

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta – Katedra aplikované fyziky a techniky

Počítač a žák druhého stupně základní školy

Computer and the pupil of the second level (Stage?) of primary school

Vedoucí práce: Mgr. Renata Jandová

Autor: Lukáš Melena

Anotace

Práce se zabývá problematikou využívání počítače žáků v průběhu vzdělávání na druhém stupni ZŠ. Teoretická část obsahuje obecnou problematiku týkající se využívání počítače a jeho možné fyziologické a psychologické následky, jako je například poškození zdraví, závislosti na hrách a internetu, nebezpečí využívání internetu atd. Druhá část práce obsahuje průzkum provedený pomocí dotazníků, kde je ukázáno a rozebráno, jakým způsobem děti počítač využívají, jaké hrají například typy her, jak využívají počítač ke komunikaci a k výuce. Práce podává přehled, jak se všechny tyto aspekty vyvíjejí průběhu základního vzdělávání na druhém stupni.

Abstract

Work will address the issue of the use of the computer during the education of pupils in the second stage of the elementary school. The theoretical part will contain the General issues relating to the use of the computer and its possible physiological and psychological consequences, such as damage to health, depending on the games and the Internet, the risk of use of the Internet... etc. The second part of the work will contain the research conducted by means of questionnaires, where it should be shown and discusses how children use the computer, for example: the types of games to play, how to use a computer for communication and learning. Work should provide an overview of how all of these aspects are in the course of basic education on the second grade.

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

Prohlašuji, že předloženou práci jsem vypracoval samostatně, pouze s použitím uvedené (citované) literatury.

Datum, podpis

Poděkování

Děkuji paní Mgr. Renatě Jandové, za velmi užitečnou metodickou a odbornou pomoc, kterou mi poskytla při zpracování této diplomové práce.

České Budějovice, 2014

Lukáš Melena

Obsah

1	ÚVOD	6
2	HISTORIE	8
3	INTERNET	9
3.1	INTERNET A VZDĚLÁVÁNÍ NA PC	9
3.2	INTERNET JAKO ZDROJ INFORMACÍ	9
3.3	VÝUKOVÉ PROGRAMY	11
3.4	POČÍTAČ JAKO NÁSTROJ KOMUNIKACE	13
3.4.1	E-MAIL	13
3.4.2	CHAT	14
3.4.3	SOCIÁLNÍ SÍTĚ	14
3.4.4	FACEBOOK	15
3.4.5	JAK NA FACEBOOK	16
3.4.6	STRUKTURA FACEBOOKU	17
3.5	BLOG	22
4	ZÁBAVA	23
4.1	HUDBA A VIDEO	23
4.2	HRY	24
4.2.1	TYPLOGIE HER	24
5	POČÍTAČ A JEHO RIZIKA	27
5.1	NEBEZPEČÍ SVĚTA ONLINE	27
5.1.1	KOMUNIKACE	27
5.2	ZÁVISLOST NA POČÍTAČI, INTERNETU A PC HRÁCH - NETHOLISMUS	40
5.3	POČÍTAČ A FYZICKÉ ZDRAVÍ	45
6	KVANTITATIVNÍ VÝZKUM	49
6.1	CÍL	49
6.2	DOTAZNÍKOVÝ PRŮZKUM - METODIKA A SBĚR DAT	49
6.2.1	STRUKTURA DOTAZNÍKU	50
6.3	VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKU	51
6.4	ZHODNOCENÍ PŘEDPOKLADŮ	76
6.5	ZÁVĚR	79
6.6	DOPORUČENÍ	80
7	POUŽITÉ ZDROJE LITERATURY	81
8	SEZNAM OBRÁZKŮ	85
9	SEZNAM GRAFŮ	86
10	SEZNAM TABULEK	87
11	PŘÍLOHY	88

1 ÚVOD

V září roku 1989 jsem nastoupil do šesté třídy základní školy. V té době jsem já ani mí spolužáci neznali pojmy mobilní telefon, tablet, internet, empétrojka, nebo cédéčko. O počítači se nám mohlo jen zdát a tak jsme čas po škole trávili převážně s kamarády venku, nebo v zájmových kroužcích. Za špatného počasí se o zábavu málokdy postarala televize, jelikož nabídka programů byla velmi omezená a na každou pohádku či pěkný pořad se člověk těšil už dlouho dopředu a tak na řadu přicházely velmi často společenské hry, stavebnice, karty, nebo kostky. Když nebyl nikdo po ruce, tak vždy byla v zásobě zábava v podobě slepování stavebnic, ať již papírových z časopisu ABC, nebo plastových modelů. To vše se však v následujících letech začalo radikálně měnit příchodem prvních počítačů a videoher. Poslední dva roky na základní škole jsem již navštěvoval kroužek počítačů a rodiče mi pořídili 8bitový počítač didaktik M a já místo hraní s míčem začal trávit spoustu hodin nahráváním stále nových her pomocí páskové mechaniky do svého prvního počítače, u kterého jsem dokázal trávit hodiny času před černobílou přenosnou televizí místo monitoru. Od té doby uplynulo přibližně dvacet let a moje jedenáctiletá dcera jen těžko chápe, jak jsme mohli žít bez internetu a mobilu.

Dnes jsou počítače a další moderní technologie běžnou součástí naprosté většiny domácností a velmi mnoho lidí by si bez nich už nedokázalo ani svůj život představit. Moderní technologie nám přinesly velkou řadu pozitivních věcí a stali se nedílnou součástí našich životů. Přinášejí nám nové možnosti získání poznání, zábavu a usnadňují nám komunikaci. Na druhou stranu však přinášejí i spoustu negativ, jakými mohou být například zdravotní, sociologické, či vzdělávací problémy. Všude slyším, že ta dnešní mládež jen sedí u počítače, nebo mačká něco na telefonu, jen hrají hry a vysedávají u Facebooku. Ale je tomu opravdu tak? Co nejvíce baví a přitahuje k počítači dnešní teenagery a kolik času stráví u počítačů? Na takovéto a podobné otázky se pokusím odpovědět v této práci.

TEORETICKÁ ČÁST

Málokdo si před 25 lety dokázal představit, jak obrovské možnosti využití jednou počítače přinesou. Můžeme s nadhledem říct, že počítače dnes “řídí” celou zeměkouli a provázejí nás téměř u všech myslitelných činnostech. V teoretické části této práce se pokusím shrnout nejčastější aspekty práce na počítači, se kterými se mohou děti a mládež setkat a v závěru budou rozebrány největší rizika s tímto spojená.

2 HISTORIE

Kam až sahá historie počítačů lze dnes jen těžko vyjádřit. Pro někoho může být začátek historie už v dobách, kdy se člověk snažil uchovat informace vysekané do kamene, čímž vytvořil jakousi první paměť, pro někoho to může být doba prvních mechanických strojů ala mechanický kalkulátor mistra da Vinci a pro jiného to může být až doba, kdy se začaly rozmáhat první elektronky a diody. Jisté však je, že o největší rozvoj počítačů se postarala především druhá světová válka, kdy se navrhovaly různé mechanické a elektronické stroje pro účely výpočtů dráhy střel nebo pro vytváření a odhalování šifer, kdy byl roku 1926 vyvinut i známý šifrovací stroj „Enigma” používaný německou armádou. Dva-
cet let poté již přichází na světlo monstrózní počítač „ENIAC”, který již svým principem začal být podobný dnešním počítačům. V následujících letech docházelo ke značnému vývoji v oblasti polovodičové techniky a v roce 1971 spatřil světlo světa první mikroprocesor. V této době již také vznikají první počítačové sítě, kdy roku 1969 byla spuštěna síť ARPANET, která položila základ dnešnímu internetu. Po roce 1980 se již počítače začínají dostávat i do běžných domácností a jejich vývoj od té doby nabral tak obrovské tempo, které nezažilo žádné jiné odvětví lidského snažení. (Nygrýn 2011)

3 INTERNET

3.1 Internet a vzdělávání na PC

Jako ve většině odvětví přinesl počítač velké možnosti i v odvětví vzdělávání. Rozdíl mezi studiem žáka před 15 lety a dnes je obrovský, počítače přinesly zcela nové metody a možnosti výuky. V dnešní době již začíná být běžnou součástí využití počítače přímo ve výuce, kdy je často učivo žákům předáváno multimediální formou, kterou představují různé prezentace, výuková videa, hry a další velmi široké možnosti. Ty jsou dále rozšiřovány možnostmi využití dalších počítačových periférií, jakými jsou dnes například velmi oblíbené interaktivní tabule (activboard), které především při výuce technických předmětů posouvají hranice možností o značný kus dále.

Počítače však neovlivnily pouze možnosti školní výuky, ale velmi zásadní změnou prošlo i studium žáka mimo školu. Především internet přinesl obrovské možnosti v získávání informací. Dříve byl žák odkázán pouze na materiály a informace dodané školou, případně si žák musel další informace, odbornou literaturu nebo odborné časopisy zapůjčit v knihovně, případně zakoupit, což ovšem často mohlo představovat nemalé náklady a značné úsilí. V dnešní době je získávání informací otázkou několika mála minut zadáním výstižné fráze do internetového vyhledavače. V následujícím textu budou popsány nejčastější a nejpoužívanější možnosti, které jsou využívány, nebo můžou být využívány žáky při získávání informací a výuce.

3.2 Internet jako zdroj informací

Již ve 20. letech 20. století přišel anglický spisovatel vědecko-fantastických románů H. G. Wells s myšlenkou spojit a zpřístupnit všechny vědomosti lidstva, což byla velmi hezká, ale v té době nerealizovatelná idea. Dnes se však této myšlence velmi přiblížily možnosti dnešního internetu, kde má každý možnost velmi snadno publikovat jakékoli informace a za pár desítek let tak bylo díky počítačovým technologiím nashromážděno nepředstavitelné množství informací, které jsou dostupné komukoli s přístupem k internetu. Internet se stal velmi mocným nástrojem a dalo by se říct, že je dnes tím nejpoužívaněj-

ším a nejrychlejším zdrojem informací. Žáci základní školy jsou dnes vedeni k využívání těchto technologií a učí se vyhledávat a pracovat s těmito informacemi. (Brdička 2003)

Vyhledávání odborných informací však přináší jeden specifický problém, kterým je relevantnost vyhledaných zdrojů. Již je pryč doba, kdy byl internet přístupný jen vysokým školám a univerzitám a naprostá většina informací měla vysokou odbornou úroveň. V dnešní době může na internetu zveřejňovat jakékoli informace prakticky kdokoli a tak vyhledání opravdu kvalitních informací znamená velmi často nemalé úsilí a mnoho vynaloženého času.

Pro vyhledávání na internetu proto existují specializované nástroje tzv. vyhledavače. Mezi nejznámějšími a nejpoužívanějšími v České republice jsou především vyhledavače Google, Seznam, Bing, Yahoo, Centrum a Atlas. Nicméně vyhledavačů existuje velké množství a je na každém, který si vybere a který mu bude vyhovovat. Samotné vyhledávání vyžaduje již určité znalosti a zkušenosti, se kterými se žáci seznamují na prvním i druhém stupni základní školy v předmětu informatika, nicméně i na internetu lze nalézt návody, jak co nejefektivněji vyhledávat. Základy a zásady lze nalézt např. na serveru www.infogram.cz v sekci pro studenty. (Infogram n. d.)

Jelikož pro většinu žáků je problém ve velkém množství výsledků najít ty opravdu správné a odborné informace, jsou u většiny škol výukové a pomocné materiály dostupné na stránkách dané školy. Jako příklad uvádím dle mého názoru velmi pěkně zpracované stránky Základní školy Lanškroun a jejich web dostupný na adrese <http://www.zslado.cz>. Zde mohou žáci nalézt velké množství materiálů, které jim mohou velmi usnadnit výuku. Dalšími vhodnými zdroji informací by měly být pro žáky encyklopedie a slovníky, kterých je na internetu velké množství. Nejznámější a nejpoužívanější encyklopedií je bezesporu Wikipedie, což je encyklopedie existující v mnoha jazykových verzích, mezi kterými nechybí ani český jazyk. Tato encyklopedie by měla svojí kvalitou obsahu žákům základních škol plně dostačovat, coby vhodný zdroj informací, nicméně i přesto je někdy zapotřebí si potřebné informace ověřit z více zdrojů, jelikož na Wikipedii může publikovat kdokoli a ne vždy musí být předkládané informace skutečně pravdivé. K ověření je vhodné použít primární zdroje, tedy takové, kde byla informace poprvé zveřejněna, případně je zapotřebí vyhledání zdroje zabývajícího se přímo danou tematikou. (Černý 2008) (Eckertová 2013, s. 166-169)

Další kvalitní encyklopedií na českém internetu je encyklopedie CojeCo.cz, která v současné době obsahuje 100 00 hesel a téměř 6500 obrazových a zvukových záznamů.¹ Do této encyklopedie na rozdíl od Wikipedie však mohou přispívat pouze redaktoři tohoto serveru.

3.3 Výukové programy

K výuce na počítači ovšem není zapotřebí pouze internetu a lze k ní využít velké množství specializovaných výukových programů, které mohou být v placené, nebo volně šiřitelné (freeware, shareware) verzi. Tyto programy mají své nesporné výhody i nevýhody a výběr dobrého výukového programu nemusí být zrovna jednoduchou záležitostí. Vzhledem k předpokladu vycházejícího z vlastní zkušenosti, že žáci základních škol využívají doma počítač k výuce jen minimálně a s výukovými programy se setkávají spíše ve škole, popíšu zde pouze výhody a nevýhody výukových programů a nastíním problematiku jejich výběru.

Důvodem pro využití výukového programu je především zvýšení atraktivity výuky, využití něčeho nového, zábavnějšího a zajímavějšího. Moderní programy nám dnes většinou nabízejí graficky propracované interaktivní prostředí, které nám nemůže nabídnout žádná tištěná učebnice, či kniha a jsou v nich ve velké míře využívány možnosti moderních počítačů. Při výuce cizích jazyků lze například využívat zvukových nahrávek, které zajistí správnou výslovnost. U technicky zaměřených výukových programů mohou být využity videonahrávky, flash animace, java applety apod., které svojí názorností dokáží některé těžko popsatelné a nesrozumitelné jevy studujícímu snáze pochopit. Některé výukové programy jsou dokonce vytvářeny formou hry, která dokáže studujícího ještě více motivovat a nabídnout ještě zajímavější prostředí pro rozvoj jeho myšlení. Nicméně i přes nesporné výhody, které nám výukové programy přinášejí má výuka na počítači i své negativní stránky. Opomeneme-li potřebu alespoň minimální počítačové gramotnosti a vybavení potřeb-

¹ Platné ke dni 6.12.2013 - zdroj : www.cojeco.cz

ným hardwarem a softwarem, jsou to především zdravotní rizika spojená s prací na počítači, kterými se budu zabývat v kapitole 5.3 *Počítač a fyzické zdraví*.

Kvalitní výukový program by měl zajistit především tři nezbytné podmínky, kterými jsou:

1. předání učiva žákovi
2. následná kontrola úrovně získaných znalostí
3. reakce programu dle zjištěných výsledků kontroly.

Petr Hladiš stanovil deset základních požadavků, které by měly tyto programy splňovat, nicméně jak sám uvádí, tak absolutní splnění těchto požadavků je jen ideálem a to platí zejména u volně šířitelných programů. Požadavky rozdělil na dvě kategorie, kterými jsou obecné požadavky a pedagogicko-psychologické požadavky. (Hladiš 2001)

Mezi obecnými požadavky uvádí dokumentaci, která by nám měla především zajistit srozumitelný popis instalace a ovládání programu. Dále je to samotné zpracování instalace jako takové, kdy program by měl být schopen co nejjednodušeji zajistit jeho správnou instalaci do počítače a správnou deinstalaci. Následuje samotné ovládání programu, které by mělo být co nejvíce přirozené a intuitivní. Posledním obecným požadavkem je zpracování kvalitní nápovědy, která musí zajistit případnou pomoc při řešení problémů s obsluhou programu. (Hladiš 2001)

Jako pedagogicko-psychologické požadavky Petr Hladiš uvádí především tři výše uvedené podmínky kladené na výukové programy, kterými jsou výklad látky, její procvičování a zpětná vazba programu. U výkladu látky je zapotřebí se zaměřit především na formu, kterou program zprostředkovává nové informace a jakým způsobem s nimi lze dále pracovat. Jde tedy především o to, jak je zpracováno logické členění informací, jak atraktivní formou jsou předávány a jakým způsobem se lze v těchto informacích pohybovat. Kvalitní program by měl umožňovat následné procvičování získaných vědomostí, které by nemělo být časově omezeno a mělo by umožňovat volný přechod do části výkladové. Na základě výsledků by potom program měl být schopen vyhodnotit a reagovat takovým způsobem, aby uživateli předložil a pomohl získat chybějící informace. Posledním krokem je testování uživatele, kdy si uživatel může pomocí testů zjistit úroveň svých znalostí. Jako poslední požadavky jsou uvedeny simulace, grafické a audiovizuální zpracování programu.

Tyto požadavky jsou ovlivněny především typem výukové látky a částečně jsou závislé i na subjektivním pohledu jednotlivých uživatelů. (Hladiš 2001)

Jak je patrné z předchozí kapitoly, výběr dobrého programu není opravdu nic jednoduchého, proto bych osobně doporučoval případnou konzultaci s učiteli škol, kteří by měli být schopni s tímto výběrem pomoci. Širokou nabídku výukového softwaru lze najít například na stránkách www.pachner.cz.

3.4 Počítač jako nástroj komunikace

Ačkoli jsme se v předchozí kapitole zjistili, jak výhodně lze využít počítač k výuce, je toto jeho využití dle mého soudu u dětí jedno z nejméně frekventovaných. Mnohem častěji je počítač žáky využíván k zábavě a komunikaci. Právě zmiňovanou komunikací se budu zabývat v následující kapitole.

3.4.1 E-mail

Prvním a nejstarším nástrojem ke komunikaci přes počítačovou síť byl e-mail a již od samotného začátku se stal velmi oblíbeným, jelikož doručení informace se zkrátilo oproti běžnému způsobu z i několika dnů na několik sekund. V dnešní době je e-mail a komunikace přes tuto službu zcela běžnou součástí a někdy i vysloveně nutností a e-mail je dnes stejně důležitý jako adresa bydliště či telefonní číslo. Je dnes běžnou praxí, že jeden člověk má několik e-mailových adres, což je způsobeno velmi snadnou dostupností, kdy lze zřídit e-mailovou schránku zcela zdarma prostřednictvím Webu, kdy v České republice jsou nejvyužívanější především www.seznam.cz, www.gmail.com, www.centrum.cz a mnohé další. Dalším možností získání e-mailové adresy bývá přidělení e-mailové adresy zaměstnavatelem, školou, nebo jinou institucí. Tento způsob začíná být v dnešní době stále častější i na základních školách, kdy učitelé komunikují pomocí e-mailu s žáky i rodiči.

Velmi často využívanou funkcí e-mailu je možnost odesílání příloh, kterými mohou být téměř jakékoli soubory, především obrázky, zvukové soubory, nebo dokumenty, nicméně tato možnost je omezena objemem odesílaných dat, jež se v dnešní době pohybuje okolo 10MB. Další velkou výhodou e-mailu je možnost rozesílání hromadných zpráv, kdy jednu zprávu můžeme odeslat velkému množství příjemců. Při využívání e-mailové komu-

nikace lze využívat velké množství nástrojů a služeb a záleží jen na každém uživateli, jaké využije a není mým cílem se zde dlouze o nich rozepisovat, jelikož od toho existuje nápo- věda. Jako důležité však považuji upozornit na možná nebezpečí, které nám a především žákům při využívání e-mailu hrozí, ty budou popsány v kapitole 5.1.1.6 *Komunikace*.

3.4.2 Chat

Čím dál tím větší oblibu si získává tzv. chatování, neboli komunikace v reálném ča- se (online). Tento způsob komunikace lze provozovat v zásadě dvěma způsoby. Buď po- mocí specializovaných programů nainstalovaných do PC (instant messaging), nebo přes web na k tomuto účelu vytvořených stránkách. V prvním případě se můžeme nejčastěji se- tkat s aplikacemi Skype, Icq a Windows Live Messenger. Tyto aplikace dnes umožňují nejen dopisování mezi dvěma či více uživateli, ale nabízejí i možnosti hlasového hovoru, videohovoru, nebo lze pomocí těchto aplikací přenášet soubory mezi počítači. Ve druhém případě lze chatování provozovat i na webových stránkách, přes které se lze přihlásit do tzv. místností, které bývají obvykle tematicky zaměřeny. Princip tohoto chatu spočívá v odeslání textové zprávy na webovou stránku, kde se po automatickém znovunačtení strán- ky zobrazí tato zpráva všem přihlášeným uživatelům do námi zvolené místnosti. Pokud si uživatel přeje pouze soukromý chat, je zde možnost zvolit tzv. šeptání, kdy komunikace poté probíhá pouze mezi dvěma uživateli.

Chatování skýtá mnoho možností využití, nicméně zejména pro mládež je to přede- vším zábava a možnost seznamování se s lidmi z celého světa. Tyto možnosti však skrývají i značná rizika a nebezpečí, která budou popsána v následující kapitole dnešního fenomé- nu, kterým jsou sociální sítě. (Wikipedia 2013)

3.4.3 Sociální sítě

Co je to sociální síť asi nejlépe vystihuje citace ze serveru Wikipedia :

„Sociální síť nebo společenská síť (anglicky social network) je služba na Internetu, která registrovaným členům umožňuje si vytvářet osobní (či firemní) veřejný či částečně veřejný profil, komunikovat spolu, sdílet informace, fotografie, videa, provozovat chat a další akti- vity. Někdy se za sociální síť považují i internetová diskusní fóra, kde si uživatelé vyměňují názory a poznatky na vybraná témata (těhotenství, automobily, finanční poradenství, apod.). Komunikace mezi uživateli sociálních sítí může probíhat buď soukromě mezi dvěma

uživatelé nebo (nejčastěji) hromadně mezi uživatelem a skupinou s ním propojených dalších uživatelů.“ (Wikipedia 2013)

Sociálních sítí existuje obrovské množství a jak je zřejmé z předchozí definice, tak sociální sítě mohou mít různá zaměření a jsou vytvářené pro různé cílové skupiny uživatelů. V Česku patří mezi nejvyužívanější Facebook, který v posledních pár letech značně předstihl nejoblíbenější českou sociální síť lide.cz (www.lide.cz). Z českých sociálních sítí jsou na vrcholu obliby následně především sítě Spolužáci (www.spoluzaci.cz) a Libimseti (www.libimseti.cz). Ze zahraničních je to stále oblíbenější Google+ a Twitter. Tyto sociální sítě jsou především zdrojem zábavy, ale čím dál více jsou například využívány firmami k propagaci a styku se zákazníkem, nebo i politickými stranami, které se touto cestou snaží oslovit své voliče. *„Sociální sítě ve velké míře nahrazují původní komunikaci mailem, telefonem či SMS. Ve velké míře nahrazují i Skype (který nahradil dříve hojně používané ICQ). Ten zůstává využíván hlavně tam, kde lze komunikovat i s použitím kamery a nejde jenom o textovou nebo čistě hlasovou komunikaci.*“ (Eckertová 2013, s. 27)

Oblíbenou celosvětovou sociální sítí zaměřenou na profesní kariéru a možnosti uplatnění na trhu práce je síť LinkedIn (www.linkedin.com), která na svých stránkách hlásá její poslání: *„Posláním LinkedIn je propojovat profesionály na celém světě, aby mohli být produktivnější a úspěšnější ve své kariéře. Připojením na LinkedIn dostanete přístup k obrovské síti lidí, pracovních příležitostí, zpráv a informací, které vám pomohou být ještě lepší v tom, co děláte.*“²

Jednoznačným reprezentantem sociálních sítí je tedy Facebook, který se v následující kapitole pokusím rozebrat podrobněji.

3.4.4 Facebook

„Místem, kde s jistotou najdete děti a mládež, je Facebook (www.facebook.com), největší sociální síť na světě (jedna miliarda uživatelů celosvětově). Používá ji 3,8 milionů lidí z Česka. Děti a mladých lidí do 18 let věku zde najdete 670 tisíc, osob ve věku od 19 do 29 let 1,4 milionu a skupinu 30-39 let v počtu 890 tisíc uživatelů. Starší generace už tak

² <http://www.linkedin.com/about-us>

výrazně Facebook nepoužívají - zbývající věkové skupiny (od 40 let výše) už představují pouze 760 tisíc uživatelů.“ (Eckertová 2013, s. 28)

Autorem nejpoužívanější sociální sítě na světě je Mark Elliot Zuckerberg společně se svými spolužáky Harvardovy univerzity Dustinem Moskovitzem, Chrisem Hughesem a Eduardo Saverinem. Narodil se 14. května 1984 v židovské rodině lékařů a vyrůstal v New Yorku. Facebook vznikl coby nástupce uzavřené sociální sítě Coursematch, která vznikla pro potřeby studentů Harvardu.

„První verzi Facebooku spustil Mark Zuckerberg 4. února 2004 na vysokoškolské koleji Harvardovy univerzity pod doménou thefacebook.com. Myšlenka podobné služby však vznikla již při studiích na střední škole Phillips Exter Academy. Původním smyslem bylo umožnit komunikovat studentům, kteří mají zapsané stejné předměty.“ (Kučera 2011)

O rok a půl později zakoupil Mark Zuckerberk doménu s názvem facebook.com a umožnil přístup do jeho sociální sítě stovkám střeňích škol v USA a zanedlouho i univerzitám ve Velké Británii. O rok později došlo k otevření Facebooku celému světu a připojit se tak mohl každý, kdo byl starší 13 let a z Marka Zuckerberka se stal jeden z nejbohatších lidí USA. (Kučera 2011)

Úspěch Facebooku zajistila především funkce, která umožňuje zobrazování „vybraných příspěvků“ (News feed) přátel přímo na stránce uživatele. *„Novinky ve Vybraných příspěvcích dodávají Facebooku pocit aktuálnosti.*“ (Kulhánková 2010, s. 9-10)

3.4.5 Jak na Facebook

Jelikož Facebook je nejenom zdrojem zábavy, ale je i velkým zdrojem potenciálního nebezpečí především pro mladší uživatele, považují za důležité pro pochopení této nebezpečnosti (kterou se budu zabývat dále v kapitole 5 *Počítač a jeho rizika*) alespoň stručný popis principů a možností využívání Facebooku, jelikož člověk, který nikdy nepoužíval tuto sociální síť, si jen těžko představí, co se pod pojmem „Facebook“ vlastně skrývá.

