byla jednou z hlavních předností OASIS. V rámci simulace nikdo nevěděl, kým jste ve skutečnosti, pokud jste o to vy sám nestál.*

*Když jsem si prvně vytvořil účet OASIS, pojmenoval jsem svého avatara Wade\_Veliký. Potom jsem to každých pár měsíců měnil, obvykle na něco podobně připitomělého. Teď už měl ale můj avatar stejné jméno více než pět let. Toho dne, kdy začal Hon, v den, když jsem se rozhodl, že se stanu gunterem, jsem ho přejmenoval na Parzivala podle rytíře z artušovských legend, který našel Svatý grál. Jiné, běžnější způsoby psaní rytířova jména, Perceval a Percival, už si zabrali jiní uživatelé. Mně se ale stejně nejvíc líbila podoba Perzival, připadalo mi, že má takový pěkný zvuk.*

<sup>167</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. 1. vyd. Brno: JOTA, 2012, s. 28-29.

## 2. Úkol

*Nyní jsme si přečetli, jak vypadá avatar jménem Perzival. Teď si představte, že byste si měli vytvořit svého vlastního do dobrodružné hry. Můžete využít obrys nebo namalovat svého vlastního, nezapomeňte mu dát zbroj, tvar i barvy, fantazii se meze nekladou. Poté mu vyberte jméno. Ve chvíli, kdy budete mít svého avatara hotového, napište vedle jeho vlastnosti, schopnosti, dovednosti. Má nějakou specifickou moc?*



### Otázky:



1. Proč jsi zvolil právě takové jméno? Má to nějaké odůvodnění nebo jsi napsal první, co tě napadlo? Je důležité, jak se avatar ve hře jmenuje? Vypovídá to něco o samotném uživateli?
2. Podívej se na vlastnosti, dovednosti a schopnosti, které má tvůj avatar. Proč jsi vybral právě tyto? Jakým způsobem ti pomohou ve hře?
3. Jakou má tvůj avatar barvu? Zvolil jsi raději nenápadného či výrazného avatara?
4. Vypadá tvůj avatar jako člověk či jako mýtická bytost? Proč jsi zvolil takovou podobu?



### 3. Úkol

***Přečtěte si následující text, který se zaměřuje na pocity hlavního hrdiny a zkuste odpovědět na otázky.***

*„Až do šesté třídy jsem chodil do školy ve skutečném světě. Nebyla to zrovna příjemná zkušenost. Byl jsem příšerně stydlivý, nemotorný kluk s nízkou sebedůvěrou a prakticky bez jakýkoli sociálních dovedností – vedlejší efekt toho, že jsem většinu dětství strávil v OASIS. Na síti jsem neměl problém povídat si s ostatními a získávat přátele. Ve skutečném životě ze mě ale potřeba jakékoli komunikace s druhými lidmi – hlavně když šlo o děti mého věku – dělala neurotickou trosku. Nikdy jsem nevěděl, jak se chovat nebo co říkat, a když jsem náhodou sebral odvahu promluvit, vždycky ze mě vylítlo něco nevhodného.“<sup>168</sup>*

*„Pro mě škola představovala praktickou ukázkou darwinismu. Každodenní potupný běh uličkou posměšků, ústrků a izolace. V době, kdy jsem nastupoval do šestého ročníku, už jsem začínal pochybovat, jestli si dokážu zachovat zdravý rozum až do maturity, do které pořád ještě zbývalo šest let.“<sup>169</sup>*

*A pak jednoho nádherného dne ředitel oznámil, že každý student s alespoň ucházejícím známkovým průměrem může zažádat o přesun do nového systému veřejného školství v OASIS.“<sup>170</sup>*

Otázky:

?

1. Může virtuální realita za to, že hlavní hrdina necítil v reálném životě dobře?
2. Je správné, že žáci mohli chodit do školy ve virtuálním světě? Nebylo by lepší, kdyby se žáci seznamovali a žili ve skutečném životě? Zkuste vymyslet tři klady a tři zápory pro chození do školy ve virtuálním světě. Preferovali byste spíše virtuální či skutečnou školu?
3. Jak se odlišuje komunikace v reálném a ve virtuálním světě?
4. Hlavní hrdina má velký problém žít v reálném životě, myslíte, že si povede ve virtuálním světě lépe?

---

<sup>168</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. 1. vyd. Brno: JOTA, 2012, s. 45-46.

<sup>169</sup> Tamtéž, s. 46.

<sup>170</sup> Tamtéž, s. 47.

#### 4. Úkol

***Aby uživatelé získali nesmírně bohatství musí najít velikonoční vejce, ke kterému musí vyřešit několik hádanek. První zní:***

*„Měděný klíč si v úkrytu leží  
Děsivá hrobka v nitru jej střeží  
Kdo studia se neleká  
Kdo výhru snadno nečeká  
S nejlepšími pak síly své změří“<sup>171</sup>*



Obrázek 9

Zkuste napsat, co hádanka může asi znamenat?

.....  
.....  
.....  
.....

***A nyní si představte, že chcete schovat poklad někde ve škole. Představte si to místo a napište k němu hádanku, která by měla tvému spolužákovi pomoci poklad nalézt.***

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

#### 5. Úkol

***Přečtěte si následující úryvek a zamyslete se, zda tento popsany jev nepozorujeme i na naší planetě. Můžeme ji nějak zachránit?***

*„Ta naše globální civilizace vyšla ohromně draho. Potřebovali jsme velkou spoustu energie, abychom ji vybudovali, a tuhle energii jsme získali spalováním fosilních paliv, která vznikla*

---

<sup>171</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. 1. vyd. Brno: JOTA, 2012, s. 94.

*z mrtvých rostlin a zvířat pohřbených hluboko pod zemí. Většinu těch paliv jsme spotřebovali, ještě než ses tady objevil, a teď už nezůstalo skoro nic. To znamená, že nemáme dostatek energie, abychom udržovali naši civilizaci v chodu stejně jako dřív. Proto jsme se museli omezit. Pořádně omezit. Říkáme tomu globální energetická krize, a ta už je teď v běhu pěknou chvíli.*

*Taky se ukázalo, že spalování všech těch fosilních paliv mělo jisté nepříjemné vedlejší účinky, jako že zvedlo teplotu na celé planetě a rozhodilo životní prostředí. Proto se teď polární ledovce rozpouštějí, zvedá se hladina moří a počasí jako by se zbláznilo. Rostlinné a zvířecí druhy v rekordním počtu vymírají a spousta lidí nemá co jíst a kde složit hlavu.“<sup>172</sup>*

***Zkuste se zamyslet a napište seznam věcí, které používáte a které ubližují planetě. Po napsání podtrhněte ty, kterých jste ochotni se zbavit či je nepoužívat.***

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 6. Úkol

*„Místní obyvatelé, kteří žili v komínech poblíž, dobře věděli, že pokud se požár rozšíří, mají zaděláno na pořádný problém. Proto se rychle zformovala početná skupina, která se pustila do boje s ohněm za pomoci zahradních hadic, kbelíků, velkých plastových pohárků a vůbec všeho možného, co našli. Zanedlouho dostali plameny pod kontrolu a požár začal pohasínat.*

*Zatímco jsem to celé mlčky sledoval, slyšel jsem, jak si lidi kolem mě už teď mumlají, že to byla nejspíš další nehoda v metadonové laboratoři nebo se možná nějaký idiot pokoušel podomácku vyrobit bombu. Přesně jak Sorrento předpovídal.*

*Ta myšlenka mě prudce vytrhla z mého transu. Copak jsem úplně přestal uvažovat? Sixeři se mě právě pokusili zabít. Nejspíš tady v Komínech pořád číhají jejich agenti, aby se ujistili, že jsem mrtvý. A já, jako totální idiot, stojím všem rovnou na očích.“<sup>173</sup>*

---

<sup>172</sup> CLINE, Ernest. *Ready Player One: Hra začíná*. 1. vyd. Brno: JOTA, 2012, s. 27.

<sup>173</sup> Tamtéž, s. 203-204.

