Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Sociální sítě a online hry v době koronavirové pandemie

Diplomová práce

2022 Bc. Denisa Drahokoupilová

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	**Bc. Denisa Drahokoupilová**
Osobní číslo:	**H20370**
Studijní program:	**N0111P190001 Resocializační pedagogika**
Téma práce:	**Sociální sítě a online hry v době koronavirové pandemie**
Zadávající katedra:	**Katedra věd o výchově**

Zásady pro vypracování

Diplomová práce pojednává o vlivu sociálních sítí a online her v době koronavirové pandemie. V teoretické části je zahmuta závislost na sociálních sítích a online hrách, nástrahy spojené s užíváním těchto sítí (sexuální obtěžování, sexting, zneužití informací atd.), kyberšikana spojená s hraním online her, trávení volného času na sociálních sítích a současný fenomén „youtuberů a influencerů". V praktické části diplomové práce je uvedeno kvantitativně orientované výzkumné šetření, provedené pomocí dotazníku na studentech středních a vysokých škol, tedy ve věku 15-26 let. Šetření se zaměřuje na vliv sociálních sítí a online her během pandemie, na trávení volného času respondentů, ale i vztahu k distanční výuce.

Rozsah pracovní zprávy:
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BLINKA, Lukáš. Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální sítě : diagnostika závislosti na internetu : prevence a léčba. Praha: Grada, 2015. 198 s. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.
BOYD, Danah. Je to složitější: sociální život teenagerů na sociálních sítích. Přeložil Lukáš NOVÁK. Praha: Akropolis, 2017. 301 s. ISBN 978-80-7470-165-8.
CLARK, Neils a P. Shavaun SCOTT. Game addiction: The Experience and the Effects. Jefferson: McFarland, 2009. 211 p. ISBN 978-0786443642.
LORENTZ, Pascaline, David ŠMAHEL, Monika METYKOVÁ a Michelle F. WRIGHT, ed. Living in the digital age: self-presentation, networking, playing, and participating in politics. Brno: Masarykova univerzita, 2015. ISBN 978-80-210-7811-6. (online : pdf)
SPITZER, Manfred. Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno: Host, 2014. 341 s. ISBN 978-80-7294-872-7.
SPITZER, Manfred. Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. Přeložil Iva KRATOCHVÍLOVÁ. Brno: Host – vydavatelství, 2016. 388 s. ISBN 978-80-7491-792-9.

Vedoucí diplomové práce: **PhDr. Mgr. Ilona Ďatko, Ph.D.**
Katedra věd o výchově

Datum zadání diplomové práce: **1. května 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **1. května 2022**

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D. v.r.
děkan

Ing. Jaroslav Myslivec, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 1. května 2021

Prohlášení

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích _____

Bc. Denisa Drahokoupilová

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní PhDr. Mgr. Iloně Ďatko, Ph.D. za odborné vedení práce a kritické připomínky při tvorbě této diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat paní Mgr. et Bc. Michaele Frűhbauerové za cenné rady, vstřícnost a připomínky, které mi rovněž při tvorbě této práce velmi pomohly. Poděkování si zaslouží i respondenti, jež se zúčastnili mého výzkumného šetření. V poslední řadě bych chtěla poděkovat své rodině a blízkým přátelům za podporu během celého studia a psaní práce.

Anotace

DRAHOKOUPILOVÁ, Denisa. *Sociální sítě a online hry v době koronavirové pandemie.* Pardubice: Filozofická fakulta Univerzity Pardubice, 2022. 97 s. Diplomová práce.

Diplomová práce se zaměřuje na problematiku sociálních sítí a online her v době koronavirové pandemie. Teoretická část vymezuje základní pojmy, jako je kyberšikana, sociální sítě a počítačové hry. Dále se práce zabývá závislostním chováním na mobilních telefonech, sociálních sítích a počítačových hrách, internetovými riziky ohledně falešných zpráv a rizikovým sexuálním chováním spojeným s užíváním sociálních sítí, konkrétně sextingem, kyberstalkingem, webcam trollingem a kybergroomingem. Práce v poslední teoretické kapitole uvádí dělení počítačových her a rizikové chování spojené s online hraním. Praktická část popisuje kvantitativní výzkumné šetření založené na online dotazníkovém sběru dat, jehož cílem bylo zjistit aktivitu v prostředí internetu u vybraných studentů středních a vysokých škol.

Klíčová slova: sociální sítě, počítačové hry, kyberšikana, rizikové chování online, závislost na mobilním telefonu a sociálních sítích, závislost na počítačových hrách

Annotation

DRAHOKOUPILOVÁ, Denisa. *Social networking sites and online games during the coronavirus pandemic.* Pardubice. Faculty of Arts and Philosophy. University of Pardubice, 2022. 97 pp. Diploma Degree Thesis.

The diploma thesis is focused on the social networking sites and online games problematic during the coronavirus pandemic. The theoretical part outlines the basics concepts like cyberbullying, social networking sites and computer games. Furthermore, the work deals with mobile phones and social networking sites addiction, gaming addiction, internet risks regarding fake news and online risk sexual behavior, especially sexting, cyberstalking, webcam trolling and cybergrooming. The work contains divisions of computer games and risk behavior while online gaming in the last theoretical part. The practical part describes the quantitative research based on the online questionnaire survey. The main objective of the research was to find the students activity in cyber space.

Keywords: social networking sites, computer games, cyberbullying, online risk behaviors, social media and mobile phone addiction, computer games addiction

Obsah

Úvod 10
1 Společnost a online problematika v současné době 11
1.1 Koronavirová pandemie 14
2 Sociální sítě 17
2.1 Vymezení a charakteristika sociálních sítí 18
2.2 Závislost na mobilním telefonu a sociálních sítích 21
2.3 Kyberšikana 25
2.3.1 Rozdíly mezi kyberšikanou a šikanou 29
2.4 Další rizika sociálních sítí 31
2.4.1 Online disinhibice 32
2.4.2 Sexting, kyberstalking, webcam trolling, kybergrooming 34
2.4.3 Dezinformace, clickbait, spam, fake news, hoax 37
2.4.4 Sociální inženýrství 40
2.5 Trestná činnost na internetu a sociálních sítích 41
2.6 Fenomén influencerů a youtuberů 46
3 Online hry 48
3.1 Dělení počítačových her 50
3.2 Kyberšikana a rizikové chování spojené s hraním online her 52
3.2.1 Závislost na online hrách 53
3.2.2 Platby ve hrách 55
3.2.3 Komunikace mezi hráči 56
4 Výzkumné šetření zaměřené na užívání sociálních sítí a hraní online her u středoškolských a vysokoškolských studentů 57
4.1 Vztah k resocializační pedagogice 57
4.2 Výzkumný problém, dílčí cíle a hypotézy 58
4.3 Metoda a průběh sběru dat 60
4.4 Charakteristika respondentů 61

4.5 Prezentace výsledků výzkumného šetření 63
4.6 Vyhodnocení výzkumného šetření 83
4.7 Shrnutí výzkumného šetření 87
Závěr 89
Seznam použitých zdrojů 91
Přílohy 98

Úvod

Diplomová práce se zabývá problematikou sociálních sítí a počítačových her, které v posledních letech nabývají na oblíbenosti nejen mezi dětmi a mladistvými, ale i dospělými jedinci. Téma pro závěrečnou práci jsem si zvolila především z osobních důvodů, jelikož sama příležitostně hraji počítačové hry a na sociálních sítích jsem aktivní každý den, přišlo mi tedy zajímavé se na tuto problematiku zaměřit. Právě během trávení svého volného času, zejména během koronavirové pandemie, jsem si všimla vzrůstající aktivity nejen hráčů počítačových her, ale i uživatelů sociálních sítí.

Cílem teoretické části práce je snaha o zpracování základních informací o sociálních sítích, závislostním chování, rizikovém chování a hraní počítačových her za využití odborné literatury a dostupných pramenů. V praktické části je cílem zjistit aktivitu a čas strávený v online prostoru mezi vybranými studenty středních a vysokých škol.

Práce se ve třech teoretických kapitolách bude věnovat nejen základní problematice sociálních sítí a počítačových her, ale zaměří se i na dílčí části této problematiky. První kapitola uvede současný stav ve společnosti, zejména ve vztahu k závislostnímu chování na mobilním telefonu. Podkapitola bude věnována i koronavirové pandemii, která, dle mého názoru, závislost na sociálních sítích podnítila a poskytla některým jedincům možnost k páchání trestné činnosti či častějšímu rizikovému chování. V kapitole druhé budou hlavním zaměřením sociální sítě. Kromě základní charakteristiky bude vymezena i kyberšikana, závislost na sociálních sítích či mobilních telefonech a trestná činnost spojená s užíváním internetu a sociálních sítí. Samostatná podkapitola bude věnována rizikům, s nimiž se na internetu mohou setkat uživatelé všech věkových kategorií, ať už se jedná o sexuální rizikové chování online nebo například rozeznání důvěryhodnosti a pravdivosti informací šířených nejen na sociálních sítích. V poslední části druhé kapitoly bude v krátkosti představen fenomén influencerů a youtuberů. Třetí kapitola se bude soustředit pouze na počítačové hry, jejich dělení, kyberšikanu a rizikovost spojenou s jejich hraním.

Čtvrtá kapitola bude představovat praktickou část zpracovávající výzkumné šetření provedené dotazníkovou metodou. Dotazníky budou elektronicky rozeslány mezi vybrané studenty středních a vysokých škol, tedy osoby ve věku od 15 do 26 let, s cílem zjistit, jak jsou respondenti aktivní na sociálních sítích, jaké mají zkušenosti s vybranými rizikovými jevy a zda věnují svůj čas i hraní počítačových her.

1 Společnost a online problematika v současné době

V dnešní době si jen málokdo z nás dokáže představit život bez moderních technologií, které se staly součástí života nás všech, napříč všemi věkovými kategoriemi. V předešlých letech by si zřídkakdo dokázal odhadnout, kam až nás chytré telefony, a další vymoženosti současné doby, dovedou. Přes nespočet výhod, jako například neustálý přístup k aktualitám a informacím z celého světa, možnosti kontaktu kdekoliv a kdykoliv s přáteli či rodinou, nastavení budíku či puštění hudby, jsou tu na druhé straně značná negativa, a to například závislost či kyberšikana. Vyváženost času stráveného v online prostoru oproti realitě začíná být problémem u čím dál více lidí.

Musíme si uvědomit, že jedním z hlavních tahounů, kteří nás svádějí k užívání sociálních sítí, a zároveň tedy internetu, jsou přátelé. Přátelství nám odjakživa přináší radost. Rádi trávíme volný čas v okruhu svých přátel, jejichž přítomnost nám pomáhá zahnat nejen depresi, ale i samotu. Podpora a důvěra přátel, sdílení všech možných zážitků, nám způsobuje mnohem větší radost a prožitek, než kdybychom tyto situace prožívali sami. Mít možnost sdílet jakékoli emoce s přáteli je totiž pocit k nezaplacení. Přátelství nám otvírá prostor k tomu, abychom byli sami sebou a cítili se v okruhu svých přátel příjemně a bezpečně.[1]

Sociální média, tedy sítě, ale nevytvářejí prostředí, které by se dalo považovat za zcela bezpečné a ideální prostředí pro přátelské vztahy. Nad našimi profily na sociálních sítích máme úplnou kontrolu a nejčastěji se prezentujeme v momentech, kdy jsme šťastní a spokojení. Dovolená u moře, romantická večeře, výlet s přáteli či trávení času s partnerem. Jen hrstka lidí si troufne dát na svůj profil fotku, kde je smutný či nespokojený a ukazuje nezdar. A čím to je? Svým přátelům v reálném životě se kdykoliv „vybrečíme na rameni“, sdělíme své trable a nezdary, ale na sociálních sítích nikoli. Příčinou je, že na sociálních sítích máme širší okruh „přátel“, kteří ale ve skutečnosti nejsou našimi pravými přáteli v reálném světě. A právě u těchto lidí nám nejvíce záleží na jejich názoru a na tom, co si o nás myslí. Dalo by se říct, že naše životy na sociálních sítích sdílíme hlavně pro druhořadé publikum. U některých jedinců by se dokonce dalo

[1] JESKE, Diane. Friendship and social media: a philosophical exploration. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2019, 160 s. s. 135, 136.

říct, že jejich nejlepšími přáteli jsou právě mobilní telefony, které nosíme v kapse. Na to poukazuje následující výzkum ze Spojených států amerických.[2]

Americká společnost Reviews.org zveřejnila na začátku roku 2022 výzkum týkající se používaní mobilu během dne u Američanů starších 18 let. Výzkumu se zúčastnilo 1 000 respondentů, kteří se svěřili se svými návyky a chováním, které ovlivňuje právě chytré zařízení v kapse. Průměrně každý respondent zkontroluje svůj telefon 344x během dne, což jsou každé 4 minuty. Celkově respondenti věnují telefonu 2 hodiny a 44 minut každý den. Výzkum se zaměřil i na čas strávený na mobilu a zjistil následující:

- pro 74 % odpovídajících je obtížné opustit domov bez mobilního telefonu, 53 % nebylo bez telefonu déle než 24 hodin, 48 % pociťuje paniku a nepříjemné pocity, pokud baterie jejich telefonu klesne pod 20 %,
- 47 % respondentů se považuje za závislé, 35 % se přiznalo k používaní mobilního zařízení za volantem v průběhu jízdy,
- téměř třetina Američanů, konkrétně 36 %, by se raději vzdala svého domácího mazlíčka než mobilního telefonu,
- v případě požáru či života ohrožující situace by pro 53 % jedinců byl telefon první věcí, kterou by chtěli zachránit,
- 26 % by ohrozilo sebe samo, jen aby ochránilo svůj telefon před ztrátou či poškozením.[3]

Předešlý výzkum můžeme porovnat s výzkumem podobného rázu, za kterým rovněž stojí společnost Reviews.org, o rok dříve, tedy v roce 2021. V tomto období průměrně zkontrolovali odpovídající svůj telefon každých 5,5 minut, mobil měli v ruce 262x denně. Celkově strávili u malé obrazovky 3 hodiny a 19 minut denně, z toho 1 hodinu a 29 minut na sociálních sítích. Porovnány byly i ostatní problémy spojené s užíváním mobilního zařízení, u některých byl zaznamenán značný pokles či vzrůst:

- bez mobilního telefonu by neodešlo z domova 83 % odpovídajících, 52 % nebylo bez mobilního telefonu delší dobu než jeden den, 54 % prožívají nepříjemné emoce v momentě, kdy je baterie telefonu na nízké hodnotě,

[2] JESKE, Diane. Friendship and social media: a philosophical exploration. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2019, 160 s. s. 136, 137.
[3] Trevor Wheelwright. 2022 Cell Phone Usage Statistics: How Obsessed Are We?. Reviews.org [online]. © 2021 Reviews.org., 24.01.2022 [cit. 2022-04-27]. Dostupné z: https://www.reviews.org/mobile/cell-phone-addiction/.

- 48 % jedinců přiznává, že si uvědomují svoji závislost na mobilním telefonu, 40 % nemá problém používat telefon v průběhu jízdy automobilem a koná tak,
- 41 % by se raději vzdalo svého sexuálního života než mobilního telefonu.[4]

Zmíněné statistiky ze Spojených států amerických, které se dají řadit mezi nejaktuálnější, nám ukazují, že nutkání kontrolovat telefon se během jednoho roku značně zvýšilo. Dalo by se vzít v úvahu, že respondenti trávili na mobilu méně času než o rok předtím, ale přesto je důležité podotknout, že se obsesivní chování stupňuje. Jak se bude toto chování u nás všech vyvíjet, je otázkou s velkým otazníkem. Samozřejmě musíme brát v úvahu, že se jedná o respondenty ve Spojených státech amerických, výsledky v naší populaci by se tedy mohly lišit. Jeden z největších a nejnovějších výzkumů, který byl proveden v České republice a na Slovensku, je ale již několik let starý a dá se předpokládat, že za uplynulé roky se náš vztah k mobilním telefonům značně změnil.

Před šesti lety, v roce 2016, kdy byl výzkum společnosti truconneXion publikován, měl každý respondent potřebu zkontrolovat svůj telefon 46x během dne, což se rovná každým 21 minutám. V porovnání s americkým výzkumem jsou tato čísla velmi nízká a dalo by se říct, že Češi nemají příliš velký problém s obsesí na mobilním telefonu. Jak již ale bylo řečeno, musíme brát v úvahu, že výzkum byl realizován před 6 lety. Během těchto šesti let došlo, z mého vlastního pozorování i vlastních zkušeností, k velkému rozmachu nových sociálních sítí a jiných aplikací, které nás nutí k neustále kontrole displejů. Proto si troufnu říct, že pokud by byl výzkum realizován dnes, v roce 2022, výsledná čísla by byla vyšší. Během dne strávil průměrný Čech v roce 2016 u obrazovky telefonu 2 hodiny a 53 minut, což je naopak velmi blízké s výsledky amerického výzkumu. Výzkum společnosti truconneXion čerpal z výsledků analýzy, jež se účastnilo 1 850 firemních uživatelů z naší země a sousedního Slovenska.[5]

[4] Trevor Wheelwright. 2022 Cell Phone Usage Statistics: How Obsessed Are We?. Reviews.org [online]. © 2021 Reviews.org., 24.01.2022 [cit. 2022-04-27]. Dostupné z: https://www.reviews.org/mobile/cell-phone-addiction/.

[5] Pípání mobilního telefonu řídí život každého druhého Čecha – truconneXion. truconneXion – profesionální IT služby [online]. Copyright © 2018. truconneXion, a.s.. All rights reserved [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: http://www.txn.cz/pipani-mobilniho-telefonu-ridi-zivot-kazdeho-druheho-cecha/.

1.1 Koronavirová pandemie

Koronavirová pandemie zastihla nečekaně celý svět. Pro nás všechny se život obrátil vzhůru nohama, zejména pro jedince v první linii, kteří se každý den potýkali s následky pandemie. Nesmíme ovšem opomenout i nás ostatní, v této době „obyčejné" lidi. Většina povolání přešla na homeoffice, neboli práci z domova, zatímco u dětí a studentů nastala distanční výuka. Významná změna v životě nás všech, zejména z důvodu omezení sociálních kontaktů, popřípadě omezení stýkání osob či uzavření okresů, které by nám dříve, před pandemií, přišla nereálná.

Koronavirus, v současné době by se dalo říct, již není takovým strašákem, jako byl na počátku pandemie, tedy přesně před dvěma lety. Naučili jsme se s touto nemocí žít bok po boku, pomohlo nám nejen očkování, ale i vzájemná podpora a pomoc lékařů, dobrovolníků a mnoho dalších lidí, jejichž výčet by vystačil na několik řádků. Všichni jsme byli svědky toho, jak se virus postupně rozšířil z ohniskové Číny přes jednotlivé kontinenty, prakticky do celého světa. Z epidemie se během pár týdnů stala pandemie. Z problému Číny se rázem stal celosvětový problém. Nastal pro nás čas, kdy jsme museli všichni táhnout za jeden provaz a bojovat proti nepříteli, který útočil bez slitování proti nám všem.

Jak již víme, koronavirus necílí na určitou věkovou skupinu, onemocnět jím může prakticky kdokoliv. Míra nákazy také určuje její průběh, od lehkého, přes střední po těžký průběh vyžadující hospitalizaci. Mezi nejčastější příznaky, kterými jedinec s touto chorobou trpí, Světová zdravotnická organizace uvádí zejména kašel, ztrátu chuti a čichu, horečku a únavu. U některých osob se může vyskytnout i bolest hlavy, krku, svalů, střevní potíže atd. Obezřetnost je potřeba věnovat závažným symptomům, jako je bolest na hrudi, potíže s dýcháním, popřípadě problémům s řečí či pomatenost. V těchto případech je vhodné konzultovat stav s lékařem a vyhledat odbornou pomoc. S ostatními příznaky není zapotřebí hospitalizace. [6]

[6] Coronavirus disease (COVID-19). *World Health Organization* [online]. © 2022 WHO [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_3.

Dezinformace ohledně koronaviru

Informace ohledně koronaviru byly a jsou od počátku pandemie součástí každodenního zpravodajství. Těžko odhadnout, za jak dlouho nastane den, kdy tato událost bude pouhou vzpomínkou. Pro nás všechny bylo těžké odhadnout, kterým informacím věřit, a kterým nikoli. Zprávy ohledně pandemie se často lišily, měnily ze dne na den, někdy i z hodiny na hodinu. Z počátku byl velkou záhadou původ viru, postupem času počty nakažených, možnosti léčby, vládní omezení a nařízení či ekonomické problémy na státní i globální úrovni. Dalším klíčovým okamžikem pro vznik dezinformací byl moment, kdy se vyvinula první vakcína. S dalšími druhy očkování jen mylné a matoucí sdělení rostly.[7]

Během prvních týdnů, kdy se o viru příliš mnoho nevědělo, ale zároveň se začal šířit v české populaci, se již začaly dezinformace objevovat. I přesto, že seriózní informační kanály, jako například Česká televize, podávaly lidu ověřené informace, našly se i weby, které se v lživých informacích vyživaly. Po internetových stránkách a sociálních sítích kolovaly matoucí zprávy, rady, jak „neznámou" nemoc překonat pomocí doporučených léků, konspiračním teoriím nevyhýbaje. Každému z nás se jistě při vzpomínce na tuto dobu něco vybaví. Otázkou zůstává, jaký je smysl těchto poplašných zpráv vzbuzujících v každém člověku obavy a strach. Odpovědí může být několik. Dalo by se říci, že právě i koronavirová krize byla zneužita v politice, jedním z důvodů může být tedy i propaganda či ovlivnění politického smýšlení. V dnešní době sociálních sítí je jedním z tahounů a motivace k šíření „fake news" i soupeření o počet lajků, využití tzv. clickbaitu k většímu počtu zhlédnutí, což může vést i k získání finančního výnosu nebo zvýšení reklamy a povědomí o výrobcích, firmách či s cílem nejen politické manipulace.[8]

[7] VALŮCH, Jaroslav, Michaela ĎURKOVÁ, Kateřina ŠAFÁŘOVÁ a Karel STRACHOTA. Dezinformační dezinfekce: výukové materiály ke (koronavirovým) dezinformacím : metodická příručka. Praha: Člověk v tísni, 2020, 96 s., s. 5.
[8] Tamtéž. s. 7.