3.4.5.1 Účet

Prvním krokem po zadání URL adresy <http://facebook.com> do internetového prohlížeče je vytvoření vlastního účtu. K tomu bude zapotřebí vyplnit základní osobní údaje, jakými jsou křestní jméno a příjmení, e-mail, heslo, pohlaví a datum narození.

Pokud jste zvolili z rozevíracího seznamu datum narození, od něhož zatím neuběhlo 13 let, není registrace na Facebook možná a bude vám do budoucna tato možnost upřena. (Dědiček 2010, s. 10)

Obrázek č. 1 Přihlašovací stránka Facebooku, převzato a upraveno
(<https://www.facebook.com/> 2013)

Po zvolení tlačítka Přihlásit již stačí pouze zadat bezpečnostní kód a základní registrace je hotova. Dále následují čtyři kroky, kde první dva se týkají hledání a přidávání přátel, další krok umožňuje vložit název vystudované školy a jméno zaměstnavatele a v posledním kroku je možno vložit profilovou fotku. Tyto kroky lze přeskočit a záleží jen na uživateli, zda bude daným položkám věnovat pozornost.

3.4.6 Struktura Facebooku

Pokud se nám podařilo vytvořit vlastní účet a vytvořit základní profil, dostaneme se na hlavní stranu Facebooku. Člověk, který nemá s Facebookem zkušenosti, může mít zpočátku problém s orientací. Facebook lze rozdělit prakticky na několik hlavních částí, které se nacházejí na horní modré liště, která je neměnná a umožňuje nám mezi těmito částmi přepínat. Mezi tyto části patří: **profil** (zobrazen jako jméno uživatele), **vyhledání přátel**, **hlavní stránka** a **nastavení soukromí a aplikace**.

3.4.6.1 Přátelé a jejich vyhledání

Základním krokem k využívání Facebooku je vyhledání tzv. přátel. Těmi mohou být známí i nám zcela neznámí uživatelé, kterým jsme autorizovali jejich žádost o přátelství,

nebo naopak kteří autorizovali naši žádost. K vyhledání těchto přátel využívá Facebook několik nástrojů, kdy se dvěma základními jsme se již setkali při registraci, kde bylo možné vyhledat přátele pomocí kontaktů uložených v e-mailové schránce, nebo přímo zadáním hledaného jména do vyhledávacího pole. Pokud jsme tento krok přeskočili, je možné vyhledat přátele pomocí tlačítka „Najít přátele“ na hlavní horní liště. Vyhledání je možné podle velkého množství kritérií a v případě velkého množství výsledků je možné tyto výsledky dále filtrovat a řadit například podle místa bydliště, školy, či zaměstnání hledané osoby. Facebook se nám snaží vyhledávání přátel co nejvíce usnadnit a snaží se nám navrhnout přátele na základě informací z našeho profilu a různých vazeb z již z námi přidávaných přátel.

Přátele lze třídit do různých logických skupin. Lze si tak vytvořit skupiny přátel jako je například rodina, spolužáci, spoluzaměstnanci atp. Toho lze poté využít například k filtrování zobrazovaných příspěvků, kdy můžeme zobrazit příspěvky týkající se pouze dané skupiny přátel. Přátele nemusíme ovšem vyhledávat jen my, ale mohou si nás také vyhledat jiní uživatelé, chceme-li být tedy snadno k nalezení pro jiné uživatele, je vhodné tyto informace po pravdě vyplnit. (Dědiček 2010, s. 17)

3.4.6.2 Profil

Vše co o sobě na Facebooku vyplníte a veřejně publikujete, je součástí vašeho profilu, kterým se prezentujete nejenom na Facebooku, ale i na internetu.

Základní informace, jako jsou jméno, datum narození, věk a e-mail jsme již povinně vyplnili při založení účtu, nicméně součástí profilu může být nespočet dalších informací, od bydliště, zaměstnání, vystudovaných škol, až po rodinné vztahy s jinými uživateli. Součástí profilu jsou i fotografie, videa, oblíbená hudba, knihy, či televizní pořady.

Od konce roku 2011 je možné nahradit klasický profil tzv. profilem „Timeline“, který mění klasický profil sestávající se pouze z informací o uživateli, také o časovou osu jeho významných událostí a aktivitách.

Mark Zuckerberg, muž stojící v čele Facebooku, označuje Timeline za „příběh vašich životů“ (Vitásek 2011)

Profil Timeline si tedy lze představit jako osobní kroniku s časovou posloupností, kdy po vyplnění data narození začíná kronika právě tímto dnem. Kdo a jaké informace

z tohoto profilu bude moci zobrazit je opět především v rukou uživatele a jeho nastavení soukromí.

Nejdůležitější součástí profilu je místo nazývané zed', na které se zaznamenávají všechny informace o naší činnosti na Facebooku. Zde může uživatel nebo jeho přátelé sdílet a zveřejňovat své příspěvky.

Pro lepší pochopení se pokusím funkci popsat na praktickém příkladu: Napíšete-li na vaší zed' (do pole stav) například zprávu (nebo také příspěvek či status) : „Píšu diplomovou práci“ a přidáte k této zprávě fotografii, jak sedíte u počítače a píšete, zobrazí se tato fotografie a zpráva všem vašim přátelům (případně dalším lidem), kterým umožníte v nastavení soukromí odebírat příspěvky z vaší zdi, na jejich hlavní stránce v kanálu vybraných příspěvků, ovšem pouze za předpokladu, že i oni mají nastavený odběr informací od vás. Stejným způsobem mohou ovšem i vaši přátelé vložit příspěvek přímo na vaší zed', nebo můžete vy vložit příspěvek přímo na jejich zed' a ten se poté zobrazí všem jejich přátelům a dalším lidem dle nastavení jejich soukromí.

3.4.6.3 Hlavní stránka

Hlavní stránku lze popsat jako „náměstí Facebooku“, setkáváte se zde s obsahem vašich přátel, vidíte jejich různorodé aktivity a můžete například vidět, kdo a kdy má narozeniny. (Dědiček 2010, s. 19)

Hlavní stránka je rozdělena na tři části (sloupce), kdy v levé části nalezneme nabídky nejpoužívanějších aplikací a funkcí, uprostřed se nachází rozhraní pro námi vybranou aplikaci či funkci z levého sloupce a v pravé části lze nalézt především návrhy a komerční sdělení.

Kanál příspěvků je jednou z nevyužívanějších funkcí, kde se uživatel zobrazují příspěvky a aktivity přátel v závislosti na nastavených parametrech zabezpečení a sdílení. Dá se říci, že je to stěžejní část Facebooku, díky které se stal nejpoužívanější sociální sítí. Množství příspěvků je závislé na množství přátel a jejich aktivitě, proto je někdy vhodné tyto příspěvky filtrovat, k čemuž lze využít mnoho možností. Jedna z nich je již popsána v kapitole přátelé. (Dědiček 2010, s. 20-22)

Pokud nějaký příspěvek uživatele zaujme a chce se k němu nějakým způsobem vyjádřit, nebo se o něj podělit s ostatními, má v zásadě tři nejdůležitější možnosti, co s takým příspěvkem lze udělat:

Sdílet - umožňuje sdílet příspěvek na zdi někoho z vašich přátel s vašimi přáteli. Jedná se prakticky o další lavinovitě šíření příspěvku mezi další uživatele.

Komentovat - umožňuje okomentovat prakticky jakýkoli příspěvek vlastním názorem, který se zobrazí pod daným příspěvkem.

To se mi líbí³ - tímto lze označit příspěvek či komentář a vyjádřit mu náš kladný postoj. Lze tak například sledovat, kolika lidem se tento příspěvek líbil. (Kulhánková 2010)

***Zajímavost:** Funkce komentářů a To se mi líbí, je s oblibou využívána k hlasování, kdy u daného tématu je napsáno např. „kdo souhlasí, dá Like a kdo nesouhlasí, dá komentář“. Podle počtu komentářů a To se mi líbí pak lze vyhodnotit danou otázku.*

Zprávy - slouží k soukromé komunikaci a lze jejich pomocí zanechat jinému uživateli zprávu, na kterou bude při svém příchodu upozorněn. V případě, že je daný uživatel online, lze využít tuto aplikaci jako chat, kdy autorizovaní uživatelé jsou podobně jako např. u aplikace skype „vidět“, zda jsou online, nebo offline. Tato funkce je ve velké oblibě a ze značné části již nahrazuje chatování pomocí instant messengerů, nebo se stává jejich součástí, jelikož např. u aplikace skype lze propojit tuto aplikaci s Facebookem. Tím je poté umožněno zprávy psané přes chat na Facebooku přijímat přímo v aplikaci skype a naopak.

Události - *Události jsou skvělým nástrojem pro organizaci společenských setkání; počínaje malými oslavami v okruhu blízkých přátel, semináři a výstavami konče.* (Dědiček 2010, s. 79) Události může uživatel jak vytvářet, tak může sledovat a účastnit se událostí svých přátel, kdy se nám události mohou zobrazovat jako výpis nebo podobně jako v aplikaci Outlook v kalendáři. K události se lze přidat, odmítnout, nebo přidat pouze nezávazně.

Fotky - pod touto záložkou najdeme nejenom aplikaci ke správě fotografií a námi vytvořených alb, ale také zde můžeme vidět přáteli doporučené filmy, TV pořady, knihy,

³ To se mi líbí - angl. Like - běžně na Facebooku nazývané „lajkování“

hudbu a místa nebo i to, co doporučuje samotný uživatel. V kategorii fotky tak můžeme vidět všechny fotografie, na kterých byl uživatel označen, u knih či filmů zase můžeme ostatním dát vědět, zda jsme danou knihu četli, či daný film zhlédli.

***Aplikace třetích stran** - „Aplikace na Facebooku není nic jiného, než webová stránka, která prostřednictvím API⁴ komunikuje s Facebookem a integruje nebo rozšiřuje jeho funkce. V současné době se můžeme setkat s několika druhy Facebook aplikací:*

***Aplikace běžící v prostředí Facebooku** (aplikace je poté dostupná na apps.facebook.com)*

***Aplikace běžící v rámci Facebook stránky** (aplikace v záložce)*

Webové stránky propojené s Facebookem

***Mobilní aplikace“** (Májský 2011)*

Mezi nejoblíbenější aplikace patří především hry, kdy podle serveru appdata.com nejvíce uživatelů preferuje hry od společnosti King, Zynga a Microsoft.⁵ První jmenovanou společnost prezentují především hry **Candy Crush Saga** a **Pet Rescue Saga**, což jsou obdobné hry ke hře Bejeweled, jejíž princip spočívá v posouvání barevných kamenů tak, aby vedle sebe vznikla řada alespoň tří stejných barev. Druhou jmenovanou firmu prezentují velmi návykové hry typu **FarmVille**, kdy úkolem hráče je budování hospodářství a jeho téměř nekonečné vylepšování a starání se o něj.

Dalšími oblíbenými druhy aplikací jsou všemožné kvízy, soutěže, prezentace, nebo například virtuální dárky či polibky. Nedílnou součástí aplikací jsou i aplikace zaměřené na reklamu a různá komerční sdělení. Účelem velkého množství těchto aplikací (obvykle dostupných v základní verzi zdarma) je zábavnou a zajímavou formou oslovit uživatele, kteří zajistí šíření této aplikace (toho lze na Facebooku dosáhnout s obrovskou rychlostí). Velká část těchto aplikací poté nabízí možnost koupě speciálních rozšíření za reálné peníze. U her to tak mohou být speciální bonusy dávající značnou výhodu oproti hráčům hrajících bez nákupu těchto vylepšení.

⁴ API - Application Programming Interface - rozhraní pro programování aplikací

⁵ Žebříček aktuální ke dni 18.11.2013 dostupný na www.appdata.com

Skupiny – „Skupiny na rozdíl od stránek slouží především k výměně informací v komunitě, kterou zastřešuje určitý subjekt (rozumějte jako název a zaměření skupiny). Obsah skupin je tedy tvořen především jejími členy.“ (Dědiček 2010, s. 75)

Skupinu může založit jak uživatel sám, tak se může stát členem některé již existující skupiny, kdy může být členem až 300 skupin. Vytvářet lze skupiny veřejné, neveřejné nebo dokonce utajené a mohou být všemožného zaměření od recesistických po politické, nebo firemní. Cílem skupin je tedy určitým způsobem sdružovat lidi s podobnými zájmy či názory, kde mohou společně komunikovat na zdi skupiny, tato zeď funguje prakticky stejně jako jakákoli jiná zeď uživatele a veškeré příspěvky lze na ní komentovat, sdílet, či označit „To se mi líbí“. Diskutovat ve skupině lze i pomocí diskuzního fóra, které bývá u většiny skupin aktivováno. (Dědiček 2010, s. 75-77) (Kulhánková 2010, s. 34,66-68)

3.5 Blog

Blog je název složený ze dvou anglických slov „web“ a „log“ a označují se jím webové aplikace sloužící jejich uživatelům k publikování informací na internetu. Můžeme si ho představit jako internetový deník či zápisník, který se začal ve velkém rozmáhat koncem devadesátých let. Lidé publikující pomocí blogů se nazývají „blogeři“ a vzhledem k jednoduchosti a přístupnosti této služby může být blogerem prakticky kdokoli, z čehož vyplývá, že obsahem blogů mohou být všemožné články od vědeckých prací až po dětské výtvary. Příspěvky na blogu bývají prezentovány především formou textu, ale je zde možné využít i obrázky, videa, odkazy na jiné stránky, případně jiné součásti. Oblíbenost blogů ovšem z velké části ovlivnil příchod sociálních sítí, zejména Facebooku, nicméně i v dnešní době vzniká množství kvalitních blogů. Vlastní blog je možné vytvořit například na stránkách Blogger.com, Blog.cz, nebo iDnes.cz. Známým a využívaným blogovacím systémem zaměřeným na počítače a vše okolo nich je Živě.cz. (Nygrýn 2012) (Wikipedia 2013)

4 ZÁBAVA

4.1 Hudba a video

Již je v nenávratnu doba, kdy sledování televizních programů a filmů bylo možné pouze na televizoru. V dnešní době, kdy naprostá většina počítačů disponuje dostatečným výpočetním a grafickým výkonem, se značná část času stráveného u televizoru přesunula k počítači, kdy zejména u dětí je sledování filmů velmi oblíbenou činností. Ještě v nedávné době byly oblíbené videopůjčovny, kde bylo možné si filmy vypůjčit na videokazetách a později na optických médiích. Díky rozvoji internetu a možnosti opatření si filmu z pohodlí domova za obvykle mnohem kratší dobu, než by trvala cesta do půjčovny, byla většina videopůjčoven, pro nedostatek zájmu zrušena.

Audio a video materiál si lze z internetu pořídit v zásadě těmito čtyřmi způsoby:

1. Zakoupením v online obchodě a zasláním na datovém nosiči. (Např. www.Bonton.cz)
2. Zakoupením v online videopůjčovně (Např. <http://cz.topfun.tv/>)
3. Sledováním streamovaného⁶ videa, televizního vysílání a video příspěvků vložených jinými uživateli. (Např. www.stream.cz, www.youtube.com)
4. Stažením nelegální kopie pomocí výměnné sítě, nebo serverů určených ke sdílení souborů (Např. www.ulozto.cz)

Problematikou čtvrtého bodu se budu zabývat dále v kapitole *5.1.1.7 Nelegální software*.

⁶ Stream - technologie umožňující nepřetržitý přenos audia a videa mezi zdrojem a uživatelem

4.2 Hry

„Touha hrát si je stará jako lidstvo samo. Malé děti dovedou ke svým hrám využít naprosto cokoli a podobně se občas chovají i dospělí. Je tedy úplně jedno, k čemu první počítače vznikaly. Člověk si s nimi začal hrát ještě dřív, než vůbec dostaly pořádný obrazový výstup.“ (Sláma 2009)

Martin Vaculík definoval počítačové hry takto *“ nejmodernější typ elektronických her, ke hraní těchto her jsou využívány osobní počítače (PC), případně speciální hrací konzole vytvořené pouze pro potřeby hraní (Sony Playstation), témata těchto her jsou variabilní, hráč může hru přizpůsobit svým požadavkům (nastavení obtížnosti, možnost ukládání průběhu hry do paměti počítače). “ (Vaculík 1999, s. 166)*

Pokud bych měl odpovědět na otázku, u čeho si myslím, že tráví mládež na počítači nejvíce času, asi bez váhání bych odpověděl, že u počítačových her. Je možné, že bych se spletl a vyhrál by nad nimi Facebook, ale rozhodně bych nemohl být daleko od pravdy.

Důvody k hraní

Když se Martin Vaculík ve svém výzkumu dotazoval hráčů, jaký mají důvod k hraní, byly nejčastější vybrané odpovědi „nemám co dělat“ a „hra je to pro mě zábava“. Někteří hráči uvádějí, že je jejich motivací hraní přátel a hra je pro ně výzva. Když měli hráči ohodnotit subjektivní pozitivní efekt hraní, tak převážná část vnímalo hru jako relaxaci a odpočinek, další poté uváděli možnosti získání nových informací a zdokonalení vlastních dovedností. (Vaculík 1999, s. 172-173)

Jak je tedy patrné, hra je pro hráče především určitý druh relaxace a zábavy a děti tímto způsobem velmi často zahánějí nudu.

4.2.1 Typologie her

Her existuje nepřeberné množství a lze je rozdělit mnohými způsoby. Aby si člověk uměl udělat o hrách alespoň základní přehled, použiju asi nejpoužívanější dělení podle žánru, kde se pokusím jednotlivé žánry stručně charakterizovat.

Adventure - Hra založená především na poutavém příběhu a plnění rozličných úkolů v herní terminologii známých pod angl. názvem „quest“. Úkoly jsou většinou rozděleny na hlavní a vedlejší, kdy plnění hlavních úkolů vede ke splnění hlavního cíle, a ve-

dlejší úkoly hru oživují a rozšiřují. U těchto her je kladen důraz na využívání logického myšlení. V dnešní době se setkáme převážně s graficky zpracovanými 2D i 3D verzemi, dříve byly tyto hry rozšířeny i v textové podobě.

Akční hry - Asi nejdiskutovanější a jeden z nejoblíbenějších typů her založených na bojové akci buď z pohledu bojovníka (FPS - viděno vlastníma očima), nebo z pohledu třetí osoby, kdy vidíme hlavního hrdinu z jiného úhlu kamery (TPS). Cílem těchto her je především zneškodnění rozmanitých nepřátel. U těchto her je kladen důraz především na rychlý spád hry, nepřetržitou akci a v dnešní době co nejpropracovanější a nejrealističtější grafické zpracování. Tyto hry jsou vytvářeny ve 3D provedení a k jejich hraní není ve většině případů zapotřebí přílišného přemýšlení. Tyto hry kladou nároky spíše na postřeh, taktiku a periferní vidění.

Dungeon - je hra založená na procházení rozličných převážně fantasy světů, které hráč sleduje z ptačí perspektivy. Hráč si vytvoří svého hrdinu, nebo hrdiny a ti bojují s velkým množstvím nepřátel, kdy po určité době a dosažení tzv. zkušenostních bodů (XP)⁷, má hráč možnost „vylepšit“ některé z mnoha vlastností hrdiny, což je nezbytné pro úspěšné poražení stále silnějších nepřátel. Tyto hry jsou charakteristické nekonečným klikáním na myš a svojí poměrně nízkou náročností na přemýšlení hráče.

Arkády - převážně hry zpracované ve 2D prostředí. Vyznačují se svojí poměrnou jednoduchostí na ovládání, a hráči kladou požadavky na jeho šikovnost, přesnost a trpělivost. Arkádami mohou být hry bojové, tzv. skákačky, nebo hry logické, sportovní či závodní.

Simulátory - jak je již patrné z názvu, tak simulátory simulují nějakou činnost. Simulátorů existuje velké množství, kdy pod pojmem simulátor si většina hráčů vybaví především simulátory letecké, či automobilové. Mezi simulátory však můžeme zařadit většinu sportovních her, nebo například hry snažící se simulovat lidský život. Množství takovýchto her se snaží přiblížit hráči co nejrealističtější chování simulovaného prostředku, či prostředí (např. automobilové závody snažící se o co nejrealističtější chování automobilu na silnici a co nejrealističtější model poškození po havárii). Tyto hry po hráči často vyžadují určitý čas

⁷ XP - experience - z angl. zkušenost. Zkratka používaná v počítačových hrách

potřebný k naučení se ovládnání dané činnosti, či simulovaného prostředku, což bývá pro mnohé hráče překážkou a z toho důvodu hru opouštějí, nebo přecházejí na zjednodušené (tzv. arkádové) typy simulátorů.

Strategické hry - „*Strategické hry vyžadují uvážlivé kroky vedoucí k dosažení určeného cíle. Mohou být mírumilovných i násilných témat. Hráč obvykle ovládá větší množství hracích jednotek. Mezi typická témata patří stavba města, rozvoj lidské civilizace, vedení válečných bitev.*“ (Vaculík 1999, s. 166)

RPG (Role playing game) - v překladu rolové hry, běžně nazývané hry na hrdiny. Hráč bývá v této hře posazen do role hlavního hrdiny, kterému utváří jeho charakter a vlastnosti. Hry bývají velmi rozsáhlé a zpravidla je provází množství úkolů. Tyto úkoly jako v případě adventur se dělí na hlavní a vedlejší. Tyto hry jsou založeny na propracovaném ději a hráč v roli hrdiny prožívá mnohá dobrodružství. Hra je principiálně de facto směsí adventury s arkádou zasazenou do 3D prostředí jako akční hra. Tyto hry jsou v dnešní době velmi často hrané přes internet, kdy poté hovoříme o takzvaném MUD (Multi-User Dungeon) a MMORPG (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game). Tyto hry umožňují hraní mnoha hráčů najednou obvykle v jednom společném obrovském virtuálním světě, kdy hra obvykle nemá konec. Tyto hry umožňují vytváření určitých vazeb na spoluhráče nebo protihráče a jsou nejrizikovějšími z pohledu možného vzniku závislosti na hraní počítačových her. Nejznámějším představitelem těchto her je hra World of Warcraft, kterou hraje přes deset milionů hráčů. (Krčmářová 2012, s. 115-116)

Dále lze hry dělit podle počtu hrajících hráčů na singleplayerové a multiplayerové.

Singelplayer - hra jednoho hráče, kterou umožňuje většina her a hráčovým protivníkem bývá většinou počítač.

Multiplayer - hra více hráčů, která může být hraná buď více hráči na jednom počítači, například rozdělením obrazovky a použitím více ovladačů, nicméně mnohem častější je hra přes internet, nebo pomocí sítě LAN⁸ (Wikipedia 2013)

⁸ LAN- Local Area Network - místní síť, lokální síť

5 POČÍTAČ A JEHO RIZIKA

Tak jako se může stát počítač v rukou odborníka velmi mocným nástrojem a pomocníkem, tak se může stát i mocným prostředkem k páčání trestné činnosti, nebo zdrojem negativních vlivů na člověka a víc než kde jinde zde platí výstižné lidové rčení „Dobrý sluha, ale zlý pán“.

5.1 Nebezpečí světa online

5.1.1 Komunikace

Jak bylo uvedeno v předešlých kapitolách, je komunikace pomocí internetu velmi rozšířenou a oblíbenou činností, která ovšem nese velmi širokou paletu rizik, o kterých se naštěstí v posledních několika letech velmi intenzivně diskutuje a jsou častým tématem počítačové osvěty nejenom na školách ale i v masových médiích.

[www.hoax.cz]

5.1.1.1 Sociální sítě a chat

Kyberšikana - jedním z nejvíce skloňovaných pojmů používaným v souvislosti s bezpečností dětí a mládeže na internetu. „*Kyberšikanu (cyberbullying) definujeme jako zneužití ICT (informačních komunikačních technologií), zejména pak mobilních telefonů a internetu, k takovým činnostem, které mají někoho záměrně vyvést z rovnováhy. Je to tedy jedna z forem šikany.*“ Přestože se kyberšikana týká především dětí a mládeže, může se stát obětí i dospělý uživatel internetu. (E-Bezpečí 2009)

Kyberšikana může mít velké množství podob. Nejčastější se s kyberšikanou setkáváme na sociálních sítích, chatech, e-mailu, či přes SMS zprávy a to formou výhrůzek, či nadávek. Častým jevem je také zesměšňování oběti pomocí fotografií či videí, které lze v dnešní době snadno pořídit pomocí telefonů, kdy dnes již naprostá většina telefonních přístrojů je vybavena fotoaparátem a umožňuje nahrávat videozáznamy či zvukové nahrávky. Oběť tak může být zaznamenána na toto zařízení, aniž by vůbec něco tušila. Další formou kyberšikany může být také šíření citlivých informací o oběti, kdy se může útočník například nepozorovaně zmocnit telefonu či hesla k e-mailovému, případně jinému účtu oběti a rozesílat citlivé a soukromé informace o oběti třeba spolužákům. K zesměšňování či ponižování oběti může také útočník vytvořit podvodné stránky s využitím identity oběti.