Otázky:



1. Obyvatelé země v díle Ernest Cline *Ready Player One* jsou zvyklí žít v obrovských koloniích, kde si pomáhají. Nečekají na pomoc zvenčí, bojují za vše, co mají a co mají jejich sousedé. Zamyslete se nad tím, proč tomu tak je, proč nečekali na pomoc zvenčí (hasiče, záchranáře...)? Jak byste se zachovali vy?
2. Touha po majetku a bohatství pohání každého z nás. Kam jsme však schopni až zajít? A kdy to ještě stojí za to?
3. Myslíte, že hlavní hrdina cítí vinu za to, co se stalo? Je to jeho vina?

## **Příloha 7 - Pracovní list č. 7**

### 1. Úkol

***Zkuste na základě této otázky vymyslet název celé knihy. Ukázka je vybrána hned z úvodu knihy a ukazuje virtuální realitu, kterou vytvořil Reganin otec.***

.....

*„Žádný strach, Regan,“ říká mi táta. „Celou dobu tam budu s tebou, slibuji.“*

*Já ale vůbec nemám strach. Můj dech je sice mělký a přerývaný, ale to proto, že jsem natěšená. Na tuhle chvíli jsem přece čekala tak dlouho. Poposednu si v křesle a instrukcím, které mi táta dává, naslouchám tak usilovně, že se soustředím prakticky na každou jednotlivou slabiku.*

*Nasad' si na oči mikrolaserové brýle.*

*Dej si do uší sluchátka.*

*Navlékni si na ruku akrylový náramek.*

*Klikni prstem na aplikaci.*

*Plním instrukce krok za krokem a znovu kontroluju, abych nic nezvorala. Tahle zkouška je pro něj až moc důležitá. Počítačovní experti pořád ještě nevěří tomu, co dělá – poslední čtyři roky strávil vyvíjením programu a přístroje pro alternativní realitu – to se ale brzo změní.*

*Dokážeme jim, že se pletli.*

*Táta mi to řekl těsně předtím, než jsme si nasadili Ekvipy a chytli se za ruce.*

*My.*

*Toto slovo jsem od něj dlouho neslyšela. Myslím, že jsem skoro zapomněla, jak skvělí je to pocit, když si mě pustí do života.*

*Za pár okamžiků začíná působit trypnóza a já cítím, jak se mi mé tělo pozvolna vzdaluje. Kousek po kousku, molekulu po molekule se drolím a vytrácím, až nic nezůstane. Nic než dokonalé štěstí.*

*Když otevřu oči, jsem někde v jiné dimenzi, kterou prozatím tvoří oslnivé světlo. Kůži mi zlehka probíhá vlna elektrizující energie. Mám skoro pocit, jako by mě neviditelný*

*proud zvedal ze země a já se vznášela ve vzduchoprázdnu. Takový pocit jsem ve skutečném světě nikdy nezažila a vzhledem k tomu, že je generovaný programem na hypnózu přednastaveným na Ekvipu, tak ani nikdy nezažiju.*

*Můžu si ho ale vychutnávat, dokud jsem tady.*

*Každý neskutečný syntetický okamžik.*

*„To světlo se za chvíli rozptýlí,“ slyším tátův hlas. „A pak teprve přijde ta hlavní podívaná.“*

*Usměju se. Je tu se mnou, hned vedle mě, přesně jak sliboval.*

*„Až to uvidíš, všechno pochopíš,“ pokračuje.*

*„Všechno“ pro mě má asi tak deset různých významů. To, že zůstává v Orexisu až do noci, jak pořád ruší společné plány se mnou a s mámou, aby mohl pracovat ve své počítačové laboratoři, všechn ten čas, co tráví s Patrikem, aby ho naučil programovat a navrhnout každou drobnou součást tohoto místa.<sup>174</sup>*

#### Otázky:



1. Zkuste se zamyslet nad tím, kde se příběh odehrává?
2. Napište 3 přídavná jména, kterými byste charakterizovali Regan.
3. Jaký vztah má podle vás Regan se svým otcem.

#### 2. Úkol

#### ***Přečtěte si následující líčení pohádkově krásné ledové jeskyně.***

*„Cestička vedoucí ledovou jeskyní vypadá jako tunel vyražený blokem měňavého mátově zbarveného mramoru. Stěny jsou dokonale vytesané a oblé, na zemi stále ještě leží fuchsiový sníh. Poloprůhledným stropem proudí dovnitř teplé sluneční světlo, a když přejedu po hladké stěně tunelu rukou, jeho povrch začne měnit barvu – z jemně nažloutlé přes jasně růžovou až po nadpozemsky zelenou. Připadá mi, jako bych procházela obrovitým hranolem křišťálu. Na konci klikaté cesty narazíme na obrovský dóm plný průsvitných stalagmitů růžových jako plameňáci a blyštící se úrodu zlatých rampouchů, které visí ze stropu jako zmrzlý karamelový*

---

<sup>174</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014, s. 5-6.

děšť. Ve středu dómu, pár stovek metrů od nás, se ale jako hradba kolem zakletého hradu tyčí gigantický sněhobílý ledovec.<sup>175</sup>

**V rámci dalšího úkolu se pokuste napsat vlastní líčení přírody, můžete využít obrázky nebo si vymyslete vlastní.**



Obrázek 10

Obrázek 11



Obrázek 12

Obrázek 13

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

---

<sup>175</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryll. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014, s. 155.

.....  
.....

### 3. Úkol

*Představte si, že máte porovnat svět ve virtuální realitě, která byla navržena proto, aby byla pro uživatele zajímavá, a reálný svět. Můžete si vymyslet jakýkoliv rozdíl, nic není nemožné, virtuální realita skrývá mnoho možností. Zároveň můžete napsat i činnosti, které v reálném světě nejsou možné, ale virtuální svět bez fyzikálních zákonů by to dovoľoval.*

REÁLNÝ SVĚT	VIRTUÁLNÍ SVĚT
př. motýl	př. motýl se zlatými křídly, který září jako slunce

### 4. Úkol

*Představte si prostředí, kde jste jediní, kteří nejste mimo realitu. To stejné zažívá i Regan, hlavní hrdinka příběhu.*

*„Jsem vmáčknutá mezi nehybná těla, takže mám sotva dost místa se nadechnout. Snažím se sama sebe uklidnit, že už budu v Traxxu jen chvilku – maximálně čtvrt hodiny, pokud teda nebude mít na expresní lince ve Vnitřním sektoru zpoždění. Snažím se nevnímat pronikavý chlad, který vychází z průduchů zařízení na čištění vzduchu nad mojí hlavou. Chlad mi proniká kůží na holých nohou.*

*Ve vlaku panuje strašidelné ticho, zhruba sto lidí sedí namačkaných na sedadlech úplně bez hnutí – hlavy se jim kynklají a oči mají zakryté elegantními brýlemi univerzální velikosti. Evidentně jsem jediná, kdo si všímá té zimy nebo velkých shluků rafinerií na syntetickou ropu,*



které se míhají za břečkou zastříkaným oknem rychlostí 300 kilometrů v hodině; jediná, kdo má nějaké starosti, třeba jestli jsem ráno napsala nebo nenapsala test z chemie.

Zbylí spolucestující jsou všichni někde jinde – ve světě bez bolesti, bez starostí a bez stresu, v okouzujícím, fantazijním světě, který existuje jen v jejich hlavě. <sup>176</sup>

Otázky:



1. Jaký dopravní prostředek si představíte pod Traxxem?
2. Proč si myslíte, že Regan, vypravěčka příběhu, jako jediná není ve světě, který představuje únik ze starostí?
3. „Lepší svět je ve vaší mysli. Navštivte ho s Orexis. Uniknout každodennosti nebylo nikdy tak snadné. Najděte si ideální destinaci v Elusion.“<sup>177</sup> Tato slova představují reklamu na virtuální realitu, reklamu, kterou můžeme vidět na billboardech, v televizi i v novinách. Vymyslete si předmět, který bude tematicky spojený s virtuální realitou, a vytvořte vlastní reklamu.