Dezinformační zprávy se ovšem netýkají pouze naší země. Média v Turkmenistánu uváděla svůj lid v iluzi, že jejich zemi se virus zcela vyhýbá. V Nairobi, hlavním městě Keni, starosta šířil mylnou zprávu, že alkohol pomáhá dezinfikovat krk a chránit tak jejich uživatele před onemocněním virem. Na tento popud musel výrobce koňaku Hennessy informovat jedince požívající tuto tekutinu o tom, že alkohol se rozhodně nedá považovat za lék proti koronaviru. V Indii se naopak na sociálních sítích, pomocí hashtagu #coronajihad a #muslimvirus, rozhlašovala informace, že koronavirus záměrně šíří muslimové. Tento xenofobní a rasistický proud se přesunul z Indie i do Velké Británie, kde byl zneužit zejména ideologickými skupinami, které vyzdvihovaly bílou rasu nad ostatními.[9]

Světová zdravotnická organizace varovala, aby si lidé na falešné a pochybné zprávy dávali pozor a snažili se důvěřovat odborníkům. Šíření dezinformací ohledně koronaviru bylo totiž tak rychlé, jako šíření viru samotného. [10]

[9] VALŮCH, Jaroslav, Michaela ĎURKOVÁ, Kateřina ŠAFÁŘOVÁ a Karel STRACHOTA. Dezinformační dezinfekce: výukové materiály ke (koronavirovým) dezinformacím : metodická příručka. Praha: Člověk v tísni, 2020, 96 s. s. 7.

[10] COLEMAN, Alistair. 'Hundreds dead' because of Covid-19 misinformation. BBC News [online]. © 2022 BBC, 12.08.2020 [cit. 2022-02-14]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/world-53755067.

2 Sociální sítě

Každý jedinec mladšího věku v dnešní době ví, co sociální sítě jsou. Narodili jsme se do doby, kdy jsme vyrůstali bok po boku s rostoucím rozmachem moderních a informačních technologií, není tedy divu, že pro nás pojmy jako sociální síť nejsou žádnou velkou neznámou.

Sociální sítě, neboli v anglickém originále *social networking sites,* by se daly definovat následovně: „*Sociální sítě jsou webové stránky, na nichž má každý uživatel svůj profil, který je zároveň díky seznamu přátel propojen s dalšími profily. Tím se vytváří „sociální síť" daného uživatele."*[11]

Kožíšek a Písecký doplňují, že sociální sítě jsou v podstatě internetovou službou, vytvářející pro uživatele prostor, ve kterém mohou vytvářet a sdílet své aktivity, fotografie a videa. Sociální sítě se začaly šířit mezi lidmi v období tzv. „neomezeného internetu", jelikož předtím byl pro většinu lidí internet příliš drahý a málokdo si ho mohl dovolit. Autoři rovněž uvádí, že v roce 2016, kdy knihu psali, používalo sociální síť Facebook 1,5 miliardy lidí.[12] Pro srovnání, z nejnovější dostupné studie vyplývá, že Facebook v současné době používá na celém světě 2,9 miliardy lidí.[13]

Dříve, při počátcích internetové komunikace, mezi oblíbené aplikace patřilo ICQ, u webových portálů vedli Spolužáci.cz nebo Líbímseti.cz.[14]

S rozmachem moderních technologií a telefonů, které nám poskytují připojení k internetu a tím pádem i k sociálním sítím, došlo i u nás k značnému posunu, jelikož některé sítě pro nás dříve nebyly příliš atraktivní, vzhledem k tomu, že například nepodporovaly český jazyk. Dnes tedy mezi oblíbené sociální sítě patří kromě Facebooku, který kromě češtiny disponuje celkově 80 jazyky, také Instagram, YouTube a další.[15]

---

[11] ČERNÁ, Alena. Kyberšikana: průvodce novým fenoménem. Praha: Grada, 2013, 150 s. Psyché. ISBN 978-80-210-6374-7. s. 146-147.
[12] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s. s. 24.
[13] Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. Statista [online]. Statista Research Department, 2022, 03.08.2022 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/.
[14] ČERNÁ, Alena. Kyberšikana: průvodce novým fenoménem. Praha: Grada, 2013, 150 s. Psyché. ISBN 978-80-210-6374-7. s. 147.
[15] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s. s. 26.

2.1 Vymezení a charakteristika sociálních sítí

Sociální sítě jsou každodenní součástí mnoha z nás. Někteří jedinci kontrolují sociální sítě před spaním a ihned po probuzení, co kdyby se náhodou přes noc něco stalo. Životy nás všech na sociálních sítích nejsou ovšem skutečnou realitou. Jeske zmiňuje, že například Facebook svým způsobem podněcuje nutkání srovnávat svůj život s ostatními uživateli, i třeba přáteli. Nejedná se samozřejmě pouze o Facebook, ale i o další sociální sítě disponující podobnými funkcemi. Jelikož jsou sociální sítě plné zejména pozitivních a zajímavých fotek a zážitků jiných lidí, je přirozené, že se mohou objevit myšlenky typu: „Proč nemám tak dokonalý život jako on." Právě to je ale z mého pohledu prokletí všech uživatelů. Tím, že je na sociálních sítích zveřejňován zejména obsah s pozitivní tematikou, mohou někteří uživatelé pociťovat závist, nenávist, smutek, ale i v horším případě depresi a pocity méněcennosti. Přátelství v reálném životě je založeno na důvěře, kterou si budujeme právě i sdílením negativních či trapných situací a neúspěchů, jež se nám staly, s blízkými přáteli. Na internetu si toto nedovolíme sdílet, jelikož nás nesledují jen blízcí přátelé, ale u některých uživatelů opravdu široký okruh cizích lidí, na které se snažíme udělat dojem s cílem toho, abychom byli oblíbení.[16]

Definovat přímo sociální sítě není snadné. Kamil Kopecký a kol. uvádí, že sociální sítě mají ovšem několik společných znaků:

- obsah na sociálních sítích je vytvořen samotnými uživateli,
- sociální sítě pomáhají budovat či upevňovat sociální vazby, např. komunikací mezi přáteli,
- obsah na sociálních sítích se z velké části týká osobních a soukromých informací, které jsou sdíleny samotnými uživateli,
- sociální sítě přispívají k snadnému a rychlému šíření informací.[17]

Vzhledem k tomu, že sociálních sítí najdeme na internetu hned několik, zaměří se tato podkapitola na ty sítě, které jsou dle dostupných výzkumů nejoblíbenější mezi současnými uživateli v České republice. Popularita sociálních sítí se s rozmáhajícím se užíváním internetu značně zvyšuje a získává si čím dál více příznivců.

[16] JESKE, Diane. Friendship and social media: a philosophical exploration. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2019, 160 s. s. 137.
[17] KOPECKÝ, Kamil. Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. s. 47.

Sociální sítě v České republice

V roce 2021 realizovala agentura Stem/Mark průzkum na 1 000 respondentech, na jehož výsledcích provedla agentura AMI Digital studii, zaměřující se na nejnavštěvovanější sociální sítě mezi lidmi v naší republice a na Slovensku. Ze studie vyplývá, že mezi nejpoužívanější sociální sítě mezi uživateli v naší zemi patří YouTube a Facebook, který využívá až 89 % jedinců starších 15 let. Instagram se nachází ihned pod zmíněnými sítěmi, který se již několik let pokouší najít své postavení v žebříčku zpravidla tím, že se snaží uživatele zaujmout tzv. „insta stories", neboli zveřejňováním aktuálních fotografií či videí s ostatními, či Reels, což je forma zveřejnění videa, nejčastěji za účelem zábavy a zvýšení sledovanosti. V tomto roce byl ovšem zaznamenán i rozmach Tiktoku a Snapchatu, jejichž využívání mezi mladými uživateli výrazně roste.[18] I přesto, že je Facebook na prvním místě, co se týče největšího počtu aktivních uživatelů, Snapchat vede v počtu nejaktivnějších uživatelů z hlediska přidávání příspěvků. Facebook v tomto směru zaujímá druhé místo, následuje Instagram.[19]

Každý den používalo sociální sítě až 76 % českých uživatelů. Nejvíce aktivní byli uživatelé ve studentském věku, poněvadž 95 % respondentů ve věku 15 až 29 let trávilo svůj čas na sociálních sítích. Průměrná doba, nejen mezi mladými, byla 159 minut denně. Dá se očekávat, že s koronavirovou pandemií počet minut strávených na internetu vzrostl.[20]

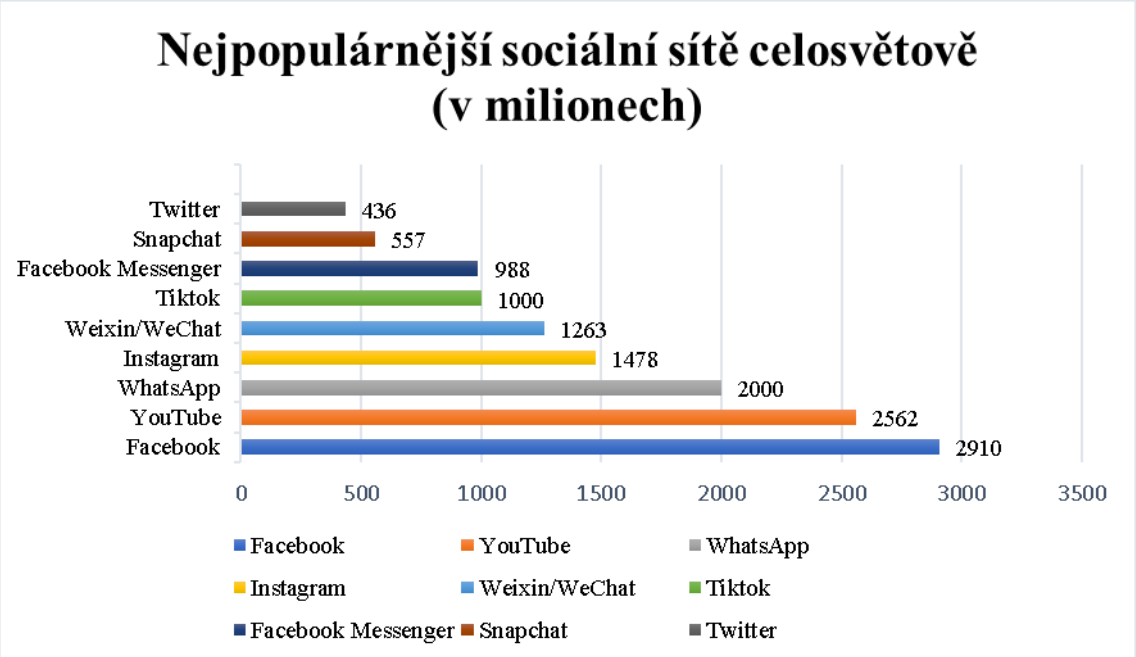
[18] V Česku nejdynamičtěji roste TikTok, vrací se i Snapchat | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 17.02.2022]. Dostupné z: https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/v-cesku-nejdynamicteji-roste-tiktok-vraci-se-i-snapchat/.

[19] AMI Digital Index 2021: Sociální sítě. AMI Digital [online]. © 2022 AMI Digital [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://amidigital.cz/ami-digital-index-2021/.

[20] V Česku nejdynamičtěji roste TikTok, vrací se i Snapchat | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 17.02.2022]. Dostupné z: https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/v-cesku-nejdynamicteji-roste-tiktok-vraci-se-i-snapchat/.

Uživatelé sociálních sítí celosvětově

Mezinárodní společnost Statista provedla v lednu roku 2022 výzkum, který se se zaměřil na aktivní uživatele sociálních sítí celosvětově. Na první příčce se umístil dle očekávání Facebook, který měl na začátku tohoto roku téměř 3 miliardy aktivních uživatelů. Platformu YouTube používá k poslechu hudby a sledování videí na celém světě něco málo přes 2,5 miliardy lidí. Počty uživatelů po dvou největších tahounech internetu značně klesají. Ke komunikaci používá na dvě miliardy lidí WhatsApp, Instagram o dalšího půl milionu méně. Na páté příčce se umístily čínské sociální sítě Weixin a WeChat s 1,263 miliardami uživatelů. Pro českou populaci rozmáhající se Tiktok užívá pouze jedna miliarda uživatelů, ihned v závěsu je Messenger od společnosti Facebook, který každý měsíc zapne 988 milionů jedinců. Následují další sociální sítě, které nejsou pro české uživatele a internetu příliš známé, jelikož se jedná zejména o sociální sítě, např. QQ a Duoyin, vytvořené pro obyvatele Asie, především Číny. Snapchat, který se po pár letech opět stal mezi mladší generací populární, použije za měsíc 557 milionů lidí, čímž se umisťuje na celosvětové dvanácté příčce. Twitter nalezneme až na patnácté příčce, s celkovým počtem 436 milionů přihlášených uživatelů za měsíc. Pro přehlednost a lepší orientaci je přiloženo grafické zpracování.[21]



Zdroj: 1https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/ [cit. 2022-05-22]

[21] Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. Statista [online]. Statista Research Department, 2022, 03.08.2022 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/.

2.2 Závislost na mobilním telefonu a sociálních sítích

Mobil, dalo by se říci, je pro většinu z nás, zejména mladých lidí, nepostradatelná věc. I přesto, že nám mobilní telefony s neustálým přístupem k internetu na jednu stranu ulehčují život, stačí zlehka otočit minci a mění se v naši osobní přítěž. Potřebujete se ihned spojit s rodinou či přáteli, objednat si jídlo, koupit lístky na koncert nebo vlak, či najít nejbližší trasu z bodu A do bodu B? Stačí vytáhnout nadupanou krabičku a během pár vteřin víme vše, co jsme potřebovali zjistit. Na první pohled jsou viditelné samé výhody. Ve skrytu těchto skvělých vymožeností dnešní doby se ovšem nachází závislost nejen na mobilu, ale i sociálních sítích, které právě díky telefonům můžeme mít neustále po ruce.

První věc, kterou uděláme ráno ihned po probuzení je kontrola telefonu. Můžeme mít na nočním stolku hodiny, ale stejně se pravděpodobně většina z nás podívá právě na mobil. Co kdyby se přes noc stalo něco neodkladného. Večer, než jdeme spát, trávíme opět čas na mobilu. Anders Hansen uvádí, že během dne se svého mobilu dotkneme v průměru 2600krát a máme nutkání po něm sáhnout téměř každých deset minut. Stačí se zaměřit na okolní svět např. při cestě vlakem do školy. Značná část mladé populace má zapotřebí být na mobilu. Poslouchání hudby, sledování videí, kontakt s přáteli, ve své podstatě je to jedno. Ignorujeme okolní reálný svět ve prospěch tomu virtuálnímu. Ať se tomu chceme či nechceme vyhnout, pravdou je, že si pomalu, ale jistě, budujeme závislost.[22]

Nejprve je důležité zmínit závislost na internetu, která se vyznačuje tím, že jedinec kvůli nadměrnému užívání internetu zanedbává sociální vztahy s přáteli či rodinou, nevěnuje dostatek času a pozornosti pracovním povinnostem a objevují se u něj poruchy somatopsychického ražení, tedy například problémy se soustředěním, bolestí očí, zad a páteře či poruchy chování a pozornosti.[23]

[22] HANSEN, Anders. Instamozek: stres, deprese a úzkosti zapříčiněné moderní dobou. Přeložil Helena STIESSOVÁ. Praha: Portál, 2021. s. 35.
[23] FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. Sociální patologie: závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). s. 127.

Americká psycholožka a expertka na internetovou závislost Kimberly Youngová vymezuje následující symptomy závislostního chování u jedince, který užívá internet:

1. Jedinec se potýká s osobními i finančními problémy.
2. Setkává se s problémy ve škole nebo zaměstnání.
3. Uživatelé tají skutečný čas strávený na internetu.
4. Vztahy prostřednictvím internetu jsou pro ně důležitější a stávají se prioritou, s přáteli online si lépe rozumějí.
5. Po vypnutí počítače prožívají nepříjemné pocity, chvějí se.
6. V momentě, kdy nemají na sociálních sítích žádnou zprávu od přátel, zažívají pocity paniky a úzkosti.
7. U osob závislých na internetu dochází ke změně biorytmu, čas spánku se oddaluje do pozdních nočních hodin.
8. Uživatelé ztrácí zájem o reálný sex.
9. Objevuje se častější únava.[24]

Americká doktorka Christina Gregory kromě výše zmíněných symptomů uvádí i následující příznaky, které mimo jiné rozděluje na emocionální a fyzické. Mezi emocionální řadí kupříkladu depresi, strach, změnu nálad, prokrastinaci, osamělost, pocity euforie při používání počítače či internetu. Do fyzických symptomů spadá kromě bolestí kloubů a svalů i nespavost, syndrom karpálního tunelu, zhoršená hygiena a strava, která má za následek buď zvýšení či snížení váhy a možnost vzniku poruch příjmu potravy.[25]

[24] YOUNG, S.K. Internet Addiction: The Emeregence of a New Clinical Disorder. In: FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. Sociální patologie: závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). s. 129.
[25] GREGORY, Christina. Internet Addiction Disorder: Signs, symptoms, diagnosis, and treatments for those who may be addicted to the Web on their PC or smart phone. PSYCOM [online]. © 2022 Remedy Health Media [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: https://www.psycom.net/iadcriteria.html.

Velkým problémem závislosti na internetu je to, že ačkoli bychom se chtěli této zátěže zbavit, je to pro nás velmi obtížné, jelikož jsme v současné době doslova obklopeni moderními technologiemi. Většina z nás používá internet každý den, a pokud ne k osobním účelům, je velká pravděpodobnost, že se s ním setká v práci. Závislost na internetu by se podle Christiny Gregory dala rozdělit na několik kategorií:

a) Hraní počítačových her,
b) Sociální sítě,
c) Používaní e-mailů,
d) Sledování blogů,
e) Online nakupování,
f) Sledování pornografického obsahu.[26]

Závislost na sociálních sítích je charakteristická zejména nadměrnou starostí o sociální sítě, která směřuje k jejich nekontrolovatelnému používání a nutkání být stále online. Dalším příznačným bodem je, že jedinec věnuje telefonu a sociálním sítím tolik času a vlastního úsilí, což narušuje jeho osobní i společenský život. Toto závislostní chování se projevuje na jedincích podobně, jako u jiných látkových či nelátkových závislostí, a to:

- změnou nálad,
- nápadností (jedinec je příliš zaujat sociálními sítěmi, nejen emocionálně, ale i behaviorálně a kognitivně),
- tolerancí (zvyšující se čas strávený na sociálních sítích),
- abstinenčními příznaky (nepříjemné pocity v momentě, kdy má jedinec omezený nebo žádný přístup k sítím či mobilnímu telefonu),
- vznik konfliktů (mezilidské konflikty zejména mezi uživatelem a blízkými přáteli či rodinou, způsobené neustálým užíváním médií),
- recidiva (po abstinenčním období se jedinci rychle vrátí zpět k užívání).[27]

[26] GREGORY, Christina. Internet Addiction Disorder: Signs, symptoms, diagnosis, and treatments for those who may be addicted to the Web on their PC or smart phone. PSYCOM [online]. © 2022 Remedy Health Media [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: https://www.psycom.net/iadcriteria.html.
[27] Social Media Addiction - Addiction Center. Everything You Need To Know About Drug Rehab - Addiction Center [online]. Copyright © 2022 Addiction Center [cit. 23.02.2022]. Dostupné z: https://www.addictioncenter.com/drugs/social-media-addiction/.