Ty mohou být například formou blogu, či Facebookového účtu, kde se útočník vydává za svou oběť. Běžně se tak můžeme například setkat na Facebooku s několika účty slavných osobností, kdy některé založí zcela jiní uživatelé za ně se vydávající. (Bezpečně-online 2012)

Kyberšikana je velmi účinnou formou šikany a může být součástí běžné šikany, nicméně mnohdy útočník ani nemusí tušit, že se stal šikanujícím a může brát své jednání pouze jako vtip, což potvrzuje i výzkum univerzity v Britské Kolumbii, kdy pouze 5% z 18000 respondentů ve věku 10-18 let uvedlo, že kyberšikana probíhala s úmyslem ublížit druhému člověku. (E-Bezpečí 2012)

Velkým rozdílem kyberšikany oproti klasické šikaně může být především fakt, že útočník může zůstat v kyberprostoru anonymní a ačkoli anonymita v kyberprostoru není nikdy absolutní, je dohledání útočníka velmi obtížné. Anonymita útočníka může být pro oběť velmi frustrující a pro útočníka motivací pro využívání brutálnějších způsobů šikany. Útočník má také možnost měnit svou identitu, tudíž se oběť může mylně domnívat, že jde o celou skupinu útočníků, což může být dalším důvodem pro zvýšení frustrace oběti. Dalším velkým rozdílem oproti klasické šikaně je fakt, že šíření použitých materiálů, určených ke kyberšikanování probíhá obvykle velmi rychle a mezi velkým množstvím přihlížejících, kdy tyto materiály již není ve většině případů možné z internetu úplně odstranit a nelze se před nimi v kyberprostoru schovat. (Eckertová 2013, s. 74)

Na rozdíl od běžné šikany bývá kyberšikana také hůře rozpoznatelná, jak uvádí Lenka Eckertová „*Kyberšikana může být dlouho skryta. Nelze ji odhalit podle krvavých šrámů. Přesto způsobuje vážná „zranění“, např. úzkostné a posttraumatické poruchy.*“ Dále uvádí „*K roli oběti jsou náchylnější děti citlivé a děti výrazně se lišící: hendikepované i nadprůměrně inteligentní, děti studium zanedbávající i příliš poctivé atd.*“ (Eckertová 2013, s. 74-75) Děti se velmi často o svých problémech s kyberšikanou nikomu nesvěří a čím déle trvá, tím více je pro oběť traumatizující a v některých případech může vést až k sebevraždě.

V případě podezření na kyberšikanu radí Lenka Eckertová především promluvit se svým dítětem, kontaktovat školu, pedagoga, nebo psychologa a informovat se o dění. Dále doporučuje vyhledání podle jména a přezdívky dostupné informace na internetu a to i na sociálních sítích a případně zajistit potřebné důkazy. To lze provést například pořízením

snímku obrazovky klávesou *Print Screen* a následným uložením do vhodné aplikace (např. malování, Word). Dále pak doporučuje uchování e-mailů, SMS zpráv apod. V případě podezření na kyberšikanu vážnějšího charakteru se nedoporučuje pátrat tzv. na vlastní pěst, ale kontaktovat Policii ČR, případně je možné se obrátit na linku poradny E-Bezpečí (www.napisnam.cz), nebo se lze poradit na tzv. *Rodičovské lince* 840 111 1234. Pro děti je určená *Linka bezpečí* na čísle 116 111, případně je možné komunikovat pomocí e-mailu a chatu na www.linkabezpeci.cz. Zde je možné zjistit potřebné informace, jak postupovat a kam se případně obrátit. Při použití zesměšňujících obrázků, videí či textů je důležité požadovat jejich odstranění, což je možné učinit informováním příslušných poskytovatelů služeb, použitím tzv. nahlašovacího tlačítka, nebo se lze obrátit na pracovníky horkých linek určených pro boj s nelegálním a nezákonným obsahem. Těmi jsou Horká linka (www.horkalinka.cz), Internet Hotline (www.internet-hotline.cz), nebo Policie ČR (aplikace.policie.cz/hotline). (Eckertová 2013, s. 76-78)

5.1.1.2 Kybergrooming

„Kybergrooming je termín, který označuje chování uživatelů internetu, které má v dítěti vyvolat falešnou důvěru a připravit ho na schůzku, jejímž cílem je nezletilou/zletilou oběť pohlavně zneužít. Útočníci jsou tedy často pedofilové.“ (Kopecký 2012)

Kybergroomer (také nazývaný kyberútočník nebo predátor) ovšem může být i člověk, který se snaží navázat důvěrný vztah s dítětem za účelem získání intimních materiálů, kterými jsou obvykle intimní fotografie, videonáhravky, případně odhalování se před webkamerou. Místem kde lze na kybergroomera narazit bývá nejčastěji chat a sociální síť, případně může být využito e-mailu či jiných komunikačních prostředků na internetu. Jak je tedy zřejmé, snahou kybergroomera je tedy především navázání důvěrného vztahu s obětí, kdy se snaží být oběti nejlepším kamarádem, snaží se pomáhat řešit její problémy, případně jí dělá radost různými dárky, nebo se snaží oběť uplácat. Často se také snaží izolovat svou oběť od přátel a rodičů a snaží se vytvořit určitý druh závislosti oběti na útočnickovi. Posledním krokem obvykle bývá ono vylákání intimních materiálů, nebo dohodnutí schůzky s obětí, kdy dochází k sexuálnímu zneužití oběti. (Kopecký 2012) (Eckertová 2013, s. 39-41)

Eckertová dále uvádí, že častou zbraní kybergroomerů je využívání falešné identity. Známé jsou případy, kdy se kybergroomer vydává za známou dětskou celebritu a navrhne

oběti osobní schůzku, nebo častou fintou bývá vydávání se za fotografa shánícího nové modely či modelky. Za tímto účelem si může na internetu zhotovit i potřebné webové stránky, čímž zvýší svoji důvěryhodnost a z oběti se poté snaží vylákat fotografie nahé postavy za údajným účelem prvotního zhodnocení vhodnosti modelu. Oběť tak za vidinou modelingové kariéry a finančních honorářů snadno podlehne. (Eckertová 2013, s. 41-42)

Děti svým chováním na sociálních sítích a internetu, především zveřejňováním velkého množství informací o sobě, usnadňují nejen kybergroomerům ale i pedofilům, případně dalším agresorům, kteří je mohou ohrozit, jejich činnost. Jde především o informace uváděné na sociálních sítích, kdy nejčastějšími problémy jsou velké množství fotografií a videozáznamů, informace uváděné v profilu jako je bydliště a telefonní číslo, nebo velké množství statusů, ze kterých lze vyčíst, co zrovna dítě dělá, kde se často pohybuje, nebo bude pohybovat. Kombinace těchto informací se špatně nastaveným soukromím a velkým množstvím přátel, kdy se často jedná o tzv. „přátele“, které dítě poznalo pouze z internetu, značně zvyšují riziko napadení některým z možných útočníků. (Eckertová 2013, s. 51-53)

Oběťmi kybergroomingu jsou nejčastěji děti ve věku 11-17 let, kdy častějšími oběťmi jsou děvčata a významnou roli zde hraje čas strávený na internetu, kdy děti trávící na internetu více času jsou více ohrožené. Tato věková skupina dětí je také specifická svojí zvědavostí v otázkách sexuality a větší ochotou o ní hovořit. Dále jsou ohroženi především děti s emočními problémy, nedostatkem sebedůvěry a děti důvěřivé. (Kopecký 2010, s. 14)

Obranou před kybergroomerem je především seznámení dětí s danou problematikou, kdy snáze identifikují podezřelé chování útočníka a nenechají se oklamat jejich sliby a lži. Dále je důležité, pokud možno zveřejňovat co nejméně své osobní údaje, fotografie, nebo videa a dávat si pozor, s kým a o čem se ve virtuálním světě bavíme. Pokud se dítě rozhodne jít na osobní schůzku, je důležité, aby o tom informovalo rodiče, nebo alespoň známé či kamarády a místo osobní schůzky volilo vždy na veřejném místě, jako jsou restaurace, nebo obchodní dům. (Kopecký 2010, s. 20)

Pomoc lze hledat na stránkách Národní centrum bezpečnějšího internetu (Safer Internet), dále na stránkách E-Bezpečí (www.e-bezpeci.cz, www.napisnam.cz), Pomoc online (www.pomoconline.cz), nebo Policie ČR (www.policie.cz).

5.1.1.3 Stalking a Kyberstalking

„Stalking (lov, pronásledování) je termín, který označuje opakované, dlouhodobé, systematické a stupňované obtěžování, které může mít řadu různých forem a různou intenzitu. Pronásledovatel svou oběť například dlouhodobě sleduje, bombarduje SMS zprávami, e-maily, telefonáty či nechtěnými pozornostmi (dárky). Ve spojení s využitím ICT⁹ u útočníka hovoříme o termínu kyberstalking (cyber-stalking).“ (Kopecký 2010, s. 3)

Kopecký uvádí: „Nejčastějšími oběťmi stalkingu jsou známé osobnosti (zpěváci, herci, politici), expartneri apod.“ (Kopecký 2010, s. 3) Nicméně v příručce **Pomoc obětem (a svědkům) trestných činů** autoři uvádějí: „V poslední době se množící studie na toto téma ukázaly, že obtěžující pronásledování se může týkat kohokoli, nejen prominentů ze show-bussinesu či politiky. Četnost výskytu excesivního, systematického pronásledování není přesně známa. Odhaduje se, že minimálně 2 až 8% obyvatel se stává obětí tohoto deliktu.“ (Čírtková 2007, s. 116) Oběťmi se ovšem mohou stát i členové rodiny, příbuzní či přátelé oběti, které stalker může, ale také nemusí osobně znát a v některých případech si ani nemusí být vědom, že se dopouští pronásledování.

Pachatelé kyberstalkingu se nazývají kyberstalkeři (cyberstalkers), kteří, jak bylo uvedeno výše, využívají ke sledování oběti výhradně internetu a mobilních telefonů. Snaží se především sledovat činnost a pohyb své oběti na internetu, například pomocí sociálních sítí a chatů, kde se obvykle snaží získat za pomoci falešné identity informace o své oběti, jako jsou přihlašovací údaje a hesla k jejím účtům, které následně zneužijí ke sledování e-mailové pošty oběti, či jiných činností, kterými se oběť na internetu zabývá. K tomuto účelu mohou využívat i škodlivého softwaru, v tomto případě se jedná převážně o spyware, kterým infikují počítač nic netušící oběti. Toho mohou dosáhnout například zasláním e-mailu, který obsahuje daný virus v příloze zprávy. (více o škodlivém softwaru v kapitole 5.1.1.6 *Nebezpečí e-mailu*). (Eckertová 2013, s. 67) (Kopecký 2012, s. 7)

⁹ ICT - Informační a komunikační technologie

„Aby mohla policie pachatele obvinít ze stalkingu, musí být dodrženy zejména tři podmínky:

1. **Musí být jednoznačné, že pronásledovatel tak činí proti vůli oběti.**
2. **Pronásledování musí být intenzivní.**
3. **Pronásledování musí být dlouhodobé (min. 4-6týdnů).“** (Kopecký 2010, s. 29)

Obrana před stalkingem spočívá především v omezení styku s útočníkem a vyhnutí se kontaktu s ním, případně omezením zveřejňování osobních informací na internetu. Dalším krokem by mělo být vyhledání pomoci, kterou lze najít na stránkách **Bílého kruhu bezpečí** (www.bkb.cz), nebo **Policie ČR** (www.policie.cz). (Kopecký 2010)

5.1.1.4 Sexting

„Pojem sexting je složeninou slov SEX a TEXTING. Označuje zasílání či sdílení vlastních odhalených fotografií, videozáznamů nebo textů (např. sms, e-mailů) s erotickým a sexuálním podtextem, prostřednictvím moderních komunikačních technologií.“ (Eckertová 2013, s. 68)

Jak vyplývá z výzkumu centra PRVoK z roku 2012, umístilo 7,23% dětí svou „sexy“ fotografii nebo video, kde jsou částečně, nebo úplně nahí, na internet a téměř 9% jí odeslalo jinému člověku pomocí internetu nebo telefonu i přesto, že tři čtvrtiny z nich považuje takové chování za riskantní.¹⁰ Odesílání intimních materiálů na internet nebo jinému uživateli je tedy poměrně častý jev a týká se jak dospělých tak dětí, kteří si neuvědomují rizika s tímto počínáním spojená. Těmi jsou především zneužití a další šíření těchto materiálů či případné vydírání, kdy jsou známé případy, které skončily tragicky. Jedním z takovýchto případů je případ 13. leté žákyně Hope Witsell z Floridy.¹¹

Pokud odesílají intimní fotografie děti mladší 18 let, nevystavují se ovšem riziku pouze ony, ale i lidé, kteří tyto fotografie přijmou a uchovávají, případně dále šíří. Stávají se tak pachatelé přestupku nebo trestního činu.

¹⁰ Kompletní výsledky výzkumu dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/veda-a-vyzkum/terenni-vyzkum-online-vyzkum>

¹¹ Článek dostupný z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/254-tragicky-pipad-sextingu-z-usa>

*„Materiály pořízené v rámci sextingu se často řadí do tzv. dětské pornografie. Ta se definuje jako pornografie, v níž jsou zobrazeny děti jako sexuální aktéři nebo objekty (soulož, masturbace, nahota atd.). Je důležité upozornit, že **dítě je podle zákona osoba mladší 18 let (nikoli 15!).**“ (Sexting n. d.)*

Ochrana proti sextingu je tedy především ve výchově dětí a ve vysvětlení jim všech výše uvedených rizik. Případnou ochranu a pomoc lze najít na Lince bezpečí (www.linkabezpeci.cz, tel. 116 111), v **Online poradně portálu E-Bezpečí** (www.napisnam.cz), případně na stránkách **Policie ČR** (www.policie.cz).

5.1.1.5 Rizikový obsah

„Sex, násilí a extremistické projevy jsou pro mládež v určitém vývojovém období silným magnetem. Souvisí to s jejich přirozeným psychickým vývojem, se sexuální identifikací, zráním, s touhou podobat se silným vzorům a revoltou proti zvykům a zaběhlým tradicím starší generace“ (Mašková 2012, s. 3)

Díky dostupnosti, prudkému rozvoji internetu a jeho technických možností není v dnešní době žádný problém sdílet a zobrazovat přes internet multimédia ve formě obrazových, zvukových či videozáznamů. Prakticky kdokoli s přístupem na internet může zveřejňovat jakýkoli materiál ve všemožné podobě a internet k tomuto účelu nabízí téměř neomezený prostor. Můžeme se tak zde setkat s kvalitním a pro člověka užitečným obsahem, ale na druhé straně je internet zaplaven obsahem nevhodným, škodlivým a také mnohdy nelegálním. (Eckertová 2013, s. 81-83)

Mezi nevhodný obsah patří zejména legální pornografické materiály, extrémistické a násilné materiály a Pro-ana weby. Legalita pornografie by měla být zajištěna její nedostupností osobám mladším osmnácti let, nicméně v praxi se s tímto obsahem mohou bez problémů setkat i malé děti, jelikož přístup na web s takovýmto obsahem je obvykle zabezpečen pouhým odsouhlasením přistupující osoby dosažení plnoletosti a to mnohdy až poté, co se již zobrazí nevhodný obsah.

UPOZORNĚNÍ: Chystáte se vstoupit na stránky s erotickou a sexuální tematikou, přečtěte si proto prosím pozorně následující instrukce:

Stisknutím tlačítka 'Vstup' potvrzují, že

1. je mi více než osmnáct let a že jsem dosáhl zletilosti
2. pokud se nacházím ve státě, ve kterém je hranice zletilosti stanovena odlišně od předpisů České republiky, potvrzují, že splňuji veškeré podmínky zletilosti v daném státě a že je mi více než 18 let a že vstup na tyto stránky není omezen a/nebo zakázán předpisem státu, v němž se nacházím a/nebo jehož jsem státním příslušníkem
3. souhlasím s tím, že sexuálně orientovaný materiál jsem oprávněn užívat jen v soukromí a to výlučně pro svou osobní potřebu
4. sexuálně orientované materiály mne neurážejí, nepohoršují a/nebo jinak neohrožují a na uvedené stránky vstupuji dobrovolně
5. neposkytnu a ani přímo či nepřímo neumožním přístup k materiálům získaným na těchto stránkách osobám mladším osmnácti let ani jiným osobám, které nesplňují podmínky uvedené v tomto prohlášení

Pokud nesplňujete byť i jenom jednu podmínku uvedenou pod body 1 až 5, opusťte prosím ihned tyto stránky.

Pokud splňujete všechny podmínky uvedené pod body 1 až 5, jste oprávněni vstoupit.

Souhlasím a potvrzují výše uvedené.

Vstup **Odejít**

Obrázek č. 2 Přihlašovací stránka, převzato (<http://www.porno.cz/enter.php> 2013)

Dr. Kamil Kopecký zabývající se touto problematikou se vyjádří k pornografii ve vztahu k dětem takto: „*Pornografie představuje dítěti nereálný svět s jinými pravidly, než fungují v realitě, může v něm vybudovat nenormální vzorce chování k ženám, k sexuálnímu aktu, k sexuálním praktikám atd. Problémem není, že pornografie zobrazuje sex, problémem je forma, jakou to činí.* „ (Kopecký 2013)

A dále doporučuje: „*Pokud své dítě načapáte při sledování pornografie, především mu vysvětlete, že pornografie není reálné zachycení sexuálního aktu, ale jednoduše vymyšlený film, který neodráží realitu. Vysvětlete mu, že to, co vidí ve filmu, ve skutečném světě na těchto základech nefunguje*“, *že prostě pornografie jsou vlastně "pohádky pro dospělé", nikoli "výukové materiály".*“ (Kopecký 2013)

Z výzkumu EU Kids Online 2009 vyplývá, že české děti jsou vystaveny velkému riziku sledování pornografie, kdy oproti dětem v Německu uvedlo téměř 6x více českých dětí zkušenost se sledováním těchto materiálů.

Dalším nevhodným obsahem jsou především materiály násilného a extrémistického charakteru, kdy se lze setkat s foto a video záznamy zobrazujícími vraždy, sebevraždy, automobilové nehody, sebepoškozování, týrání apod. S takovýmto materiálem se lze setkat na specializovaných stránkách nebo i na oblíbeném serveru YouTube, kdy se zejména mládež takovýmito videozáznamy baví. U citlivějších jedinců může dlouhodobější sledování takových materiálů způsobit trauma, případně může dojít ke snížení prahu citlivosti vnímání násilí. (Eckertová 2013, s. 87-88)

Dalším nevhodným obsahem jsou tzv. Pro-ana weby propagující anorexii a nezdravé hubnutí, kde lze nalézt množství fotografií, návodů, jídelníčků a tipů, jak shodit přebytečná kila. Ve své podstatě jde o návody k sebepoškozování a zejména mladé dívky mohou takovému obsahu snadno podlehnout. (Mašková 2012, s. 5)

Mezi nelegální obsah se řadí především dětská pornografie, zoofilie¹² a extrémisticky zaměřený obsah, kdy lze narazit například na nacionalisticky orientované hnutí. Takovéto materiály lze zpravidla dohledat na zahraničních serverech z důvodu těžké postižitelnosti jejich autorů. (Mašková 2012, s. 13)

Ochrana dětí před takovýmto obsahem spočívá podobně jako v případě všech výše uvedených rizik především v dostatečném informování dětí a v jejich výchově. Existují softwarové nástroje a možnosti, jak zabránit zobrazení stránek s nevhodným obsahem, ale ani tyto nástroje nikdy nepracují se 100% spolehlivostí a dítě se k takovému obsahu může dostat jinou cestou, např. na mobilním telefonu, nebo na počítači kamaráda.

„Profilování křehké osobnosti pubescenta pod vlivem hard nebo deviantní pornografie, extrémního násilí, nebo ztotožnění se s některou z extremistických ideologií, může mít za následek vznik psychické nebo sociální patologie.“ (Mašková 2012, s. 3)

¹² Zoofilie - náklonnost či reaktivita s erotickým rozměrem (orientace), převážně nebo výlučně vůči zvířetím či zvířatům

V metodickém materiálu pro pedagogické pracovníky zabývajícím se nezákonným a nevhodným obsahem na internetu doporučují praktikovat následujících pět bodů, jak ochránit děti před nevhodným obsahem.

1. *Ukažte jim hodnotné zdroje informací*
2. *Naučte je pokročilé používání vyhledavačů*
3. *Naučte je, jak poznat, která informace na internetu je pravdivá*
4. *Naučte je citovat internetové zdroje*
5. *Naučte je tvořit informace - publikovat vlastní obrázky, videa a texty na internetu, vkládat články na wikipedii apod. (Mašková 2012, s. 18)*

V případě setkání se s nelegálním, či nevhodným obsahem je možné takovýto obsah anonymně nahlásit na stránkách **Horké linky** (www.horkalinka.net), kde vyškolení pracovníci vyhodnotí toto hlášení a v případě, že nahlášený obsah není v souladu s platnými předpisy, oznámí tuto skutečnost příslušným úřadům.

5.1.1.6 Nebezpečí e-mailu

Ačkoli se zdá být komunikace pomocí e-mailu jako relativně bezpečná, jsou s ní spojená určitá rizika.

Malware - neboli škodlivý software, do něhož spadá i virová infekce, lze u e-mailu získat nejčastěji dvěma způsoby. Jedním je spustitelný soubor odeslaný v příloze nejčastěji s příponou exe, bat, com, nebo jako odkaz na webové stránky, jejichž otevření způsobí útok na uživatelův počítač. Cílem takového útoku bývá získání citlivých informací uživatele, či ovlivnění funkcí počítače ve prospěch útočníka, či neprospěch uživatele, kdy uživatel nemusí činnost škodlivého softwaru na svém PC vůbec rozpoznat. Proti této hrozbě je důležitou ochranou především prevence, kterou je v tomto případě především zásada neotevírání e-mailů od neznámých osob a otvírání výše zmíněných souborů, především u cizojazyčně psaných zpráv. Samozřejmostí by měla být i antivirová a antispýwarová ochrana, kdy je v dnešní době možnost výběru z dostatečného množství produktů, mezi kterými je i množství produktů, které lze využívat bezplatně. Mezi jedny z nejoblíbenějších patří především Microsoft Security Essentials, Avira Antivir Personal, Avast Free antivirus, Eset NOD32, AVG antivirus free a další. (Seznam n. d.) (Dvořák 2008)

Škodlivý software může být ovšem do uživatelova počítače zanesen i jinými způsoby než z internetu pomocí e-mailu, nebo návštěvou nebezpečných internetových stránek. Jedním z častých způsobů je napadení pomocí přenosných médií, zejména pomocí USB Flash disků, CD/DVD nosičů. Je proto vhodné tyto nosiče po vložení do PC zkontrolovat antivirovým programem.

Podvodné e-maily a nevyžádaná pošta (SPAM) - v dnešní době e-mailové schránky velmi často zaplavuje množství e-mailů, které mají reklamní charakter a jsou pro uživatele obtěžující. Jsou to většinou e-maily odesílané z falešných adres. Spameři získávají e-mailové adresy z různých, často pochybných zdrojů, především z webových stránek, na kterých uživatel byl vyzván k registraci a zadání jeho e-mailové adresy. Další možností je tzv. **Phishing**, kdy se útočník snaží získat důvěrné informace, jako je např. číslo kreditní karty, či přihlašovací jméno a heslo k bankovnímu či jinému účtu. Toho se snaží útočník docílit předložením důvěryhodných stránek nabízejících většinou různé druhy ověření (např. banka se snaží ověřit přihlášení uživatele). Ochranou je především obezřetné používání e-mailu, především jeho zveřejňování a zadávání na webových stránkách a zadávání v různých anketách a soutěžích, kdy je zapotřebí nejprve ověřit jejich důvěryhodnost. Zamezení spamu s phishingu může také zabránit využívání antispamových filtrů, které ovšem nikdy nefungují se 100% úspěšností. Nebezpečnost těchto e-mailů je i v nabízení a odkazování na vulgární, pornografické nebo jinak nevhodné služby a stránky.

Poplašné zprávy - dalším velmi častým jevem v e-mailové komunikaci jsou tzv. poplašné zprávy nazývané HOAX. Jejich nebezpečí spočívá především v dalším šíření a zahlcováním dalších e-mailových schránek obvykle smyšlenou poplašnou zprávou snažící se vypadat jako seriózní a zaručená informace. V případě podezření na takovýto typ zprávy je nejvhodnější tuto zprávu ověřit na stránkách www.hoax.cz.

5.1.1.7 Nelegální software

Častým tématem diskusí a článků bývá užívání nelegálního softwaru, kdy tento jev je v ČR velmi rozšířený. „*Představa dětí a mládeže o autorských právech je asi taková, že jde o „přežitek starců“ a všichni si "mohou vzít, co chtějí". Zejména proto, že „přece nevzniká žádná škoda“.*“ (Dočekal 2012)

Firma Microsoft uvádí ve svém průzkumu, že 33 % dětí a mladistvých stahuje nelegální software, kdy 24 % stahuje software z internetových úložišť a 7% pomocí peer-to-peer sítí.¹³ Ačkoli stažení filmu či hudby takovýmto způsobem je legální, jedná se v zásadě o nelegální kopii. Nelegální činnost začne uživatel páchat v době, kdy šíří autorsky chráněné dílo dál, což je v případě peer-to-peer sítí obvykle již při samotném procesu stahování. Co se týká stahování softwaru, tak legální je pouze stahování freewareového a sharewareového softwaru, stažení licencovaného softwaru je nelegální již v době jeho stažení a následném používání. (Microsoft 2011)

Rizika spojená se stahováním softwaru jsou především v možných důsledcích, kdy pachateli hrozí značné finanční pokuty a případně odnětí svobody až na dobu 8 let. Dalším rizikem je velké nebezpečí virové nákazy, kdy především u nelegálního software je zpravidla zapotřebí použít dodatečný softwarový prvek (obvykle Crack), odstraňující bezpečnostní ochranu a velké množství těchto cracků obsahuje v sobě zabudovaný virus. (Microsoft 2013)

Pokud dítě často sleduje na počítači filmy, poslouchá hudbu, nebo hraje často různé hry, kdy je evidentní, že výše kapesného nemůže odpovídat nákladům na pořízení legálních kopií, je velká pravděpodobnost, že se jedná právě o nelegální kopie a vystavuje sebe a hlavně své rodiče, kteří v této situaci nesou hlavní zodpovědnost, výše popsanému riziku. Daniel Dočekal v tomto případě radí: „*Naučte své děti, že normální je nekrást. A nezapomínejte, že podobných hloupostí se mohou příliš snadno dopustit tam, kde nad nimi nemáte žádný dozor. Ve škole, mezi kamarády, na Internetu v diskuzních fórech, na Facebooku. Mohou se jich dopouštět přímo sami, ale mohou se také svést s kamarády, kteří v nich vzbudí zdání, že ony samotné vlastně nic špatného nedělají.*“ (Dočekal 2011)

5.1.1.8 Desatero bezpečného internetu a důležité odkazy

1. Nedávej nikomu adresu ani telefon. Nevíš, kdo se skrývá za monitorem na druhé straně.

¹³ Peer-to-peer síť - označována P2P - slouží k výměně dat přímo mezi uživateli, kdy ve většině případů uživatel ihned sdílí stažená data. Např. Torrent, Direct Connect

2. Neposílej nikomu, koho neznáš, svou fotografii a už vůbec ne intimní. Svou intimní fotku neposílej ani kamarádovi nebo kamarádce - nikdy nevíš, co s ní může někdy udělat.
3. Udržuj hesla (k e-mailu i jiné) v tajnosti, nesděluj je ani blízkému kamarádovi.
4. Nikdy neodpovídej na neslušné, hrubé nebo vulgární maily a vzkazy. Ignoruj je.
5. Nedomlouvej si schůzku přes internet, aniž bys o tom řekl někomu jinému.
6. Pokud narazíš na obrázek, video nebo e-mail, který tě šokuje, opusť webovou stránku.
7. Svěř se dospělému, pokud tě stránky nebo něčí vzkazy uvedou do rozpaků, nebo tě dokonce vyděsí.
8. Nedej šanci virům. Neotvírej přílohu zprávy, která přišla z neznámé adresy.
9. Nevěř každé informaci, kterou na internetu získáš.
10. Když se s někým nechceš bavit, nebav se.