.....

.....

.....

.....

5. Úkol

**Následující úryvek vypovídá o nebezpečí, které může virtuální realita skrývat. Na základě otázek pod textem se mu po přečtení budeme věnovat konkrétně.**

„Takže, přináším převratné zprávy ohledně Elusion. Po té velké tiskovce v Orexisu, kde oznámili, že Elusion dostala osvědčení od CITu a začnou s distribucí do celé Ameriky, se se mnou spojil někdo, kdo má informace přímo zevnitř,“ sděluje a v hlase jsou jí znát emoce víc, než by asi u aspirující novinářky měly.

Předkloním se a zamračeně si Avery měřím.

„Podle mého zdroje je uvnitř všech Exitů ukrytý objekt – konkrétně firewall – který k sobě láká nic netušící a na pospas vydané uživatele s každým použitím Elusion blíží a blíží,

<sup>176</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014, s. 11.

<sup>177</sup> Tamtéž, s. 14.

*a tím podněcuje určitou neurologickou odezvu. Věříme, že ten firewall navrhli vývojáři Orexisu z jediného důvodu, aby vytvořili na svůj výrobek biologickou závislost, a ten jim tak vydělal miliardy!*<sup>178</sup>

Otázky:



1. Co znamenají slova distribuce, aspirující a firewall. Jak chápete slovní spojení převratné zprávy a biologická závislost.
2. Je možné, aby se vytvořila závislost na virtuální realitě? Byla by toho společnost Orexis schopná?
3. Napište alespoň pět věcí, na kterých můžete být závislí.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. Proč se v dnešní moderní době tráví tolik času na počítačích či telefonech?  
Proč jsou tak oblíbené?

---

<sup>178</sup> GABELOVÁ, Claudia a KLAMOVIČ, Cheryl. *Elusion*. 1. vyd. Praha: Cooboo, 2014, s. 84.

## Příloha 8 - Pracovní list č. 8

### 1. Úkol

„Máš úplnou pravdu, je to nespravedlivé. Neskutečně nespravedlivé a nedává to žádný smysl. Není to chyba tvé rodiny, že se sluneční panel rozbil. To se přece mohlo stát komukoli jinému. Proč za to musí potrestat zrovna vás?“ když se Ingeborg rozčílila, její obvykle bledé tváře jí začaly hořet a jen tehdy bylo možné spatřit podobnost mezi útlou dívkou a jejím podsaditým bratrem.

„Přesně. A navíc žádná nová rodina nemůže bez panelu naplnit kvótu. Nedává to žádný smysl, aby vás přemístili.“ Jak Bjorn mluvil, přitáhl si límec kabátu, protože do něj ze studeného vlhkého vzduchu dala zima.

„Zajímalo by mě, jestli si Ústředí pro přidělování zdrojů vůbec uvědomuje, co to s lidmi dělá. Když od sebe odloučí přátele a rodiny? Ale co naděláme? Už jen utkat se s nimi kvůli nějaké maličkosti znamená dopadnout jako tvoje matka – umřít v aréně.“<sup>179</sup>

#### Otázky:



1. Jak se nazývá skupina lidí, která vše řídí?
2. Co si představíte pod pojmem přemístění.
3. Je správné bojovat proti něčemu, když víme, že nemáme sebemenší šanci?

### 2. Úkol

**Přečtěte si následující charakteristiku hráčské postavy, kterou si každý může do hry Epic vybrat, a vymyslete si vlastní typ postavy, napište charakteristiku, tak aby zaujala hráče.**

„Dobrodruh

Dobrodruh se podobá pirátovi, je bojovníkem, jehož pravým domovem je moře. Ovšem způsob, jakým se dobrodruh chová a vystupuje, dělá obzvlášť dobrý dojem ve městech. Snoubí se v něm schopnost vládnout lehkými zbraněmi spolu s vědomostmi zloděje a s „nepopsatelnou“ lehkostí šviháka působícího na královském dvoře. Když přijde na to, že jste ukradli drahokamy z královské koruny a jedinou cestou jak uniknout ze sálu hemžícím se nepřáteli je zhoupnout se

---

<sup>179</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 12–13.

*na lustru, zatímco volnou rukou odrážíte kordy, kterými se vás zdola pokouší zasáhnout, pak je dobrodruh přesně tou pravou rolí pro vás.* <sup>180</sup>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 3. Úkol

***Společně si přečteme následující ukázkou a zodpovíme otázky pod textem.***

*„Vraždění nevinátek pokračuje*

*Dnes se staneme svědky toho, jak Ústředí zničí naděje a sny sedmdesátiletého manželského páru a kraje Naděje. Snaží se to ospravedlnit tím, že naše prostředky jsou omezené a někdo je musí spravovat. S tím souhlasíme. Ovšem nejedná se o správu demokratickou. Toto je diktátorství malé elity, která zvolila sama sebe. Máme před sebou novou kasiokracii, jak jim říkáme, nového Leviatana, který si nad námi nabubřele trůní, zatímco ostatní musí pro naši společnost v potu tváře pracovat. V průběhu let členové tohoto nového Leviatana nashromáždili nesmírné bohatství, aby si zajistili neporazitelnost svých postav. Jak tedy může být Epic spravedlivý?*

*Říkají nám, že jakékoli jiné zařízení by vedlo ke zhroucení společenského systému a mezi lid by se vrátilo násilí. Ale copak se něco takového opravdu musí stát? Ve starověkém Řecku měli demokracii a lid si zde zvolil své zástupce, kteří spravovali města. Tito zástupci ovšem mohli svou funkci vykonávat pouze jeden rok, než vše připravili pro správce další. Můžeme využít technologie Epicu k tomu, abychom obyvatele naší planety sjednotili, a pak zavést v amfiteátru*

---

<sup>180</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 22.

veřejné debaty a rozhodnout o přidělování prostředků ne prostřednictvím soubojů ve hře, ale všeobecným hlasováním.

*Doba vyžaduje změnu! Náš systém nefunguje. Svrhněme kasiokracii!*<sup>181</sup>

Otázky:

?

1. Jaký literární žánr představuje následující ukázka?
2. Co znamená slovo kasiokracie?
3. Zkuste pár větami shrnout, o čem úryvek pojednává.
4. Jakým způsobem může lid svrhnout vládnoucí Ústředí?

4. Úkol

*Představte si, že jste vývojář počítačových her a máte vymyslet název a obal ke své nové dobrodružné hře. Jak by se jmenovala? Nezapomeňte na to, že název musí být chytlavý a originální a lehce zapamatovatelný. Obálka musí být nepřehlédnutelná, aby kupující na první pohled zaujala.*

<sup>181</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 75.

## 5. Úkol

*„Hra končí poražením Ústředí a zničením celé hry, která eliminovala život obyčejných lidí.*

*„A co ty, Bjorne? Nelituješ, že Epic skončil?“ zeptal se knihovník.*

*„Hrom a blesky! Nikdy!“ Bratr Inny tak vehementně kroutil hlavou, že se museli smát.*

*„Nesnášel jsem to. Víte kolik hodin jsem před prací a po práci trávil na svém bojovníkovi? Je skvělé mít konečně čas na malování.“ Bjorn se odmlčel. „Ale líbilo se mi setkání s králem tritonů. Kdyby hra byla víc takováhle, tak by mi to tolik nevadilo.“*

*„Já vím. Bude se mi po tvém válečníkovi s hrncem na hlavě stýskat,“ Erik mu vesele skočil do řeči.*

*„Ale mně ne.“ Bjorn si vzal další kus koláče.*

*„A mně zas bude chybět Rozela,“ pokračoval Erik. „S ní jsem si připadal, že zvládnou cokoli. Byla tak odvážná, chytrá a všestranně nadaná.“*

*„To ale nebyla ona.“ Injeborg se na něj podívala láskyplnými očima. „To jsi byl přece ty.“<sup>182</sup>*

### Otázky:

?