Závislost na mobilním telefonu, neboli nomofobie, je fenoménem posledních let, stejně jako závislost na internetu a sociálních sítích. Všechny tyto závislosti spolu velmi úzce souvisí, jedna by bez druhé nemohla existovat. Jedinci, kteří mají potřebu mít telefon neustále u sebe, se nedokáží vzdálit od svého mobilu na více než pár minut, nejsou schopni smartphone vypnout ani na noc, což ovlivňuje i jejich kvalitu spánku. Závislost na sociálních sítích tu na mobilu jen podněcuje, neboť valná většina současných telefonů zahrnuje přístup k internetu, a tedy i k sociálním sítím.[28]

Problém nastává v momentě, kdy nám mobilní telefon zasahuje do osobního a pracovního života a značně nás v něm ovlivňuje. Jak potvrzuje výzkum společnosti truconneXtion, tento problém se týká každého druhého Čecha. Jedinci, kteří se nechají až příliš ovlivnit telefonem, mají problémy s udržením pozornosti a schopností se soustředit nejen v zaměstnání, ale i v osobním životě. Někteří lidé prakticky tráví svůj čas čekáním na rozsvícení obrazovky telefonu.[29]

Abychom pochopili, proč je pro nás mobil doslova neodolatelný, musíme se zaměřit na hormon odměny – dopamin, a hormon štěstí – endorfin. Švédský psychiatr Anders Hansen přirovnává proces tvoření závislosti na mobilu a sociálních sítích k pocitu hladu: *„Když máte hlad a někdo postaví na stůl jídlo, stoupne vám hladina dopaminu už jen při pohledu na talíř. Dopamin vám tedy nestoupá ve chvíli, kdy se do jídla pustíte, nýbrž vás přiměje jídlo chtít a nařídit vám, že „na tohle se teď budete soustředit“. Ale pokud nás dopamin spíše motivuje k různým činnostem, než aby v nás vzbuzoval následné pocity blaha, odkud se tedy berou? V tom mají pravděpodobně prsty endorfiny, „náš vlastní morfin“. Dopamin na vás působí, abyste si chtěli vzít to dobré, co leží před vámi, ale endorfiny způsobí, že vám to chutná.“*[30]

Mobily, popřípadě počítače či tablety apod., nám poskytují každodenní přísun informací a novinek, které jsou pro nás natolik lákavé, že mozek produkuje již zmíněný dopamin a zvyšuje naši potřebu se proklikávat internetovými weby. V momentě, kdy nám přijde SMS či email, cítíme potřebu vzít telefon do ruky a zjistit, o co jde. Co když se jedná o něco podstatného? U většiny případů dochází ke zvýšení dopaminu už ve chvíli,

[28] FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. Sociální patologie: závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). s. 133.
[29] Pípání mobilního telefonu řídí život každého druhého Čecha – truconneXion. truconneXion – profesionální IT služby [online]. Copyright © 2018. truconneXion, a.s.. All rights reserved [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: http://www.txn.cz/pipani-mobilniho-telefonu-ridi-zivot-kazdeho-druheho-cecha/.
[30] HANSEN, Anders. Instamozek: stres, deprese a úzkosti zapříčiněné moderní dobou. Přeložil Helena STIESSOVÁ. Praha: Portál, 2021. s. 36.

kdy slyšíme zvukové upozornění na příchozí zprávu než v momentě, kdy si příchozí zprávu čteme. Právě tato touha, toto neznámo, že se možná děje něco důležitého, co nám nemůže uniknout, nás nutí k tomu, abychom telefon neustále kontrolovali. Vcelku pravidelně, každých deset minut, od rána do večera. Právě tohoto „neznáma" dokonale a takticky využívají sociální sítě, které v nás vzbuzují nebytný pocit kontroly, zda se nestalo něco nového, zda nemáme nového sledujícího na sociálních sítích či zda nám nepřibyl nový „lajk" na příspěvku.[31]

2.3 Kyberšikana

Kyberšikana je novodobou verzí šikany. V současné době moderních technologií se pro agresory šikany stalo internetové prostředí velmi příhodné. Nejen, že poskytuje anonymitu, ale také mnoho snadných cílů, zejména děti a mládež, kteří sociální sítě a internet obecně užívají více, než je v jejich věku zdrávo. I přesto se kyberšikana nevyhýbá mladým a dospělým lidem. Slovník sociální patologie uvádí definici kyberšikany následovně: *„Jedná se o záměrné, cílené a dlouhodobé nepřátelské působení na oběť s cílem získat nad ní převahu a ublížit jí pomocí informačních technologií. Informačními a komunikačními technologiemi se myslí např. telefony, e-maily, internet, blogy a chaty."*[32]

V některých případech může být kyberšikana i jednorázovou záležitostí, nemusí tedy splňovat výše uvedenou definici a být dlouhodobá. Může se jednat kupříkladu o zveřejnění videa či fotografie, často pod vlivem emocí útočníka. Vzhledem k současné propojenosti sociálních sítí a rychlosti internetu je ovšem velmi těžké daný obsah odstranit, jelikož i po jeho stažení nemá jedinec 100% jistotu, že fotografie či video nekoluje po internetu dál. Oběť v této situaci rovněž neví, kolik uživatelů daný obsah vidělo, či zda si jej někdo neuložil do elektronického zařízení, nešíří dál nebo nemá v plánu použít ho proti oběti v budoucnu.[33]

[31] HANSEN, Anders. Instamozek: stres, deprese a úzkosti zapříčiněné moderní dobou. Přeložil Helena STIESSOVÁ. Praha: Portál, 2021. s. 37-40.
[32] BĚLÍK, Václav, Stanislava SVOBODA HOFERKOVÁ a Blahoslav KRAUS. Slovník sociální patologie. Praha: Grada, 2017, 120 s. Pedagogika. s. 45.
[33] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017. s. 14.

Dle Vágnerové má kyberšikana několik způsobů, kterými se dokáže projevit. Jedná se zejména o:

1) Krádež osobních údajů – sociální sítě jsou doslova veřejným úložištěm informací o jejich uživatelích. Mnoho lidí sdílí na své profily fotky a informace, které jsou lehce zneužitelné a dávají tak prostor agresorům k jejich stažení a uložení. V nejhorším případě může dojít k vydírání, zneužití fotografií či informací a dalších trestných činů, které budou rozebrány v kapitole 2.5 - Trestná činnost na internetu a sociálních sítích.
2) Infikace počítače či jiného zařízení viry – stačí jedno špatné kliknutí na webových stránkách, otevření neověřeného e-mailu a nastává problém, zařízení se zaviruje a je potřeba vyhledat odborníka, který se v moderních technologiích vyzná. Bohužel i toto je jedna z verzí kyberšikany.
3) Zasílání urážlivých, agresivních a obtěžujících zpráv – nejčastěji se jedná o tzv. spamy, které jsou mnohdy rozesílány ve formě e-mailu či SMS zpráv.
4) Uživateli jsou posílány vulgární a výhružné zprávy – může se jednat o vyhrožování nebo i formu vydírání pomocí internetu.
5) Zneužití webu, v některých případech i vytvoření internetové stránky, za účelem zesměšnění jiné osoby. Obsah si zpravidla může prohlédnout kdokoliv, tudíž sdílené informace či fotografie jsou viditelné pro velké množství lidí.
6) Útočení na oběť při chatování, veřejných diskuzích apod. [34]

Německý psychiatr Manfred Spitzer zmiňuje ve své knize Digitální demence, že kyberšikana se stala velkým problémem v průběhu přibližně posledních patnácti let. Doplňuje, že oběť kyberšikany může trpět i nespavostí, bezmocí, bolestmi břicha či hlavy.[35]

[34] VÁGNEROVÁ, K. (ed.) et al. Minimalizace šikany: praktické rady pro rodiče In: BĚLÍK, Václav, Stanislava SVOBODA HOFERKOVÁ a Blahoslav KRAUS. Slovník sociální patologie. Praha: Grada, 2017, 120 s. Pedagogika. s. 45.
[35] SPITZER, Manfred. Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno: Host, 2014. s. 103.

Existuje několik možností, jak zamezit či alespoň zmenšit šance na vznik kyberšikany. Čech a Zvoníčková uvádějí 8 bodů, díky kterým se dá snížit riziko kyberšikany:

1) nesdílet své osobní údaje,
2) pečlivě si rozmyslet, které informace či například fotografie chceme opravdu sdílet,
3) nastavit si na všech účtech dostatečně silné heslo,
4) dbát na zabezpečení svých účtů – odhlašování, dvoufázová přihlašování apod.,
5) seznámit se s pravidly komunikace na sociálních sítích a internetu obecně,
6) neodpovídat na podezřelé či vulgární zprávy, emaily, komentáře apod.,
7) nevěřit všemu, co je na internetu sdíleno,
8) nekomunikovat s ostatními uživateli pod vlivem návykových látek. [36]

Výzkumy zaměřující se na kyberšikanu

Spitzer také zmiňuje dva reprezentativní průzkumy, provedené v celé Spolkové republice Německo a ve spolkové zemi Severní Porýní-Vestfálsko, společností Forsa, které se zaměřily právě na kyberšikanu u mladistvých ve věku od 14 do 20 let. Bylo zjištěno, že 32 % respondentů, z celo německého průzkumu, bylo obětí kyberšikany, ve spolkové zemi se jednalo o 36 %. *„Na internetu nebo prostřednictvím mobilu byl přímo napadán nebo urážen každý pátý žák. Každý šestý trpěl pomluvami a asi u deseti procent došlo ke zneužití identity na internetu. Bezmála každý pátý z dotazovaných by si dokázal představit sám sebe jako pachatele a každý dvanáctý už pachatelem byl.“*[37]

[36] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 118, 119.
[37] SPITZER, Manfred. Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno: Host, 2014. s. 103.

Pro představu můžeme výzkum provedený ve Spolkové republice Německo porovnat s českým výzkumem realizovaným organizací E-Bezpečí ve školním roce 2009/2010 na základních a středních školách. Výzkum Krejčího a Kopeckého je nejblíže cílové skupině této diplomové práce a zároveň jeden z nejobsáhlejších, který byl v naší zemi proveden. Celkem 1 925 respondentů bylo součástí zmíněného výzkumu. Zjištěna byla následující fakta:

- 48,6 % dotazovaných bylo obětmi kyberšikany, častěji se jednalo o dívky (51,3 %),
- jen 77,1 % se kyberšikanou svěřilo rodičům,
- 27,8 % dotazovaných přiznalo, že bylo v roli agresora, ve větší míře se jednalo o chlapce,
- 77,5 % dotazovaných sděluje prostřednictvím internetu své křestní jméno, 67,5 % e-mailovou adresu,
- rizikové chování je mezi respondenty rovněž značně zastoupeno – 23,5 % jedinců sděluje osobám na internetu svou adresu, adresu školy zveřejňuje až 56,9 % dětí, telefonní číslo poskytuje 50,5 % dotazovaných, údaje typu hesel či PIN kódů sděluje velmi malé procento dětí, a to 13,2 % u PIN kódů a 16,4 % u hesel, například k emailovým účtům,
- 89,3 % dotazovaných mělo vytvořený osobní profil na alespoň jedné sociální síti,
- 39,2 % respondentů by nemělo problém se dostavit na osobní schůzku s člověkem, se kterým se seznámil prostřednictvím internetu.[38]

Pro zjištění vývoje dané oblasti byl o rok později proveden velmi podobný výzkum, rovněž organizací E-Bezpečí, kde byl zjištěn velmi výrazný skok. Počet agresorů se zvýšil na 41,08 % dotazovaných, počet obětí rovněž vzrostl, a to na 59,38 %. Jako pozitivní faktor lze ovšem zmínit to, že více respondentů by se s projevy kyberšikany svěřilo rodičům či dospělé osobě. Hodnoty rizikového chování oproti předchozímu výzkumu klesly. Respondenti byli více opatrní při zveřejňování svých osobních údajů,

[38] KREJČÍ, V.; KOPECKÝ, K. Nebezpečí elektronické komunikace. ZPRÁVA Z VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ REALIZOVANÉHO V RÁMCI PROJEKTU PREVENCE NEBEZPEČNÝCH KOMUNIKAČNÍCH PRAKTIK SPOJENÝCH S ELEKTRONICKOU KOMUNIKACÍ PRO PEDAGOGY A NEPEDAGOGY. 2009. [cit. 2022-04-23]. Dostupný z WWW: [https://www.e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/1-nebezpeci-elektronicke-komunikace-1-2009-2010/file].

jako je adresa, telefonní číslo či e-mail. Zájem o osobní schůzku s neznámým člověkem zůstal takřka neměnný.[39]

2.3.1 Rozdíly mezi kyberšikanou a šikanou

Slovník sociální patologie definuje šikanu jako *„ponižující chování jednotlivce nebo skupiny vůči slabšímu jedinci, který se nemůže této situaci vyhnout a není schopen se jí účinně bránit.“*[40] Kyberšikana, jak již bylo zmíněno, se odehrává především v online prostředí. I přesto se mohou v některých případech vzájemně prolínat. Důležité je ovšem nezapomenout, že existuje několik základních rozdílů mezi těmito dvěma pojmy. Čech a Zvoníčková uvádějí následující čtyři oblasti:

1. Anonymita – V případě klasické šikany je povětšinou snadné určit, kdo z účastníků je agresorem či obětí. Prostředí, ve kterém toto nežádoucí chování probíhá, je pro všechny aktéry známé, jedná se například o rodinu či školní třídu. Je pro nás tedy snadné rozpoznat nejen role a prostředí účastníků, ale i co se stalo, zda je šikana dlouhodobá nebo zda se jedná o první útok apod. Součástí internetového prostředí, kterému mnoho nejen mladých lidí propadla, obsahuje ale samozřejmě značnou míru anonymity, jež útočníci značně využívají. Často je velmi těžké rozpoznat, kdo agresorem je, jelikož jím může být naprosto kdokoliv, i jedinec, do kterého by to v reálném světě nikdo neřekl. Útočníkům často chybí hranice, nedochází jim, že i nevinný vtípek může oběti velmi ublížit. Anonymita ovšem není problémem jen agresorů, ale i obětí, ve výsledku uživatelů obecně. S pocitem anonymity se můžeme setkat již při zakládání účtu na sociálních sítích, kdy si můžeme zvolit jakékoli jméno či přezdívku a poupravit své osobní údaje, u dětí se jedná například o zapření skutečného věku, jelikož některé sociální sítě mají věkovou hranici. Tím, že si jedinec vytvoří falešný profil, vydává se za toho, kým by chtěl být, se může rovněž stát terčem kyberšikany či rizikového chování.
2. Nezávislost na místě a čase – Šikana nejčastěji probíhá v daném prostředí a v určitém čase, jako typický příklad by se dala uvést šikana ve škole, kdy šikana

[39] KREJČÍ, V.; KOPECKÝ, K. Nebezpečí elektronické komunikace 2. ZPRÁVA Z VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ REALIZOVANÉHO V RÁMCI PROJEKTU E-BEZPEČÍ – NEBEZPEČÍ ELEKTRONICKÉ KOMUNIKACE PRO ŽÁKY I UČITELE . 2010. [cit. 2022-04-23]. Dostupný z WWW: [https://www.e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/2-nebezpeci-elektronicke-komunikace-2-2010-2011/file].

[40] BĚLÍK, Václav, Stanislava SVOBODA HOFERKOVÁ a Blahoslav KRAUS. Slovník sociální patologie. Praha: Grada, 2017, 120 s. Pedagogika. s. 88.

probíhá pouze v době školní výuky, dá se jí tedy svým způsobem vyhnout. Kyberšikana využívá toho, že v současné době moderních technologií, kdy mohou být uživatelé online prakticky 24 hodin, 7 dní v týdnu, může agresor útočit na oběť v podstatě kdykoliv a kdekoliv. Vzhledem ke globálnímu rozsahu internetu obecně má kyberšikana mnohem větší dosah. V několika případech dochází k přechodu z fyzické šikany na psychickou a následně kyberšikanu. Vzhledem k tomu, že kyberšikana nemá žádnou závislost na prostředí a čase, často bývá po dlouhou dobu skryta, v některých případech i neodhalena.

3. Technická zdatnost dětí - Kyberšikana se vyskytuje nejčastěji u generace mladších uživatelů. Hlavním důvodem je právě to, že mladší generace vyrůstá v období, kdy všechny současné moderní technologie vzkvétají a zdatnost jejich uživatelů rovněž, i těch nižšího věku. Agresoři i oběti mohou svůj volný čas trávit na internetu a sociálních sítích, být v kontaktu s kyberšikanou, a přesto na venek působit tak, že se nic neděje. Dalším problémem je, že znalosti uživatelů v této oblasti poskytují nepřeberné možnosti k tomu, jak kyberšikanu využít. Nejen rozesíláním nevhodných zpráv, zveřejňováním fotografií, videí či komentářů, ale například i následnou úpravu těchto fotografií a zveřejňování tohoto obsahu na vícero sociálních sítích.
4. Absence fyzické konfrontace – U kyberšikany, na rozdíl od šikany, se nesetkáme s fyzickým násilím. Veškeré nevhodné chování s cílem ublížit oběti probíhá čistě v online prostředí, agresor může být po celou dobu doma v posteli a ubližovat oběti.[41]

[41] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017. s. 12-23.

Happy slapping

Happy slapping je druh fyzického napadení, doslovně přeloženo jako fackování (slapping), povětšinou náhodného kolemjdoucího. Celý útok je natáčen na mobilní telefon a následně zveřejněn na internetu, kde koluje za účelem pobavení ostatních.[42] Jako první zemí, kde se druh této šikany / kyberšikany objevil, byla Anglie, a to již v roce 2004. Pojem „happy slapping" byl použit o rok později. Zprvu bylo toto chování bráno spíše jako hloupý vtip, postupně se ale útoky objevovaly čím dál častěji a brutalita útočníků se stupňovala. Existují případy, kdy oběti těchto útoků byly usmrceny.[43]

2.4 Další rizika sociálních sítí

Sociální sítě jsou vymožeností současné doby. Málokdo z mladých lidí se bez nich dokáže dlouhodobě obejít. Samozřejmě existují výjimky, ale trvalo by nám delší dobu pár takových lidí najít. Z vlastní zkušenosti a pozorování vím, že bez Facebooku a přidruženého Messengeru, Instagramu či Tiktoku by člověk jako by nebyl. Chytrý telefon má v dnešní době rovněž téměř každý a všechny tyto sociální sítě mají zřízenou mobilní aplikaci, aby byly svým uživatelům blíže a vždy k dispozici. Dalo by se říci, že vývojáři plní velmi dobrou práci, zaručují pravidelné aktualizace, vylepšují sociální sítě a snaží se svým uživatelům vyhovět ve všech ohledech. Realita je ale taková, že čím větší komfort nám nejen vývojáři poskytují, tím větší v nás budují závislost na mobilu, sociálních sítích či internetu. Stáváme se otroky svých vlastních chytrých krabiček. Otázkou tedy zůstává, zda nám tento komfort a technologické vymoženosti prospívají, či nikoli? Odpovědí by zajisté bylo mnoho a na toto téma by se dala vést rozsáhlá diskuze. Následující podkapitoly představují zejména další rizika a nástrahy spojené se sociálními sítěmi a internetem obecně.

[42] Happy slapping Definition & Meaning | Dictionary.com. Dictionary.com | Meanings and Definitions of Words at Dictionary.com [online]. Copyright © William Collins Sons [cit. 24.05.2022]. Dostupné z: https://www.dictionary.com/browse/happy-slapping.

[43] Happy Slapping. Internetem bezpečně [online]. © 2018 [cit. 2022-05-24]. Dostupné z: https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybersikana/happy-slapping/.

2.4.1 Online disinhibice

Problematikou online disinhibice se zabývá americký psycholog John Suler, který efekt disinhibice definuje jako každodenní chování na internetu, kdy lidé říkají a dělají věci, které by v běžném životě z očí do očí neřekli či neudělali.[44] V online prostoru se cítí více uvolnění, méně zdrženliví a nebojí se otevřeně vyjádřit. Disinhibice funguje ve dvou protikladných směrech. Prvním z nich je tzv. benigní disinhibice (neškodná), která se projevuje sdílením velmi osobních informací, odkrytím svých strachů, pocitů či přání nebo projevem nadměrné laskavosti a štědrosti. Druhou možností je disinhibice toxická, u které se setkáme s používáním hrubých slov, kritiky, výhružek nebo hněvem a agresí. Můžeme sem zařadit i chování, kdy jedinci navštěvují temná zákoutí internetu, weby s pornografií, násilím a kriminálními jevy. V reálném světě by se tato místa nepokusili prozkoumat, na internetu ovšem nemají zábran.[45]

Co způsobuje, že jedinci povolí své bariéry a začnou se na internetu chovat prakticky bez zábran? Suler popisuje šest faktorů, které mají společně vliv na vzniku disinhibičního efektu:

1. Disociativní anonymita – prostředí internetu je pro anonymitu jako ráj na zemi. Uživatelé si mohou vytvořit vlastní e-mailovou adresu, zvolit si libovolné jméno a uvádět o sobě jakékoliv pravdivé či nepravdivé informace. Ostatní jedinci nemají téměř žádnou možnost zjistit, zda informace, které o sobě kdokoliv uvádí, jsou pravdivé. Pro zkušenější nadšence internetu a počítačů existuje možnost zjištění IP adresy prakticky jakéhokoliv uživatele, ale i tak může být jejich identita skryta. Právě pocit anonymity dodává lidem možnost oddělit svůj osobní život od toho online, kde se necítí příliš zranitelně ve smyslu vystupování a vyjadřování svých pocitů.
2. Neviditelnost – naše chování na internetu je pro ostatní uživatele ve své podstatě neviditelné. Nikdo z obyčejných uživatelů nezjistí, jaké webové stránky si prohlížíme, co nás zajímá, jaké navštěvujeme profily na sociálních sítích apod. Právě tento pocit neviditelnosti poskytuje některým uživatelům odhodlání k tomu, sdílet či udělat něco, co by za normálních

[44] SULER, John. The Online Disinhibition Effect. CyberPsychology & Behavior [online]. 2004, 7(3), 321-326 [cit. 2022-05-22]. ISSN 1094-9313. Dostupné z: doi:10.1089/1094931041291295.
[45] Tamtéž.

okolností neudělali. I když například v chatu či emailové korespondenci víme, kdo je druhý uživatel, i tak mu díky „neviditelnosti“ jsme schopni napsat něco, co bychom mu do očí neřekli, právě z toho důvodu, že nás přes internet nedokáže slyšet ani vidět.