Důležité odkazy

Projekt E-Nebezpečí pro učitele (www.e-nebezpeci.cz)

Projekt E-Bezpečí (www.e-bezpeci.cz)

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace (PRVoK) (www.prvok.upol.cz)

Online poradna Centra prevence rizikové virtuální komunikace (www.napisnam.cz)

Pomoc online – linka bezpečí online (www.pomoconline.cz)

Poradenská linka pro pedagogy (www.rspp.cz)

Kybergrooming (www.kybergrooming.cz)

Kyberstalking (www.kyberstalking.cz)

Sexting (www.sexting.cz)

Policie ČR (www.policie.cz)

Úřad pro ochranu osobních údajů (www.uoou.cz)

Bílý kruh bezpečí (www.bkb.cz)

Konference E-Bezpečí (konference.e-bezpeci.cz)

Národní centrum bezpečnějšího internetu (www.saferinternet.cz)

5.2 Závislost na počítači, internetu a PC hrách - netholismus

Závislost na počítači, počítačových hrách a internetu není podle MUDr. Zbyňka Mlčocha závislost v pravém slova smyslu, ale jak uvádí „*Pro některé lidi je to ale reálný a vážný problém. Podobně jako u jiných návykových nemocí, je často dříve zneklidněno okolí postiženého - např. rodiče, když jejich dítě přestalo kvůli internetu chodit do školy.*“ (Mlčoch 2009)

Jedná se tedy spíše o psychický problém, což potvrzuje i definice závislosti podle Mezinárodní klasifikace nemocí, MKN-10, která zní: „*Seskupení behaviorálních, kognitivních a fyziologických fenoménů, které se vyvinou po opakovaném užívání psychoaktivní látky.*“ *Těmi jsou myšleny vnitřně užívané drogy, tabák, alkohol aj.* (Krčmářová 2012, s. 33)

Nejohroženější skupinou jsou především mladí lidé, zejména pak studenti středních a vysokých škol, nicméně projevy závislosti se nevyhýbají ani dospělým a dětem. Závislost nelze určit pouze na základě doby strávené u počítače, jelikož využití počítače je velmi individuální věc, ale můžeme o ní začít hovořit, když začne uživatel ve větší míře komplikovat život v reálném světě.

Mgr. Jana Hýbnerová ve sborníku studií s názvem **Děti a online rizika** vyčlenila pět nejčastějších oblastí, na kterých si děti a adolescenti nejčastěji vytváří závislost.

- 1. Kybervztahy a online komunikace** - zde autorka uvádí: „*Potíže mohou vzniknout ve chvíli, kdy se virtuální vztahy stanou důležitějšími než skutečné osobní vztahy s rodinou a přáteli.*“ kdy jak dále uvádí „*Online vztahy mohou být často mnohem intenzivnější než ty skutečné. Dochází k naplnění fantazie a naplnění snů. Skutečné vztahy někdy mohou jen těžko konkurovat těmto fantazijním.*“ Nicméně dále rozebírá fakt, že prezentace velké části lidí ve virtuálním světě je odlišná od faktu, jakými ve skutečnosti jsou, kdy jak autorka uvádí: „*Každý si může splnit svá přání být dokonalý, chytrý, starší lepší, zkrátka jiný než ve skutečnosti.*“ (Krčmářová 2012, s. 35)
- 2. Hraní online her** - jak již bylo uvedeno v kapitole 4.2.1 *Typologie her*, nejnávykovější hry s největším potenciálem způsobit závislost, jsou MMORPG online hry, kdy jak uvádí Daniel Dočekal v knize **Bezpečnost dětí na internetu**: „*jde o*

typický příklad her, které vedou k snům o hraní, ze kterých se probouzíte zmateni a nejistí tím, kde vlastně jste a kdo jste.“ (Eckertová 2013, s. 128)

3. **Přetížení informacemi** - tato oblast je nejrizikovější především u studentů, kteří se snaží z internetu získávat velké množství informací, které nejsou ani schopni využít. Patří sem také uživatelé závislí na stahování audio, video a foto materiálů.
4. **Závislost na počítači** - do této kategorie autorka řadí zejména hráče offline her, tedy her nepotřebujících ke svému hraní internet a dále také obsesivní programátory.
5. **Ostatní problémy** - sem spadají především závislosti na kybersexu, závislost na pornografii a materiálech se sexuálním obsahem. Dále pak závislost na online gamblingu, či nákupu a prodeji na aukčních serverech. (Krčmářová 2012, s. 35-36)

Abychom mohli hovořit o závislosti na internetu, definovali odborníci základní příznaky:

1. **Význačnost** - pro závislého se stanou internet a jeho aplikace nejdůležitější aktivitou v životě a pokud nemá možnost je využívat, dochází ke zhoršení jeho chování, ztrácí přátele a zvyšují se problémy v jeho osobním životě.
2. **Změna nálady** - jedinci přináší daná činnost pocit vzrušení, je mu jeho činnost na počítači příjemná a může mu přinést uklidnění a uvolnění.
3. **Zvyšování tolerance** - podobné příznaky jako u alkoholu, kdy ke stejnému uspokojení jedinec potřebuje vyšší dávku, v tomto případě především dobu strávenou dobu na počítači.
4. **Abstinenční příznaky** - tyto příznaky se projevují, nemůže-li jedinec vykonávat svojí oblíbenou činnost na počítači, kdy je především podrážděný, nervózní, vzteklý, nebo smutný.
5. **Konflikt** - dochází ke konfliktu s reálným světem, ztrátě koníčků, mezilidských vztahů, prací atp.
6. **Rekurence** - návrat po určité době abstinence zpět k činnosti způsobující závislost. (Krčmářová 2012, s. 39)

Kamil Kopecký doplnil rizika podle Martina Nešpora rozdělené na tělesná a psychická rizika spojená s netholismem:

„1. Tělesná rizika

- *Sedavý způsob života, obezita, cukrovka, srdeční nemoci.*
- *Bolesti šije, ramen, bederní páteře, drobných kloubů, zápěstí atd.*
- *Nemoci očí, silné zatěžování zraku.*
- *Epilepsie.*
- *Dlouhodobý stres a s tím související zdravotní problémy.*
- *Větší tendence riskovat a vyšší riziko úrazů.*

2. Psychologická a sociální rizika

- *Špatná organizace času, nepravidelnost v jídlu, nedostatek spánku.*
- *Zhoršení mezilidských vztahů, úzkost ve vztazích, neschopnost řešit problémy v komunikaci.*
- *Horší školní prospěch nebo soustředění na práci.*
- *Násilí v počítačových hrách zvyšuje agresivitu, sklon ke rvačkám, šikanování, nepřátelské nebo podezíravé naladění vůči světu (dle Nešpora, u dalších se o tomto polemizuje a tvrdí opak).*
- *Vyšší riziko zneužívání alkoholu a drog.*
- *Poruchy paměti.*
- *Návykové chování ve vztahu k počítačům.*
- *Dochází ke zhoršování vztahů v rodině a partnerských vztazích.*
- *Se vzrůstajícím časem, který hře lidé věnují, omezují veškeré ostatní aktivity, tedy zájmy, koníčky a sport. Ty postupně redukují, až je nakonec zcela opouštějí. A další“.* (Kopecký 2011)

Pokud má uživatel podezření, že by mohl být závislý, sestavil David Šmahel několik jednoduchých otázek, na které si má člověk popravdě odpovědět. Pokud odpoví kladně více než na tři, je to důvod k zamyšlení. Pokud odpoví kladně na více než sedm, s největší pravděpodobností má vážné problémy se závislostí a zvážit návštěvu psychologa.

- *„Nejste-li zrovna online, přemýšlíte, co budete dělat příště, až budete?“*
- *Je internet ve vašem hodnotovém žebříčku na jednom z prvních tří míst?*
- *Zhorší se vám nálada po tom, co se musíte odpojit od internetu?*
- *Zdá se vám, že se hůř soustředíte, nejste-li online?*
- *Nezdá se vám po odpojení od internetu svět značně neskutečný?*
- *Trávíte na internetu stále větší množství času?*
- *Potřebujete na internetu stále více času, abyste dosáhli, čeho chcete?*
- *Máte nepříjemné psychické či fyzické pocity potom, co se odpojíte?*
- *Chtěli jste snížit čas, který trávíte online, ale nepodařilo se to?*
- *Myslíte, že se kvůli internetu méně vidáte s přáteli?*
- *Přes nějaké problémy, které jste měli s používáním internetu, jste online v nezmenšené míře?*
- *Omezili jste kvůli internetu nějaké své zájmy - sportovní, kulturní, rekreační?*
- *Měli jste kvůli internetu potíže s vykonáváním svých rodinných či školních povinností?“ (Šmahel 2003, s. 144-145)*

Závislost dětí mají v rukou především jejich rodiče a především na nich a jejich výchově je, zda jejich děti budou vystaveny nebezpečí závislosti. Aby se tomuto nebezpečí co nejvíce vzdálili, je důležité s dětmi o těchto věcech otevřeně hovořit a jít jim příkladem. Důležité je také jim dopřát dostatek jiných aktivit, například zájmových kroužků, nebo sportovních aktivit, které zamezí přílišnému vysedávání u počítače. Případně je zapotřebí stanovit dětem pravidla používání počítače, především nastavení času, který u něj stráví a dostatečně se věnovat sledování toho, co dítě na počítači dělá, jaké aplikace a hry používá a hraje, případně již předem dbát na výběr vhodných her. Asi jako v každém odvětví výchovy zde hraje roli především důslednost v dodržování těchto pravidel. (Krčmářová 2012, s. 44-46)

5.2.1.1 Hry, násilí a agrese

Přestože na téma agrese a násilí v počítačových hrách již bylo zpracováno množství výzkumů a studií, díky velké složitosti problému nedošli odborníci k jednotnému závěru a nedokázali plně prokázat negativní vliv agresivních her na hráče. K takovému výsledku dospěl i Martin Vaculík, který v roce 1999 v časopise *Československá Psychologie* pod názvem **Elektronické hry a agrese**, v souhrnném vyjádření uvádí „*Problematika agrese patří mezi nejčastěji uváděné vlivy hraní elektronických her. Existence vztahu mezi agresí a hraním elektronických her však není jednoznačná.*“ (Vaculík 1999, s. 431-432). To potvrzuje ve své studii i Paul J. C. Adachi a Teena Willoughby (ve studii s názvem *The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence?*), kde svojí studií odporují výzkumu Andersona et al.(2010), který je přesvědčen, že násilné hry jsou rizikovým faktorem. (Adachi 2011, s. 273). Většina odborníků se ovšem shoduje na faktu, že důležitou roli hrají především osobnostní předpoklady hráčů, kdy na některé může mít i agresivní hra pozitivní vliv a na jiné negativní. Pokud ovšem kupříkladu posadíme 7 leté dítě ke hře, která obsahuje brutální a násilné scény, případně scény se sexuálním tématem, nebo navozující hororovou atmosféru, lze očekávat především velmi negativní vliv na jeho budoucí psychický rozvoj.

Aby byl usnadněn rodičům a hráčům výběr vhodné hry, byly zavedeny ratingové systémy hodnocení, které se snaží informovat, pro které dané věkové skupiny jsou hodnocené hry vhodné. Nejvyžívanějšími jsou systém ESRB (Entertainment Software Rating Board) a Evropský systém hodnocení PEGI (Pan European Game Information), nicméně vzhledem k faktu, že systém ESRB je využíván především v Americe, uvedu zde blíže pouze systém PEGI.

„Nálepky věkového ratingu PEGI jsou na přední a zadní straně balení hry. Značí jednu z následujících věkových úrovní: 3, 7, 12, 16 a 18. Poskytují spolehlivou indikaci vhodnosti obsahu hry ve smyslu ochrany dětí a mladistvých. Věkový rating se netýká úrovně složitosti nebo znalostí potřebných pro hru.“

„Popis na zadní straně balení hry indikuje hlavní důvody, proč hra získala určitý rating. Jde o osm označení představujících tyto druhy obsahu: násilí, vulgární mluva, riziko drog, sex, diskriminace, gamblerství a online hry s dalšími lidmi.“¹⁴

Vyobrazené nálepky a popis jejich významu je součástí přílohy č. 1.

5.3 Počítač a fyzické zdraví

Bohužel, nejen výše popsaná rizika jsou negativními vlivy počítače na děti, mládež a dospělé. Velmi vážným rizikem je také nedostatek pohybu, kdy dlouhým sezením u počítače, tělo trpí. „V dětském věku (a nejen v něm) se pohyb významnou měrou podílí i na rozvoji psychických schopností každého z nás.“ (Zemanová 2001, s. 1)

Zemanová uvádí dvě významné vlastnosti lidského těla, kterými jsou

1. Potřeba přiměřeného zatěžování pro správný rozvoj a funkci.
2. Přizpůsobivost podmínkám, ve kterých se nachází - zatížené tělo sílí, nezatěžované slábne (Zemanová 2001, s. 1)

Pokud sedíme příliš dlouho, jsou některé svaly přílišně namáhány a některé naopak namáhány nejsou, což může mít následný vliv na nesprávné držení těla, které se poté může projevit větším opotřebením kloubů a bolestivými obtížemi. Zemanová ve své knize **Jak si zachovat zdraví u počítače** popisuje klasické obtíže vznikající v:

- **Dolní končetiny, chodidla** - u dolních končetin je především riziko vzniku křečových žil, otoků nohou a plochých nohou.
- **Klouby dolních končetin** - zde se setkáme nejčastěji se zkracujícími a ztuhými svaly, případně bolestivým ztuhnutím kloubů.
- **Pánevní** - problémy spojené s pávní jsou způsobené především ochablým břišním svalstvem a zkrácenými zádonými svaly, kdy typickým příznakem je bolest v oblasti kříže.

¹⁴ Převzato z <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>

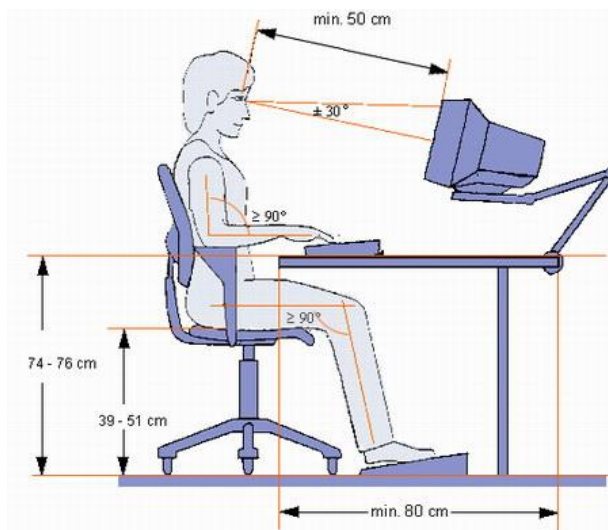
- **Hrudník** - u hrudníku se mohou vyskytovat především bolesti v oblasti spojení žeber s hrudní kostí, nebo bolesti mezi lopatkami, zapříčiněné shrbenými zády při sezení.
- **Krk a hlava** - jsou nejčastějším zdrojem obtíží způsobených především přetížením šíjového svalstva, způsobující celkovou únavu a bolesti hlavy.
- **Zápěstí** - dochází především k přetěžování svalů a šlach předloktí díky strnulé pozici ruky např. při psaní na klávesnici, nebo dlouhou prací s myší. Vzniká zde také „syndrom karpálního tunelu“, díky dlouhodobému tlaku zápěstní kůstky na kanálek, jímž prochází mediánový nerv předloktí. (Zemanová 2001, s. 2-22)

Odborná literatura v souvislosti s rizikem práce na počítači uvádí tzv. syndrom **RSI** (repetitive strain injury - zranění způsobená opakovaným napětím). Josef Brož ve svém článku o něm píše: „*Odborníci popisují syndrom RSI jako důsledek intenzivního stisku nástroje při práci, která vyžaduje opakované drobné pohyby. Tyto pohyby nemusí být ani silově náročné, ale jejich nebezpečnost spočívá v nedostatku relaxačních momentů. Při často opakovaných pohybech tak dochází k zanícení obalů šlach. Postižena mohou být nejen zápěstí a ruce, ale i lokty a části ramen.*!“ (Brož 2006)

Poslední důležitým zdravotním rizikem dlouhodobé práce na počítači je námaha očí. Ta je způsobená velkým množstvím faktorů. Nejdůležitějšími jsou dlouhé a strnulé zaostření na jeden bod, nebo naopak velmi časté přestřívání například při přepisování textu z papíru, kdy oko přestřívá mezi papírem a monitorem, případně ještě klávesnicí, což klade vysoké nároky na akomodaci oka. Dalšími vlivy, které způsobují namáhání očí, jsou špatné osvětlení místnosti a velikost obrazovky v závislosti na jejím rozlišení, kde značnou roli hraje velikost fontů písma. Máme-li příliš velké rozlišení, zmenší se nám velikost písma, což opět zvyšuje nároky na ostření oka. (Zemanová 2001, s. 92-98)

„*Zdravotním problémům, které s sebou sedavé zaměstnání může přinášet, je v naší moci ze značné části předcházet. A předcházet znamená, že se sobě věnuji, i když mi nic neschází, nic nebolí a cítím se dobře.*“ (Zemanová 2001, s. 2) Prevence znamená především dostatek pohybu, který není pokud možno jednostranný. Dalším důležitým krokem jsou dostatečně časté přestávky, kdy dospělým je doporučeno dělat přestávky alespoň na 10 minut po 2 hodinách práce a dětem po 20 minutách práce na počítači. V neposlední řadě je důležitá ergonomie pracovního prostředí, čímž se myslí především správné osvětlení

místnosti, vhodná židle pro sezení u počítače a správné umístění monitoru, klávesnice a myši. Správný posed u počítače je naznačen na obrázku č. 3.



Obrázek č. 3 Správný posed u počítače, převzato (<http://www.svethardware.cz/pocitace-a-zdravotni-problemy/13626> 2013)

Na stránkách České televize je uvedeno toto desatero počítačové hygieny:

1. Sedět vzpřímeně, vybavení přizpůsobit tělesným proporcím.
2. Monitor na vzdálenost natažené paže, přímo před sebou.
3. Klávesnice níž než zápěstí, nepokládat ruce.
4. Myš pohodlně na dosah, nekroutit ruku.
5. Nastavení obrazovky: správný kontrast, jas a frekvence.
6. Přirozené nebo dostatečné osvětlení místnosti.
7. Pravidelné přestávky po 20 minutách a dostatek pití.
8. Oční gymnastika: pohledy do stran a do dálky
9. Vstávat a cvičit – protáhněte se!
10. Počítač není jediná zábava.

V knize **Jak si zachovat zdraví u počítače** od Petry Zemanové lze nalézt mnoho návodů na cvičení navržených pro správnou prevenci a případnou nápravu obtíží způsobených dlouhým sezením u PC. V případě již vzniklých obtíží je vždy vhodné problém konzultovat s lékařem.

ANALYTICKÁ ČÁST

V teoretické části diplomové práce jsem se snažil popsat a vysvětlit všechny možné činnosti, kterým se mohou žáci na počítačích věnovat a značnou část jsem věnoval především bezpečnosti a prevenci proti nežádoucím vlivům, které při užívání počítačových technologií mohou hrozit. V praktické části se pokusím zhodnotit, jakým způsobem žáci tyto technologie skutečně využívají, jaké jsou rozdíly v užívání mezi chlapci a děvčaty a také se pokusím zhodnotit, jak tyto aspekty ovlivňuje věk dětí.

6 KVANTITATIVNÍ VÝZKUM

6.1 Cíl

Cílem praktické části je ověření níže stanovených předpokladů a zjištění, jakým způsobem a jak moc jsou děti vystavené vybraným rizikům uvedených v teoretické části práce.

Stanovené předpoklady

- P1. Předpokládám, že výpočetní technika a internet je dnes běžnou součástí naprosté většiny domácností.
- P2. Předpokládám, že děti tráví u počítače mnoho času, kdy převážná část tohoto času je věnována zábavě a jen minimum času výuce
- P3. Předpokládám, že dívky využívají více sociální sítě než chlapci, kteří hrají spíše hry.
- P4. Předpokládám, že chlapci hrají spíše akční hry s větší mírou agrese než dívky.
- P5. Předpokládám, že se děti podílejí značnou měrou na softwarové kriminalitě a porušují tak zákony ČR
- P6. Předpokládám, že děti za sociálních sítí využívají především Facebook a to i přes to, že mnozí nedosáhly potřebných 13 let věku a na Facebooku mají množství přátel, které neznají osobně.
- P7. Předpokládám, že se děti setkávají s kyberšikanou, častěji však ve vyšších ročnících
- P8. Předpokládám, že děti se na internetu setkávají s pornografickým a vulgárním obsahem.

6.2 Dotazníkový průzkum - metodika a sběr dat

K ověření předpokladů jsem zvolil metodu dotazníkového šetření. Rozhodl jsem se využít metodu internetového dotazování CAWI (computer-aided web interviewing), pro kterou jsem vytvořil nestandardizovaný dotazník na základě stanovených předpokladů. Dotazník byl vytvořen pomocí zdarma poskytované služby na stránkách Google určené k vytváření a správě dokumentů

Pro dotazování jsem zvolil cílovou skupinu žáků druhého stupně základních škol, jelikož spadají do nejvíce rizikové kategorie uživatelů počítačů. Dotazník byl nejdříve od-

zkoušen na několika dětech, kdy jsem se snažil eliminovat nedostatky dotazníku a více ho přizpůsobit cílové věkové skupině. Doba vyplnění dotazníku nepřekračovala 10 minut, což bylo pro děti snesitelné.

Průzkum probíhal v průběhu celého roku 2013, kdy byli nejprve osloveni žáci základních škol Za Nádražím a Plešivec v Českém Krumlově, kdy na Základní škole Za Nádražím byli žáci osloveni pomocí školních stránek, a na druhé jmenované škole byl dotazník vyplněn ve dvou třídách v hodině informatiky. Z důvodu nedostatku respondentů byl průzkum rozšířen i na další školy, konkrétně na Základní školu Kaplice a Základní školu Dukelská v Českých Budějovicích. Dále byli žáci osloveni pomocí Facebooku, což se ukázalo jako poměrně úspěšná metoda.

6.2.1 Struktura dotazníku

Struktura dotazníku byla rozdělena do následujících osmi tematických skupin:

1. První část byla obecná, ve které jsem zjišťoval pohlaví respondenta a třídu, do které chodí.
2. V další části jsem se snažil zjistit, jak jsou domácnosti vybavené výpočetní technikou, připojením k internetu a jaký je počet členů domácnosti.
3. Třetí část dotazníků se snaží získat data potřebná k určení množství času a jeho rozdělení k jednotlivým činnostem práce na počítači.
4. Čtvrtá část byla věnována hrám, kde se snažím zjistit jaké typy her a jaké hry děti hrají.
5. V páté části zjišťuji, v jaké míře je zastoupena mezi dětmi softwarová kriminalita.
6. Šestá část je věnována sociálním sítím.
7. Předposlední část se zabývá bezpečností na internetu, její znalostí a zkušenostmi žáků s kyberšikanou.
8. Poslední část je zaměřena na výukový software.

6.3 Vyhodnocení dotazníku

1. Složení respondentů

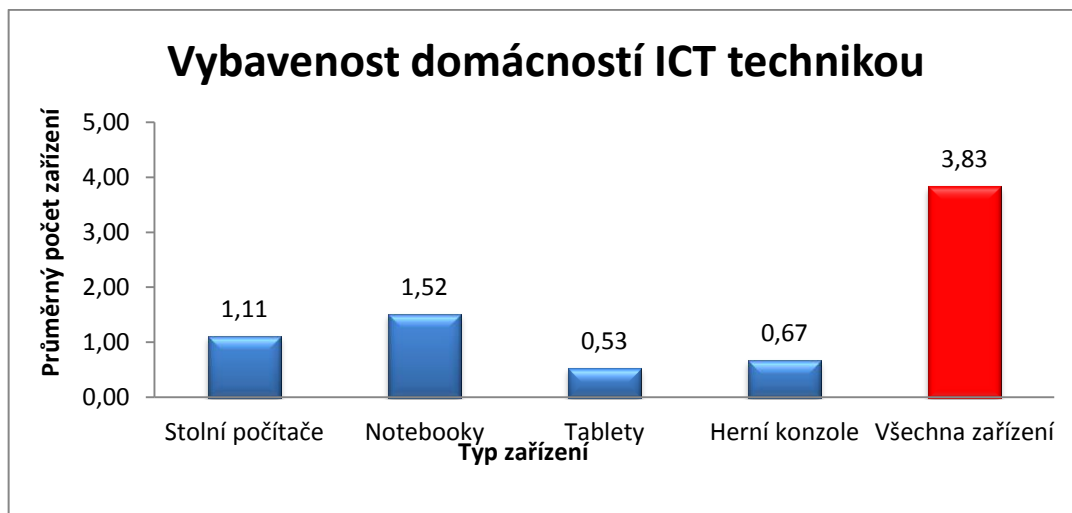
Dotazník vyplnilo celkem 191 respondentů z 6-9 ročníků základních škol. Četnost respondentů jednotlivých ročníků, které jsou dále rozděleny podle pohlaví zřejmé z následující tabulky č. 1.