1. Co myslela Injeborg větou: „To jsi byl přece ty.“<sup>183</sup>
2. Myslíte, že se ve virtuálním prostředí chováte jinak než ve skutečnosti? Může vám dodat anonymita sebevědomí?
3. Představte si, že neexistují počítače ani mobily, co byste dělali s časem, který normálně trávíte na internetu či hraním her.
4. Kdybyste si vybírali postavu, zvolil by někdo z vás jiné pohlaví nebo byste se drželi toho svého?

## 6. Úkol

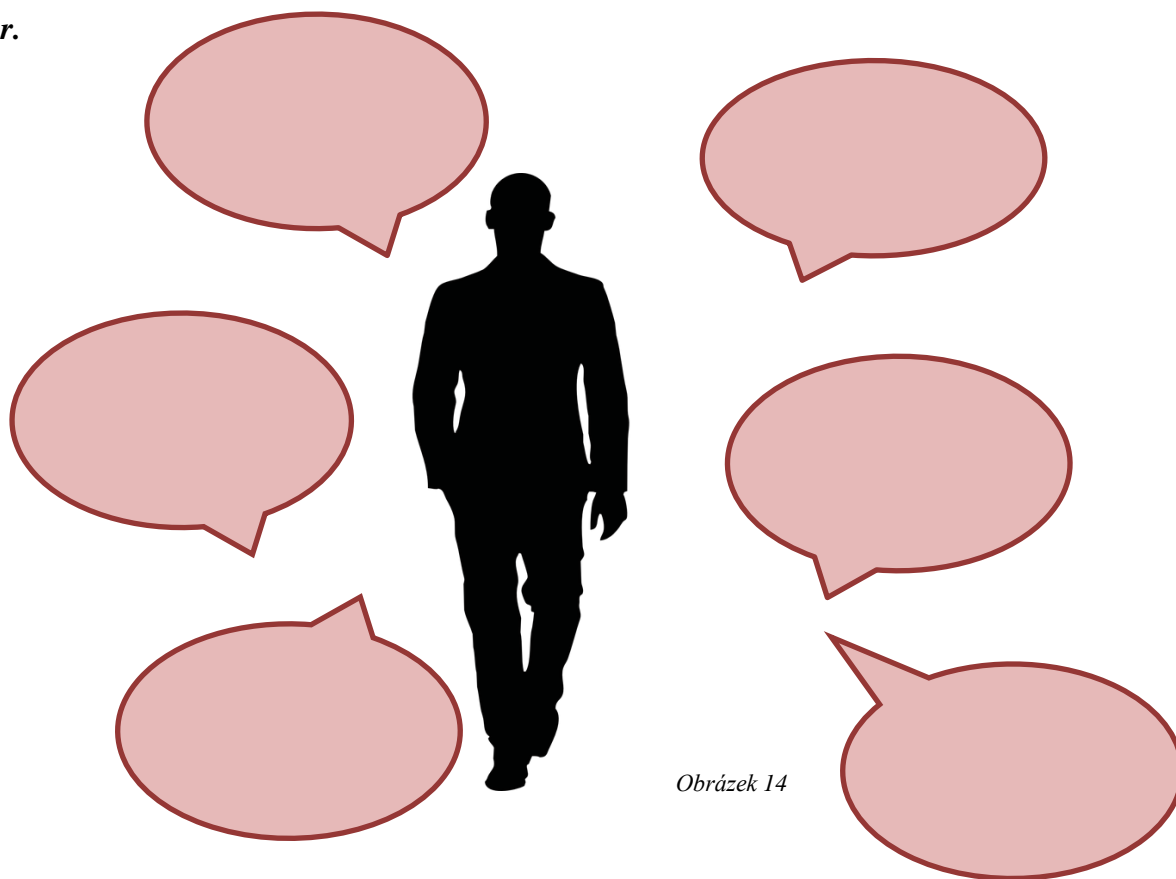
***Zkuste se zamyslet a popsat svoje chování, povahové vlastnosti, dovednosti a schopnosti, které jsou charakteristické pro váš reálný život. V druhém případě zkuste napsat, jaké***

---

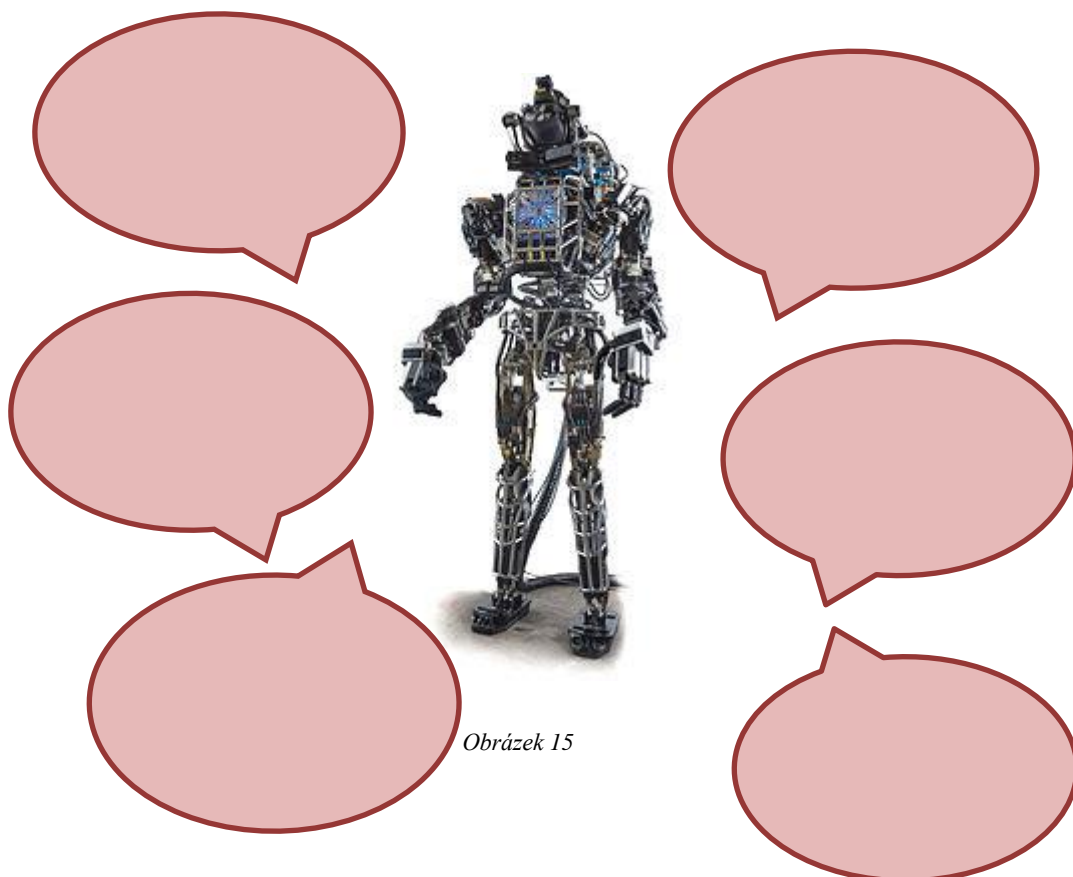
<sup>182</sup> KOSTICK, Conor. *Epic*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2009, s. 353.

<sup>183</sup> Tamtéž, s. 353.