3. Asynchronicita – komunikace prostřednictvím internetu a sociálních sítí velmi často neprobíhá v jednom časovém úseku, jelikož spolu lidé nekomunikují osobně, face to face. Při přijetí zprávy mají možnost odpovědět za minutu, hodinu či den, a mít tak čas na rozmyšlenou, jakou odpověď zvolí. Někteří jedinci se mohou setkat s tzv. asynchronní komunikací i jako „útěkem“ v momentě, kdy odešlou zprávu či sdílí něco velmi osobního.
4. Solipsistická introjekce – při komunikace s ostatními uživateli online je pro nás přirozené, že při čtení konverzace si představujeme tón jejich hlasu. I přesto, že jsme hlas druhé osoby nikdy neslyšeli. Stejně tak si dokážeme utvořit vizuální obrázek druhé osoby např. na základě sympatií či nesympatií, které pochytíme v průběhu online konverzace. Naše představa druhé osoby nevzniká pouze na její samotné prezentaci nejen na sociálních sítích, ale ovlivňují ji i naše sny, přání a očekávání.
5. Disociativní představivost – za pomocí solipsistické introjekce, kdy si v podstatě vytváříme vlastní obrázek o druhé osobě, může dojít k situaci, kdy si představíme, že komunikace probíhá v nereálném, virtuálním, světě. Příkladem může být hraní různých her, například fantasy, ve kterých si jedinec vytváří svoji vlastní postavu a žije s ní v podstatě online život s ostatními hráči, kde neexistují žádná pravidla a povinnosti, jako v realitě. Musí si ovšem uvědomit, že po vypnutí počítače (či mobilního telefonu apod.) se vrací zpátky do reality, což může být pro některé jedince obtížné.
6. Minimalizace statusu a autority – v reálném světě, při kontaktu s člověkem, v nás daný jedinec vyvolává pocity autority nejen díky jeho sociálnímu statusu (například nadřízený, policista apod.), ale i pomocí jeho řeči těla, vystupování, oblékání atd. V situaci, kdy před námi stojí takovýto jedinec, který v nás vzbuzuje autoritu, nemáme povětšinou odvahu říci to, co se nám honí hlavou, jelikož máme strach z trestu či nesouhlasu. V online prostředí ovšem žádné autority a statusy nejsou,

jelikož podle internetové filozofie jsme si v online prostoru všichni rovni. Tím pádem mizí i strach vyjádřit svůj názor a zcela se otevřít.[46]

2.4.2 Sexting, kyberstalking, webcam trolling, kybergrooming

Rizikové sexuální chování na internetu není žádnou novinkou, několikrát do roka se setkáme v médiích se zprávami s touto tématikou. Velmi častým cílem jsou děti a dospívající vzhledem k jejich neznalosti a bezmocnosti, dospělým a studentům se ale toto chování nevyhýbá. Častěji se se sexuálním rizikovým chováním online setkávají dívky.[47]

Sexting

Rozmach sextingu je spojen zejména s používáním moderních technologií a sociálních sítí. Konkrétně se jedná o komunikaci, která obsahuje zprávy, videa či fotografie se sexuální tematikou. Může se jednat o korespondenci s někým, koho známe, například s partnerem, nebo s osobou zcela cizí, neznámou. Zde vzniká větší riziko zneužití daného materiálu a následného vydírání, kyberšikany apod. V některých případech může dojít i k tomu, že oběť nezvládne vyvíjený nátlak útočníka a sklouzne k sebepoškozování nebo suicidálnímu chování. Mezi hlavní důvody, proč se sexting považuje za jedno nejvíce rizikové sexuální chování na internetu, patří:

- Ihned po odeslání zprávy se sexuálním podtextem ztrácíme nad danou zprávou, fotografií či videem kontrolu.
- Sdílený obsah může být v jakýkoli moment použit proti vám.
- Provozování sextingu s nezletilou osobou je považováno za trestný čin, jelikož podle trestního zákona je zakázáno pořizovat jakýkoli intimní materiál osob mladších 18 let.
- V momentě odeslání zprávy se sexuální tematikou, zejména fotografií a videí, musíme brát v úvahu její „nesmazatelnost“ a trvalost na internetu.[48]

[46] SULER, John. The Online Disinhibition Effect. CyberPsychology & Behavior [online]. 2004, 7(3), 321-326 [cit. 2022-05-22]. ISSN 1094-9313. Dostupné z: doi:10.1089/1094931041291295.
[47] ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003. Psychologická setkávání. s. 24.
[48] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s. s. 83.

Kyberstalking

Jirásek definuje kyberstalking jako jakýkoliv druh stopování a obtěžování (nemravné a sprosté povahy) prostřednictvím internetu a sociálních sítí, s cílem vyvolat v oběti pocity strachu. Útočník údaje o oběti získává na sociálních sítích, kde je oběť sama sdílí, nebo na internetu.[49]

Kyberstalking se vyznačuje tím, že útočník opakovaně kontaktuje oběť prostřednictvím sociálních sítí či posíláním SMS zpráv. Pokus o navázání kontaktu se stupňuje, nabírá na intenzitě a vzbuzuje v oběti pocity strachu. Kyberstalkeři mají často vytvořenou síť s několika falešnými účty, kterými se pokouší s obětí spojit. Vytrvalost je jednou ze základních vlastností pachatele. Jednou z možností, jak se kyberstalker pokouší dostat k oběti, je zveřejnění jejích citlivých informací (např. fotografie), které získal v online prostoru. Aby mohl být útočník potrestán podle § 354 Nebezpečné pronásledování v trestním zákoníku, musí se jednat o dlouhodobé kontaktování.[50]

Webcam trolling

Jedná se podvodné jednání, kdy se útočník snaží navázat kontakt s obětí a používá při tom falešný videozáznam, o kterém si oběť myslí, že je skutečný. Nejčastěji se setkáváme s tzv. videosmyčkou zobrazující chlapce či dívku. Pro použití podvrženého záznamu stačí nainstalovat speciální aplikaci nebo program a propojit falešnou nahrávku s videochatem (např. na Facebooku). Útočník si během celého videochatu pořizuje záznam, čímž získává citlivé informace, které může následně využít k vydírání oběti atd. Často se jedná například o videonahrávku se sexuálním podtextem (oběť se svlékne před kamerou apod.).[51]

[49] JIRÁSEK, Petr, Luděk NOVÁK a Josef POŽÁR. Výkladový slovník Kybernetické bezpečnosti [online]. 2. aktualizované vydání. Praha, 2013 [cit. 2022-05-27]. ISBN 978-80-7251-397-0. Dostupné z: https://afcea.cz/wp-content/uploads/2015/03/Slovnik_Final_screen_v2_0.pdf. s. 29, 73.
[50] KOLOUCH, Jan. CyberCrime [online]. Edice CZ.NIC, © 2016 [cit. 2022-05-27]. ISBN 978-80-88168-18-8. Dostupné z: https://knihy.nic.cz/files/edice/cybercrime.pdf s. 318.
[51] Co je webcam trolling? - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/71-trivium/1420-co-je-webcam-trolling.

Kybergrooming

Kybergrooming, neboli psychické zmanipulování oběti skrze sociální sítě či internet obecně, má jako hlavní cíl navázat s obětí kontakt, získat její přízeň a důvěru, sjednat osobní schůzku a velmi často ji následně sexuálně zneužít. Oběťmi jsou nejčastěji dívky ve věku od 11 do 17 let, což neznamená, že se tato problematika vyhýbá starším dívkám či chlapcům. Kybergroomer, útočník, se vydává na sociálních sítích za někoho jiného, aby dosáhl svého cíle a seznámil se s potencionální obětí. Důležité u kybergroomera je, že je velmi vytrvalý a trpělivý, dokáže být s obětí v kontaktu několik měsíců, aby s ní navázal důvěrný vztah. Kohout a Kachňák popisují průběh kybergroomingu následovně:

1) Vznik důvěry s obětí a pokus o její izolaci od okolí (přátel apod.).
2) Vytvoření přátelského vztahu, podplácení dárky či finančním obnosem.
3) Získání citlivých materiálů, které může útočník následně využít k vydírání oběti.
4) Vznik citové závislosti na kybergroomerovi.
5) Realizace osobního setkání.
6) Pokus či uskutečnění sexuálního obtěžování či zneužití. [52]

[52] KOHOUT, Roman a Radek KARCHŇÁK. Bezpečnost v online prostředí. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary, 2016. s. 49-50.

2.4.3 Dezinformace, clickbait, spam, fake news, hoax

Tato podkapitola se zaměřuje na pojmy, které se významem dají lehce zaměnit, jelikož mají velmi podobné znaky. Falešné poplašné zprávy či matoucí informace jsou součástí internetu již od jeho počátků. Jelikož užívání internetu běžnou populací postupem času rostlo, dalo by se říci, že pro tvůrce a šiřitele nepravdivých informací vznikaly dokonalé podmínky, jak šířit své zprávy mezi co největší počet lidí. Vzhledem k zaměření práce jsou u některých ze zmíněných pojmů uvedeny konkrétní případy z doby pandemie, kdy jsme se mohli s touto problematikou setkat na téměř každém virtuálním rohu.

Předtím, než budou představeny pojmy zaměřující se na poplašné zprávy a nepravdivé informace, je důležité si uvést základních pět otázek, které nám pomohou vnímat média a informace kriticky. Snáze tak rozeznáme důvěryhodnost zdroje, zpráv i autora. Nesmíme si ovšem brát kritičnost příliš k tělu a mít nedůvěru ke všem informacím, jež nám média poskytnou. Jako příklad použijeme internetový článek. První otázkou je, KDO je autorem článku, jaké informace lze o autorovi zjistit a kdo kontroluje vznik a šíření dané zprávy. Druhou otázkou je, CO je hlavní náplní článku, jaké obsahuje názory, zda jsou uvedeny zdroje a také, zda některé informace nejsou úmyslně neuvedeny. Třetím bodem zjišťujeme, KOMU je článek určen, na jakou cílovou a věkovou skupinu se zaměřuje, jak názory v článku dokáží jedince či skupinu ovlivnit a jakým způsobem se článek rozšiřuje mezi veřejnost. Dále se musíme ptát, JAK se článek snaží nalákat čtenáře, jaký užívá jazyk, jaké emoce a prožitky ve čtenářích vyvolává a proč. Poslední otázkou je, PROČ byl článek vytvořen a kdo má z jeho publikování prospěch.[53]

[53] VALŮCH, Jaroslav, Michaela ĎURKOVÁ, Kateřina ŠAFÁŘOVÁ a Karel STRACHOTA. Dezinformační dezinfekce: výukové materiály ke (koronavirovým) dezinformacím : metodická příručka. Praha: Člověk v tísni, 2020, 96 s. s. 11.

Dezinformace

Slovo, které nabralo během posledních dvou let, kdy sílila koronavirová krize, na síle i významu. V předchozí nekoronavirové době se samozřejmě tento pojem objevoval nejen na sociálních sítích a dokázal zmanipulovat a ovlivnit několik stovek i tisíců lidí, ale dalo by se říci, že zneužití dezinformací v současné době zapříčinilo zbytečnou ztrátu několika životů. Nejčastěji se jednalo o případy, kdy lidé požili metanol nebo čistící prostředky, aby se ochránili před nákazou. [54]

Nejlépe definuje tuto problematiku Ministerstvo vnitra České republiky: *„Pojem „dezinformace“ znamená šíření záměrně nepravdivých informací, obzvláště pak státními aktéry nebo jejich odnožemi vůči cizímu státu nebo vůči médiím, s cílem ovlivnit rozhodování nebo názory těch, kteří je přijímají.“*[55]

Clickbait

Clickbait můžeme nejčastěji registrovat jako obrázky či články, které se snaží upoutat naši pozornost s cílem, abychom na požadovaný obrázek či článek klikli a následně byli přesunuti na jinou webovou stránku.[56]

Clickbaitové nadpisy a názvy usilují o zvýšení zvědavosti, málokdy se ale název článku či videa opravdu shoduje s jeho obsahem. Nejvíce je využíván na internetových bulvárech či např. na Youtube, kde se snaží šokovat, zaujmout a zvýšit tak návštěvnost daného webu či počet zhlédnutí videa apod. [57]

[54] COLEMAN, Alistair. 'Hundreds dead' because of Covid-19 misinformation. BBC News [online]. © 2022 BBC, 12.08.2020 [cit. 2022-02-14]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/world-53755067.
[55] Definice dezinformací a propagandy - Terorismus a měkké cíle. Úvodní strana - Ministerstvo vnitra České republiky [online]. Copyright © 2021 Ministerstvo vnitra České republiky. Všechna práva vyhrazena. [cit. 14.02.2022]. Dostupné z: https://www.mvcr.cz/cthh/clanek/definice-dezinformaci-a-propagandy.aspx.
[56] CLICKBAIT | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/clickbait.
[57] Co je to Clickbait?. IT SLOVNÍK.cz [online]. © 2008 - 2022 [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: https://it-slovnik.cz/pojem/clickbait.

Spam

Spam povětšinou bývá ve formě nevyžádaných emailů, v době moderních technologií ale i ve formě nechtěných zpráv na sociálních sítích, např. Facebooku či Instagramu. Nejčastěji se jedná o reklamní nabídky, které jsou rozesílány velkému počtu lidí. [58]

Poprvé se „spam“ objevil již v roce 1978, a to u předchůdce internetu, ARPANETu, kde se s nevyžádanými zprávami setkalo až 15 % lidí. Zpráva obsahovala nabídku určitého produktu, negativní reakce ale zapříčinila to, že se tato forma nabídky zboží na nějakou dobu přestala využívat. Kolem přelomu století, tedy roku 2000, se spam začal opět využívat a šířit tak masivně, že by obsažen až v 90 % emailech. Spamy neobsahovaly pouze nabídky produktů, ale postupem se začaly, některé z nich, soustředit i na počítačovou kriminalitu. Reakcí nejen poskytovatelů internetu, ale i výrobců moderních technologií, bylo vytvoření technologie, která dokáže spam rozpoznat a zamezit jeho rozesílání.[59]

Fake news

Pod pojmem fake news si lze představit šíření lživých a dezinformačních informací, které mají za cíl zmanipulovat čtenáře či uživatele sociálních sítí. Často se lze s fake news setkat ve formě hoaxů. Často je vytvářena s účelem cíleně dezinformovat a manipulovat s veřejným míněním. Důvody šíření těchto zpráv mohou být jakékoliv, například politické či marketingové, v některých případech se ovšem stává, že fake news vznikají náhodou, neúmyslně, lidskou chybou.[60]

[58] Spam | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 18.02.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/spam.
[59] Co je to spam? Jak se zbavit spamu? | ESET. Malware Protection & Internet Security | ESET [online]. Copyright © 1992 [cit. 18.02.2022]. Dostupné z: https://www.eset.com/cz/spam/#jak-zastavit-spam.
[60] Dezinformace a fake news pohledem právních předp | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ [cit. 22.05.2022]. Dostupné z: https://www.epravo.cz/top/clanky/dezinformace-a-fake-news-pohledem-pravnich-predpisu-ve-spolkove-republice-nemecko-109322.html.

Hoax

Za hoax bývá považována poplašná falešná zpráva, *„která obsahuje nepřesné, zkreslující informace, účelově upravené polopravdy nebo směsku polopravd a lží.“*[61] Tyto zprávy lze snadno poznat podle toho, že se snaží přesvědčit čtenáře / uživatele svojí důležitostí, vyzývají k dalšímu šíření zprávy, snaží se zaujmout pomocí vhodně zvolených slov, například „důvěryhodné zdroje varují“ nebo že se jedná o tajnou informaci. Mezi nejčastěji publikované hoaxy na internetu můžeme zařadit: varování před viry a kybernetickými útoky na uživatelovo zařízení, petice, řetězové dopisy štěstí, nabídky na nenáročné získání peněžního obnosu či falešné prosby o pomoc.[62]

2.4.4 Sociální inženýrství

Internet sám o sobě je bezpečným místem, jedinou hrozbou jsou ovšem lidé, kteří ho používají. Kyberprostor je skvělým prostředím k tomu, jak se obohatit na ostatních. Lidí proto vymýšlejí nespočet způsobů, jak okrádat, podvést nebo zneužít ostatní uživatele. Sociální inženýři se soustředí na vylákání hesla od počítačů, bankovních účtů apod. přímo u oběti. Proč se snažit prolomit heslo, když Vám ho oběť řekne sama?[63]

Kožíšek a Písecký definují sociální inženýrství následovně: *„Je způsob manipulace lidí za účelem provedení určité akce nebo získání určité informace. Ve většině případů útočník nepřichází do osobního kontaktu s obětí. Útoky obsahují prvky přesvědčování a manipulace a jsou vedeny buď náhodně, nebo cíleně na konkrétní osoby. Sociální inženýři se dokáží poučit ze svých chyb a svoje útoky dokáží neustále vylepšovat a přizpůsobovat prostředí.“*[64]

U každého zabezpečení je nejslabší částí právě člověk. Sociální inženýrství počítá se zvědavostí, strachem nebo závistí uživatelů internetu. Vytváří tak například podvodné emaily, které jsou vymyšleny tak, aby upoutaly určitou skupinu lidí a vylákaly z nich informace a hesla. Existuje několik metod sociálního inženýrství: baiting (např. ke zhlédnutí film je zapotřebí si stáhnout předem zavirovaný přehrávač), pretexting (útočník se vydává za jinou osobu, s cílem vylákat tajné informace – např. hesla), scareware

[61] Co je to hoax. , Josef Džubák & HOAX.cz. Hoax [online]. Copyright 2000-2022 [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: https://hoax.cz/hoax/co-je-to-hoax.
[62] Tamtéž.
[63] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s. s. 36.
[64] Tamtéž. s. 37.

(falešná upozornění s cílem nainstalování antiviru, který následně napadne počítač) a phishing.[65]

Phishing je technika, která se využívá za účelem získání citlivých dat a soukromých informací. Nejčastěji se jedná o hesla k účtům na sociálních sítích, emailech či čísla bankovních účtů a karet. Útočník může tuto techniku využít jako formu zábavy, či jako formu kyberšikany.[66] Mezi časté metody phishingu patří posílání zpráv, ať ve formě SMS nebo e-mailů, pomocí kterých se pachatel pokouší oběť zmanipulovat a vylákat z ní informace.[67]

2.5 Trestná činnost na internetu a sociálních sítích

Počínání uživatelů na internetu obecně, konkrétně na sociálních sítích, nebývá vždy v souladu se zákonem. I přesto, že v současné době je trestná činnost spojená s internetem na vzestupu, zejména během koronavirové pandemie, trestní zákoník nezná pojem „kyberšikana“ ani jevy s ní spojené. I tak se mohou pachatelé dopouštět trestných činů, jejichž výčet je uveden v této kapitole. Každý jev je vzhledem k přehlednosti uveden zvlášť, jedná se o: kyberšikanu, kybergrooming, sexting a zneužití osobních údajů. Některé trestné činy mohou být součástí více jevů, jelikož se velmi často prolínají.[68]

I přesto, že všechny tyto výše zmíněné jevy jsou časté, v trestním zákoníku nejsou přímo konkrétně vymezeny. Chování útočníků na internetu se ale postihnout dá, jelikož jejich činy spadají pod kvalifikaci jiných trestných činů. Právě z tohoto důvodu je alespoň pár rizikových jevů z prostředí internetu rozebráno více do hloubky, co se týče trestné činnosti.

[65] Sociální inženýrství. Avast [online]. AVAST Software, 1988-2022 Copyright [cit. 2022-05-24]. Dostupné z: https://www.avast.com/cs-cz/c-social-engineering.
[66] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 53.
[67] KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s., s. 123.
[68] Trestná činnost spojená s internetovou kriminalitou - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. [cit. 14.02.2022] Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/148-226.

Kyberšikana

Jak je již uvedeno v kapitole *2.5 Kyberšikana,* jedná se o specifický druh šikany, který je realizován pomocí informačních a komunikačních technologií, zejména tedy využitím mobilních telefonů, tabletů, počítačů, internetu a sociálních sítí obecně.[69]

Zvláštní část trestního zákoníku uvádí nespočet trestných činů, z nichž se některé dají vztáhnout jak na šikanu, tak i na šikanu přes sociální sítě, kyberšikanu. Mezi nejpodstatnější se dají zařadit následující:

- § 140 – Ublížení na zdraví,
- § 144 – Účast na sebevraždě,
- § 171 – Omezování osobní svobody,
- § 175 – Vydírání,
- § 180 – Neoprávněné nakládání s osobními údaji,
- § 181 – Poškození cizích práv,
- § 184 – Pomluva,
- § 191 – Šíření pornografie,
- § 201 – Ohrožování výchovy dítěte,
- § 205 – Krádež,
- § 209 – Podvod,
- § 228 – Poškozování cizí věci,
- § 251 – Neoprávněné podnikání,
- § 352 – Násilí proti skupině obyvatel a jednotlivci,
- § 353 – Nebezpečné vyhrožování,
- § 354 – Nebezpečné pronásledování.[70]

[69] BĚLÍK, Václav, Stanislava SVOBODA HOFERKOVÁ a Blahoslav KRAUS. Slovník sociální patologie. Praha: Grada, 2017, 120 s. Pedagogika. s. 45.
[70] 40/2009 Sb. Trestní zákoník. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40#cast2.

Kybergrooming

Trestné činy páchané prostřednictvím kybergoomingu mohou být úzce spjaty či spojeny se sextingem, jelikož se tyto dvě problematiky v některých případech prolínají. Často páchané trestné činy spojené s kybergroomingem jsou:

- § 168 – Obchodování s lidmi,
- § 171 – Omezování osobní svobody,
- § 175 – Vydírání,
- § 186 – Sexuální nátlak,
- § 187 – Pohlavní zneužívání,
- § 189 – Kuplířství,
- § 191 – Šíření pornografie,
- § 192 – Výroba a jiné nakládání s dětskou pornografií,
- § 193 – Zneužití dítěte k výrobě pornografie,
- § 193b – Navazování nedovolených kontaktů s dítětem,
- § 201 – Ohrožování výchovy dítěte,
- § 209 – Podvod,
- § 353 – Nebezpečné vyhrožování,
- § 354 – Nebezpečné pronásledování.[71]

[71] 40/2009 Sb. Trestní zákoník. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40#cast2.