Složení respondentů	Chlapci		Dívky		Celkem	
	Četnost	Rel. četnost	Četnost	Rel. četnost	Četnost	Rel. četnost
6	14	7,33%	18	9,42%	32	16,75%
7	22	11,52%	9	4,71%	31	16,23%
8	31	16,23%	51	26,70%	82	42,93%
9	18	9,42%	28	14,66%	46	24,08%
Celkem	85	44,50%	106	55,50%	191	100,00%

Tabulka č. 1 Složení respondentů, [n=191]

2. Vybavenost domácností ICT technikou

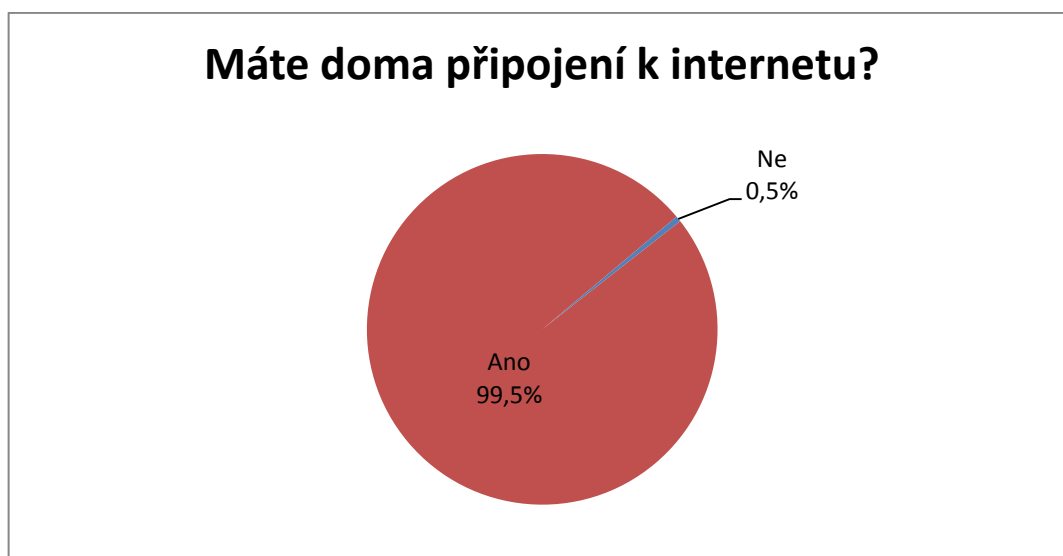
ICT technika je dnes zcela běžnou součástí domácností a ani jeden respondent ve výzkumu neuvedl, že by jejich domácnost nevladla ani jedno z uvedených zařízení. Z výzkumu vyplývá, že domácnosti disponují v průměru čtyřmi zařízeními, z čehož nejčastěji jsou zastoupené notebooky, kdy vychází přibližně v průměru 1,5 notebooku na domácnost. Notebooky již převažují nad klasickými desktopovými počítači, kdy domácnosti disponují v průměru přibližně 1 desktopovým počítačem, což odpovídá všeobecnému trendu posledních let. Nezanedbatelnou položkou se stávají i čím dál populárnější tablety, kdy tablet již vlastní průměrně každá druhá domácnost a podobně jsou na tom i herní konzole.



Graf č. 1 Vybavenost domácností ICT, [n=191]

3. Připojení k internetu

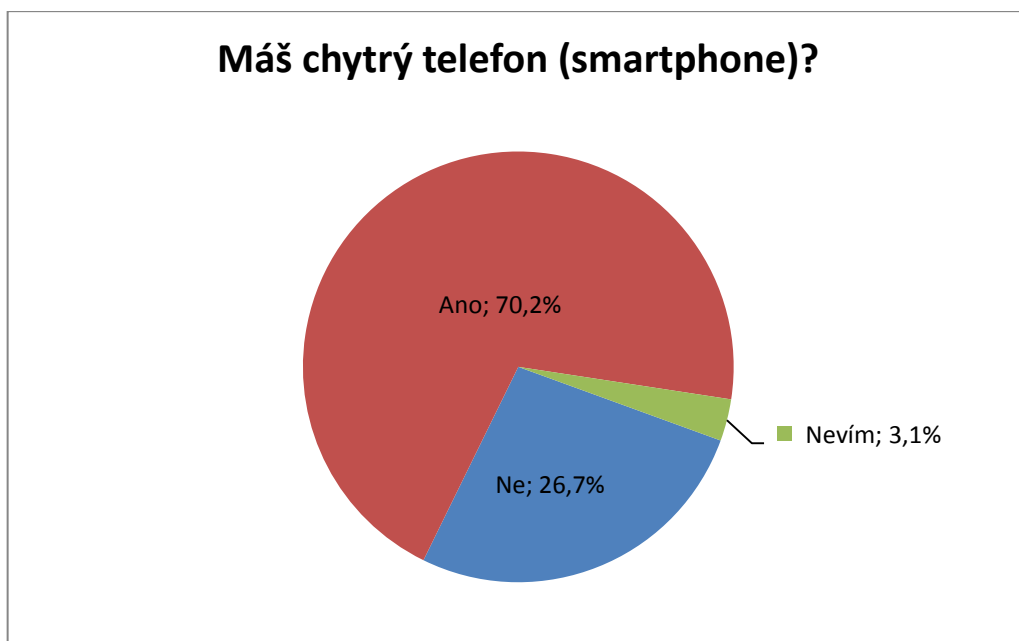
Tak jak jsou dnes běžné počítače a ostatní výpočetní zařízení v domácnostech, tak se již stalo naprosto běžnou součástí i připojení domácností k internetu, kdy kromě jednoho respondenta uvedli všichni, že jejich domácnost vlastní připojení k internetu.



Graf č. 2 Připojení k internetu, [n=191]

4. Chytré telefony (smartphony)

Na druhém stupni základních škol jsou dnes i zcela běžné tzv. chytré telefony, které jsou schopné z části nahradit funkce počítačů a lze na nich obvykle bez problémů surfovat na internetu, využívat sociální sítě, hrát hry atd. Ze 191 respondentů uvedlo 70,2% že vlastní takovýto telefon, 3,1% neví, jestli se jejich telefon dá do této kategorie zařadit a zbylých 26,7% nevlastní tento druh mobilního telefonu. Jelikož tyto telefony umožňují připojení k internetu pomocí mobilní sítě, je pravděpodobné, že se tím prodlouží i čas, strávený dětmi na internetu a hraním her. Velmi častým vybavením těchto telefonů je modul GPS, kdy množství aplikací (např. Facebook) využívá tento modul k odesílání informací o poloze, což může značně zvýšit míru ohrožení dětí.



Graf č. 3 Vybavenost chytrými telefony, [n=191]

5. Čas strávený dětmi na počítačích

Účelem otázek č. 11 a č. 12, bylo určení, kolik času děti tráví na počítačích. Jelikož tento čas zjišťuji v rámci jejich volného času, tedy času, kdy nemají školu a školní povinnosti, rozdělil jsem tento čas na dvě kategorie a to na čas strávený dětmi ve školní den a čas strávený o víkendu, kdy lze předpokládat větší míru volného času. Tato otázka je založená pouze na vlastním úsudku a odhadu dětí a nelze toto brát tak jako přesné hodnoty. K tomu by bylo zapotřebí dlouhodobější pozorování dětí a měření skutečného času. Nicméně i přes tento fakt výsledky těchto otázek dávají poměrně reálnou představu o dané problematice, ze které vyplývá, že ve školních dnech tráví děti v průměru mezi 2-3 hodinami na počítačích viz. tabulka č. 2.

Čas - školní den	Chlapci	Dívky	Celkem
Ročník	Průměr [hodin]		
6	2,1	1,9	2,0
7	2,5	2,4	2,4
8	3,1	2,9	3,0
9	3,2	3,0	3,1
Celkem	2,8	2,7	2,7

Tabulka č. 2 Dobana počítači - školní den, [n=191]

O víkendech se tento čas pohybuje mezi 3-4 hodinami, viz. tabulka č. 3.

Čas - víkend	Chlapci	Dívky	Celkem
Ročník	Průměr [hodin]		
6	3,5	3,1	3,3
7	3,2	3,2	3,2
8	5,9	3,8	4,6
9	4,3	3,9	4,1
Celkem	4,4	3,7	4,1

Tabulka č. 3 Doba na počítači - víkend, [n=191]

Z výsledků též vyplývá, že chlapci tráví u počítačů o něco víc času než děvčata a stejně tak tráví více času na počítačích žáci 8 až 9 tříd, než žáci 6-7 tříd.

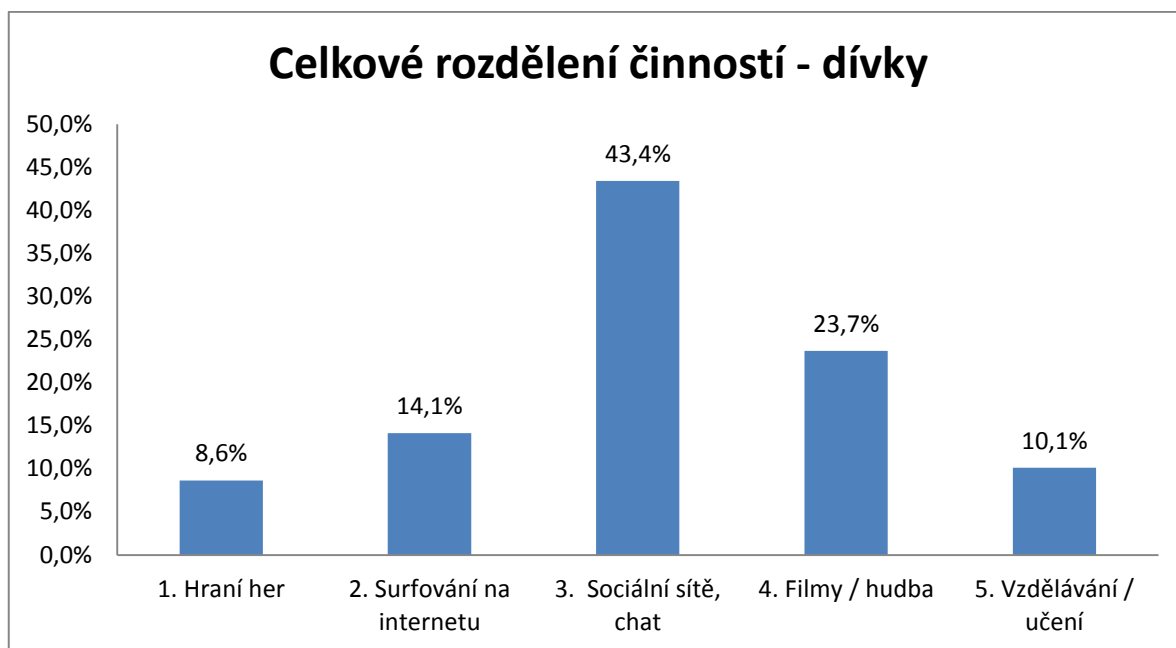
6. Rozdělení času stráveného na počítači na jednotlivé činnosti

V otázce č. 13 měli respondenti za úkol rozdělit 20 bodů do 5 kategorií podle svého uvážení, kterými činnostmi se na počítači zabývají. Jelikož byla tato otázka poměrně složitá a předpokládal jsem, že žáci 6. a 7. třídy by měli problém s procentuálním vyjádřením času, zvolil jsem metodu právě pomocí 20 bodů, kdy počítání do 20 nečinilo dětem takové problémy a umožňovalo rozdělení těchto činností vzhledem k celku po 5 %. I přes poměrně jednoduché počítání bylo 36 odpovědí vyřazeno, jelikož celkový součet nečinil 20 bodů, ačkoli na to byli respondenti v zadání otázky důrazně upozorněni

Abych byl schopen ověřit předpoklad P3, rozdělil jsem toto rozdělení zvlášť pro dívky a zvlášť pro chlapce. Jak je patrné z grafu č. 4, tak dívky tráví 43,4 % času na počítači využíváním sociálních sítí. Jako druhou nejčastější činnost uvádějí sledování filmů a poslouchání hudby s hodnotou 23,7 % a nejméně času tráví hraním her. Z rozdělení podle jednotlivých ročníků lze usoudit, že ačkoli se využívání sociálních sítí, surfování na internetu a času určeného ke vzdělávání hodnota téměř nemění, tak čas strávený dětmi nižších ročníků se postupně s vyššími ročníky změní spíše na sledování filmů a poslouchání hudby.

Rozdělení činností - dívky								
Ročník	Četnost	Rel. Četnost	1. Hraní her	2. Sociální sítě, chat	3. Surfování na internetu	4. Filmy / hudba	5. Vzdělávání / učení	Celkem
6	16	17,4%	20,9%	43,1%	14,1%	11,6%	10,3%	100,0%
7	9	9,8%	7,2%	52,2%	14,4%	20,0%	6,1%	100,0%
8	46	50,0%	6,7%	42,3%	14,6%	27,4%	9,0%	100,0%
9	21	22,8%	4,0%	42,4%	13,1%	26,4%	14,0%	100,0%
Celkem	92	100,0%	8,6%	43,4%	14,1%	23,7%	10,1%	100,0%

Tabulka č. 4 Rozdělení činností - dívky, [n=92]

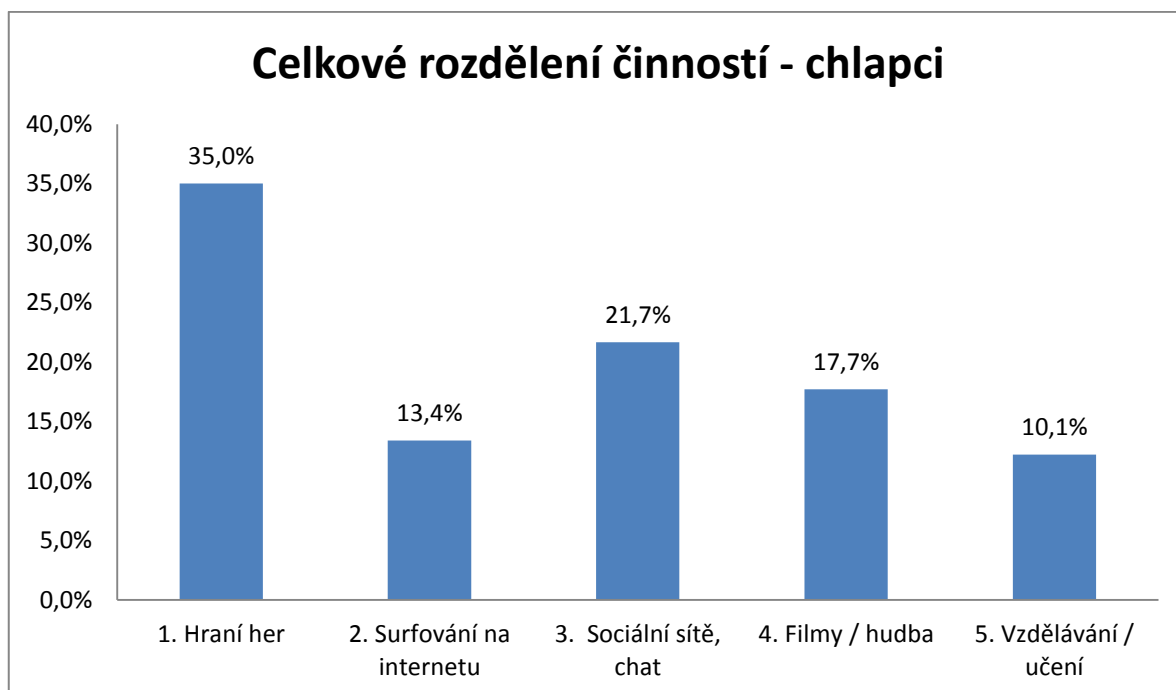


Graf č. 4 Rozdělení činností - dívky, [n=92]

U chlapců je situace poněkud odlišná, kdy chlapci 35 % času věnují hraní her a sociální sítě jsou s celkovou průměrnou hodnotou 21,7 %. Nicméně se dá pozorovat se zvyšujícími ročníky i vyšší využívání sociálních sítí. Čas věnovaný vzdělávání, sledování filmů a poslouchání muziky a čas věnovaný surfování na internetu se od dívek příliš neliší.

Rozdělení činností - chlapci								
Třída	Četnost	Rel. Četnost	1. Hraní her	2. Sociální sítě, chat	3. Surfování na internetu	4. Filmy / hudba	5. Vzdělávání / učení	Celkem
6	13	20,6%	31,5%	18,5%	16,2%	19,6%	14,2%	100,0%
7	17	27,0%	30,6%	22,6%	13,5%	17,9%	15,3%	100,0%
8	24	38,1%	44,0%	20,4%	13,3%	14,2%	8,1%	100,0%
9	9	14,3%	24,4%	27,8%	9,4%	23,9%	14,4%	100,0%
Celkem	63	100,0%	35,0%	21,7%	13,4%	17,7%	12,2%	100,0%

Tabulka č. 5 Rozdělení činností - chlapci, [n=63]



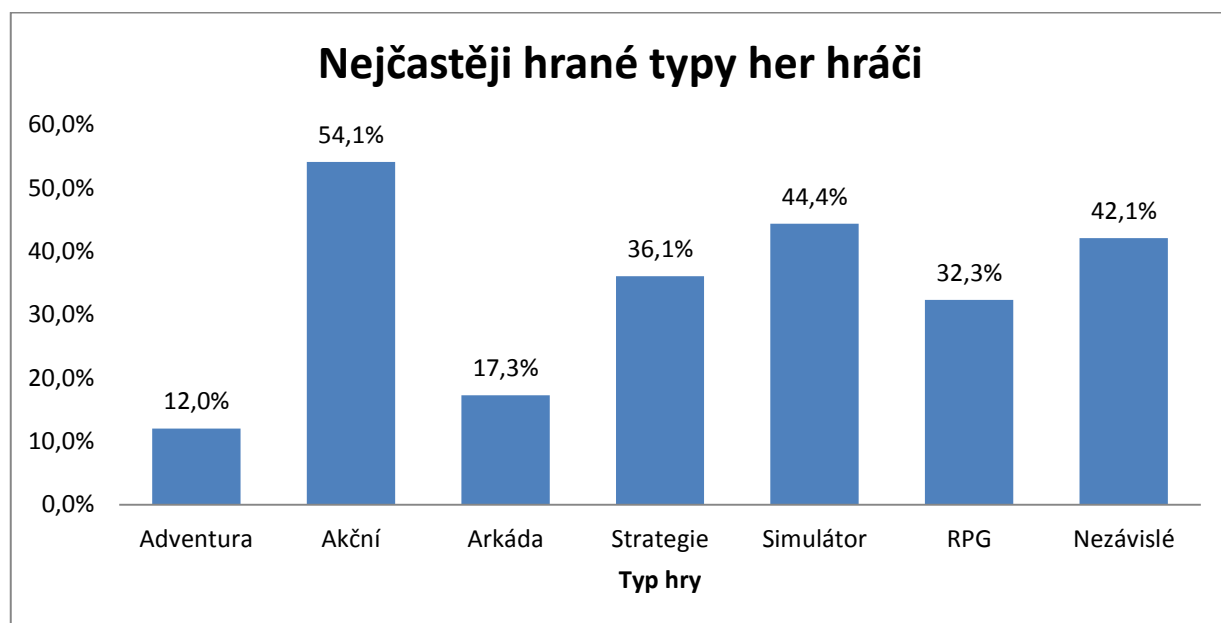
Graf č. 5 Rozdělení činností - chlapci, [n=65]

7. Nejčastěji hrané typy her

Otázka č. 14 je věnována typů hraných her dětmi, kdy měli respondenti možnost zaškrtnout typy her, které hrají, případně zda hry nehrají vůbec. Vyhodnocení je rozděleno do tří kategorií, kdy první kategorií tvoří všichni hráči, druhou kategorií tvoří hrající chlapci a třetí kategorií hrající dívky. Jelikož každý respondent mohl zaškrtnout více odpovědí, vychází celková relativní četnost více než 100 % a vždy je počítána na vzorek všech zkoumaných respondentů dané kategorie a na vzorek respondentů, který byl ponížen a respondenty, kteří uvedli, že hry nehrají. Celkem nehrajících respondentů bylo 30,4 %. Pokud tedy nebereme v úvahu pohlaví dítěte, jsou nejoblíbenějším typem her hry akční, které hraje 54,1%, následují je simulátory se 44,4 % a hry nezávislé se 42,1 %. Poměrně velké oblíbenosti se také těší hry typu strategie 36,1% a RPG se 32,3%. Nejméně oblíbené jsou adventury 12 % a arkády 17,3 %.

Nejčastěji hrané typy her				
Typ hry	Četnost	Rel. Četnost	Relativní četnost vzhledem k počtu resp. (n=191)	Relativní četnost vzhledem k počtu hračích resp. (n=133)
Adventura	16	4,3%	8,4%	12,0%
Akční	72	19,2%	37,7%	54,1%
Arkáda	23	6,1%	12,0%	17,3%
Strategie	48	12,8%	25,1%	36,1%
Simulátor	59	15,7%	30,9%	44,4%
RPG	43	11,5%	22,5%	32,3%
Nezávislé	56	14,9%	29,3%	42,1%
Hry nehraji	58	15,5%	30,4%	-
Celkem	375	100,0%	196,3%	238,3%

Tabulka č. 6 Nejčastěji hrané typy her, [n=133]

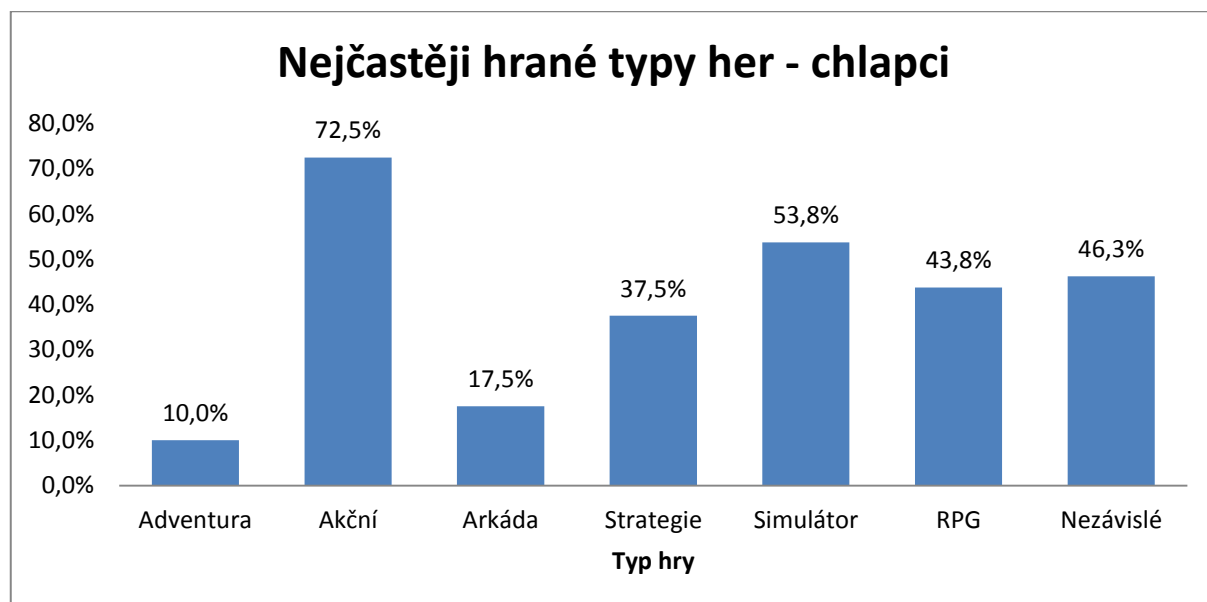


Graf č. 6 Nejčastěji hrané typy her, [n=133]

Ze všech chlapců uvedlo 5 chlapců z 85, že hry nehraje, což je pouhých 5,9%. Z grafu č. 7 je patrné, že u chlapců jsou akční hry se 72,5 % výrazněji oblíbené oproti jiným typům her. Velké oblíbenosti se těší dále především simulátory 53,8 %, nezávislé hry 46,3 % a hry na hrdiny 43,8 %.