*chování, schopnosti, dovednosti a vlastnosti máte při komunikaci na internetu či při hraní her.*



*Obrázek 14*



*Obrázek 15*

*Nyní si porovnáme to, co jste napsali a zkusíme se zamyslet nad tím, zda je běžné, že se člověk na internetu, a tedy ve virtuálním prostředí, chová jinak než v realitě.*

## 7. Úkol

*Přečtěte si následující článek, který pojednává o životě ve virtuální realitě prostřednictvím Second Life. Při čtení vypište do tabulky části, které vás zaujaly a okomentujte je vlastními slovy, vznášejte otázky, zamýšlejte se. Po splnění úkolu budeme některé citace číst a porovnávat komentáře s ostatními a znovu je probírat.*

### **Second Life – život ve virtuální realitě**

*Second Life je v současné době pravděpodobně nejdokonalejší a nejúspěšnější simulace virtuálního světa. Jak jsem již nastínil v perexu, okruh činností a aktivit je takřka neomezený, a to zejména z toho důvodu, že obsah utvářejí sami hráči. Celý projekt je od základů založený na kreativitě svých uživatelů. Samotní tvůrci se starají zejména o bezproblémový chod systému, funkčnost serverů a technickou podporu; ale předměty, postavy, budovy a celé světy vznikají díky společnému úsilí všech zúčastněných. Hráči si mohou povídat, vyrazet za zábavou, nakupovat oblečení, zařizovat si bydlení, vymýšlet nové předměty a následně je prodávat, a také běhat, skákat, tančit, levitovat... zkrátka cokoli je napadne. Jedinými limitujícími faktory jsou tak fantazie a uživatelské schopnosti (protože bez znalosti skriptování a modelování si toho člověk moc nevytvoří).*

*Když jsem říkal, že v Second Life je možné prakticky cokoli, myslel jsem to vážně. Jeden příklad za všechny: před pár lety tvůrce napadlo zavést do SL daně, což se pochopitelně hráčům ani trochu nelíbilo. Stížnosti přes email nebo v diskusích nezabíraly, a tak začaly protesty. A stejně jako v realitě by patrně probíhaly demonstrace a vypukly nepokoje, něco podobného se stalo i v Second Life. Skupina uživatelů vytvořila jednoduchý, ale efektní skript, který způsobil, že jejich postavy začaly hořet. To by až tak nevadilo (protože SL není hra a postavičky nemohou uhořet), ale vtip byl v tom, že když se hořící demonstrant dotkl jakéhokoliv jiného návštěvníka, ten začal automaticky hořet také. Brzy po městech běhaly desítky a stovky lidských pochodní, což samozřejmě děsilo nově přichozí uživatele. Tvůrci se jednak obávali, že tento incident otráví potenciální nové hráče, ale zároveň byli i potěšeni, jak kreativní lidé se v jejich světě pohybují. Ustoupili tedy ze svého původního plánu a daně byly zrušeny. V realitě ale takovouto formu demonstrace prosím raději nezkoušejte...*



Široké možnosti ovšem také svádí i k podstatně horším činům. A tak se v *Second Life* můžeme setkat například i s virtuálním terorismem. Již několikrát byl k takovému útoku použit speciální skript sebereplikace, který byl aplikovaný na jednoduché modely (například kroužek nebo kulička), ale který následně ochromil celou oblast. Podobné útoky bývají označovány jako „*grey goo*“, což je anglický název pro hypotetický scénář konce světa způsobený nekontrolovatelně se replikujícími nanoboty (ti se v tomto scénáři rozšíří a během své multiplikace „zkonzumují“ či absorbují veškerý život na Zemi). Ve světě *Second Life* tyto objekty sice většinou aktivně neškodí, ale samo jejich obrovské množství dokáže zahltit servery. Z tohoto důvodu již několikrát došlo i ke globálnímu výpadku.

Byl bych samozřejmě nerad, aby se zdálo, že *Second Life* je nebezpečné místo, kde pořád něco hoří nebo se nějaký šílený programátor snaží ovládnout svět. Spíše jsem chtěl ilustrovat, že v *SL* je možné cokoli a uživatelé tak dnes a denně vytvářejí věci, o kterých se samotným tvůrcům ani nesnilo. Velmi zajímavou (a notně využívanou) schopností *SL* je kupříkladu práce s multimédií. Není tak problém vymodelovat si virtuální kino a na virtuální plátno streamovat nějaké video. *Second Life* je už dokonce tak populární, že se v něm občas konají i koncerty známých umělců.<sup>184</sup>

CITACE Z TEXTU:	VLASTNÍ KOMENTÁŘE:

<sup>184</sup> RYLICH, Jan. *Second Life – život ve virtuální realitě*. *Lupa.cz*[online]. 2007 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/second-life-8211-zivot-ve-virtualni-realite/>

*Tento článek byl zveřejněn v roce 2007, zkuste vymyslet, jak Second Life ovlivňuje reálný svět v roce 2018? Jak je to s tímto virtuálním světem dopadlo?*

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Nyní si porovnejte své závěry s článkem, který reflektuje život v Second Life roku 2017.**



**Měla to být budoucnost internetu. Ještě dnes má Second Life stovky tisíc hráčů**

*Když v roce 2003 vyšla online hra Second Life, byla z mnoha stran popisována jako budoucnost internetu.*

*O 14 let později to ale vypadá o poznání jinak. Second Life je pro mnohé už minulostí, zdaleka však není mrtvý. Stále ho hraje 600 000 hráčů.*

*Toto číslo je ale relativní, protože není známo, nakolik jsou tito hráči aktivní – zda hru zapnou každý den nebo jednou měsíčně. Do nějaké míry však jde o aktivní účty.*

### ***Klesající trend***

*Vrchol zaznamenal Second Life už v roce 2007, tedy před deseti lety, kdy se počet hráčů vyšplhal přes milion. Na více nikdy nedosáhl a počet hráčů začal stagnovat a postupně klesat. Tento trend ale není tak rychlý, jak by mnozí předpokládali. Second Life měl za cíl stát se jakýmsi „druhým virtuálním životem“ pro lidi, kteří se v něm mohli realizovat nejrůznějšími způsoby. Například vytvářet složité architektonické komplexy, zakládat firmy, obchodovat apod. V dobách jeho největší slávy se hodně mluvilo také o používané virtuální měně Linden dolarů, které lze měnit za skutečné peníze. Vydělat se dají třeba prodejem virtuálních předmětů nebo pozemků.<sup>185</sup>*

---

<sup>185</sup> SILLMEN, Davis. Měla to být budoucnost internetu. Ještě dnes má Second Life stovky tisíc hráčů. *Gamebro.cz* [online]. 22. 11. 2077 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://www.gamebro.cz/mela-byt-budoucnost-internetu-i-dnes-ma-second-life-stovky-tisic-hracu/>

## Příloha 9 - Pracovní list č. 9

### 1. Úkol

**Společně si přečteme úryvek z knihy.**

„Takže, Nicku,“ zašeptala. „Ráda bych ti něco dala. Je to hrozně super, fakt.“ Strčila ruku do tašky, zarazila se a ruku za vytáhla.

Nick zíral na tašku. Došlo mu, o co půjde, a málem se na Brynne usmál.

„Ale předtím se tě ještě musím na něco zeptat.“ Naschvál pomalu si odhrnula pramínek vlasů z čela.

Jestli nechceš být zklamaná, tak se mě neptej, jak se mi líbíš.

„Tak mluv.“

„Máš počítač? Vlastní počítač, to je důležité. U sebe v pokoji.“

Konečně to bylo tady! „Jo, to mám.“

Spokojeně kývla.

„Ehm, a hrabou se ti rodiče často ve věcech?“

„Moji rodiče nejsou žádní cvoci.“

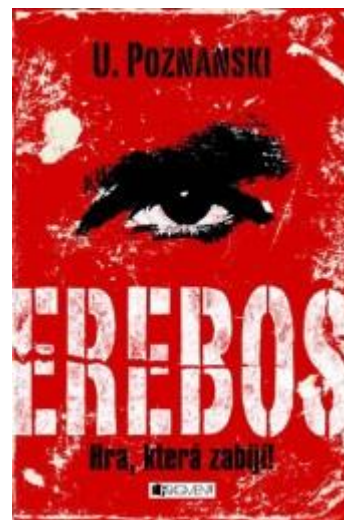
„Jo. Dobrý.“ Přemýšlela, až se jí na čele udělaly vrásky. „Počkej, ještě jsem vlastně na něco zapoměla.“ Přiblížila se o krok a zvedla k němu obličej. Její žvýkačkový dech a harémový parfém vytvářely velmi podivnou kombinaci. „Nesmíš to nikomu ukázat. Jinak to nefunguje. Musíš to hned schovat a nikomu neříkej, že jsem ti to dala. Slibuješ?“

To bylo fakt dětinské. Protáhl obličej. „Proč?“

„To jsou pravidla,“ řekla Brynne důrazně. „Když to neslíbiš, nemůžu ti nic dát.“

Nick nahlas a demonstrativně našťvaně vzdychl. „Pro mě za mě. Slibuji.“

„Ale nezapomeň na to, jo? Jinak budu mít problém.“ Podala mu ruku, on ji stiskl. Cítil, jak její ruka horká. Horká a trochu vlhká.