Sexting

U sextingu je důležité zmínit riziko trestného činu *Výroby a jiného nakládání s dětskou pornografií* (§ 192 TZ), kde existuje tzv. právní paradox. I přesto, že je v naší republice povoleno mít pohlavní styk od 15 let, podle trestního zákoníku jsou osoby do 18 let stále brány jako děti. Tudíž, v případě sextingu, je šíření fotografií či videodokumentace se sexuálním obsahem trestná, pokud se na daném záznamu nachází osoba mladší 18 let.[72] Samozřejmě se do této problematiky dá zařadit i mnoho dalších trestných činů:

- § 171 – Omezování osobní svobody,
- § 175 – Vydírání,
- § 182 – Porušení tajemství dopravovaných zpráv,
- § 185 – Znásilnění,
- § 186 – Sexuální nátlak,
- § 187 – Pohlavní zneužití,
- § 192 – Výroba a jiné nakládání s dětskou pornografií,
- § 193 – Zneužití dítěte k výrobě pornografie,
- § 193a – Účast na pornografickém představení,
- § 193b – Navazování nedovolených kontaktů s dítětem,
- § 202 – Svádění k pohlavnímu styku,
- § 201 – Ohrožování výchovy dítěte,
- § 354 – Nebezpečné pronásledování.[73]

[72] Sexting a právo - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/sexting/1681-sexting-a-pravo.
[73] 40/2009 Sb. Trestní zákoník. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40#cast2.

Zneužití osobních údajů

Osobními údaji jsou myšleny všechny informace, díky kterým lze identifikovat fyzickou či právnickou osobu. U fyzických osob se jedná především o jméno, pohlaví, věk, datum narození nebo fotografii. Osobní údaje mohou být zneužity i u právnických osob, proto se mezi osobní údaje (jak u právnických, tak i fyzických osob) řadí nadále i telefonní číslo, e-mailová adresa apod.[74]

- § 175 – Vydírání,
- § 177 – Útisk,
- § 180 – Neoprávněné nakládání s osobními údaji,
- § 181 – Poškození cizích práv,
- § 182 – Porušování tajemství dopravovaných zpráv,
- § 183 – Porušení tajemství listin a jiných dokumentů uchovávaných v soukromí,
- § 184 – Pomluva,
- § 209 – Podvod,
- § 218 – Lichva,
- § 229 – Zneužívání vlastnictví,
- § 270 – Porušení autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi,
- § 354 – Nebezpečné pronásledování.[75]

[74] Co považuje GDPR za osobní údaje | GDPR.cz. GDPR | Obecné nařízení o ochraně osobních údajů — prakticky [online]. Dostupné z: https://www.gdpr.cz/gdpr/osobni-udaje/.
[75] 40/2009 Sb. Trestní zákoník. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40#cast2.

2.6 Fenomén influencerů a youtuberů

Téma youtuberů a influencerů bylo hitem posledních let, pravděpodobně o něm slyšel téměř každý jedinec, který pravidelně či příležitostně používá internet. Dle mého pozorování a vlastních zkušeností bych řekla, že youtubeři byli a jsou v oblibě zejména u dětí a mladých jedinců, zatímco influenceři cílí i na starší sledovatele všech věkových kategorií, samozřejmě dětmi nevyjímaje.

Pojmem „youtuber" je označován uživatel webové platformy YouTube, který vytváří a účinkuje ve videích, jež následně sdílí.[76] Ve většině případů se jedná o jedince, kteří přispívají svým obsahem na YouTube pravidelně a delší dobu. Jejich popularita nezávisí pouze na jejich youtubovém účtu, ale i na jiných sociálních sítích, kde si mohou svou popularitu zvýšit. Jedná se například o Instagram, Facebook či TikTok. Mezi častá témata, kterými se snaží youtubeři zapůsobit, jsou móda, hraní počítačových her či životní styl. Z počátku youtubeři sdílí svůj obsah ze zábavy, s postupným vzrůstem sledujících se může k zábavě přidat i další důvod, a tím jsou peníze, jež mohou ti nejúspěšnější získat.[77] Pro představu, v roce 2021 byl nejvýdělečnějším youtuberem Američan Jimmy Donaldson, alias Mr. Beast, který si vydělal během roku 54 milionů amerických dolarů, což je v přepočtu přibližně 1,242 miliardy korun.[78]

Jako influencer *„bývá označován takový uživatel internetu, který dokáže s využitím obsahu, který vytváří, a počtu svého publika, ovlivnit chování dalších uživatelů na internetu. Influenceři mají často velkou komunitu lidí, kteří je sledují, dále obsah sdílejí na určité konkrétní platformě (např. Facebook. Youtube apod.) a vyjadřují se k určitému tématu (např. stravování, fitness, péče o kočky, hraní PC her apod.).*[79]

Influenceři dokáží své sledující ovlivňovat nejen sdílením svých názorů a postojů, ale také reklamou, kterou na svém profilu sdílí. Firmy, poskytující influencerům své produkty, využívají velkého počtu sledujících a rozšíření povědomí o daném produktu na trhu. Není tajemstvím, že v některých případech dostávají influenceři za danou propagaci

[76] YouTuber | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 29.05.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/youtuber.
[77] Kdo je youtuber?. MladýPodnikatel.cz [online]. © 2011 – 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://mladypodnikatel.cz/stitek/youtuber.
[78] Estimated annual earnings of selected YouTube channel creators in 2021. Statista [online]. © Statista 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/373772/youtubers-monetization-earnings-celebrity/.
[79] MIKULCOVÁ, Klára a Kamil KOPECKÝ. Aktuální problémy mediální výchovy a mediální gramotnost žáků 2. stupně ZŠ. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. s. 11.

finanční obnos či výrobky od dané značky zdarma. Často se jedná o reklamu na oblečení, které si influencer obleče, vytvoří fotografii a následně ji sdílí na sociální sítě. Mezi další propagované zboží lze zařadit elektroniku, kosmetiku apod. Otázkou je, zda influenceři dané produkty propagují proto, že se jim skutečně líbí, daná značka jim vyhovuje a považují ji za kvalitní, nebo zda je hlavním důvodem peněžní obnos. Důležité je, ať v oblasti reklamy či názorů influencerů, aby si každý sledující uvědomil, co je jeho skutečným cílem. Někteří vlivní jedinci dokáží skutečně motivovat své sledující, předat jim určité informace, a dokonce je i vzdělávat (např. fitness, jazykové profily apod.), na druhé straně ale existují i tací, kteří mají velmi negativní vliv. [80]

Americký výzkum doktorky Julie Vassey a kolektivu dokazuje, že propagace určitých produktů má vliv na sledující. Zaměřila se na influencery používající elektronické cigarety a jejich sledující. Bylo zjištěno, že existuje vliv mezi americkými teenagery a zvýšeným užíváním elektronických cigaret v momentě, kdy sledují někoho, kdo přidává příspěvky, v nichž znatelně elektronickou cigaretu používá. Nejčastěji se jedná o sociální síť Instagram, která ve velké míře využívá reklamy a propagačních materiálů nejen u influencerů. K porovnání lze doplnit, že influenceři, propagující elektronickou cigaretu, ve Spojených státech amerických a Asii měli 5 - 6x více sledujících z řad dospívajících než v Evropě. Důležité je podotknout, že 75 % influencerů nijak nezamezilo přístup k dané reklamě (propagaci) mladistvým a dětem. Tento výzkum nám ukazuje, jaký mohou mít influenceři negativní dopad na své sledující, především, pokud se jedná o děti a mladistvé.[81] V České republice je propagace tabákových výrobků zakázána Zákonem o regulaci reklamy č. 40/1995 Sb., kde se v § 3 a § 4 výslovně zakazuje jakákoli reklama na tabákové výrobky a elektronické cigarety.[82]

V České republice mezi nejznámější a nejlépe placené youtubery patří, podle globálně známého časopisu Forbes, například fotbalová reprezentantka a brankářka Pařížského PSG Barbora Votíková nebo moderátor a spisovatel Karel *„Kovy“* Kovář. Z herní komunity je vhodné zmínit Jana Macáka (MenT) či Petra Jiráka (Xnapy).[83]

[80] MIKULCOVÁ, Klára a Kamil KOPECKÝ. Aktuální problémy mediální výchovy a mediální gramotnost žáků 2. stupně ZŠ. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. s. 22,48.
[81] VASSEY, Julia, Torn VALENTE a et al. E-cigarette brands and social media influencers on Instagram: a social network analysis [online]. 07 February 2022 [cit. 2022-05-30]. Dostupné z: doi:10.1136/tobaccocontrol-2021-057053.
[82] 40/1995 Sb. Zákon o regulaci reklamy. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 30.05.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1995-40#Sum.
[83] 10 nejlépe placených youtuberů Česka. Forbes [online]. MediaRey, SE, Copyright © 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://forbes.cz/leaderboard_tag/10-nejlepe-placenych-youtuberu-ceska/.

3 Online hry

Hraní počítačových her je fenoménem posledních let, zejména mezi mladšími generacemi, které s postupným vývojem a rozmachem nejen počítačových her vyrostli. V současné době jsou hry na takové grafické úrovni, že je v některých případech velmi obtížné rozpoznat, zda se jedná o hru či realitu. Hraním počítačových her tráví svůj volný čas mnoho mladých lidí, ale i dospělých či dětí. Dříve by málokdo řekl, že se hraním her jednoho dne hráči uživí a vydělají velké množství peněz.[84] E-sportová organizace WePlay Esports uvádí, že profesionální e-sportový hráč si vydělá za jeden rok v průměru 12 000$ - 60 000$, což je v přepočtu něco mezi 271 000 Kč – 1 356 000 Kč. Záleží samozřejmě na úspěchu hráče a jeho týmu. Rozmezí možné vydělané částky je tedy velmi rozmanité.[85]

Hry obecně tu s námi jsou již od nepaměti. Pomocí her se děti učí rozvíjet nejen svou fyzickou a kognitivní stránku, ale je zároveň využívána i jako prostředek výchovy a vzdělávání, setkáváme se s ní tedy v průběhu celého života, od narození po stáří. S vývojem moderních technologií se ovšem rozmanitost a využití výrazně mění. Dříve byly hry realizovány i za účelem zprostředkování sociálního kontaktu, který si dnes, bohužel či bohudík, dokážeme zařídit i právě skrz online prostor. Digitální podoba her je nám k dispozici na několika platformách, nejen na počítačích, jak tomu bylo dříve. Dnes není problémem hrát hry kdykoliv a kdekoliv právě díky mobilním telefonům, tabletům, přenosným počítačům, herním konzolím a prakticky neomezenému přístupu k internetu.[86]

„Vzájemná interakce hráče s počítačovou hrou probíhá v uměle vytvářeném prostředí, které je ve hře naprogramováno. Obecně nazýváme toto prostředí jako virtuální realitu počítačové hry.“[87] Virtuální svět je jedním z lákadel hraní počítačových her. Hráči, nebo také uživatelé, si mohou zvolit nejen kým chtějí být a jak se chtějí ve virtuálním prostředí chovat. Ovládají své jednání ve hře a v momentě, kdy je kýžený cíl v nedohlednu či těžko dosažitelný, mohou hru vypnout, změnit postavu, děj nebo spustit hru jinou a přemístit se do jiného prostředí virtuální reality, jelikož každá počítačová hra

[84] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 101.
[85] Esports salary: how much do professional gamers earn?. WePlay Esports [online]. © 2012–2022 WePlay Esports Media Holding Company, 24.12.2021 [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: https://weplayholding.com/blog/esports-salary-how-much-do-professional-gamers-earn/.
[86] BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 11.
[87] Tamtéž.

nám umožňuje prožít jiný příběh. Nesmíme ale zapomínat, že nikdy se nestaneme opravdu postavou z dané hry a že virtuální svět není realitou.[88]

Šmahel uvádí čtyři základní složky, jež můžeme v prostředí virtuálního světa her pozorovat:

1. Reprezentace – hra reprezentuje emoční realitu vytvářející virtuální prostředí, jemuž se může každý z hráčů přizpůsobit pomocí své osobnosti a vlastní fantazie.
2. Interakce – v prvním případě se jedná o působení hráče na hru, který ovládáním hry mění a určuje průběh a děj, zatímco v případě druhém působí hra na hráče a ta svým vlivem určuje hráčovu virtuální realitu.
3. Konflikt (výzva) – součástí každé hry je právě daný konflikt, neboli obtížnost, nutící hráče vynaložit více snahy či času k překonání dané hranice a postoupení do další úrovně či pokračování v příběhu hry. Hranice úspěšnosti je v každé hře jiná, v některé stačí sesbírat určitý počet bodů, ve sportovních či závodních hrách vyhrát závod nebo sportovní utkání, v akčních může jít o poražení nepřítele.
4. Bezpečí – negativní počínání ve hře nezpůsobuje ve virtuální realitě nevratné následky, které by při stejném chování v realitě nastaly.[89]

[88] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 101.
[89] ŠMAHEL, D. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. In: BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 12.

3.1 Dělení počítačových her

Existuje několik kritérií, podle kterých můžeme dělit počítačové hry. Mezi základní prvotní dělení by se dalo uvést rozdělení na singleplayer nebo multiplayer. Hry typu singleplayer jsou určeny pouze pro jednoho hráče, zatímco multiplayer je určen pro více hráčů. Hraní her společně s ostatními poskytuje hráčům prožívat společně soutěživost, pocity vítězství, ale i porážky. Při hraní těchto her je často důležitá spolupráce hráčů, pomáhá tedy rozvoji kooperace a komunikace, právě proto je velmi důležité připojení k internetu. S tímto dělením souvisí i dělení na online hry (kde je pro jejich spuštění a hraní nutné připojení k síti) nebo offline hry (lze hrát bez internetu).[90]

Koláček uvádí dělení podle platebního modelu. Na trhu počítačových her existují hry, které se dají hrát buď za poplatek, zdarma nebo za částečný poplatek. Dělíme je tedy následovně:

- Freeware hry – tento typ her je úplně zdarma, často se setkáme s využitím reklam v průběhu hry, jež jsou zdrojem finančního zisku autorů her.
- Premium hry – pro hraní této hry je zapotřebí zaplatit jednorázový poplatek (povětšinou koupě samotné hry), následně lze hru hrát po neomezenou dobu bez dalších finančních nákladů.
- Freemium hry – pro nainstalování a hraní hry není potřebné zaplatit jakýkoli finanční obnos. Uživateli se ovšem zpřístupní pouze určitá část dané hry. V případě, že uživatel chce využít i bonusový obsah, musí vložit do hry peníze pro jeho odemknutí. V současné době se jedná o oblíbený typ hry mezi hráči. Nejčastěji tento typ lze registrovat o online her, jako typický příklad by se dala uvést MMORPG hra League of Legends.
- **Hra s periodickými poplatky** – po zaplacení určitého poplatku mohou uživatelé hrát hru po stanovenou dobu. Po vypršení dané doby musí hráči opětovně uhradit danou částku, aby mohli ve hře pokračovat. Tento typ se vyskytuje rovněž u online her, například u hry World of Warcraft.[91]

[90] BASLER, Jaromír. POČÍTAČOVÉ HRY, JEJICH DĚLENÍ, SOUČASNÉ TENDENCE VÝVOJE A ZÁKLADNÍ VÝZKUMNÁ ŠETŘENÍ Z OBLASTI POČÍTAČOVÝCH HER. Trendy ve vzdělávání 2016 [online]. 2016, 2016, 9(1), 20-27 [cit. 2022-05-30]. Dostupné z: doi:10.5507/tvv.2016.003.
[91] KOLÁČEK, M. Freemium hry. In: JIRKOVSKÝ, J. Game Industry 3. Praha: D.A.M.O., 2013. s. 73–83.

V poslední řadě se dají hry dělit podle herního žánru. Německý profesor Florian Rehbein, společně s kolektivem autorů, sestavil podrobný model herních žánrů, ve kterém pro představu uvádí i konkrétní typy počítačových her:

- Akční a adventury (např. Assassin´s Creed, Super Mario, Trine, The Last of Us, Pacman),
- Kognitivně-dovednostní hry (Puzzle, digitální deskové hry, kvízové hry – např. Mahjong, Tetris, Milionář),
- MMORPG (např. League of Legends, World of Warcraft),
- RPG (např. Diablo, Fable),
- Simulace (např. The Sims, Minecraft, Sim City, World of Warplanes),
- Sportovní (např. NHL, FIFA, NBA),
- Střílečky (First-person shooter = např. Call of Duty, Counter Strike; Third person shooter = např. Lost Planet; Shoot´em up = např. Moorhuhn),
- Strategie (např. Clash of Clans, Starcraft),
- Závodní (např. Need for Speed, Gran Turismo).[92]

Na trhu se vyskytují i hry, ve kterých se žánry prolínají a je těžké daný žánr přesně určit. Výše uvedený model by šel doplnit i tzv. vzdělávacími hrami, jež slouží k rozvoji osobnosti uživatele. Tyto hry zažily ovšem skutečný rozmach až s vývojem chytrých telefonů, na kterých je mnohem praktičtější danou hru hrát. Můžeme sem zařadit jazykové hry nebo hry pro děti, například omalovánky, které mají za cíl zlepšit motoriku.[93]

[92] REHBEIN, F., STAUDT, A., HANSLMAIER, M. & KLIEM, K. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. In: BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 23-24.

[93] DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu [online]. 2009(1) [cit. 2022-05-30]. ISSN 1803-537X. Dostupné z: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.164.4054&rep=rep1&type=pdf.

3.2 Kyberšikana a rizikové chování spojené s hraním online her

Nejčastěji se můžeme s rizikovým chováním a kyberšikanou setkat u hraní online her, zejména her typu MMORPG. Jiné typy her samozřejmě také podněcují k negativním jevům, jako například agresivnímu chování či používání vulgarismů. Tato problematika se netýká jen dětí, které jsou velmi ohroženou skupinou, ale všech věkových kategorií. Mezi nejobvyklejší rizikové jevy vyskytující se v souvislosti hraním online her, patří zejména závislost, platby a komunikace mezi hráči a její zneužití.[94]

Zejména při hraní počítačových her se můžeme setkat s pojmem „flaming, flame wars“. Jedná se o situaci, kdy dochází prostřednictvím internetu, počítačových her, nebo i sociálních sítích, k ostré výměně názorů, která může být doprovázena agresivním chováním či nadávkami.[95] Dle mého vlastního pozorování se toto chování často objevuje právě u hráčů hrající hry multiplayerového typu (pro více hráčů), kde je důležitá spolupráce všech hráčů. Při nezdaru je slovní napadání druhého obvyklým způsobem, jak si ulevit a smířit se s porážkou.

Kyberšikana se nevyhýbá ani hráčům počítačových her. V případě, že se někomu ve hře nedaří a nepodává dostatečně dobré výkony, může se stát terčem urážek a posměchu od svých spoluhráčů či z týmu soupeře. Jelikož hráči mohou vystupovat v anonymitě, vytvořit si profil s jakýmkoliv jménem či profilovou fotkou, dává jim to do ruky příležitost k tomu, aby obtěžovali, šikanovali a spolčili se s ostatními hráči proti jiným, bez prakticky jakéhokoliv postihu.[96]

V roce 2019 byla zveřejněna studie zaměřující se na ženy jako hráčky počítačových her a jejich zkušenosti. Z výsledků je zřejmé, že hráčky se setkaly s nedostatečnou podporou v hraní her, ale i s obtěžováním, zahrnující sexuální narážky a slovní agresi v průběhu hry, či následný stalking od hráčů mužského pohlaví. Hráčky popisují, že hráči je často neberou jako rovnocenné spoluhráče nebo soupeře, bývají podceňovány a hráči k nim nemají příliš velkou důvěru, jelikož pro spoustu chlapců / mužů je těžké si přiznat, že by ženy mohly hrát buď na stejné nebo i lepší úrovni než oni samotní. Překvapivé je, že některé hráčky se s negativním chováním setkávají i od jiných žen - hráček v průběhu

[94] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 103.
[95] ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003. Psychologická setkávání. s. 151.
[96] Cyberbullying and Online Gaming. Stopbullying.gov [online]. 14 September 2021 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/cyberbullying-online-gaming.

hry, jelikož pár z nich má potřebu být jedinou ženou v čistě mužském kolektivu a svoji dominanci si musí prosadit negativním chováním vůči hráčkám stejného pohlaví. Právě z těchto důvodů se některé hráčky rozhodly raději hrát o samotě a anonymně.[97]

3.2.1 Závislost na online hrách

Závislost se dá vybudovat na všech typech počítačových her. Některé, především ty online, ovšem vznik závislosti značně podněcují. Příčiny, které stojí za vznikem závislosti, jsou vesměs jednoduchá. Aby se hráč v dané hře zlepšoval, byl úspěšný a lepší než jeho soupeři, musí věnovat hře každý den určitý počet minut či hodin. Pokud jeden den hráč vynechá, může jeho úroveň ve hře klesnout či stagnovat. Další příčinou je i hráčská komunita. Velmi časté je hraní online her s přáteli, přeci jen v současné době je toto především mezi chlapci a muži na denním pořádku, ženskému pohlaví se tato problematika ovšem nevyhýbá. Ostatní hráči požadují, aby s nimi hrál dál a přemlouvání ve většině případů vede k tomu, že hráč samotný stráví na počítači více času, než by sám ze začátku chtěl. Dalo by se říci, že tento sociální nátlak ze strany hráčské komunity umocňuje závislost nejen na hraní, ale i na komunitě samotné. V momentě, kdy hráč odmítne pokračovat ve hře, může se setkat s negativní reakcí ze strany spoluhráčů. Tato sociální přátelství skrze hráčskou komunitu jsou velmi riziková především pro jedince s obtížným navazováním přátelských kontaktů v reálném životě.[98]

Vzhledem k tomu, že jedno z dělení počítačových her uvádí dělení na singleplayerové (pro jednoho hráče) a multiplayerové (pro více hráčů), dalo by se takto rozdělit i závislostní chování. Standardní hry, tedy ty pro jednoho hráče, obsahují zpravidla určitý cíl nebo misi, kterou musí hráči dokončit. Závislostní chování se v tomto případě týká splnění dané mise nebo překonání předešlého skóre. U online her (pro více hráčů) podněcují závislost v tom, že prakticky nemají žádný konec, kterého by uživatelé docílili. Hráči si často budují přátelství a unikají od reality, užívají si vytváření online postavy ve hře a postupem času žijí její život. Hlavní příčinou, proč u hráčů vzniká závislost je ten, že počítačové hry jsou vytvářeny s tímto cílem. Čím více lidí bude hru

[97] MCLEAN, Lavinian a Mark D. GRIFFITHS. Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. International Journal of Mental Health and Addiction [online]. 15 August 2019, (17), 970-994 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: doi:https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0.