Nejčastěji hrané typy her - chlapci				
Typ hry	Četnost	Rel. Četnost	Relativní četnost vzhledem k počtu chlapců (n=85)	Relativní četnost vzhledem k počtu hrajících chlapců (n=80)
Adventura	8	3,5%	9,4%	10,0%
Akční	58	25,2%	68,2%	72,5%
Arkáda	14	6,1%	16,5%	17,5%
Strategie	30	13,0%	35,3%	37,5%
Simulátor	43	18,7%	50,6%	53,8%
RPG	35	15,2%	41,2%	43,8%
Nezávislé	37	16,1%	43,5%	46,3%
Hry nehraji	5	2,2%	5,9%	-
Celkem	230	100,0%	267,3%	281,3%

Tabulka č. 7 Nejčastěji hrané typy her - chlapci [n=80]

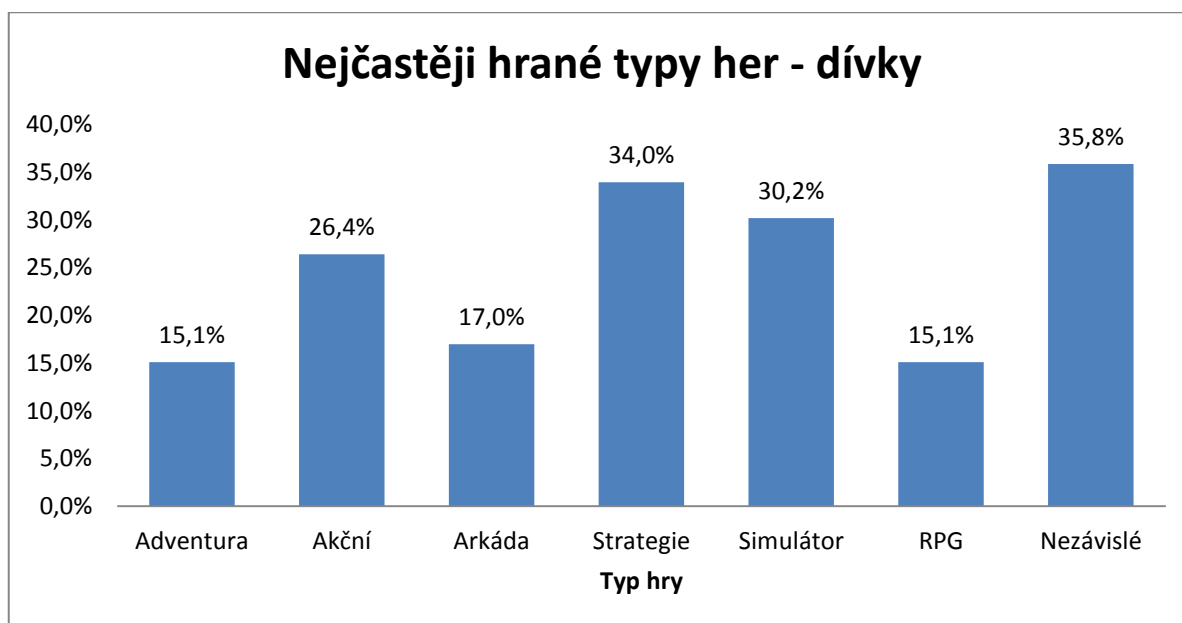


Graf č. 7 Nejčastěji hrané typy her - chlapci, [n=80]

Z dívek uvedlo 50% odpověď, že hry vůbec nehrají. Dívky, které hry hrají, preferují nejvíce hry nezávislé 35,8 %, strategie 34 % a simulátory 30,2 %. Akční hry jsou v oblíbenosti u dívek a na čtvrtém místě s 26,4 %.

Nejčastěji hrané typy her - dívky				
Typ hry	Četnost	Rel. Četnost	Relativní četnost vzhledem k počtu dívek (n=106)	Relativní četnost vzhledem k počtu hráčích dívek (n=53)
Adventura	8	5,5%	7,5%	15,1%
Akční	14	9,7%	13,2%	26,4%
Arkáda	9	6,2%	8,5%	17,0%
Strategie	18	12,4%	17,0%	34,0%
Simulátor	16	11,0%	15,1%	30,2%
RPG	8	5,5%	7,5%	15,1%
Nezávislé	19	13,1%	17,9%	35,8%
Hry nehrají	53	36,6%	50,0%	-
Celkem	145	100,0%	136,8%	173,6%

Tabulka č. 8 Nejčastěji hrané typy her - dívky, [n=53]



Graf č. 8 Nejčastěji hrané typy her - dívky, [n=53]

8. Nejoblíbenější hry

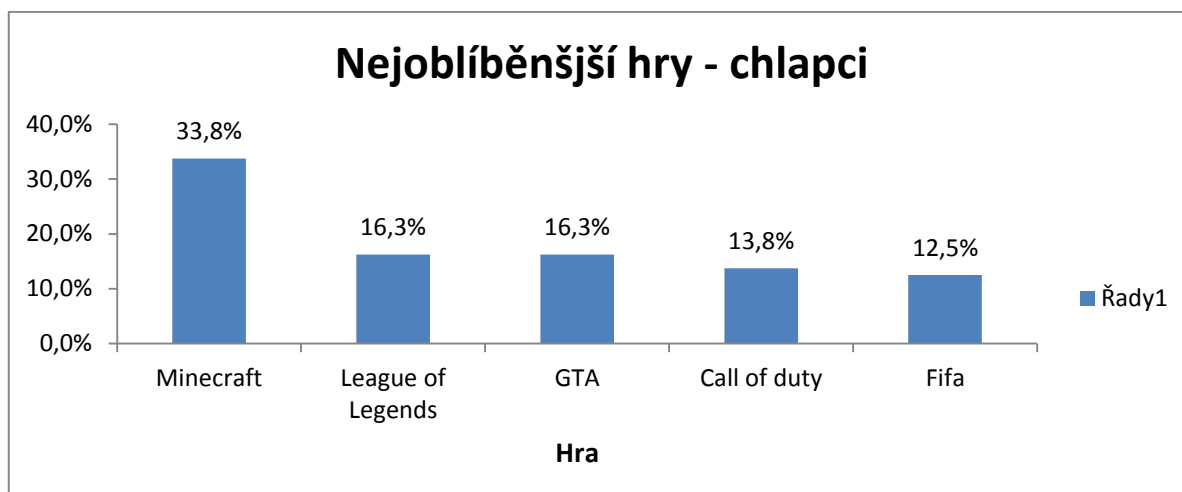
Předchozí otázka byla doplněna otázkou, kde měli respondenti možnost napsat tři nejoblíbenější hry. Jelikož množství her má i několik dílů (například fotbalový simulátor Fifa byl uveden ve verzích Fifa 2012, Fifa 2013), sloučil jsem tyto díly pod jeden titul hry. Otázku jsem vyhodnotil zvlášť pro chlapce a zvlášť pro dívky a uvádím pouze prvních pět nejoblíbenějších her, které by měly dostatečně reprezentovat druh her hraných oběma pohlavími. V obou kategoriích vyšla jako nejoblíbenější hra z kategorie her nezávislých - Minecraft¹⁵, kdy hráč se pohybuje ve světě složeného z kostek, kde si může dělat téměř vše, co chce.

U chlapců se na druhém místě oblíbenosti umístila hra League of Legends, kterou lze zařadit do kategorie online her na hrdiny. Společně se hrou Minecraft lze tyto hry hrát zdarma, což je činí více dostupnými oproti placeným hrám. Na třetím a čtvrtém místě se umístily akční hry GTA (Grand Theft Auto) a Call of Duty. Hra GTA má v hodnocení PEGI označení 18+ a hra Call of Duty má hodnocení 16+, kdy se ve hrách vyskytuje násilí a sprostá mluva a v případě GTA i erotický obsah. Jako pátá nejoblíbenější hra u chlapců byl fotbalový simulátor ze série Fifa.

Nejoblíbenější hry - chlapci			
Pořadí	Hra	Četnost	Rel. četnost vzhl. k počtu hráčů (n=80)
1	Minecraft	27	33,8%
2	League of Legends	13	16,3%
3	GTA	13	16,3%
4	Call of duty	11	13,8%
5	Fifa	10	12,5%

Tabulka č. 9 Nejoblíbenější hry - chlapci, [n=80]

¹⁵ Více o hře např. zde: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

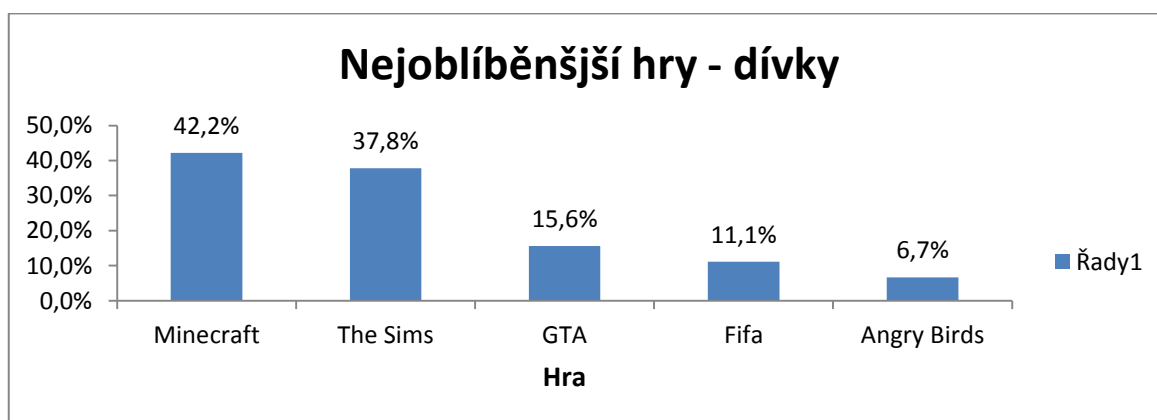


Graf č. 9 Nejoblíbenější hry - chlapci, [n=80]

U dívek se těší velké oblibě především hra The Sims, která je téměř stejně oblíbená jako hra Minecraft a jedná se o simulaci lidského života. Překvapivě se na třetím a čtvrtém místě umístili hry GTA a fotbalový simulátor Fifa a páté místo obsadila jednoduchá hra Angry Birds, která je rozšířená především na mobilních zařízeních.

Nejoblíbenější hry - dívky			
Pořadí	Hra	Četnost	Rel. četnost vzhl. k počtu hráčů (n=45)
1	Minecraft	19	42,2%
2	The Sims	17	37,8%
3	GTA	7	15,6%
4	Fifa	5	11,1%
5	Angry Birds	3	6,7%

Tabulka č. 10 Nejoblíbenější hry - dívky, [n=45]



Graf č. 10 Nejoblíbenější hry - dívky, [n=45]

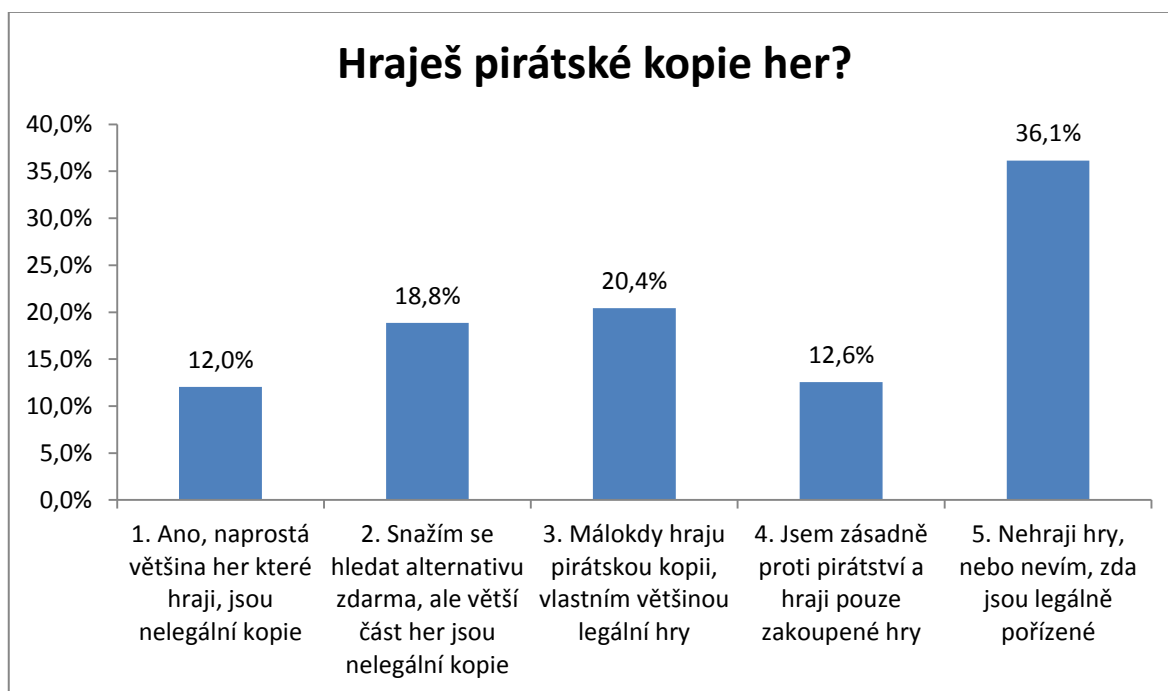
9. Softwarová kriminalita

Problematika softwarové kriminality byla rozdělena do tří kategorií, na kategorii her, kategorii ostatního softwaru a kategorii filmů a muziky.

Na otázku č. 17, zda respondenti hrají nelegální kopie her, 36,1 % respondentů uvedlo, že hry buď vůbec nehrají, nebo neví, zda jsou legálně pořízené. Proti hraní nelegálních her je pouhých 12,6 % respondentů, nicméně každý pátý respondent přiznává, že i přes většinu legálně pořízených her, si zahrají nelegálně pořízenou hru. 12 % respondentů hraje převážně nelegální kopie her a 18,8 % uvádí, že se alespoň snaží hledat alternativy, které jsou zdarma.

Hraješ nelegální (pirátské) kopie her?	Četnost	Relativní četnost
1. Ano, naprostá většina her, které hraji, jsou nelegální kopie	23	12,0%
2. Snažím se hledat alternativu zdarma, ale větší část her jsou nelegální kopie	36	18,8%
3. Málokdy hraju pirátskou kopii, vlastním většinou legální hry	39	20,4%
4. Jsem zásadně proti pirátství a hraji pouze zakoupené hry	24	12,6%
5. Nehraji hry, nebo nevím, zda jsou legálně pořízené	69	36,1%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 11 Nelegální kopie her, [n=191]

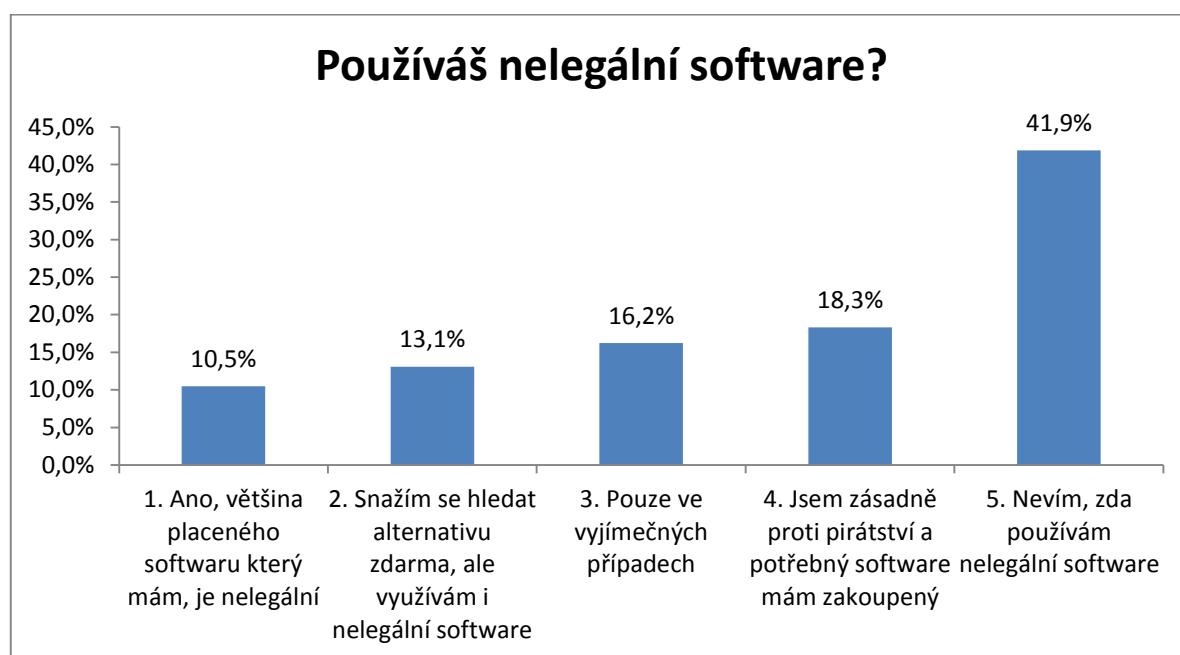


Graf č. 11 Nelegální kopie her, [n=191]

U nelegálního softwaru je situace podobná jako u her. 41,9 % respondentů neví, zda software nainstalovaný v jejich počítači je legálně pořízený. 18,3 % uvádí, že software zásadně nakupuje a 16,2 % používá nelegální software pouze ve výjimečných případech. Zbylá čtvrtina respondentů uvádí, že používá běžně nelegální software, i když 13,1 % respondentů se snaží hledat alternativy zdarma.

Používáš nelegální software?	Četnost	Relativní četnost
1. Ano, většina placeného softwaru, který mám, je nelegální	20	10,5%
2. Snažím se hledat alternativu zdarma, ale využívám i nelegální software	25	13,1%
3. Pouze ve výjimečných případech	31	16,2%
4. Jsem zásadně proti pirátství a potřebný software mám zakoupený	35	18,3%
5. Nevím, zda používám nelegální software	80	41,9%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 12 Nelegální software, [n=191]

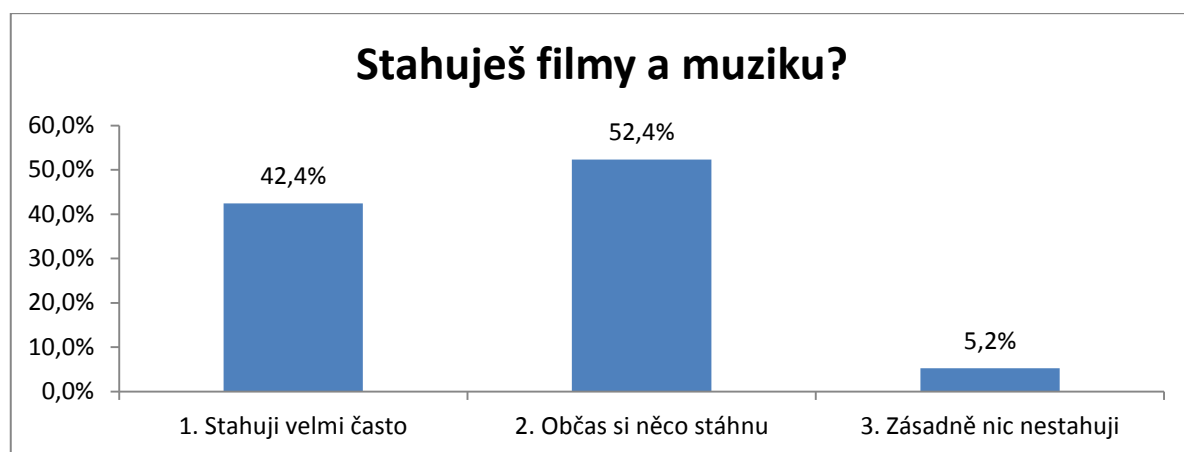


Graf č. 12 Nelegální software, [n=191]

Jiná situace je u porušování autorských práv v případě filmů a hudebních nahrávek, kdy pouhých 5,2 % respondentů uvádí, že filmy a hudbu zásadně nestahuje z internetu a pořizují si je pouze jejich nákupem. 42,4 % přiznává, že stahují tento obsah z internetu velmi často a polovina respondentů si stáhne hudbu, nebo filmy občas.

Stahuješ filmy a muziku z internetu?	Četnost	Relativní četnost
1. Stahuji velmi často	81	42,4%
2. Občas si něco stáhnou	100	52,4%
3. Zásadně nic nestahuji a filmy a muziku nakupuji	10	5,2%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 13 Stahování filmů a muziky, [n=191]



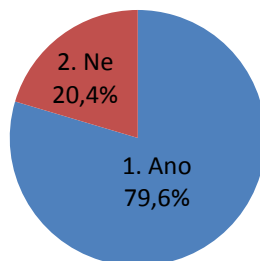
Graf č. 13 Stahování filmů a muziky, [n=191]

Otázka č. 20, zda mají respondenti povědomí o možných následcích využívání nelegálního obsahu staženého z internetu. Ze všech respondentů uvádí 79,6%, že znají možné následky, které jim hrozí při užívání výš zmíněných druhů obsahu, případně za jeho další šíření.

Víš, co ti hrozí za držení a šíření nelegálního softwaru, videa, hudby a her?	Četnost	Relativní četnost
1. Ano	152	79,6%
2. Ne	39	20,4%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 14 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu, [n=191]

Víš, co ti hrozí za držení a šíření nelegálního softwaru, videa, hudby a her?



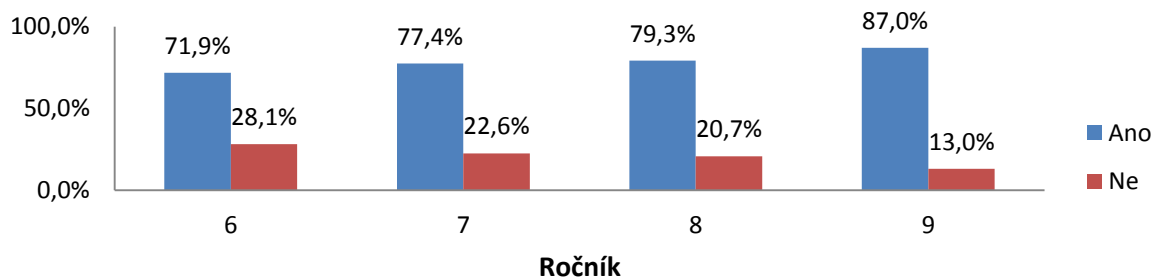
Graf č. 14 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu, [n=191]

Pokud srovnáme informovanost o této problematice v jednotlivých ročnících základní školy, je z grafu č. 14 zřejmé, že informovanost dětí se se zvyšujícím se ročníkem zvyšuje. V šestém ročníku vybralo možnost „Ano“ 71,9% dotázaných, kdežto v 9 ročníku to bylo již 87%.

Víš, co ti hrozí za držení a šíření nelegálního softwaru, videa, hudby a her?	Četnost			Poměr odpovědí Ano/Ne v jednotlivých ročnících		
	Ano	Ne	celkem	Ano	Ne	celkem
ročník						
6	23	9	32	71,9%	28,1%	100,0%
7	24	7	31	77,4%	22,6%	100,0%
8	65	17	82	79,3%	20,7%	100,0%
9	40	6	46	87,0%	13,0%	100,0%
Celkem	152	39	191			

Tabulka č. 15 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu podle ročníku, [n=191]

Víš, co ti hrozí za držení a šíření nelegálního softwaru, videa, hudby a her?



Graf č. 15 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu podle ročníku, [n=191]

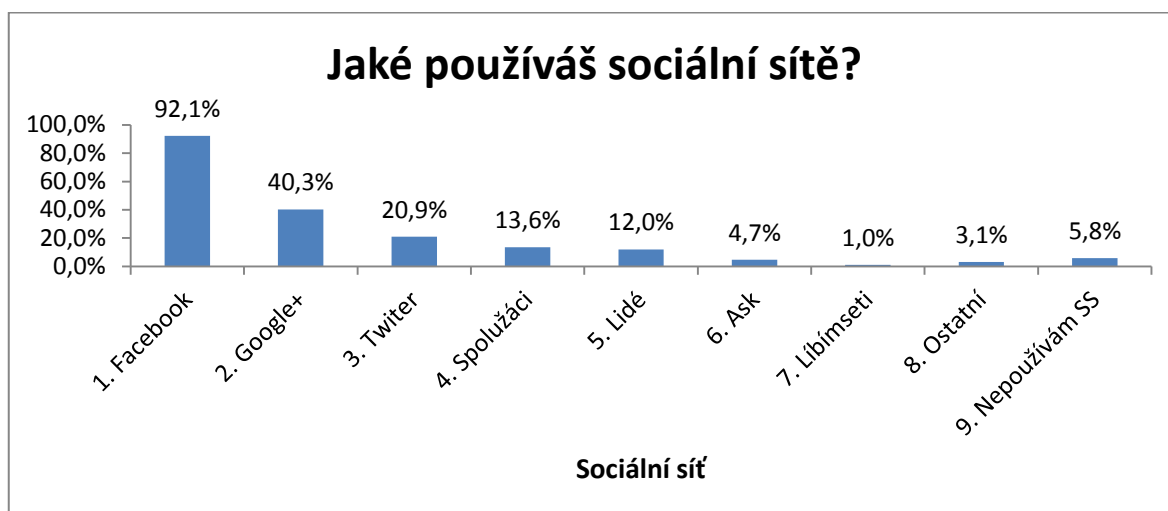
10. Sociální sítě

Další část dotazníku byla věnována sociálním sítím. Otázka č. 21 zjišťuje, jaké sociální sítě respondenti využívají. Každý respondent měl možnost u této otázky vybrat více odpovědí, případně dopsat sociální síť, která nebyla uvedena v daném výběru. Z tohoto důvodu relativní četnost vychází více než 100%.

Ze všech respondentů uvedlo 5,8 % respondentů, že sociální sítě vůbec nepoužívají. Jednoznačně nejvyžívanější sociální sítí je podle očekávání síť Facebook, kterou využívá 92,1 % dotázaných. 40,3 % dotazovaných uvedlo využívání sociální sítě Google+ a 20,9 % užívá i síť Twitter. České sociální sítě se již takové oblib netěší, kdy síť Spolužáci využívá 13,6 % a síť Lidé 12 %. Ostatní sítě jsou již využívány velmi výjimečně.

Jaké používáš sociální sítě?	Četnost	Relativní četnost (n = 191)
1. Facebook	176	92,1%
2. Google+	77	40,3%
3. Twiter	40	20,9%
4. Spolužáci	26	13,6%
5. Lidé	23	12,0%
6. Ask	9	4,7%
7. Líbímseti	2	1,0%
8. Ostatní	6	3,1%
9. Nepoužívám SS	11	5,8%
Celkem	370	193,7%

Tabulka č. 16 Sociální sítě, [n=191]



Graf č. 16 Sociální sítě, [n=191]

Aby bylo možné zhodnotit předpoklad P5, byly další otázky věnované sociálním sítím určeny pouze uživatelům sítě Facebook, ostatní respondenti nebyli v této části hodnoceni.