Obrázek 16

„Dobře,“ zašeptala Brynne. „Spoléhám na tebe.“ Podívala se na něj pohledem, který jak se Nick obával, měl být svůdný, pak vytáhla z tašky tenkou čtvercovou krabičku z plastu a vtiskla mu ji do ruky.

„Užij si to,“ vydechla a odešla.

Ani se za ní neohlédl. Veškerou jeho pozornost upoutal předmět, který držel v ruce – nepopsaný obal z DVD. Nick ho zvědavě otevřel.

Prý Linkin Park.

Tady dole bylo šero a Nick musel DVD natočit na světlo, aby viděl, co na něm bylo Brynniným dětským písmem napsáno.

Bylo jedno jediné. Nickovi zcela neznámé slovo – Erebos.<sup>186</sup>

Otázky:



1. Zkuste si tipnout, co se skrývá pod názvem Erebos.
2. Proč si myslíte, že se Brynne chovala tak zvláště?
3. Je správné, aby rodiče nevěděli, co na svých počítačích děláte?

2. Úkol

**Přečtěte si následující úryvek a společně si zodpovíme otázky pod textem.**

„Budeš mít za úkol následující: pojedíš zítra do Totteridge ke kostelu svatého Ondřeje. Tam stojí prastarý tis. U něj najdeš schránku, na níž je napsáno slovo, Galaris'. Je zamčená. Ty ji neotevřeš, ale strčíš ji do tašky, kterou si sebou přineseš. Vydáš se s ní k viaduktu Dollis Brook, tam, kde křižuje Dollis Road. Položíš schránku do křoví pod jeden z oblouků nedaleko silnice. Schovej ji tak, aby ji nikdo nezasvěcený nenašel. Potom jdi pryč a neotáčej se. Rozumíš?“

Sarius se na posla beze slova dívá. Ne, nechápe vůbec nic. Totteridge a Dollis Road? Ty leží v Londýně, ne ve světě Erebosu. Nebo přece jen? Váhá, přemýšlí a nakonec se pro jistotu zeptá.

„To znamená, že ten úkol mám splnit v Londýně? Ve skutečnosti?“

---

<sup>186</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 21.

„Přesně tak. Ať už ‚realita‘ znamená cokoli.“<sup>187</sup>

### Otázky:



1. Víte, co znamená slovo viadukt?
2. Je možné, aby nám hra přikazovala plnit úkoly v reálném životě?
3. Úkol



Obrázek 17

Co je na obrázku?

Co má společného tento obrázek s hrou Erebos?

Zaznamenali jste na sociálních sítí i některých internetových stránkách tento obrázek?

4. Úkol

***Hra Modrá velryba vyděsila mnoho lidí. Zprávy tvrdily, že Hra Modrá velryba dává svým hráčům úkoly, které mohou skončit až smrtí. Po internetu se šířila tato pravidla. Byla tato zpráva vytvořena na reálném základě?***

<b>Pravidla hry Modrá velryba</b>	
1. Vyřež si do ruky „F57“ a pošli fotku kurátorovi	14. Pořež si ret
2. Vzbud se ve 4:20 a sleduj děsivá videa. Kurátor ti je pošle	15. Píchej do své ruky špendlíkem
3. Pořež se podél žil na ruce, ale ne příliš hluboko. Pouze 3 řezy. Pak pošli fotku kurátorovi	16. Udělej si něco bolestivého, ať je ti zle
4. Nakresli velrybu na kus papíru a pošli fotku kurátorovi	17. Jdi na tu nejvyšší střechu, kterou dokážeš najít a stůj nějakou dobu na jejím okraji
5. Jestli jsi připraven na to, aby si se stal/a „velrybou“, vyřež „ANO“ do své nohy. Pokud nejsi, musíš se pořezat (potrestat se)	18. Stůj na okraji mostu
6. Úkol s šířou	19. Vylez na jeřáb, nebo se o to aspoň pokus
7. Vyřež si do ruky „F40“ a pošli fotku kurátorovi	20. Kurátor prověřuje důvěryhodnost
8. Napiš „I am whale“ do statusu svého VKontakte (ruská obdoba Facebooku)	21. Popovídej si s velrybou - dalším hráčem na Skypu
9. Překonej svůj strach	22. Jdi na střechu a sedni si na okraj
10. Vzbud se ve 4:20 a jdi na střechu. Čím vyšší, tím lepší	23. Úkol s šířou
11. Vyřež velrybu do své ruky. Pošli fotku kurátorovi	24. Tajný úkol
12. Sleduj celý den psychedelická a hororová videa	25. Setkej se s velrybou
13. Poslouchej muziku, kterou ti kurátor zašle	26. Kurátor ti řekne datum tvé smrti a ty ho musíš přijmout
	27. Vzbud se ve 4:20 a jdi ke kolejm ( k jakýmkoliv, které najdeš)
	28. S nikým celý den nemluv
	29. Slib, že jsi „velryba“
	30. - Každý den se vzbud ve 4:20 a sleduj hororové filmy, - 49. poslouchej zaslano hudbu
	50. Skoč z vysoké budovy. Ukonči svůj život

Obrázek 18

<sup>187</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebus: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 55.

***Přečtěte si následující pravidla.***

Otázky:

?

1. Napište první slovo, které vás po přečtení těchto pravidel napadlo.  
.....
2. Dokážete si představit, že by nějaká hra měla taková pravidla?
3. Myslíte, že by hra na podobném principu mohla vůbec vzniknout?
4. Víte, co znamená slovo Hoax?

Na této stránce <http://www.hoax.cz/cze/> si můžete ověřit, zda se jedná o podvodnou zprávu či ne.

5. Úkol

*„S každým novým dnem ztrácí moje realita na významu. Je hlasitá a bez řádu, nepředvídatelná a náročná.*

*Co vlastně realita umí? Umí vyvolat hlad, žízeň, nespokojenost. Způsobuje bolest, bije kolem sebe nemocí, naslouchá směšným zákonům. Především je ale konečná. Vždy vede ke smrti.*

*Co se počítá a má sílu, jsou jiné věci: nápady, vášně, dokonce šílenství. Vše, co se vyvyšuje nad rozum.*

*Odnímám realitě svůj souhlas. Odepírám ji svou pomoc. Podléhám vábení utéct před světem a vrhám svým srdcem do nekonečnosti nereálna.“<sup>188</sup>*

Otázky:

?

1. Jak tomuto úryvku rozumíte. Zkuste ho interpretovat vlastními slovy. Co nám tímto textem chtěl hlavní hrdina říct?
2. Stalo se vám někdy, že byste zapomněli na čas, na to, že máte jít na oběd a ponořili se do hry na internetu? Pokud ano, jaká hra to byla?
3. Jaká je vaše nejoblíbenější hra? Hrajete spíše hry na mobilu či počítači?

---

<sup>188</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011, s. 144.

## 6. Úkol

***Přečtěte si tento úryvek, myslíte, že Erebos byl vytvořen pouze pro to, aby ničil?***

*„Byl Erebos opravdu stvořen jen proto, aby ho...zničil, jak řekl posel? Proč? Jak by ho měli varovat? A hlavně před čím?“<sup>189</sup>*

***Vášim úkolem je oprostít se od negativních myšlenek a vymyslet kladný důvod pro vytvoření takovéto hry. Vymyslet její pozitivní zaměření.***

.....

.....

.....

.....

.....