[98] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 103, 104.

hrát, tím větší profit vývojáři a autoři hry získají. Závislost na počítačových hrách lze přirovnat ke gamblerství, tedy hraní hazardních her.[99]

Často se setkáváme s mylným názorem, že hráči her si neuvědomují realitu. Pravdou je, že si realitu uvědomují, ale online svět je pro ně mnohem lákavější, jelikož v tomto světě mohou být čímkoliv, nejen průměrnými studenty nebo pracovníky, ale nejlepšími hráči dané hry. Postupně ale čas věnovaný zdokonalování se ve hře nestačí, a tak musí hráč ubrat čas jinde. Nastává tak moment, kdy hráč mění své priority, nevěnuje čas studijním či pracovním povinnostem, přátelům, rodině nebo koníčkům, jež dříve naplňovali jeho volný čas. V této situaci je pro hráče již velmi těžké hraní omezit. Pokud se ho například rodina či přátelé snaží přesvědčit o omezení hraní, mohou se setkat v krajním případě i agresivní reakcí hráče.[100]

Symptomy závislostního chování tohoto typu lze rozdělit na emocionální (citové) a fyzické. Z **emocionálního hlediska** hráči pociťují neklid a jsou podráždění v momentě, kdy nemají možnost věnovat čas hraní her; často sklouzávají myšlenkami k předešlé herní aktivitě či k nadcházejícímu hraní; lžou svým blízkým o skutečném čase stráveném za monitorem nebo se distancují od okolí s cílem trávit svůj volný čas hraním her. Z **fyzického hlediska** lze u těchto jedinců pozorovat únavu; migrény; zanedbanou osobní hygienu či syndrom karpálního tunelu.[101]

[99] Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects. PsychGuides.com: An American Addiction Centers Resource [online]. © 2022 PsychGuides.com [cit. 2022-05-31]. Dostupné z: https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/.
[100] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 104, 105.
[101] Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects. PsychGuides.com: An American Addiction Centers Resource [online]. © 2022 PsychGuides.com [cit. 2022-05-31]. Dostupné z: https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/.

3.2.2 Platby ve hrách

Zpoplatnění her je již částečně uvedeno v předchozí kapitole zaměřující se na dělení počítačových her. I přesto se platby ve hrách mohou stát rizikovými, zejména pro děti a mladistvé, kteří nemají s peněžními transakcemi dostatečné zkušenosti. Čech a Zvoníčková uvádí rizikovost herních plateb a zmiňují dva druhy:

a) Poplatky za hraní

   Jedná se o daný peněžní obnos, který je hráč nucen zaplatit proto, aby hru mohl hrát. Většinou se jedná o jakési předplatné, kupříkladu na měsíc nebo půl roku apod., zajišťující hráči přístup k hraní. Ilustračním příkladem je hra World of Warcraft, která byla rovněž zmíněna v předchozí kapitole.

b) Mikrotransakce

   Mikrotransakce se vyskytují především v multiplayerových hrách a jedná se o zakoupení přídavků do hry, bonusového obsahu, či vylepšení za skutečné peníze. V některých hrách se to týká zbraní, skinů (různé vzhledy) na postavy či jejich zdokonalení. Mikrotransakce lze rozdělit na ty, jež neovlivňují průběh hry a nijak hráče nezvýhodňují vůči ostatním, dalo by se říci, že se jedná spíše o doplňky než zvýhodnění. Vylepšení se týká druhého typu mikrotransakcí, tzv. „pay to win“, díky nimž hráč získává značnou výhodu oproti ostatním.[102]

Se zakoupením daných vylepšení se pojí i další riziko, a tím je krádež daného účtu. Čím víc doplňků či zdokonalení si hráč zakoupí, vloží tím pádem více peněz do hry, tím větší hodnotu daný účet má a je tedy lákadlem pro zloděje, kteří mohou ukradený účet buď prodat celý nebo jen určité části, například skiny (vzhled) zbraní či postav. Důležité proto je, aby si každý hráč chránil svůj účet (zvláště, pokud do něj investoval skutečné peníze) například dvoufázovým ověřením (např. zasláním kódu na telefonní číslo či email) při přihlašování a vyhnul se zakupování různých vylepšení a doplňků přes neověřené webové stránky.[103]

[102] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 107.
[103] CHRISTOU, Luke. Hackers are trying to steal your online gaming accounts. Verdict [online]. © COPYRIGHT 2022, June 12, 2019 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: https://www.verdict.co.uk/hackers-online-gaming-accounts/.

3.2.3 Komunikace mezi hráči

Dorozumívání mezi hráči lze uskutečnit několika způsoby. Kromě komunikace skrz programy a aplikace, vytvořené pro tento účel, (například Discord či TeamSpeak)[104] je součástí každé hry interní chat umožňující komunikovat nejen se spoluhráči ze svého týmu, ale i se soupeři. Stejně, jako obyčejné psaní přes sociální sítě, i psaní v herních chatech představuje určitá rizika. Některé herní chaty poskytují i možnost hlasové komunikaci. Značné riziko vzniká zejména pro děti, kterým mohou útočníci naslibovat skrz herní chat hory doly, například odměny či herní výhody, zneužít tak důvěry hráče (nejen dítěte) a přinutit ho k zaslání finančního obnosu či přihlašovacích údajů apod. V některých případech dochází i ke sdílení vlastních fotografií, videí či sdělování osobních informací, což se dá rovněž považovat za rizikové, jelikož jsou často ostatní hráči zcela cizí lidé. Urážky a slovník obsahující vulgarismy se komunikaci mezi hráči nevyhýbá. I přesto lze zmínit jedno velké pozitivum. Vzhledem k tomu, že online hry hrají hráči z celého světa, nutí to všechny hráče mluvit anglicky a tím zlepšovat své jazykové znalosti.[105]

[104] Poznámka autora.
[105] ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017, s. 109-110.

4 Výzkumné šetření zaměřené na užívání sociálních sítí a hraní online her u středoškolských a vysokoškolských studentů

Poslední kapitola se zaměřuje na kvantitativně orientované výzkumné šetření a jeho výsledky. Vzhledem k tématu diplomové práce jsem zvolila jako cílovou skupinu studenty středních a vysokých škol (dále jen studenti), jelikož mi jsou nejen velmi blízcí, ale jsem i jejich součástí. Z mého vlastního pozorování i zkušeností vím, že studenti tráví mnoho času na sociálních sítích, někteří z nich i hraním počítačových her.

Výzkumné šetření čerpá z teoretické části, kde byla popsána problematika sociálních sítí, počítačových her a rizik s nimi spojenými. Vzhledem ke zmíněným výzkumům v teoretické části jsem se rozhodla zaměřit dotazník na aktivitu na sociálních sítích, zkušenosti respondentů se sexuálním rizikovým chováním online, porovnání doby strávené na sociálních sítích a online hrách v době koronavirové pandemie a nyní.

4.1 Vztah k resocializační pedagogice

Problematika závislosti na internetu, sociálních sítích či hraní počítačových her se netýká pouze dětí a mladistvých, ale osob všech věkových kategorií. V této práci ovšem cílím konkrétně na studenty středních a vysokých škol, jelikož je považuji za sobě nejvíce blízkou skupinu.

Jak již bylo uvedeno v teoretické části, rizik, na jež můžeme narazit při surfování na internetu či komunikaci skrze sociální sítě je několik. Vztah k resocializační pedagogice spatřuji zejména v případech, kdy lidé propadnou závislosti jakéhokoliv typu spojeného s danou problematikou a tím pádem zanedbávají svůj osobní život, zejména pracovní nebo školní povinnosti, přátele a rodinu. Tito jedinci by v budoucnu pravděpodobně potřebovali k znovu začlenění do běžného života právě resocializaci, podobně jako například u závislosti typu gambling.

Jak vyplývá z výzkumného šetření, jež bude představeno v následujících podkapitolách, vybraní studenti stráví na svém mobilním telefonu několik hodin denně. Ze všech odpovědí vybraných studentů bylo zjištěno, že průměrně sáhneme po mobilním telefonu každou 7 minutu během aktivní části dne (tedy 16 hodin – 8 hodin je věnováno spánku). Toto obsesivní chování je dle mého názoru problémem značící závislost, nebo

alespoň její zárodek, na sociálních sítích či internetu. Mohli bychom se tak dostat do bodu, kdy pro čím dál více osob všech věkových kategorií bude příhodnější komunikovat skrz internet a vyhýbat se přímému kontaktu a vytvářet si tak svou osobní bublinu.

Zejména z tohoto důvodu mě daná problematika zaujala natolik, že jsem se rozhodla ji využít jako téma diplomové práce. Dalo by se říci, že zjištění výsledků výzkumného šetření nám pomůže nastínit danou situaci a zjistit, zda mají respondenti sklony k závislosti. Po době koronavirové pandemie má mnoho lidí sklon komunikovat raději skrze sociální sítě, než konfrontovat jedince osobně. Tento postřeh jsem zaregistrovala u pár svých přátel, kteří odmítali trávit čas v prostřední s cizími / novými lidmi a raději se přikláněli k setkání komornějšího stylu doma i přesto, že před koronavirovou pandemií vyhledávali velmi často kontakt s ostatními mimo svůj domov.

4.2 Výzkumný problém, dílčí cíle a hypotézy

Osobní zkušenosti z internetového prostředí, zejména ty z posledních let, mi pomohly stanovit výzkumný problém: Jaká je aktivita a čas strávený v online prostoru mezi vybranými studenty středních a vysokých škol?

Dále jsem stanovila dílčí cíle a hypotézy, jež jsou, dle Gavory, vědecké předpoklady teoreticky zpracovaného problému (hypotéza č. 4). Některé hypotézy mohou být vytvořeny i na základě osobních zkušeností autora (hypotézy č. 1-3).[106]

Šmahel ve své knize zmiňuje, že častěji jsou oběti sexuálního rizikového chování v online prostředí dívky. Toto tvrzení mě vedlo ke stanovení čtvrté hypotézy s cílem zjistit, zda pohlaví respondentů mělo během koronavirové pandemie vliv na výskyt rizikového chování tohoto rázu prostřednictvím sociálních sítí.[107]

[106] GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido, 2000, 207 s. s. 50.
[107] ŠMAHEL, David. Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi. Praha: Triton, 2003. Psychologická setkávání. s. 24.

Dílčí cíle a hypotézy

- Cíl č. 1 – Zjistit, jestli pohlaví ovlivňuje aktivitu na sociálních sítích, ve formě sdílení fotografií a videí ze svého soukromí.
    - **Hypotéza č. 1** – Respondentky ženského pohlaví jsou aktivnější ve sdílení svého osobního života na sociálních sítích než respondenti mužského pohlaví.
- Cíl č. 2 – Zjistit, zda je rozdíl v čase věnovaném hraní her mezi studenty středních a vysokých škol.
    - **Hypotéza č. 2** – Středoškolští studenti tráví hraním počítačových her více hodin než vysokoškolští studenti.
- Cíl č. 3 – Zjistit, zda respondenti tráví během dne více času na mobilním telefonu než respondenti z předvýzkumu.
    - **Hypotéza č. 3** - Vybraní studenti tráví na mobilním telefonu v průměru minimálně 4 hodiny denně.
- Cíl č. 4 – Zjistit, zda pohlaví respondentů ovlivnilo výskyt rizikového sexuálního chování během koronavirové pandemie skrze sociální sítě.
    - **Hypotéza č. 4** – Vybrané studentky se setkaly během koronavirové pandemie s rizikovým sexuálním chováním prostřednictvím sociálních sítí častěji než vybraní studenti.

4.3 Metoda a průběh sběru dat

Výzkumné šetření jsem provedla kvantitativní metodou pomocí vlastně vytvořeného dotazníku (viz Příloha A), jehož hlavním cílem je získání údajů, která jsou pro výzkumníka důležitá. Pozitivem dotazníkové metody je zejména oslovení většího počtu respondentů v krátkém časovém intervalu. Jedná se o písemné pokládání otázek a písemné odpovědi. V nynější době je ovšem velmi oblíbené provádění dotazníkového šetření online.[108]

Dotazník obsahuje celkem 22 položek, z toho:

- 14 uzavřených otázek – nabízí již předem dané odpovědi, ze kterých si musí respondent vybrat,
- 6 polouzavřených otázek – jedná se o uzavřené odpovědi, které musí následně odpovídající doplnit vlastními slovy (např. „Pokud ne, uveďte proč:“), nebo nabízí možnost alternativní odpovědi (např. Jiné:),
- 2 otevřené otázky – poskytuje odpovídajícímu volnou odpověď.[109]

Průběh sběru dat

Před započetím výzkumného šetření jsem provedla dva předvýzkumy. První z nich se týkal stanovení času u třetí hypotézy. Jelikož nejsou žádné novější výzkumy mapující studenty a jejich aktivitu na mobilních telefonech, oslovila jsem celkem 14 studentů ze středních i vysokých škol s otázkou, kolik času, dle mobilních statistik, tráví na mobilním telefonu. Celkový počet byl 67 hodin, což je v průměru 4 hodiny a 45 minut na respondenta v předvýzkumu. Vzhledem k tomu, že se jednalo o studenty maturující nebo připravující se na zkouškové období, v daném okamžiku nepracující, rozhodla jsem se čas pro svou hypotézu zkrátit na 4 hodiny.

Předvýzkum by se měl obecně zaměřit na smysluplnost a jednoznačnost otázek, či jaká je časová náročnost jeho vyhodnocování.[110]

Druhým předvýzkumem jsem ověřovala případné chyby v pokládání otázek. Po zprostředkování dotazníku čtyřem studentům (zástupci střední i vysoké školy a obou

[108] GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido, 2000, 207 s. s. 99.
[109] Tamtéž. s. 99-104.
[110] HLAĎO, P. Úvod do pedagogického výzkumu pro učitele středních škol [online]. Brno : Mendelova univerzita v Brně, 2011. 134 s. Dostupný z WWW: <http://www.vychovavzdelavani.cz/pedagogickyvyzkum.pdf>. s. 24.

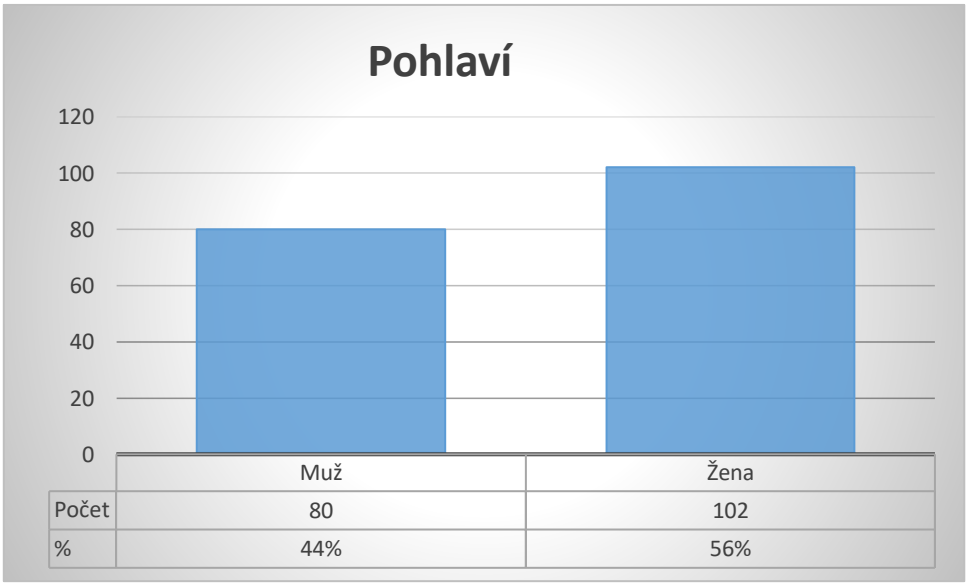
pohlaví) jsem byla nucena u některých položek upřesnit význam použitých výrazů, zkonkretizovat pokyny či upravit možnosti odpovědí.

Sběr dat probíhal v květnu roku 2022. Vytvořený dotazník zaručuje anonymitu, na což byli respondenti předem upozorněni. Administraci neboli zadávání dotazníku[111], jsem provedla prostřednictvím sociálních sítí v rámci nástroje Google Formuláře. Šíření dotazníků online je pro současnou mladou generaci velmi příhodné, jelikož na mobilních telefonech je většina aktivní přinejmenším každý druhý den a mohou si tak vybrat k vyplnění dotazníku jakýkoli čas v průběhu dne.

4.4 Charakteristika respondentů

Celkem se do elektronického výzkumného šetření zapojilo 190 respondentů. Po následném projití odpovědí jsem musela celkem 8 respondentů, vzhledem k uvedeným odpovědím, vyškrtnout. U 6 respondentů se jednalo o jedince, kteří si v odpovědích protiřečili (např. v dotazníkové položce č. 3 se vyjádřili, že sociální sítě nepoužívají, ale i přesto doplnili doplňující otázky přibližující jejich aktivitu na sociálních sítích). Z povahy odpovědí u dvou respondentů bylo zcela patrné, že se jedná o vtip. Na základě těchto poznatků jsem daných 8 respondentů vyřadila.

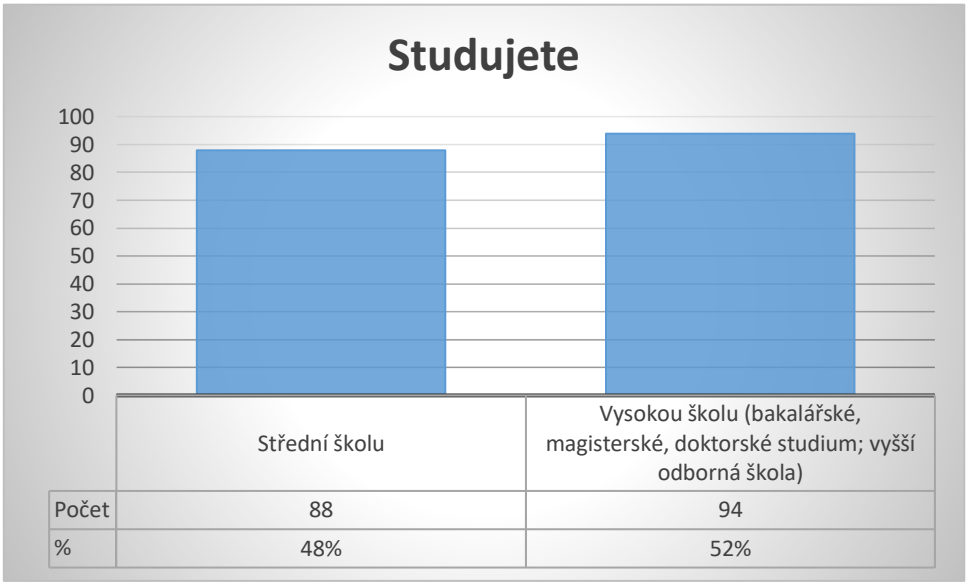
Celkově se tedy výzkumného šetření zúčastnilo 182 respondentů, z čehož bylo 102 žen a 80 mužů (viz graf č.1).



Graf č. 1 Pohlaví respondentů

[111] GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido, 2000, 207 s. s. 99.

Vzhledem k stanovené cílové skupině výzkumného šetření, jež byli studenti, tedy osoby ve věku od 15 do 26 let, zjišťovala druhá otázka dotazníku aktuální studium respondentů. Uzavřená otázka nabízela možnosti středoškolského studia a vysokoškolského. V rámci studia vysoké školy se počítalo studium bakalářské, magisterské, doktorské a vyšší odborná škola. Z přiloženého grafu je patrné, že středoškolských respondentů se zapojilo 88, zatímco vysokoškolských 94 (viz graf č. 2).



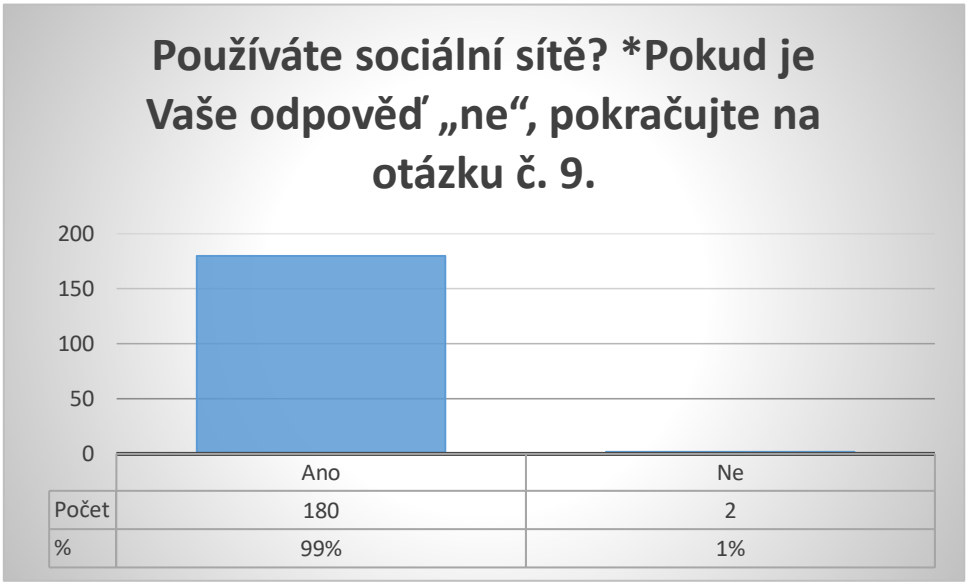
Graf č. 2 Studium respondentů

4.5 Prezentace výsledků výzkumného šetření

Následují výsledky výzkumného šetření zaměřující se na aktivitu a čas strávený v online prostoru mezi vybranými studenty středních a vysokých škol. Každá dotazníková položka obsahuje pro lepší přehlednost i grafické zpracování sesbíraných dat.