Otázky č. 22, č. 23 a č. 24 zjišťují postupně, kolik má respondent na Facebooku přátel, kolik z těchto přátel zná osobně a kolik má na Facebooku fotografií. Kromě aritmetického průměru uvádím v tabulce medián, jenž podle mého názoru lépe vystihuje vhodnější míru polohy, než aritmetický průměr. Z odpovědí byli vyřazeni respondenti, kteří neodpověděli na danou otázku, nebo odpověděli nevyhovujícím způsobem (např. odpovědi „hodně“).

Z odpovědí respondentů je tedy zřejmé, že počet přátel se pohybuje nejčastěji okolo hodnoty 250, kdy 160 přátel z toho znají respondenti osobně. Je tedy zřejmé, že 36% těchto přátel neznají dotázaní osobně a seznámili se s nimi s největší pravděpodobností pomocí internetu. Počet fotografií se obvykle pohybuje okolo hodnoty 30.

Facebook	Počet respondentů	Průměr	Median
Kolik máš přátel na Facebooku?	165	298	250
Kolik jich znáš osobně?	164	205	160
Kolik máš na Facebooku fotek?	151	86	30
Průměr neznámých přátel		31,2%	36,0%

Tabulka č. 17 Facebook

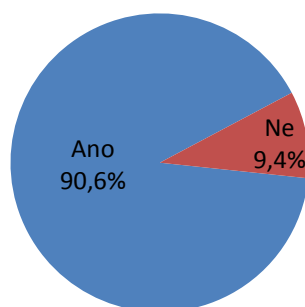
11. Kyberšikana

Předposledním celkem tematickým celkem je téma bezpečnost dětí na internetu. Otázka č. 25 zjišťuje znalost respondentů pojmu kyberšikana, kdy 90,6 % respondentů ví, co pojem kyberšikana znamená.

Víš, co znamená pojem Kyberšikana?	Četnost	Relativní četnost
Ano	173	90,6%
Ne	18	9,4%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 18 Znalost pojmu kyberšikana, [n=191]

Víš, co znamená pojem kyberšikana?



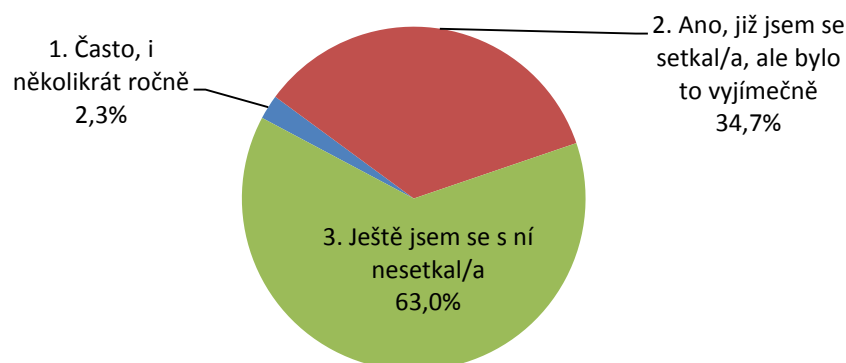
Graf č. 17 Znalost pojmu kyberšikana, [n=191]

Na otázku č. 26, zda se respondenti setkali s kyberšikanou, odpovědělo 63% respondentů, že se s kyberšikanou vůbec nesetkali. Z otázky byli odstraněni ti respondenti, kteří v předchozí otázce č. 25 odpověděli, že neví, co znamená pojem kyberšikana. Třetina respondentů se s kyberšikanou setkala, ale bylo to výjimečně a 2,3 % respondentů se setkala s kyberšikanou častěji.

Setkal/a ses s kyberšikanou?	Četnost	Relativní četnost
1. Často, i několikrát ročně	4	2,3%
2. Ano, již jsem se setkal/a, ale bylo to výjimečně	60	34,7%
3. Ještě jsem se s ní nesetkal/a	109	63,0%
Celkem	173	100,0%

Tabulka č. 19 Setkal/a ses s kyberšikanou?, [n=173]

Setkal/a ses s kyberšikanou?

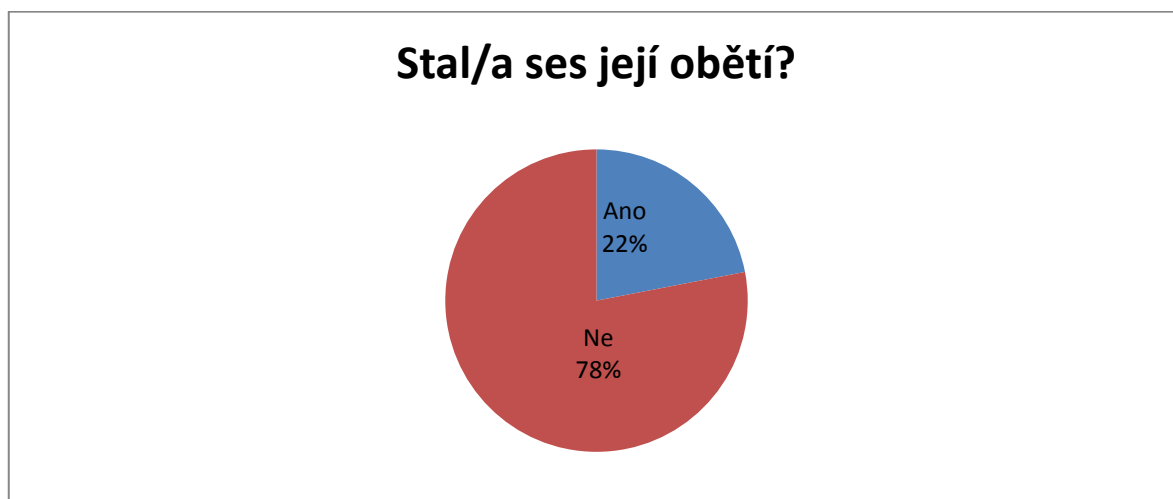


Graf č. 18 Setkal/a ses s kyberšikanou?, [n=173]

Z respondentů, kteří znají pojem kyberšikana, odpovědělo 22% respondentů v otázce č. 27, že se stali obětmi kyberšikany.

Stal/a ses její obětí?	Četnost	Relativní četnost vzhledem k počtu respondentů, kteří znají pojem kyberšikana [n=173]
Ano	38	22,0%
Ne	135	78,0%
Celkem	173	100,0%

Tabulka č. 20 Oběti kyberšikany, [n=173]



Graf č. 19 Oběti kyberšikany, [n=173]

Žáci se setkávají, nebo se stávají oběťmi více ve vyšších ročnících, kdy v deváté třídě se s tímto jevem setkala 41,3 %, v osmé třídě 36,6%, v sedmé 35,5 % a v šesté 18,8%.

Žáci, kteří se setkali, nebo stali oběťmi kyberšikany podle jednotlivých ročníků	četnost			Relativní četnost vzhledem k jednotlivým ročníkům		
	ročník	Chlapci	Dívky	Celkem v ročníku	Chlapci	Dívky
6	4	2	32	12,5%	6,3%	18,8%
7	10	1	31	32,3%	3,2%	35,5%
8	9	21	82	11,0%	25,6%	36,6%
9	7	12	46	15,2%	26,1%	41,3%

Tabulka č. 21 Kyberšikana podle ročníků, [n=191]



Graf č. 20 Kyberšikana podle ročníků, [n=121]

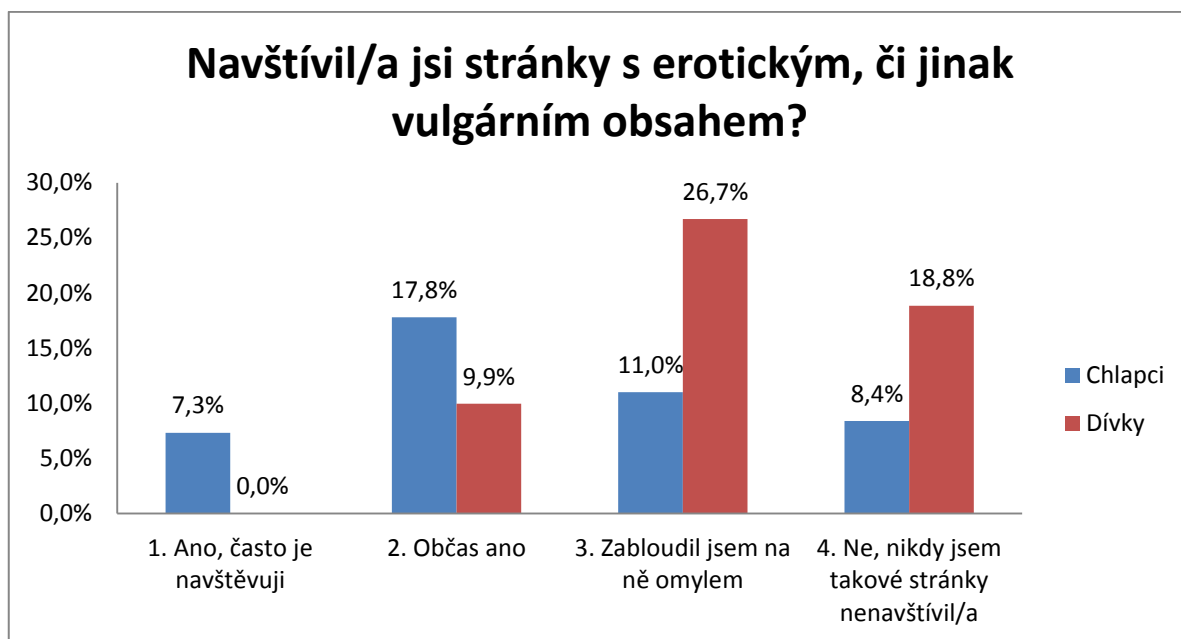
12. Nevhodný a nebezpečný obsah na internetu

Otázka č. 28, ve které respondenti odpovídají na otázku, zda navštěvují stránky s erotickým, či vulgárním obsahem je vyhodnocena z pohledu dívek i chlapců zvlášť a dále zjišťují složení žáků, kteří navštěvují stránky občas, nebo často.

Čtvrtina z dotázaných takové stránky nikdy nenavštívila a 37,7 % na ně zabloudila omylem. 7,3 % respondentů navštěvuje takové stránky často a zbylých 27,7 % navštěvuje stránky občas. Stránky s nevhodným, nebo nebezpečným obsahem navštěvují často pouze chlapci. Dívky na takové stránky nejčastěji zabloudí omylem.

Navštívil/a jsi stránky s erotickým, či jinak vulgárním obsahem?	Četnost			Relativní četnost		
	Chlapci	Dívky	Celkem	Chlapci	Dívky	Celkem
1. Ano, často je navštěvuji	14	0	14	7,3%	0,0%	7,3%
2. Občas ano	34	19	53	17,8%	9,9%	27,7%
3. Zabloudil jsem na ně omylem	21	51	72	11,0%	26,7%	37,7%
4. Ne, nikdy jsem takové stránky nenavštívil/a	16	36	52	8,4%	18,8%	27,2%
Celkem	85	106	191	44,5%	55,5%	100,0%

Tabulka č. 22 Setkání se stránkami s erotickým a vulgárním obsahem, [n=191]



Graf č. 21 Setkání se stránkami s erotickým a vulgárním obsahem, [n=191]

Žáci, kteří navštěvuji občas nebo často stránky s nevhodným obsahem jsou především z 8. a 9. třídy, žáci 6. a 7. třídy navštěvuji cíleně tyto stránky jen výjimečně.

Žáci navštěvující často, nebo někdy stránky s erotickým, či jinak vulgárním obsahem	Četnost			Relativní četnost		
	Chlapci	Dívky	Celkem	Chlapci	Dívky	Celkem
6	5	1	6	7,5%	1,5%	9,0%
7	10	1	11	14,9%	1,5%	16,4%
8	22	11	33	32,8%	16,4%	49,3%
9	11	6	17	16,4%	9,0%	25,4%
Celkem	48	19	67	71,6%	28,4%	100,0%

Tabulka č. 23 Žáci navštěvující občas, nebo často erotické stránky podle ročníků, [n=67]

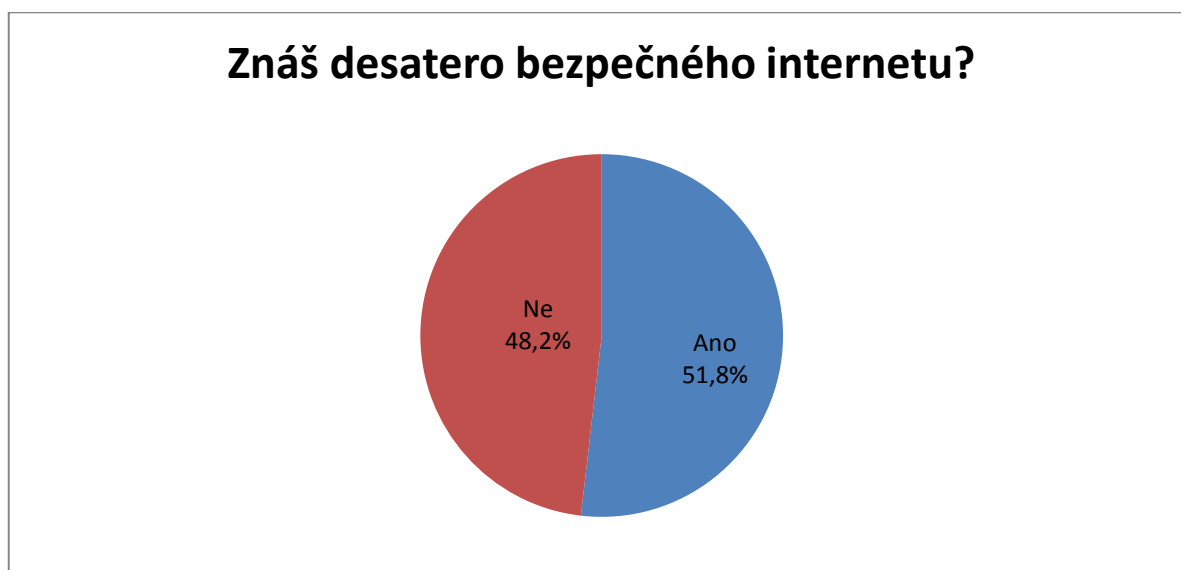


Graf č. 22 Žáci navštěvující občas, nebo často erotické stránky podle ročníků, [n=67]

Součástí většiny publikací zabývajících se bezpečností na internetu, je desatero bezpečného internetu, které je předkládáno jako základ bezpečného chování ve světě online a mělo by to být to základní minimum, které by děti měly znát při používání internetu. Z tohoto důvodu zjišťuji, zda respondenti toto desatero znají v otázce č. 30. Ze všech respondentů zná desatero bezpečného internetu 51,8 % a téměř polovina toto desatero nezná.

Znáš desatero bezpečného internetu?	Četnost	Relativní četnost
Ano	99	51,8%
Ne	92	48,2%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 24 Znalost desatera bezpečného internetu, [n=191]



Graf č. 23 Znalost desatera bezpečného internetu, [n=191]

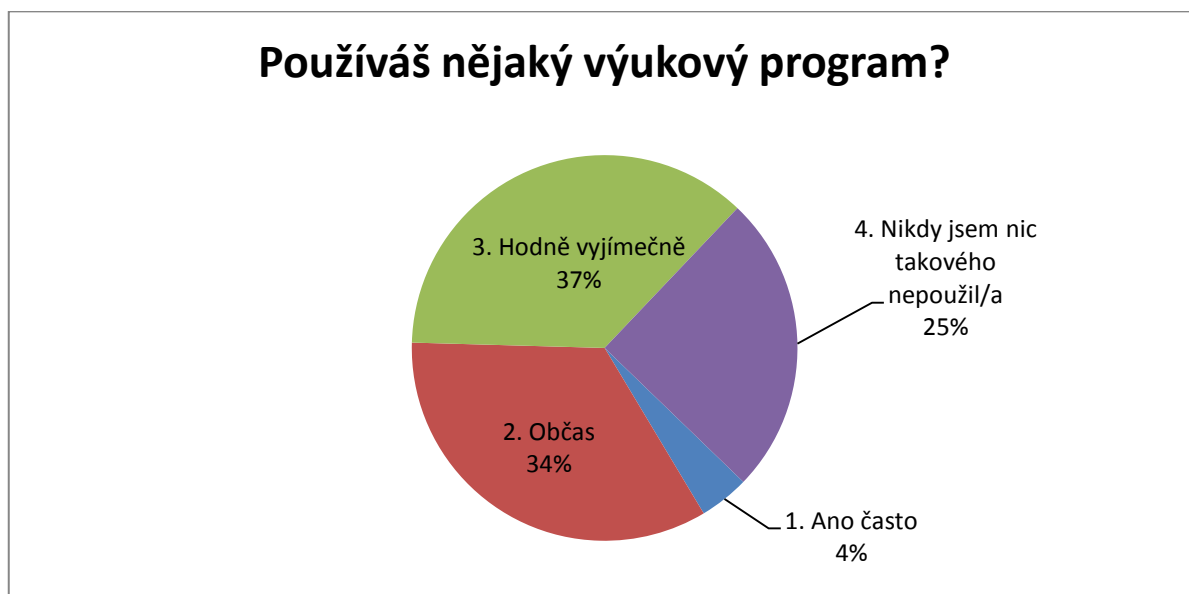
13. Výukové programy

Poslední část dotazníku se věnuje výukovým programům, kdy v otázce č. 31 odpovídají respondenti na otázku, zda využívají výukové programy a v otázce č. 32, zda jsou jim tyto programy nabízené ve škole.

Výsledek průzkumu ukazuje, že často využívá nějaký výukový program pouhých 4,2 % z dotázaných, občas ho využívá 34 %, zbytek dotázaných výukové programy nevyužívá buďto vůbec, nebo hodně výjimečně.

Používáš nějaký výukový program?	Četnost	Relativní četnost
1. Ano často	8	4,2%
2. Občas	65	34,0%
3. Hodně výjimečně	70	36,6%
4. Nikdy jsem nic takového nepoužil/a	48	25,1%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 25 Používání výukových programů, [n=191]



Graf č. 24 Používání výukových programů, [n=191]

39,2 % respondentů uvádí, že je jim výukový program nabízen často, téměř stejný počet dětí uvádí, že jim je nabídnut občas. Vůbec nebyl výukový program údajně nabídnut 10,5 % dotázaných a 13,6 % byl nabídnut hodně výjimečně.

Byl ti nějaký výukový program nabídnut ve škole?	Četnost	Relativní četnost
1. Ano často	73	38,2%
2. Občas	72	37,7%
3. Hodně výjimečně	26	13,6%
4. Nikdy nám nic takového nikdo nenabídl	20	10,5%
Celkem	191	100,0%

Tabulka č. 26 Byl ti nějaký výukový program nabídnut ve škole?, [n=191]



Graf č. 25 Byl ti nějaký výukový program nabídnut ve škole? [n=191]

6.4 Zhodnocení předpokladů

Předpoklad P1. se podařilo potvrdit a všichni respondenti uvedli, že je jejich domácnost vybavena výpočetní technikou. Průzkum ukázal, že domácnosti disponují v průměru téměř čtyřmi zařízeními na domácnost a 99,5 % domácností disponuje připojením k internetu. Vyšší dostupnost výpočetní techniky má s velkou pravděpodobností vliv i na dobu strávenou dětmi s výpočetní technikou, což může mít za následek i větší míru ohrožení uvedenými riziky.

Předpoklad P2. nebyl úplně vhodně zvolen a povedl se potvrdit jen zčásti, jelikož formulací nelze stanovit přesnou míru, kdy dítě tráví u počítače času příliš mnoho. Druhým problémem bylo samotné stanovení doby strávené u počítače respondenty, kdy se jednalo pouze o jejich subjektivní odhad, který nemusí vždy korespondovat se skutečností. Nicméně z průzkumu vyplynulo, že děti tráví na počítačích během týdne přibližně tři hodiny a o víkendu se tento čas zvýší na průměrnou hodnotu okolo čtyř hodin. Rozdíl doby, kterou se věnují počítači, je mezi chlapci a děvčaty přibližně stejný. Druhá část předpokladu byla jednoznačně potvrzena, jelikož vzdělávání věnují děti okolo 10 % z celkové doby a zbytek času věnují hraní her, sociálním sítím, surfování na internetu, sledováním filmů a poslouchání hudby a to i přes zjištění, že jsou jim výukové programy poměrně často nabízené ve škole.

Verifikace: Výsledky byly verifikovány s výzkumem s názvem „*Závislost na počítači a počítačových hrách*“. Autorka: Adéla Šustová, období šetření: 26.3.2011 až 3.4.2011, počet respondentů: 1324. U otázky „Kolik hodin denně strávíte u počítače?“ dospěla ve věkové kategorii 15 až 20 let k výsledku, kdy více jak 50% respondentů uvedlo dobu věnovanou počítači mezi 3-5 hodinami. Rozdíl děvčaty a chlapci taktéž není nijak zásadní a pohybuje se v rozmezí 10%, což jsou hodnoty přibližně shodné. (Šustová 2011)

Předpoklad P3. byl potvrzen a průzkumem bylo prokázáno, že dívky skutečně více času tráví na sociálních sítích než hraním her, kdy na těchto sítích tráví téměř polovinu veškerého času stráveného u počítače. Každá druhá dívka uvedla, že hry nehraje vůbec. Chlapci na sociálních sítích tráví přibližně pětinu času a více času věnují hraní her, kterým věnují přibližně třetinu celkového času stráveného na počítači. Z chlapců uvedlo, že hry nehraje pouhých 6 % dotázaných.

Předpoklad P4. byl ve větší míře potvrzen. Chlapci hrají především akční hry, u kterých k nejoblíbenějším patří tituly ze série GTA a Medal of Honor, které obsahují velkou mírou násilí, vulgárního a erotického obsahu a byly v hodnocení systému PEGI doporučeny starším hráčům. Dívky tyto hry hrají podstatně méně, nicméně ani dívky se těmto hrám zcela nevyhýbají a jsou též vystaveny riziku ovlivnění psychického vývoje tímto nevhodným obsahem.

Předpoklad P5. byl potvrzen a děti ve velké míře využívají možnosti stažení nelegálního softwaru, her, hudebních a video nahrávek z internetu, čímž vystavují především své rodiče riziku finančního postihu, či trestního stíhání, a to i přes zjištění, že většina dotázaných zná případná rizika svého chování.

Předpoklad P6. byl potvrzen a téměř všechny děti používají sociální síť Facebook a jelikož věk dětí v 6. a 7. třídě je obvykle 11 a 12 let, je zřejmé, že děti v těchto ročnících používají Facebook proti stanoveným podmínkám registrace účtu a musí tedy uvést fiktivní věk. Průzkumem bylo zjištěno, že děti mají na Facebooku nejčastěji okolo 250 přátel, z čehož téměř třetinu neznají osobně. Tento fakt značně zvyšuje riziko setkání dítěte s osobou, která by se mohla pokusit dítě zneužít některým ze způsobů popsaným v kapitole 5.1. Tato rizika se zvyšují i počtem fotografií, v tomto ohledu jsem ovšem nedospěl ve svém výzkumu k závěru, který by jasně prokázal vysoké množství fotografií u většiny mládeže a průměrná hodnota se pohybuje většinou okolo 30 fotografií. Zajímavým zjištěním by však mohl být fakt, kolik z těchto fotografií odesílají děti na Facebook přímo z mobilních telefonů a zda s nimi odesílají i informace o GPS poloze, což dnes většina chytrých telefonů běžně umožňuje a tato data by mohla být velmi cenná pro případného útočníka.

Verifikace: Výsledky byly verifikovány s výzkumem názvem „*Závislost na počítači a počítačových hrách*“. Autorka: Adéla Šustová, období šetření: 26.3.2011-3.4.2011, počet respondentů: 1324. U otázky „Vlastníte profil na sociální síti Facebook?“ dospěla ve věkové kategorii 10 až 20 let k výsledku, kdy 99,8% respondentů vlastní profil na sociální síti Facebook. Rozdíl mezi děvčaty a chlapci taktéž není nijak zásadní a pohybuje se v rozmezí 10 %, což jsou hodnoty přibližně shodné. (Šustová 2011)

Předpoklad P7. byl výzkumem potvrzen. 90,6 % žáků zná pojem kyberšikana. Z těchto žáků se s kyberšikanou nikdy nesešlo 63 %, zbytek žáků se s ní již setkal a 2,3

% žáků uvedlo, že se s ní setkávají častěji. Z výsledků usuzuji, že se žáci setkávají s kyberšikanou poměrně často a je to značně rozšířený jev na základních školách. Dále lze předpokládat, že část žáků, kteří uvedli, že se s kyberšikanou nesetkali, se s ní mohli setkat, jen rozpoznat hranici, kdy se již jedná o kyberšikanu a kdy ne. Z grafu č. 20 je zřejmé, že žáci se více setkávají s kyberšikanou ve vyšších ročnících.

Verifikace: Výsledky byly verifikovány s výzkumem názvem „*Kyberšikana - žáci*“. Autor: Neuveden, období šetření: 31.10.2013 - 28.11.2013, počet respondentů: 176. U otázky č. 8 „Už jsi se někdy setkal s kyberšikanou?“ uvedli respondenti převážně ve věku 11 až 18 let odpověď „Ano“ ve 28,4 %, což přibližně odpovídá hodnotě zjištěné mým průzkumem. (Neuveden 2013)

Předpoklad P8. byl výzkumem potvrzen a pouze čtvrtina dotázaných uvedla, že stránky s erotickým či vulgárním obsahem nenavštívila. Většina dotázaných uvádí, že se na tyto stránky dostala omylem, nicméně 27,7% navštěvuje takovéto stránky občas a 7,3 % často. Často nebo občas tyto stránky navštěvují spíše žáci vyšších ročníků, což je pravděpodobně způsobeno sexuálními dospíváním jedinců a zvýšením zájmu o lidskou sexualitu.