Správné řešení:

*„To je Boží jiskra. Tátův nejmilovanější projekt. Chtěl, aby si hráči navzájem dávali dárečky nebo se v reálné světě navzájem podrželi. Aby neseděli jen u počítače, ale seznamovali se s jinými lidmi.“<sup>190</sup>*

---

<sup>189</sup> POZNANSKI, Ursula. *Erebos: Hra, která zabíjí*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2011. s. 278.

<sup>190</sup> Tamtéž, s. 287.

## **Příloha 10 - Pracovní list č. 10**

### 1. Úkol

**Shlédněte následující video:** [https://www.youtube.com/watch?v=S\\_vxwGliOAO](https://www.youtube.com/watch?v=S_vxwGliOAO)

**Vlastními slovy shrňte, co jste v ukázce viděli. O jakém tématu bude knížka pojednávat?**

### 2. Úkol

**Přečtěte si následující text a společně si zodpovíme otázky pod textem.**

*„Milý HP!*

*Toto je demo hra za 100 bodů!*

*Když ji vyzkoušíš a prožitek tě osloví,*

*vybereš si sám, zda chceš hrát dál.*

*Tvůj úkol je následující:*

*V příští stanici nastoupí do vlaku*

*muž ve světlém kabátě.*

*Bude u sebe mít červený deštník.*

*Za 100 bodů mu musíš deštník*

*vzít, než vlak dorazí na Hlavní nádraží.*

*Uspěješ-li, odemknu telefon a bude ti volně*

*k dispozici, dokud se budeš účastnit Hry.*

*Rozumněl jsi?*

*Ano*

*Ne*

*Tak tohle je fakt hodně dobrý, uchechtl se v duchu HP a klikl Ano. Úplná mission impossible, chybí už jenom, aby telefon promluvil chraplavým hlasem a pak se z něj zakouřilo.*

*This message will self-destruct in ten seconds...*



*Ještě nepřišel na to, kdo ze spolucestujících pracuje pro Mangeho, ale to mu bylo celkem jedno. Měl pocit, že už ví, o co tady běží. Bud' se od něj čeká, že dostane bobky, a pak bude mít svou zbabělost pár týdnů na talíři, anebo – což bylo podstatně pravděpodobnější, když se nad tím zamyslel – ho ten deštník nějak napálí. Možná bude přilepený, postříká ho vodou nebo mu dá elektrickou ránu, až se HP pokusí sebrat, a někdo z pasažérů celé to představení nahraje. Aby si Mange a kámoši mohli celé měsíce vychutnávat jeho ponížení na Youtube. Parádně vymyšleno, ale teď už je pozdě couvnout.*

*Výborně!*

*Jakmile dostaneš svolení, že můžeš začít hrát,*

*Připneš si telefon*

*Na šaty kamerou od sebe, abychom viděli, jak si při úkolu povedeš.*

*Rozuměl jsi?*

*Jo jo, všechno jasný. Telefon dopředu, kamerou od sebe.*

*Youtube, here I come.*

*HP se znovu uchechtl, to je ale lotr vynalézavá, ten Mange. Tohle je snad nový rekord. Znovu klikl na Ano a ke svému překvapení si uvědomil, že kocovina je skoro pryč*

*Dobře HP!*

*Máš svolení začít s úkolem.*

*Hodně štěstí!*

*Obrazovka zhasla.*

*Fajn, klidně můžu ještě chvíli hrát podle pravidel, pomyslel si a připnul si telefon na opasek kamerou od sebe, přesně podle instrukcí.*

*Když vlak se skřípotem zastavil v Sollentuně, všiml si, že se mu srdce rozbušilo trochu rychleji.*

*Muž ve světlém kabátě nastoupil do zadní části vagonu a pár vteřin trvalo, než ho HP objevil.*

*Obyčejný švédák, něco přes čtyřicet let a zhruba metr osmdesát jako on sám. Brýle s tmavými*

obroučkami, oblek a jarní kabát, konstatoval HP, zatímco vlak vyjíždí z nástupiště. Musí mu v něm být děsně teplo.

...

HP v duchu napočítal do desíti, naposledy mrkl na nástupiště a přitočil se k muži v kabátu. Ten překvapeně vzhlédl od složených novin, které právě vyhnal z kapsy kabátu.

„Vyříd' Mangemu, že je jenom mizernej rohožkář!“ zahulákal mu HP do ucha, vytáhl deštník z papírové tašky a ve chvíli, kdy se dveře začaly zavírat, vyskočil na nástupiště. Dopadl tak tvrdě, že málem ztratil rovnováhu a musel udělat pár dlouhatánských vrávoravých kroků, aby nepřistál přímo na nose.

Měl deštník, úkol byl splněn a navíc nedošlo na žádný katastrofický scénář. Deštník se nechal poslušně odnést, bez výbuchů, vodní sprchy nebo usměvavého moderátora, který by mu oznámil, že se právě zúčastnil natáčení „Šprtouchlat“, „Nachytám tě“ nebo jiného kvalitního pořadu stanice TV3.<sup>191</sup>

#### Otázky:

1. Co má HP udělat?
  2. Jak byste se rozhodli vy? Udělali byste totéž, co HP?
  3. Přečtete si následující větu: „Aby si Mange a kámoši mohli celé měsíce vychutnávat jeho ponížení na Youtube.“<sup>192</sup> Najdete na Youtube ponižující videa? Proč si myslíte, že je tam uživatelé dávají?
  4. Slyšeli jste někdy výraz: happy slapping?
3. Úkol

***Sami si začněte číst tento článek a do tabulky dole rozdělte informace, na VÍM, DOZVĚDĚL JSEM SE, CHCI VĚDĚT, společně si poté projdeme tabulka a zaměříme se hlavně na sloupec dozvěděl jsem se a chci se dozvědět.***

„Typickým příkladem je také „happy slapping“ – v překladu něco jako „spokojené fackování“.

---

<sup>191</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2010, s. 20-26.

<sup>192</sup> Tamtéž, s. 21.

*Je to nový druh šikany, který se poprvé objevil před třemi lety v jižní části Londýna u hiphopových „gangsta teenagerů“ (poznáte je podle vytahanych mikin ověšených imitacemi zlatých přívěšků či řetízků). Účelem happy slappingu je nečekaně fyzicky napadnout buď mladistvého, nebo dospělého člověka, přičemž komplic agresora celý čin nahrává na mobilní telefon nebo kameru. Získané video poté umístí na Internet (např. YouTube). Video je určeno k tomu, aby pobavilo. Oběť se může stát prakticky kdokoliv – někdo, kdo se jen tak projíždí v parku na kolečkových bruslích nebo běhá, někdo kdo pospíchá na autobus, atd. Ve Velké Británii, kde se termín happy slapping používá nejčastěji, je slovo spojováno s pojmy jako je „chav“ (urážlivé pojmenování určité skupiny dospívajících v Anglii) nebo „ned“ (obdoba hooligans).*

***Anglie, 9. březen 2005. Student ztratil vědomí po krutém happy-slappingovém útoku.***

***16 letá dívka byla utlučena v Blackley.***

***Filmové záznamy těchto činů kolovaly po mobilních telefonech studentů.***

*Novinový článek, který poprvé použil výraz happy slapping, měl název „Násilníci si natáčejí útoky na telefon“ a vyšel v lednu roku 2005. V té době téměř nikdo nepomyslel na to, že by se takové chování mohlo stát kriminálním zločinem. Většina lidí tvrdila „vždyť je to POUZE happy slapping“. Postupem času se však některé útoky staly až příliš násilnými a někdy dokonce končily i smrtí. Proto některé státy začaly pracovat na legislativních i exekutivních opatřeních.*

*Jaké jsou tedy vlastně důvody, proč happy slapping mládež provozuje? Příčiny vysvětloval v pořadu Mugging for Kicks na MTV šestnáctiletý Many Logan z Londýna. "Když vidíte v parku sedět někoho, kdo vypadá hodně hloupě, tak prostě běžte k němu a rychle ho vyřídíte. Je to prostě zábava!" Francouzský ministr vnitra Nicolas Sarkozy podal v roce 2007 návrh, aby se na happy slapping pohlíželo jako na trestný čin jako je např. znásilnění. Jeho návrh byl přijat a odstavec o happy slappingu se objevil v článku 44, který se zabývá také zákonem o přepadení. Shrnutí tohoto odstavce je takové, že happy slapping je kriminální zločin, za který hrozí až 5 let odnětí svobody.*