Otázka dotazníku č. 3: **Používáte sociální sítě? *Pokud je Vaše odpověď „ne“, pokračujte na otázku č. 9.**

Studie agentury AMI Digital, zmíněná v druhé teoretické kapitole, uvádí, že 95 % české populace ve věku 15–29 let je aktivních na sociálních sítích.[112] Vzhledem k těmto výsledkům není překvapující, že v rámci mého výzkumného šetření využívá sociální sítě 99 % respondentů, celkem tedy 180 vybraných studentů. Pro respondenty používající sociální sítě následuje pět doplňujících otázek.



Graf č. 3 Používání sociálních sítí

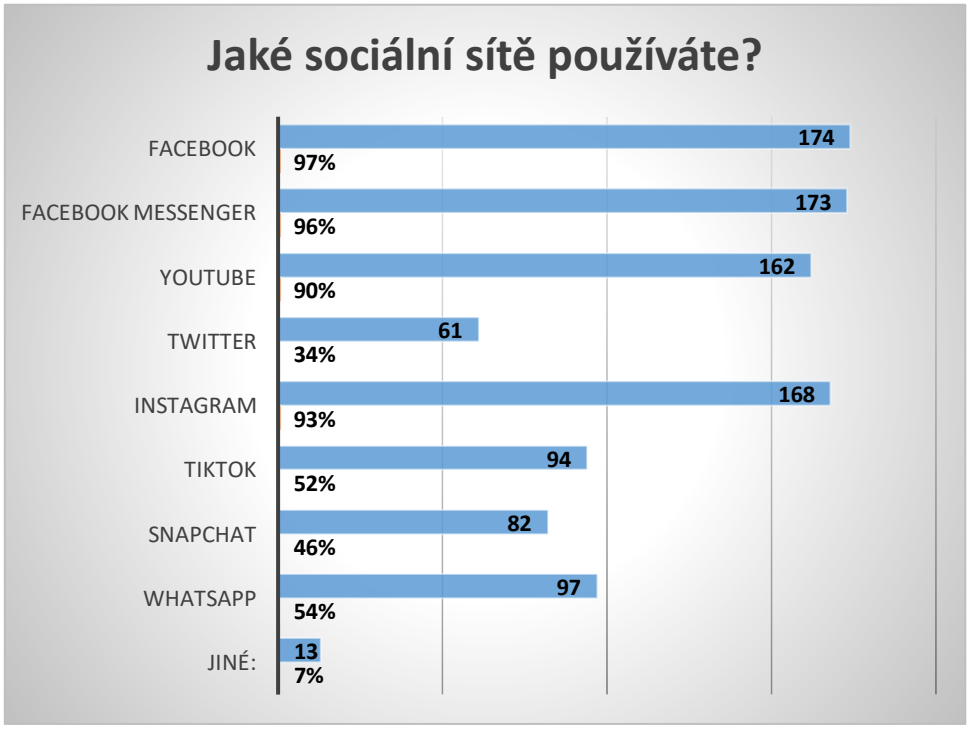
[112] AMI Digital Index 2021: Sociální sítě. AMI Digital [online]. © 2022 AMI Digital [cit. 2022-06-03]. Dostupné z: https://amidigital.cz/ami-digital-index-2021/.

Otázka dotazníku č. 4: **Jaké sociální sítě používáte?**

Mezi nejvíce používané sociální sítě, kterým věnuje svůj volný čas více jak 90 % vybraných studentů, jsou Facebook a k němu přidružený Facebook Messenger, Instagram a YouTube. V porovnání s výzkumem agentury AMI Digital, který ovšem mapoval používání sociálních sítí mezi respondenty všech věkových kategorií, se výsledky na prvních příčkách příliš neliší, rozdílem je na čtvrtém místě WhatsApp, který ve nynějším výzkumném šetření používá polovina vybraných studentů.[113]

Z daných výsledků je patrné, že Facebook (včetně Messengeru), jakožto sociální síť určená zejména pro komunikaci, se činí největší oblibě, což potvrzují i mezinárodní statistiky zaměřující se na uživatele sociálních sítích celosvětově.[114]

Respondenti, kteří zvolili doplňující možnost „jiné“, uvedli následující odpovědi: Twitch, Reddit, Discord, Telegram a BeReal.



Graf č. 4 Konkrétní sociální sítě používané vybranými studenty

[113] V Česku nejdynamičtěji roste TikTok, vrací se i Snapchat | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 17.02.2022]. Dostupné z: https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/v-cesku-nejdynamicteji-roste-tiktok-vraci-se-i-snapchat/.

[114] Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. Statista [online]. Statista Research Department, 2022, 03.08.2022 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/.

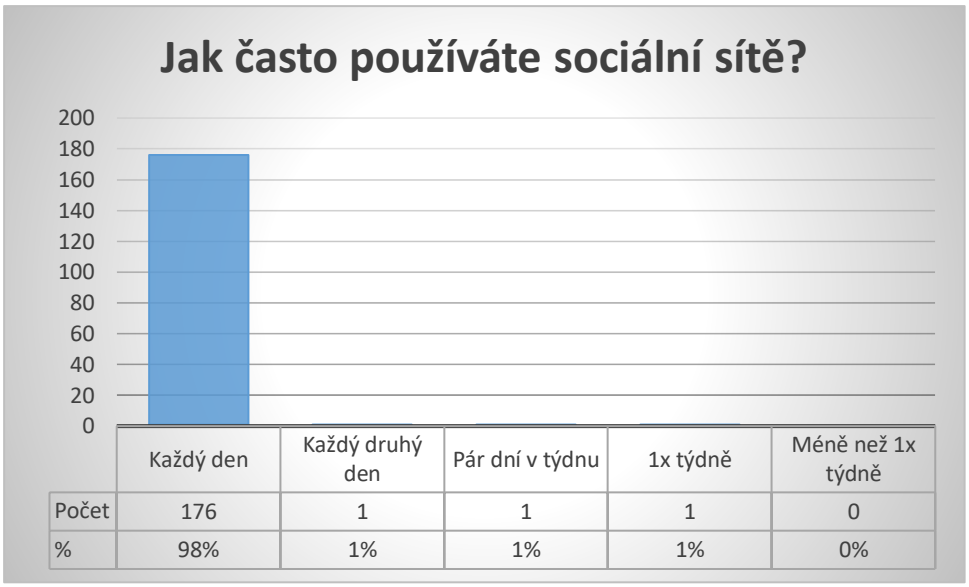
Otázka dotazníku č. 5: **Za jakým účelem používáte zmíněné sociální sítě?**

Sociální sítě obecně plní hlavní úlohu, a tou je zprostředkování komunikace mezi lidmi. Postupem času poskytují sítě svým uživatelům čím dál víc funkcí, například ve formě tzv. stories, především proto, aby si své uživatele udržely a nabídly jim stejné možnosti, jako konkurenční sítě. Z výzkumného šetření vyplývá, že komunikace je hlavním důvodem, proč 99 % vybraných studentů používá výše zmíněné sítě. Druhým nejčastějším důvodem je zábava, která dozajista souvisí i s následující relaxací, odpočinkem a sdílením videí a fotografií. V rámci studia využívá sociální sítě přibližně polovina respondentů. Dva odpovídající zvolili odpověď „jiné“, první z nich zdůvodnil používání sociálních sítí k pracovním úkonům, druhý je jejich uživatelem, jelikož *„nemá co dělat“*.

Graf č. 5 Důvody používání sociálních sítí

Otázka dotazníku č. 6: **Jak často používáte sociální sítě?**

K šesté dotazníkové položce se vyjádřilo 179 respondentů ze 180, z čehož je 98 % vybraných studentů aktivních na sociálních sítích každý den. Tento fakt svědčí o velmi důležité roli moderních technologií a sociálních sítí v životě mladých lidí.

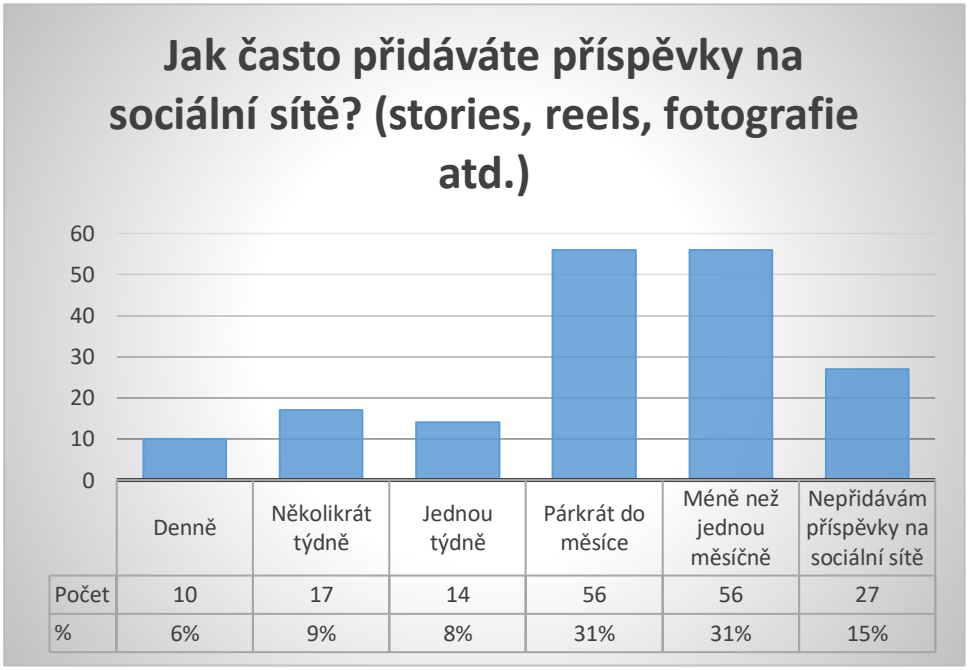


	Každý den	Každý druhý den	Pár dní v týdnu	1x týdně	Méně než 1x týdně
Počet	176	1	1	1	0
%	98%	1%	1%	1%	0%

Graf č. 6 Aktivita respondentů na sociálních sítích

Otázka dotazníku č. 7: **Jak často přidáváte příspěvky na sociální sítě? (stories, reels, fotografie atd.)**

I přesto, že 176 jedinců v předchozí otázce uvedlo, že jsou na sociálních sítích aktivní každý den, se zaměřením na sdílení svého soukromého života jsou výsledky značně odlišné. Pouze 6 % vybraných studentů přidá prostřednictvím svého profilu na sociální sítě příspěvek, který může být ve formě fotografie či tzv. stories nebo reels atd. Z daných výsledků lze tedy usoudit, že ostatní respondenti používají sociální sítě zejména ke komunikaci, zábavě a relaxaci ve smyslu sledování profilů jiných uživatelů. Největší zastoupení v této otázce mají odpovědi, které nevyjadřují vysokou frekventovanost přidávání příspěvků. Párkrát do měsíce sdílí informaci na sociální síť 56 odpovídajících, tedy 31 %. Stejný počet respondentů uvedl, že příspěvek přidá méně než jednou měsíčně. Lze tedy říci, že pro vybrané studenty středních a vysokých škol není důležitá aktivita na sociálních sítích ve formě sdílení svého osobního života. V poslední řadě je důležité zmínit, že 15 % odpovídajících, tedy 27 jedinců, nepřidává žádné příspěvky na sociální sítě. Tyto informace by se daly považovat za pozitivní, jelikož se z nich dá usoudit, že vybraní studenti si chrání své soukromí a osobní informace natolik, že nejsou ochotni se o ně podělit s virtuálním světem.



Graf č. 7 Přidávání příspěvků na sociální sítě

Otázka dotazníku č. 8: **Porovnejte, zda jste strávili více času na sociálních sítích v době koronavirové pandemie (distanční výuka, vládní opatření apod.) nebo nyní.**

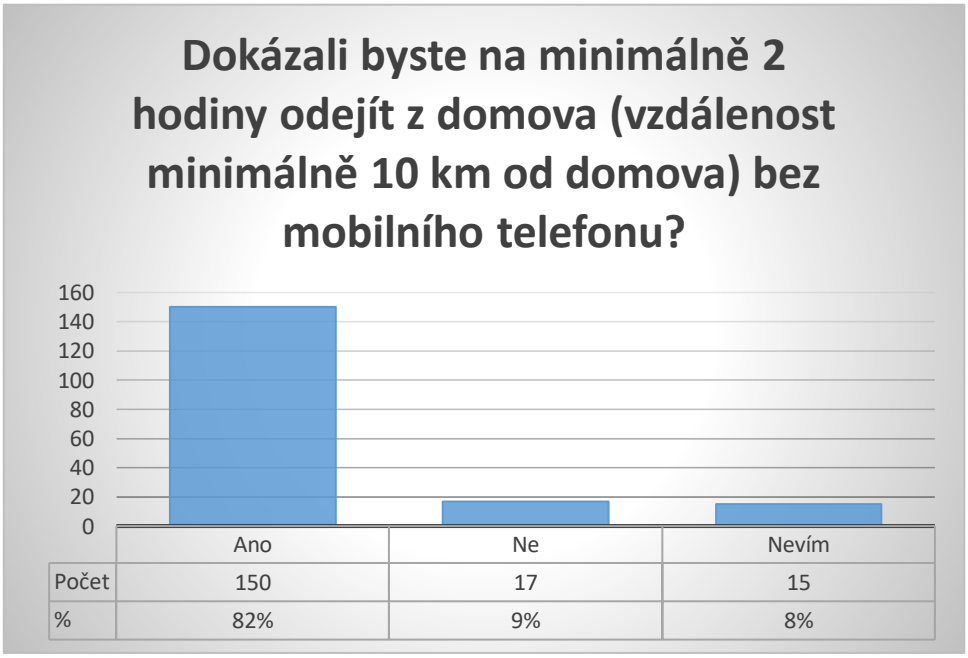
První ze dvou otázek, zaměřující se na porovnání trávení času nyní a v době koronavirové pandemie, se týká sociálních sítí. Zjištěné výsledky nejsou, dle mého názoru, nijak překvapující. Přesně 104 respondentů, 58 %, uvedlo, že více času věnovali sociálním sítím během koronavirové pandemie. Musíme brát v úvahu, že období pandemie zahrnovalo nejen distanční výuku, ale i vládní opatření, jejichž součástí byl, v určitá období, i zákaz vycházení či stýkání osob. Právě tyto kroky vedly mnoho nejen mladých jedinců k sáhnutí po mobilním telefonu, pravděpodobně za účelem zprostředkování sociálního kontaktu či zábavy. Čas strávený na sociálních sítích se nezměnil u 66 vybraných studentů. Pouze 6 % respondentů, což činí 10 osob, tráví více času na sociálních sítích nyní.

Graf č. 8 Porovnání času stráveného na sociálních sítích nyní a v době koronavirové pandemie

Otázka dotazníku č. 9: **Dokázali byste na minimálně 2 hodiny odejít z domova bez mobilního telefonu?**

Otázka mapující míru potřeby těsného fyzického kontaktu s mobilním telefonem. Jak již bylo zmíněno v teoretické části, obsesivní chování na mobilním telefonu, spojené s nutkáním ho neustále kontrolovat, se zvyšuje. Z tohoto důvodu jsem zařadila do výzkumného šetření i otázku, zda by respondenti byli schopni odejít ze svého domova bez mobilního telefonu. Otázka byla zkonkretizována vzdáleností 10 km, jelikož jsem se v předvýzkumu setkala s dotazem, o jakou vzdálenost se jedná. Respondent v předvýzkumu uvedl, že na zahradu nebo na procházku v místě bydliště by bez mobilního telefonu bez problému odešel, ovšem dále od domova nikoli. Výsledky ukazují, že valná většina vybraných studentů by neměla problém odejít z domova bez mobilního telefonu v kapse. Tuto odpověď zvolilo 150 respondentů, což činí 82 %.

V porovnání s již zmíněným výzkumem americké společnosti Reviews.org, kde bylo zjištěno, že pro 74 % Američanů starších 18 let je těžké ponechat mobilní telefon při odchodu doma, jsou výsledky výzkumného šetření v této práci velmi pozitivní.[115]



Graf č. 9 Potřeba mít mobilní telefon fyzicky u sebe

[115] Trevor Wheelwright. 2022 Cell Phone Usage Statistics: How Obsessed Are We?. Reviews.org [online]. © 2021 Reviews.org., 24.01.2022 [cit. 2022-04-27]. Dostupné z: https://www.reviews.org/mobile/cell-phone-addiction/.

Otázka dotazníku č. 10: **Setkali jste se během koronavirové pandemie s kyberšikanou?**

Kyberšikana, které je věnována podkapitola v rámci druhé kapitoly teoretické části, není na internetu ojedinělá. Z poznatků teoretické části je patrné, že v některých případech dochází ke kyberšikaně po předchozí šikaně, vztah mezi těmito jevy je tedy velmi blízký. Jelikož ovšem během koronavirové pandemie byl značně omezen kontakt mezi lidmi, zajímala mě zkušenost vybraných studentů s touto problematikou.

Z výsledků je patrné, že valná většina respondentů, 73 %, se s kyberšikanou nesetkala. Tuto možnost zvolilo 133 jedinců. Druhou nejvíce zastoupenou odpověď, potvrzující kontakt s kyberšikanou na sociálních sítích, jež se ale netýkala přímo respondentů, zvolilo 33 odpovídajících. Ti byli v tomto případě pravděpodobně pozorovateli (urážlivé komentáře na cizích profilech apod.). Bližší zkušenost s kyberšikanou mělo již menší zastoupení. U celkem 12 vybraných studentů se šikanování prostřednictvím sociálních sítí objevilo v okruhu přátel, 9 respondentů se setkalo osobně s kyberšikanou, 2 odpovídající se přiznali, že byli sami agresoři.

Jelikož tato otázka nabízela možnost více odpovědí a někteří respondenti jich zaškrtli více, součet procent i celkového počtu respondentů je vyšší, vzhledem k celkovému počtu respondentů (182).

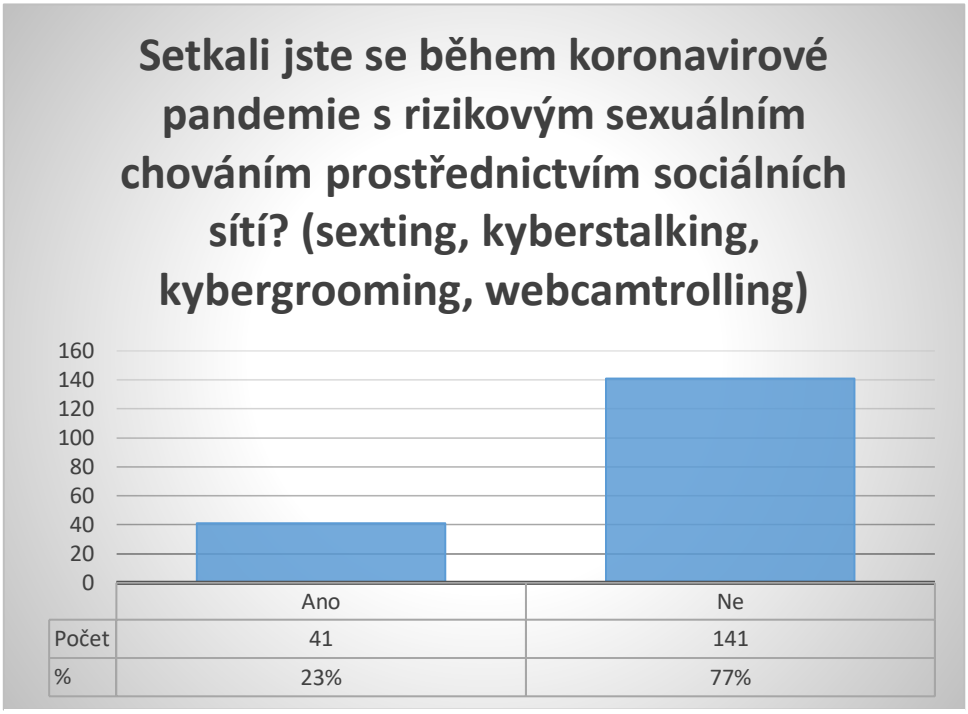
Graf č. 10 Setkání s kyberšikanou během koronavirové pandemie

Otázka dotazníku č. 11: **Setkali jste se osobně během koronavirové pandemie s rizikovým sexuálním chováním (např. u sextingu jako příjemce či odesílatel obsahu se sexuálním podtextem) prostřednictvím sociálních sítí? *Pokud je Vaše odpověď „ne“, pokračujte na otázku č. 13.**

Sexuální rizikové chování je rovněž jedním z nástrah internetu. Součástí otázky bylo i stručné vysvětlení pojmů, jež do zmíněné problematiky spadají. Vysvětlení znělo následovně: Sexting – obsah se sexuální tematikou, Kyberstalking – nebezpečné pronásledování online, Kybergroomig – vyvolání falešné důvěry útočníkem a donucení k osobní schůzce, Webcamtrolling – útočník využívá k oklamání oběti předem připravený videozáznam. Zkrácené definice uvedených pojmů jsou převzaty z teoretické části.

Rizikové chování sexuálního rázu je největším rizikem pro děti a mladistvé, kteří si plně neuvědomují vážnost a následky spojené s tímto chováním. Chování pachatelů, jejich neodbytnost a sexuální chování prostřednictvím sociálních sítích, směřované na děti, skvěle zmapoval Vít Klusák ve svém dokumentárním filmu V síti. [116]

Dle získaných odpovědí ve výzkumném šetření bylo zjištěno, že se se sexuálním rizikovým chováním setkalo 41 respondentů, tedy 23 %. Celkově se jednalo o 25 žen a 16 mužů.