6.5 Závěr

Cílem této práce bylo ukázat, jakým způsobem žáci šestých až devátých tříd využívají počítače a výpočetní techniku, zhodnotit a upozornit na možná rizika, se kterými se mohou setkat. Všechna nejčastější a nejdůležitější témata byla vysvětlena v teoretické části, kdy velká část byla věnována právě rizikům, jejich minimalizaci a doporučením, kam se v případě zjištění problému obrátit. Mým cílem bylo ukázat tuto problematiku z celkového pohledu, kdy by i tzv. „*počítačovní přistěhovalci*“¹⁶, pro které je většina termínů neznámá, po přečtení této práce měli základní představu, s čím vším je možné se na počítači setkat a jaká hrozí především jejich dětem rizika a ty snáze u dětí odhalit v případě již vzniklých problémů. Znalost těchto základních pojmů dále může snáze nasměrovat čtenáře k vyhledání podrobnějších informací.

V analytické části se snažím na základě průzkumu předložit výsledky, které by měly ukázat, jak moc jsou daná témata aktuální mezi žáky druhého stupně základních škol a kde jsou žáci a v jaké míře skutečně ohroženi. Při vyhodnocení dotazníků jsem se snažil hledat rozdíly mezi chlapci a děvčaty. Pokud to bylo u daného tématu vhodné, tak i mezi jednotlivými ročníky základní školy. Ačkoli jsem se předem seznámil s problematikou tvorby dotazníků a dotazník generoval poměrně dobré výsledky, které jsem převážně ověřil pomocí jiných výzkumů na podobné téma, dnes bych se snažil především zpřesnit formulace jednotlivých otázek a snížit jejich celkový počet. I přesto z výzkumu jasně vyplynulo, že se těmito tématy má smysl dále zabývat a především s nimi seznamovat děti, jelikož rizika jsou poměrně vysoká a v mnoha případech jsou příznaky velmi těžko rozpoznatelné. Především příliš dlouhé sezení u počítače může vést u dětí k celoživotním fyzickým problémům.

Je tedy především na rodičích, aby ochránili své děti před všemi těmito riziky a to je možné jen tehdy, pokud mají o těchto rizicích alespoň základní představu. Tím ovšem nechci říct, že by měli počítač svým dětem zakazovat, či jinak odpírat, ale je zapotřebí děti na

¹⁶ Termín převzatý z knihy Lenky Eckertové a Daniela Dočekala - Bezpečnost dětí na internetu označující především věkovou kategorii uživatelů, kteří se nenarodili v době počítačů, ale dostali se k nim až v pozdějším věku

daná rizika upozornit a případně jim dopřát dostatek jiných aktivit tak, aby se pro ně nestal počítač jediným prostředkem zábavy a trávením volného času.

6.6 Doporučení

Vzhledem k čím dál větší oblibě tabletů a chytrých telefonů, které umožňují v dnešní době připojení k internetu téměř kdekoli a velké množství dětí již vlastní tato zařízení a jistě budou tato zařízení v brzké době stejně rozšířená, jako jsou dnes mobilní telefony, bylo by jistě přínosné se hlouběji věnovat tomuto novému fenoménu. Nabízí se mnoho otázek, kdy o jedné jsem se již zmiňoval v analytické části a to je problematika GPS modulů v těchto zařízeních, které umožňují odesílat informace o poloze. Dále je pravděpodobné, že tyto zařízení budou nadále prodlužovat dobu, kdy děti budou tzv. on-line a je otázkou, kam až se může tento trend v budoucnu posunout a jaké bude mít neustálé připojení k internetu následky.

7 POUŽITÉ ZDROJE LITERATURY

ADACHI, Paul a Teena WILLOUGHBY. 2011. *The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence?*. American Psychological Association. Dostupné z :

<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/vio-1-4-259.pdf>.

BEZPEČNĚ-ONLINE. 2012. Kyberšikana: co všechno se pod tím skrývá?. *Bezpecne-online* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://www.bezpecne-online.cz/surfuj-bezpecne/komunikace-se-svetem/kybersikana-co-vsechno-se-pod-tim-skryva.html>

BRDIČKA, Bořivoj. 2003. 4. ZAVÁDĚNÍ INTERNETU DO ŠKOL. [cit.]Dostupné z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/role/ka41.htm>

BROŽ, Josef. 2006. Počítače a zdravotní problémy. [cit.]Dostupné z: <http://www.svethardware.cz/pocitace-a-zdravotni-problemy/13626>

ČERNÝ, Michal. 2008. O internetových encyklopediích. [cit.]Dostupné z: <http://blog.lupa.cz/cerny/o-internetovych-encyklopediich/>

ČÍRTKOVÁ, Ludmila, Petra VITOUŠOVÁ a a KOLEKTIV. 2007. *Pomoc obětem (a svědkům) trestných činů*. Praha: Grada Publishing, a. s. Dostupné z: <http://www.upss.cz/products/pomoc-obetem-a-svedkum-trestnych-cinu-prirucka-pro-pomahajici-profese-on-line/>.

DĚDIČEK, Dominik. 2010. *Facebook jednoduše*. Brno: Computer Press, a.s.

DOČEKAL, Daniel. 2011. Nejenom doma může dítě napáchat škodu.. [cit.]Dostupné z: <http://www.microsoft.com/cze/legalnisoftware/clanky/rodice/skoda-nejenom-doma.aspx>

DOČEKAL, Daniel. 2012. Taky vám vaše dítě říká něco o tom "ať mu to stáhnete"?. [cit.]Dostupné z: <http://www.microsoft.com/cze/legalnisoftware/clanky/rodice/taky-vam-ditko-rika.aspx>

DVOŘÁK, Jan. 2008. Jaké hrozí nebezpečí v oblasti informačních technologií?. *Firebrno* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://www.firebrno.cz/vase-cesty-k-bezpeci/jake-hrozi-nebezpeci-v-oblasti-informacnich-technologiei>

E-BEZPEČÍ. 2012. 95 procent případů kyberšikany je realizováno z žertu. *E-Bezpečí* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kyberikana/508-95procent>

E-BEZPEČÍ. 2009. Co je kyberšikana?. *E-Bezpečí* [online]. [cit.]Dostupné z: Co je kyberšikana?

ECKERTO VÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL. 2013. *Bezpečnost dětí na internetu*. Brno: Computer Press.

HLADIŠ, Petr. 2001. Jak poznáme dobrý výukový program?. [cit.]Dostupné z: <http://www.ceskaskola.cz/2001/09/petr-hladis-jak-pozname-dobry-vyukovy.html>

[HTTP://WWW.PORNO.CZ/ENTER.PHP](http://www.porno.cz/enter.php). 2013. .

[HTTP://WWW.SVETHARDWARE.CZ/POCITACE-A-ZDRAVOTNI-PROBLEMY/13626](http://www.svethardware.cz/pocitace-a-zdravotni-problemy/13626). 2013. .

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/](https://www.facebook.com/). 2013. .

INFOGRAM a Miluše MÍRKOVÁ. n. d. Internet jako informační médium. *Infogram* [online]. [cit. 2013]. Dostupné z: <http://www.infogram.cz/article.do?articleId=1755>

KOPECKÝ, Kamil. 2012. 95 procent případů kyberšikany je realizováno z žertu. [cit.]Dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kyberikana/508-95procent>

KOPECKÝ, Kamil. 2013. *Opravdu je sledování pornografie dětmi v pohodě?*. Dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/723-komentar-sledovani-porna>.

KOPECKÝ, Kamil a Veronika KREJČÍ. 2010. *Rizika Virzuální komunikace*. Olomouc: NET UNIVERSITY s.r.o. Dostupné z: <https://www.google.cz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&shttp://www.e-nebezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/materialy-pro-studium-studie-atd?download=10%3Abrozura>.

KOPECKÝ, Kamil. 2010. Stalking a kyberstalking. Olomouc [cit.]. Dostupné z: <http://www.e-nebezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/materialy-pro-studium-studie-atd>
Realizováno v rámci projektu: Nebezpečné komunikační jevy pro učitele se zaměřením na kyberšikany, kyberstalking, kybergrooming a další sociálně-patologické jevy.

KOPECKÝ, Kamil. 2011. Úvod do problematiky netolismu. *E-Bezpečí* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>

KRČMÁŘOVÁ, Barbora, Kristýna VACKOVÁ, Jana HÝBNEROVÁ, Lenka VELIČKOVÁ HULANOVÁ, Aneta LANGROVÁ, Barbora MALÍKOVÁ a Peter PORUBSKÝ. 2012. *Děti a online rizika*. Praha: Sdružení Linka bezpečí 2012. Dostupné z: <http://www.linkabezpeci.cz/webmagazine/articles.asp?ida=740&idk=393>.

KUČERA, Roman. 2011. Mark Zuckerberg, miliardář z kolejí. [cit.]Dostupné z: <http://www.cnews.cz/mark-zuckerberg-miliardar-z-koleji>

KULHÁNKOVÁ, Hana a Jakub ČAMEK. 2010. *Fenomén facebook*. Kladno: Jakub Čamek - BigOak.

MÁJSKÝ, Michal a Václav DOHNAL. 2011. Aplikace pro Facebook od základů – díl I. [cit.]Dostupné z: <http://www.zdrojak.cz/clanky/aplikace-pro-facebook-od-zakladu-dil-i/>

MAŠKOVÁ, Anna, Kateřina LUKÁŠOVÁ, Rastislav PACÁK a Jana BRANDEJSOVÁ. 2012. *NEZÁKONNÝ A NEVHODNÝ OBSAH NA INTERNETU*. Národní centrum bezpečnějšího internetu. Dostupné z :www.ncbi.cz/category/6-metodiky-ucebni-materialy?download=39.

MAŠKOVÁ, Anna, Kateřina LUKÁŠOVÁ, Rastislav PACÁK a Jana BRANDEJSOVÁ. 2012. *Nezákoný a nevhodný obsah na internetu*. Národní centrum bezpečnějšího internetu. Dostupné z: <http://www.ncbi.cz/category/6-metodiky-ucebni-materialy?download=39%E2%80%8E>.

MICROSOFT. 2013. Rizika používání nelegálního softwaru. [cit.]Dostupné z: <http://www.microsoft.com/cze/legalnisoftware/prevence-a-rizika/rizika.aspx>

MICROSOFT. 2011. Třetina českých dětí stahuje software z pochybných zdrojů.. [cit.]Dostupné z: <http://www.microsoft.com/cze/legalnisoftware/clanky/deti/tretina-deti.aspx>

MLČOCH, Zbyněk. 2009. Závislost na počítači a internetu - léčba, 26 rad. [cit.]Dostupné z: <http://www.zbynekmlcoch.cz/informace/texty/pocitace-internet/zavislost-na-pocitaci-a-internetu-lecba-26-rad>

NYGRÝN, Pavel a David SLÁMA. 2012. Černobíle: Má ještě smysl klasické blogování?. [cit.]Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/cernobile-ma-jeste-smysl-klasicke-blogovani/sc-3-a-165127/default.aspx>

NYGRÝN, Pavel. 2011. Historie počítačů: Od elektronky po internet. [cit.]Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/historie-pocitacu-od-elektronky-po-internet/sc-3-a-147343/default.aspx>

ONDROVÁ, Martina. 2011. *Jaká je rodičovská mediace v souvislosti s hraním edukativních počítačových her u dětí mladšího školního věku*.

SEXTING. n. d. Sexting a právo. *Sesting* [online]. [cit. 2013]. Dostupné z: <http://www.sexting.cz/>

SEZNAM. n. d. Zásady bezpečnosti při užívání internetu. *Seznam* [online]. [cit. 2013]. Dostupné z: <http://napoveda.seznam.cz/cz/login/zasady-bezpecnosti/>

SLÁMA, David. 2009. Chléb a hry: Historie počítačových her. [cit.]Dostupné z: <http://www.zive.cz/Clanky/Chleb-a-hry-Historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

ŠMAHEL, David. 2003. *Psychologie a Internet: Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.

VACULÍK, Martin. 1999. *Elektronické hry a agrese*. Brno: Psychologický ústav AV ČR.

VACULÍK, Martin. 1999. Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci. . Brno: Psychologický ústav AV ČR.

VITÁSEK, Jakub. 2011. Co je Facebook Timeline a jak jej zprovoznit už nyní?. [cit.]Dostupné z: <http://pcworld.cz/internet/co-je-facebook-timeline-a-jak-jej-zprovoznit-uz-nyni-20948>

WIKIPEDIA. 2013. Blog. *Wikipedia* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Blog>

WIKIPEDIA. 2013. Chat. *Wikipedia* [online]. [cit.]Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Chat>

WIKIPEDIA. 2013. Sociální síť. [cit.]Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A1ln%C3%AD_s%C3%ADt%C4%9B

WIKIPEDIA. 2013. Wikipedia. [cit.]Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Hlavn%C3%AD_strana

ZEMANOVÁ, Petra, Zuzana RUČKOVÁ a A KOL.. 2001. *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press.

8 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1 Přihlašovací stránka Facebooku	17
Obrázek č. 2 Přihlašovací stránka	34
Obrázek č. 3 Správný posed u počítače	47

9 SEZNAM GRAFŮ

Graf č. 1 Vybavenost domácností ICT	52
Graf č. 2 Připojení k internetu	52
Graf č. 3 Vybavenost chytrými telefony	53
Graf č. 4 Rozdělení činností - dívky	56
Graf č. 5 Rozdělení činností - chlapci	57
Graf č. 6 Nejčastěji hrané typy her	58
Graf č. 7 Nejčastěji hrané typy her - chlapci	59
Graf č. 8 Nejčastěji hrané typy her - dívky	60
Graf č. 9 Nejoblíbenější hry - chlapci	62
Graf č. 10 Nejoblíbenější hry - dívky	62
Graf č. 11 Nelegální kopie her	63
Graf č. 12 Nelegální software	64
Graf č. 13 Stahování filmů a muziky	65
Graf č. 14 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu	66
Graf č. 15 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu podle ročníku	67
Graf č. 16 Sociální sítě	67
Graf č. 17 Znalost pojmu kyberšikana	69
Graf č. 18 Setkal/a ses s kyberšikanou?	69
Graf č. 19 Oběti kyberšikany	70
Graf č. 20 Kyberšikana podle ročníků	71
Graf č. 21 Setkání se stránkami s erotickým a vulgárním obsahem	72
Graf č. 22 Žáci navštěvující občas, nebo často erotické stránky podle ročníků	72
Graf č. 23 Znalost desatera bezpečného internetu	73
Graf č. 24 Používání výukových programů	74
Graf č. 25 Byl ti nějaký výukový program nabídnut ve škole?	75

10 SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1 Složení respondentů	51
Tabulka č. 2 Doba na počítači - školní den.....	54
Tabulka č. 3 Doba na počítači - víkend	54
Tabulka č. 4 Rozdělení činností - dívky	55
Tabulka č. 5 Rozdělení činností - chlapci.....	56
Tabulka č. 6 Nejčastěji hrané typy her	58
Tabulka č. 7 Nejčastěji hraný typy her - chlapci	59
Tabulka č. 8 Nejčastěji hrané typy her - dívky	60
Tabulka č. 9 Nejoblíbenější hry - chlapci	61
Tabulka č. 10 Nejoblíbenější hry - dívky	62
Tabulka č. 11 Nelegální kopie her	63
Tabulka č. 12 Nelegální software	64
Tabulka č. 13 Stahování filmů a muziky	65
Tabulka č. 14 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu	65
Tabulka č. 15 Povědomí o riziku držení a šíření nelegálního obsahu podle ročníku	66
Tabulka č. 16 Sociální sítě.....	67
Tabulka č. 17 Facebook	68
Tabulka č. 18 Znalost pojmu kyberšikana	68
Tabulka č. 19 Setkal/a ses s kyberšikanou?	69
Tabulka č. 20 Oběti kyberšikany	70
Tabulka č. 21 Kyberšikana podle ročníků	70
Tabulka č. 22 Setkání se stránkami s erotickým a vulgárním obsahem	71
Tabulka č. 23 Žáci navštěvující občas, nebo často erotické stránky podle ročníků	72
Tabulka č. 24 Znalost desatera bezpečného internetu	73
Tabulka č. 25 Používání výukových programů	74
Tabulka č. 26 Byl ti nějaký výukový program nabídnut ve škole?	75

11 PŘÍLOHY

Příloha 1.

Význam nálepek ratingového systému hodnocení her PEGI



PEGI 3

Obsah her, označených tímto ratingem je považován za vhodný pro všechny věkové skupiny. Jistá úroveň násilí je (v humorném kontextu) akceptovatelná (Bugs Bunny nebo Tom & Jerry). Dítě by nemělo asociovat postavu na obrazovce s postavami reálného života, hra neustále naznačuje, že jde o čistou fantazii. Hra neobsahuje zvuky ani scény, které by mohly dítě vyděsit, nenarazíte v ní ani na vulgární výrazy.



PEGI 7

Hry, které by mohly být normálně ohodnoceny nálepkou PEGI 3, ale obsahují scény, které mohou nahánět hrůzu.



PEGI 12

Hry označené tímto ratingem mohou zobrazovat určitou míru násilí, stále však pouze vůči fantazijním postavám. Násilí vůči lidem nebo zvířatům nesmí být vyjádřeno graficky. Náhota může být do určité míry zobrazena, případné vulgární projevy musí být mírné a bez sexuálního významu.



PEGI 16

Tento rating upozorňuje na to, že násilí nebo sexuální aktivity jsou ve hře zobrazené stejně, jako reálném životě. Jejich hráčů by se měli vyrovnat s extrémnější vulgární mluvou, používáním tabáku a drog a vykreslením kriminálních aktivit.



PEGI 18

Klasifikace pro dospělé je aplikována, pokud je ve hře přítomno zobrazení hrubého násilí nebo specifických druhů násilí. Hrubé násilí je velmi složité definovat, protože jeho úroveň je v mnoha případech velmi subjektivní, ale obecně může být definováno, jako podoba násilí, která může v hráči způsobit odpor.

Popis na zadní straně balení hry indikuje hlavní důvody, proč hra získala určitý rating. Jde o osm označení představujících tyto druhy obsahu: násilí, vulgární mluva, riziko drog, sex, diskriminace, gamblerství a online hry s dalšími lidmi.



Vulgární mluva

Hra obsahuje vulgární mluvu



Diskriminace

Hra obsahuje vylíčení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci



Drogy

Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog



Strach

Hra může nahánět strach nebo děsit male děti



Gamblerství

Hra podporuje nebo učí gamblerství



Sex

Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy



Násilí

Hra obsahuje prvky násilí



Online

Hra může být hrána online

Příloha č. 2

Dotazník_ZŠ_2st_žáci

*Povinné pole

1. Zaškrtni do jaké chodíš třídy. *

	6	7	8	9
ročník	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Jakého jsi pohlaví? *

- Žena
 Muž

Domácnost - vybavení

3. Kolik máte doma stolních počítačů? *

To jsou ty, kde je zvlášť monitor a pod stolem bedna.

0 ▾

4. Kolik máte doma notebooků? *

0 ▾

5. Kolik máte doma tabletů? *

0 ▾

6. Kolik máte doma herních konzolí? *

(xbox, playstation, nintendo atd.)

0 ▾

8. Máte doma připojení k internetu? *

- Ano
 Ne

9. Máš "chytrý" telefon (smartphone)? *

Obvykle dnes dotykový telefon s operačním systémem (Symbian, Android, iOS, Windows mobile....)

- Ano
 Ne
 Nevím

Čas

11. Kolik průměrně strávíš času u počítače ve školní den? (po škole) *

(platí i pro herní konzole, tablety, notebooky)

- méně než 0,5 hodiny
 1 hodinu
 1,5 hodiny
 2 hodiny
 2,5 hodiny
 3 hodiny
 3,5 hodiny
 4 hodiny
 4,5 hodiny
 5 hodin
 Jiné:

12. Kolik průměrně strávíš času u počítače o víkendu? *

(platí i pro herní konzole, tablety, notebooky)

méně než 0,5 hodiny

1 hodinu

1,5 hodiny

2 hodiny

2,5 hodiny

3 hodiny

3,5 hodiny

4 hodiny

4,5 hodiny

5 hodin

Jiné:

13. Rozdělení času - POZOR - po rozdělení bodů musí být součet všech pěti čísel 20 !!!!!

Máš 20 bodů. Pokus se je rozdělit podle toho, kolik času věnuješ jednotlivým činnostem na počítači.

(př. přes polovinu času trávím hraním her - 12b., dost se věnuji facebooku - 5b., někdy jen tak surfuji - 2b., na počítači se učím zcela mimořádně - 1b., na video na počítači nekoukám - 0b. ==> 12+5+2+1 = 20b.)

Hraní her *

(hraní běžných her i her přes internet / Facebook)

▼

Surfování na internetu *

(nakupování, čtení článků a zpráv atd.)

▼

Filmy / hudba *

(čas strávený sledováním filmů, videoklipů - youtube, atd.)

0 ▾

Sociální sítě, chat *

(čas strávený komunikací s přáteli - facebook, skype, icq atd.)

0 ▾

Vzdělávání / učení *

(čas strávený přípravou do školy, čtení naučných stránek, výukové programy, atd.)

0 ▾

Hry

14. Zaškrtni tři typy her, které hraješ nejčastěji.

Pokud si nejste jisti oblíbeným žánrem, můžete hru vyhledat na serveru www.bonusweb.cz a v kartě hry je žánr popsán. Pokud vůbec nevíš, tak otázku přeskoč.

- Adventura (point and click, textové...např. Monkey Island, Broken Sword, Machinarium atp.)
- Akční počítačová hra (3D střílečky...např. Call of Duty, Crysis, Wolfenstein atp...)
- Arkáda (plošinovka, bojovka, logická, sportovní, závodní...např. Arkanoid, Super Mario Bros atp.)
- Strategie (Tahové, budovatelské, reálné...např. Age of Empire, Heroes...atp.)
- Simulátor (Sportovní, letecký, automobilový ...např. Fifa, Nhl, Need for Speed...atp.)
- Hra na hrdiny (RPG) (Akční, epické, MMORPG - online multiplayer...např. Diablo, Gothic, World of Warcraft)
- Nezávislé (např.: Minecraft, Teraria, atd.)
- Hry nehraji
- Jiné:

15. Napiš žebříček tří her, které se ti líbí nejvíc.

(Např.: 1.místo: Starcraft II, 2.místo: Gothic 3, 3.místo: Nhl 09)

1.

2.

3.

Softwarová kriminalita

17. Hraješ nelegální (pirátské) kopie her? *

- Ano, naprostá většina her které hraji, jsou nelegální kopie
- Snažím se hledat alternativu zdarma, ale větší část her jsou nelegální kopie
- Málokdy hraju pirátskou kopii, vlastním většinou legální hry
- Jsem zásadně proti pirátství a hraji pouze zakoupené hry
- Nehraji hry, nebo nevím, zda jsou legálně pořízené

18. Používáš nelegální software? *

(např. operační systém Windows, Microsoft Office atp...)

- Ano, většina placeného softwaru který mám, je nelegální
- Snažím se hledat alternativu zdarma, ale využívám i nelegální software
- Pouze ve výjimečných případech
- Jsem zásadně proti pirátství a potřebný software mám zakoupený
- Nevím, zda používám nelegální software

19. Stahuješ filmy a muziku z internetu? *

- Stahuji velmi často
- Občas si něco stáhnu
- Zásadně nic nestahuji a filmy a muziku nakupuji
-

20. Viš co ti hrozí za držení a šíření nelegálního softwaru, videa, hudby a her? *

- Ano
- Ne

Sociální sítě

21. Jaké používáš sociální sítě? *

- Facebook
- Twitter
- Google+
- Myspace
- Lidé
- Spolužáci
- Líbímseti
- Nepoužívám sociální sítě
- Jiné:

Facebook

(tato sekce je určená pro uživatele Facebooku, pokud jej nepoužíváte, můžete přeskočit na sekci bezpečnost)

22. Kolik máš přátel na Facebooku?

23. Kolik jich znáš osobně?

24. Kolik máš na facebooku fotek?

Bezpečnost

25. Víš co znamená pojem Kyberšikana? (aniž by jsi se podíval teď na internet) *

- Ano
- Ne

26. Setkal/a ses s kyberšikanou? *

- Často, i několikrát ročně
- Ano, již jsem se setkal/a, ale bylo to vyjimečně
- Ještě jsem se s ní nesetkal/a

27. Stal/a ses její obětí? *

- Ano
- Ne

28. Navštívil/a jsi stránky s erotickým, či jinak vulgárním obsahem? *

- Ano, často je navštěvuji
- Občas ano
- Zabloudil jsem na ně omylem (např. přes reklamní banner)
- Ne, nikdy jsem takové stránky nenavštívil/a

30. Znáš desatero bezpečného internetu? *

- Ano
- Ne

Bezpečnost

25. Víš co znamená pojem Kyberšikana? (aniž by jsi se podíval teď na internet) *

- Ano
- Ne

26. Setkal/a ses s kyberšikanou? *

- Často, i několikrát ročně
- Ano, již jsem se setkal/a, ale bylo to vyjimečně
- Ještě jsem se s ní nesetkal/a

27. Stal/a ses její obětí? *

- Ano
- Ne

28. Navštívil/a jsi stránky s erotickým, či jinak vulgárním obsahem? *

- Ano, často je navštěvuji
- Občas ano
- Zabloudil jsem na ně omylem (např. přes reklamní banner)
- Ne, nikdy jsem takové stránky nenavštívil/a

29. Myslíš si, že se chováš bezpečně na internetu? *

- Ano, zajímám se o tuhle problematiku a snažím se chovat bezpečně
- Aktivně se nezajímám, ale snažím se chovat bezpečně
- Myslím, že se nechovám bezpečně

Výuka

31. Používáš nějaký výukový program? *

- Ano často
- Občas
- Hodně vyjimečně
- Nikdy jsem nic takového nepoužil/a

32. Byl ti nějaký výukový program nabítnut ve škole při výuce? *

- Ano často
- Občas
- Hodně vyjimečně
- Nikdy nám nic takového nikdo nenabídl