*Ve Velké Británii byl takový zločin poprvé potrestán až v roce 2008, kdy byla do vězení na dva roky poslána dívka, která na svůj mobilní telefon natočila muže, jenž byl jejími komplici ubit k smrti. Tento muž zemřel v nemocnici na následky natržené sliznice. Komplicové ve věku 19ti a 17ti let byli odsouzeni k 7 a 6 letům odnětí svobody. Státní návladní, který měl tento*

*případ na starosti, prohlásil: „To je poprvé, co byl nějaký takový čin odsouzen k trestu odnětí svobody.“<sup>193</sup>*

VÍM	DOZVĚDĚL JSEM SE	CHCI VĚDĚT

---

<sup>193</sup> Happy slapping. *E-Bezpečí* [online]. 15.11.2008 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kyberikana/87-71>

Otázky:



1. Jak poznáme, kdy jde o pouhé natáčení zábavného videa a kdy je to již happy slapping?
  2. Může být odsouzen za trestný čin ten, který pouze stojí za kamerou a natáčí?
  3. Dá se happy slapping zařadit pod kyberšikanu? Proč?
  4. Jak byste se zachovali vy, kdybyste věděli či viděli, že je někdo obětí happy slappingu?
4. Úkol

***Následující ukázka popisuje samotnou Hru, její uspořádání, pravidla i organizaci.***

*„Vypadá to takhle. Úplně vespod je spousta malých hráčů, kteří se spokojí s troškou napětí a jistým vedlejším příjmem. Těm se říká Mravenci. Mravenci se využívají na drobnosti, například shánějí věci nebo informace, dodávají nebo chystají vybavení pro různé úkoly nebo pomáhají s filmováním. Mravenec nemíří na vrchol, nikdy se z něj nestane opravdový Hráč, hraje jenom na jistotu, chápeš?“*

*HP přikývl. Neušlo mu, že ho Erman už podruhé nazval cvokem, ale tohle ho šíleně zajímalo!*

*„Jeden Mravenec ti určitě podstrčil ve vlaku ten telefon a nějaký jiný nahrával tvoje demo. Ten chlápek s deštníkem buď taky patřil k Mravencům, anebo byl zrovna po ruce, to se dá těžko říct, pokračoval Erman.“*

*„Ale co to ostatní? Karta od dveří, klíč na kola ferrari, granát flashbang, skříňka na Hlavním nádraží, klíč pod stolem ...?“*

*„To všechno nejspíš přichystali Mravenci,“ přisvědčil Erman.*

*„Celá Hra je na Mravencích vystavěná. Nic by bez nich nefungovalo a pořád jich přibývá. Mravenci jsou všude: u policie, v pojišťovně, u mobilních operátorů, v Microsoftu, v Googlu, you name it. Takže buď ujištěný, že o tobě věděli všechno podstatné dávno předtím, než tě nechali najít mobil.“*

*„Mravenci také pomáhají nabírat Hráče. Tedy lidi, jako ty. Mravenec, který tě objevil, dostává bonus za každý tvůj splněný úkol, takže čím dál to dotáhneš, tím větší zisk z tebe má.“<sup>194</sup>*

---

<sup>194</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2010, s. 181–182.

Otázky:



1. Shrňte vlastními slovy, kdo či co jsou Mravenci? Proč zvolil autor právě toto přirovnání k mravencům?
2. HP byl do Hry vybrán na základě jeho vlastností, na jejichž základě Mravenec předpokládal, že bude ve hře úspěšný. Zkuste vymyslet několik příkladů vlastností, které se očekávají od budoucího dobrého hráče a poté vymyslete několik vlastností, které by měl mít správný Mravenec.



Obrázek 19



Obrázek 20

3. Ke komu byste se přiřadili vy? Jste spíše Hráč či Mravenec?
4. Nyní porovnejte své nápady s popisem HP. Shodli jste se s ním či naopak?

„Kandidát 128 vykazuje v podstatě všechny vlastnosti, jež jsou žádoucí u úspěšného Hráče. Je impulzivní, inteligentní, a dynamický a zároveň projevuje malou či žádnou empatii vůči okolí. Kandidát vnímá sám sebe jako nešťastnou oběť či outsidera. Jako člověka, který je z nejasných důvodů neustále vystavován nespravedlivému jednání nebo má smůlu. Proto se za každé situace cítí oprávněn uspokojit své potřeby, obvykle na úkor druhých či společnosti, aniž by za své činy přijímal jakoukoli odpovědnost.“<sup>195</sup>

### **Trefili jste se?**

#### 5. Úkol

**Nyní se navrátíme v příběhu zpět, kdy HP teprve byl přidán do Hry. Přečtěte si následující ukázkou a odhadněte, kde udělal největší chybu, kterou děláme běžně i my.**

*„Vítejte ve Hře, HP!*

*Na této stránce najdeš informace o některých  
základních předpokladech a pravidlech účasti.*

*Doporučuji, aby sis je důkladně přečetl a na chvíli se  
zamyslel, než se rozhodneš, zda chceš pokračovat.*

*Rozuměl jsi?*

*Ano*

*Ne*

*Jo, jo, jasnačka, předpoklady, pravidla, blablaba, a hlavně, což je mnohem důležitější, další informace.*

*Přesně to potřebuje!“<sup>196</sup>*

#### Otázky:



1. Jakou největší chybu HP udělal? Děláte ji i vy?
2. Proč si nečteme podmínky a okamžitě odklikáváme tlačítko Souhlasím? Je to správné?
3. Jak jsou většinou napsány nejdůležitější informace?

<sup>195</sup> DE LA MOTTE, Anders. *Game*. 1. vyd. Praha: Euromedia, 2010, s. 78.

<sup>196</sup> Tamtéž, s. 36.

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Bc. Jana Vitoulová
<b>Katedra:</b>	Katedra českého jazyka a literatury
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Jana Sladová, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2018

<b>Název práce:</b>	Sociální média, sociální sítě a virtuální realita jako téma beletrie pro mládež – didaktické aspekty a možnosti uplatnění v pedagogické praxi
<b>Název v angličtině:</b>	Social media, social networks and virtual reality as a theme in young adult fiction- didactic aspects and possible use in pedagogical practice
<b>Anotace práce:</b>	Teoretická část diplomové práce objasňuje teorii sociálních sítí, médií a virtuální reality. V jejím závěru jsou představeny knihy, které jsou dále aplikovány v praktické části této práce, jenž se věnuje didaktickému využití vybraných úryvků. S texty se pracuje pomocí pracovních listů, jež jsou zaměřeny na rozvíjení čtenářské gramotnosti u žáků 2. stupně základní školy.
<b>Klíčová slova:</b>	Virtuální realita, sociální sítě, sociální média, pracovní listy, knihy
<b>Anotace v angličtině:</b>	The theoretical part focuses on the theory of social networks, media and virtual reality. The conclusion presents books which are further applied in the empirical part describing didactic use of selected extracts. The texts are based on worksheets focusing



	on the development of reading literacy of pupils attending the lower-secondary school in the Czech Republic.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Virtual reality, social networks, social media, worksheets, books
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	10 příloh: Příloha 1 – Pracovní list č. 1 Příloha 2 – Pracovní list č. 2 Příloha 3 – Pracovní list č. 3 Příloha 4 – Pracovní list č. 4 Příloha 5 – Pracovní list č. 5 Příloha 6 – Pracovní list č. 6 Příloha 7 – Pracovní list č. 7 Příloha 8 – Pracovní list č. 8 Příloha 9 – Pracovní list č. 9 Příloha 10 – Pracovní list č. 10
<b>Rozsah práce:</b>	96 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Čeština