Graf č. 11 Kontakt respondentů s rizikovým sexuálním chováním online během koronavirové pandemie

[116] KLUSÁK a CHALUPOVÁ. V SÍTI. Hithit [online]. © Copyright 2012 – 2022 Hithit, s.r.o. [cit. 2022-06-09]. Dostupné z: https://www.hithit.com/cs/project/6099/v-siti

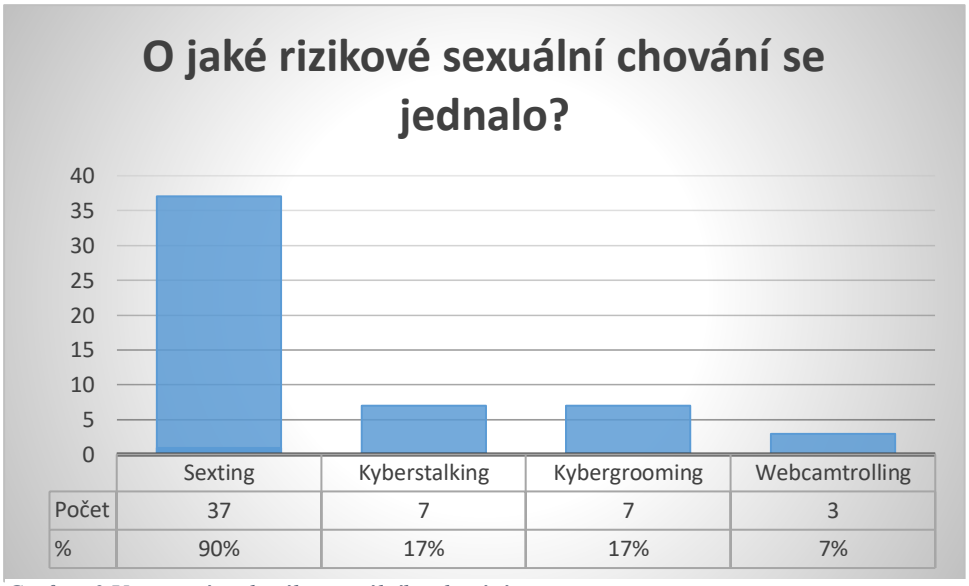
Otázka dotazníku č. 12: **O jaké rizikové sexuální chování se jednalo?**

Nynější otázka upřesňuje, s jakým typem sexuálního chování se vybraní studenti setkali na sociálních sítích. Odpovědi v dotazníkovém šetření zahrnovaly rovněž bližší vysvětlení pojmu, zejména proto, aby si byli respondenti skutečně jisti, co si pod daným pojmem představit.

Otázka nabízela možnost zvolit více odpovědí, vyjádřilo se všech 41 odpovídajících, jež v předchozí položce uvedli, že se se sexuálním rizikovým chováním setkali. Někteří odpovídající zvolili více odpovědí.

V největší míře byl zastoupen sexting, se kterým se setkalo 37 ze 41 respondentů. Na druhé pozici byl se stejným počtem, a to 7 odpovídajícími, kyberstalking a kybergrooming. V nejmenší míře se vybraní studenti setkali s webcamtrollingem.

Z mého osobního pozorování usuzuji, že je v největší míře zastoupen sexting z toho důvodu, že v současné době spousta nejen mladých lidí nepovažuje za příliš rizikové posílání zpráv se sexuálním obsahem. I přesto je ale důležité brát v potaz, že pouze 37 vybraných studentů ze 182 se k takovému chování přiznalo. Na obecný vztah vybraných studentů k sextingu se zaměřuje následující otázka.



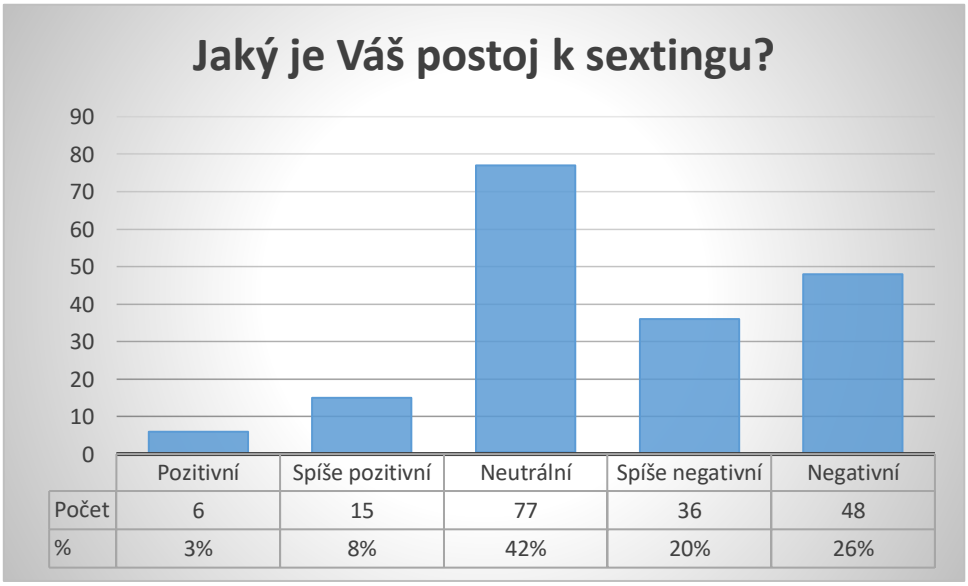
Graf č. 12 Upřesnění rizikového sexuálního chování

Otázka dotazníku č. 13: **Jaký je Váš postoj k sextingu?**

Dotazníková položka č. 13 mapuje postoj vybraných studentů k sextingu, jakožto formě rizikového sexuálního chování online. Jelikož jsem se setkala s jedinci, kteří mají s tímto rizikovým chováním zkušenosti, ve valné většině pozitivní, rozhodla jsem se do výzkumného šetření zařadit i otázku zjišťující vztah studentů k tomuto typu komunikace.

Téměř polovina vybraných studentů zvolila odpověď neutrální, konkrétně se jednalo o 42 % s počtem 77 odpovídajících. Ve větší míře byly zastoupeny odpovědi značící negativní vztah k této problematice. Zcela negativní postoj má 48 odpovídajících, tedy 36 %. Spíše negativní 36 jedinců, což zaujímá 20 %. Na druhé straně grafu jsou čísla značně nižší. Zcela pozitivní vztah má pouze 6 vybraných studentů, zaujímající v celkovém počtu 3 %. Spíše pozitivně vnímá sexting 15 respondentů.

Celkově lze z daného grafu a dat s ním spojenými usoudit, že vybraní studenti mají k sextingu neutrální nebo spíše negativní postoj.



	Pozitivní	Spíše pozitivní	Neutrální	Spíše negativní	Negativní
Počet	6	15	77	36	48
%	3%	8%	42%	20%	26%

Graf č. 13 Postoj vybraných studentů k sextingu

Otázka dotazníku č. 14: **Uveďte, prosím, celkový čas strávený na mobilním telefonu během uplynulého týdne - např. 18 hodin 15 minut, nebo průměrně za den - např. 4 hodiny a 45 minut. (Přejděte do nastavení a vyhledejte „Čas u obrazovky“ nebo „Digitální zůstatek“). *Uveďte prosím číslo a zda se jedná o denní nebo týdenní statistiku. Pokud Váš telefon uvádí denní i týdenní statistiku, uveďte pouze tu denní.**

a

Otázka dotazníku č. 15: **Uveďte, prosím, celkový počet odemknutí obrazovky během uplynulého dne nebo týdne (kolikrát denně máte telefon v ruce), např. 755x během posledních 7 dní. (Přejděte do nastavení a vyhledejte „Čas u obrazovky“ nebo „Digitální zůstatek“). *Uveďte prosím číslo a zda se jedná o denní nebo týdenní statistiku. Pokud Váš telefon uvádí denní i týdenní statistiku, uveďte pouze tu denní.**

Dotazníkové položky č. 14 a 15 jsou v prezentaci výsledků popsány společně. Jelikož jsou obě otázky otevřené a úzce spolu souvisí, výsledky jsou uvedeny v jedné společné tabulce popisující daný jev. Nutno podotknout, že k oběma otázkám se nevyjádřili všichni respondenti. K dotazníkové položce č. 14 se vyjádřilo 118 ze 182 respondentů, k položce č. 15 uvedlo odpověď jen 97 jedinců. Bližší informace zjištěné dotazníkovým šetřením jsou přiblíženy v následující tabulce.

Proměnná	N	Průměr	Sm.odch.	Medián	Min	Max
Čas na mobilu (min)	118	250,3	131,4	240,0	31,0	795,0
Odemknutí obrazovky	97	123,7	127,9	87,0	2,0	652,0

Tabulka 1 Statistiky – aktivita vybraných studentů na mobilním telefonu

Průměrně stráví vybraní studenti na svém mobilním telefonu 250 minut denně. Nejkratší uvedená doba byla 31 minut, zatímco nejdelší 795 minut, což činí 13 hodin a 15 minut. V porovnání s výzkumem společnosti truconneXion, provedeným v roce 2016 u dospělých jedinců, lze vidět značný vzrůst aktivity spojený s mobilním telefonem. Jak již bylo uvedeno v teoretické části, výzkum společnosti truconneXion zjistil, že čas strávený na mobilním telefonu činil průměrně 173 minut, oproti nynějším 250 minutám u vybraných studentů. V roce 2016 byl průměrný počet odemknutí obrazovky

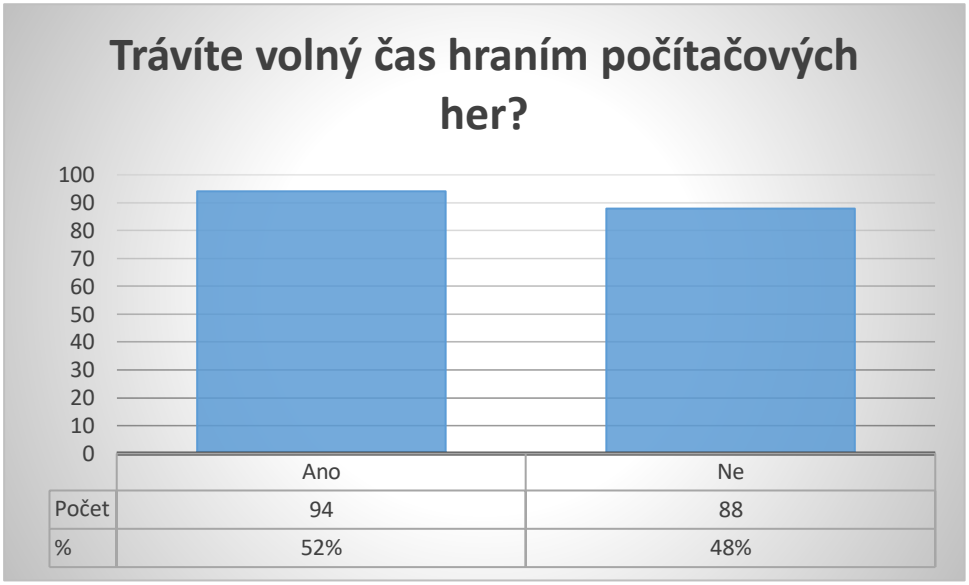
u dospělých jedinců 46x v průběhu dne, mobilní telefon měli účastníci výzkumu v ruce přibližně každých 21 minut v průběhu aktivní části dne.[117]

Z daných výsledků vyplývá, že průměrně vybraní studenti odemknou svůj mobilní telefon 124x za den. Pro představu lze daný počet převést na minuty. Den má celkem 1 440 minut, po jejichž vydělení průměrným počtem odemčení obrazovky vyjde, že respondenti se podívají na mobil každou 11,5 minutu. Pokud vezmeme v úvahu, že člověk průměrně spí 8 hodin a výpočet provedeme znovu, zjistíme, že vybraní studenti během16 aktivních hodin v průběhu dne vezmou do ruky mobilní telefon každých 7,7 minut. Nejmenší uvedený počet odemknutí obrazovky byl 2x, největší 652x.

[117] Pípání mobilního telefonu řídí život každého druhého Čecha – truconneXion. truconneXion – profesionální IT služby [online]. Copyright © 2018. truconneXion, a.s.. All rights reserved [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: http://www.txn.cz/pipani-mobilniho-telefonu-ridi-zivot-kazdeho-druheho-cecha/.

Otázka dotazníku č. 16: **Trávíte volný čas hraním počítačových her? *Pokud je Vaše odpověď „ne“, zaškrtněte ji a pokračujte na otázku č. 21.**

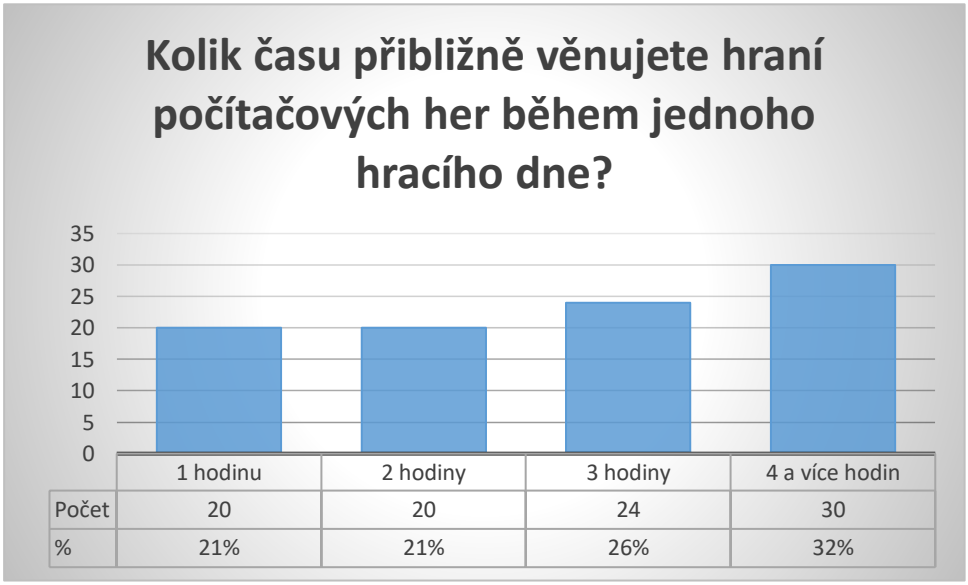
Následující blok otázek se zaměřuje na problematiku hraní počítačových her u vybraných středoškolských a vysokoškolských studentů. Vybraní studenti se v této otázce vyjádřili, zda tráví svůj volný čas hraním počítačových her či nikoli. Přiložený graf značí, že 94 respondentů se řadí mezi hráče počítačových her, což činí celkem 52 % z celkového počtu 182 odpovědí. Pro odpovídající, kteří zvolili odpověď „ano“, následují další čtyři doplňující otázky.



Graf č. 14 Respondenti a hraní počítačových her

Otázka dotazníku č. 17: **Kolik času přibližně věnujete hraní počítačových her během jednoho hracího dne?**

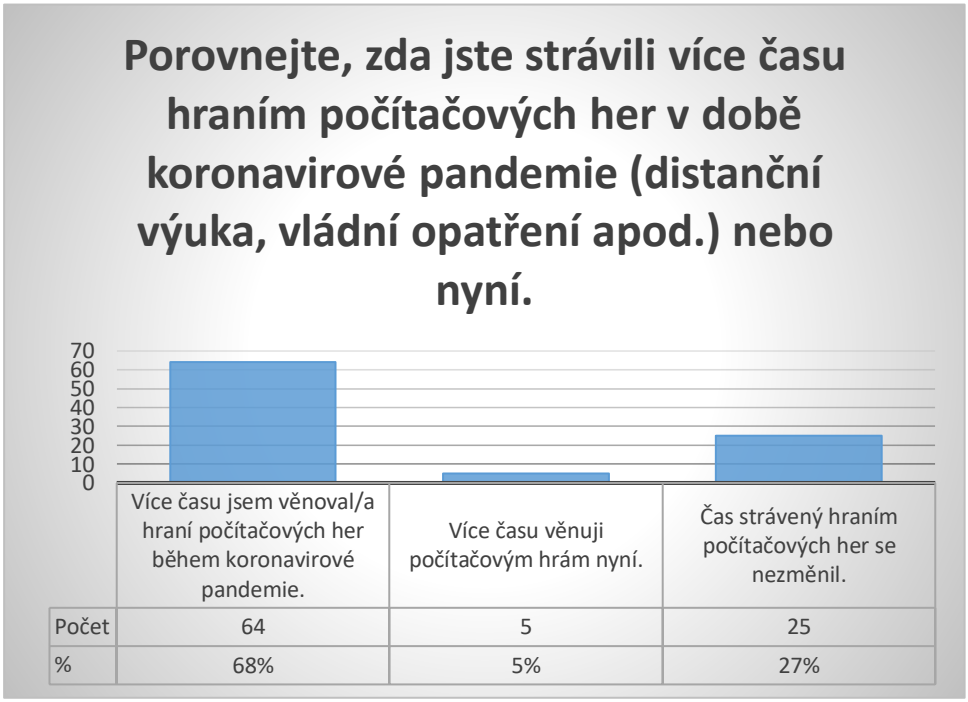
Dotazníková položka č. 17 zjišťuje, kolik hodin stráví vybraní studenti hraním počítačových her. Otázka je konkretizována na jeden hrací den, jelikož ne všichni hráči hrají pravidelně každý den, ale například ob den nebo určitý den v týdnu. Z přiloženého grafu je patrné, že největší zastoupení má možnost „4 a více hodin“ strávených hraním počítačových her. Tuto odpověď zvolilo 30 odpovídajících z celkového počtu 94, tedy 32 %. 3 hodiny během hracího dne hraje hry 24 respondentů, 2 hodiny 20 odpovídajících, stejně jako 1 hodinu.



Graf č. 15 Čas věnovaný hraní počítačových her

Otázka dotazníku č. 18: **Porovnejte, zda jste strávili více času hraním počítačových her v době koronavirové pandemie (distanční výuka, vládní opatření apod.) nebo nyní.**

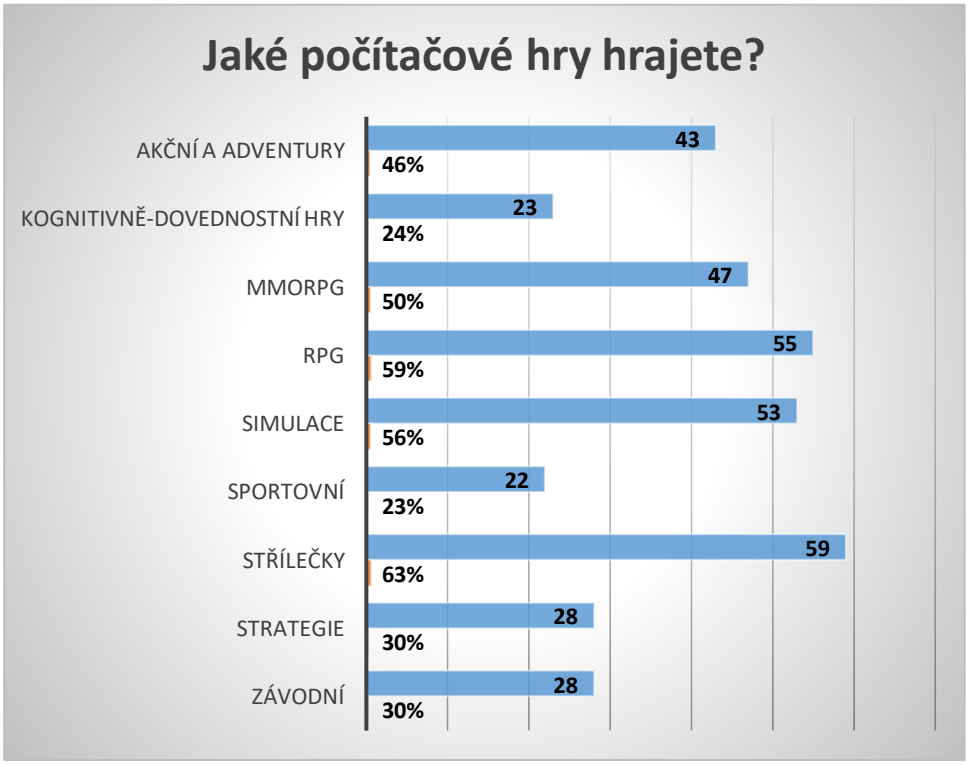
Vlastní zkušenosti z doby koronavirové pandemie mě přiměly zařadit do dotazníkového šetření otázku porovnávající dobu strávenou hraním počítačových her v době pandemie a nyní. Jelikož zmíněná doba přinesla pro studenty distanční výuku spojenou s vládními opatřeními, dá se předpokládat, že respondenti strávili v tuto dobu více času na počítači. Výsledky tuto domněnku potvrzují. Přesně 64 respondentů uvedlo, že v době koronavirové pandemie věnovali hraní her více času než nyní. Pouze 5 respondentů hraje častěji počítačové hry nyní. U 25 odpovídajících se čas věnovaný počítačovým hrám nezměnil.



Graf č. 16 Porovnání času stráveného hraním her nyní a v době koronavirové pandemie

Otázka dotazníku č. 19: **Jaké počítačové hry hrajete?**

Na otázku, směřující k zjištění nejčastěji hraným herním žánrům, odpovědělo všech 94 respondentů, jež uvedli, že tráví svůj volný čas hraním her. Odpovídající měli možnost zvolit více odpovědí. Na prvním místě se s 63 % umístily střílečky, které lze dělit na „first-person shooter" - např. Call of Duty, Counter Strike; „third-person shooter" - např. Lost Planet a „shoot´em up" - např. Moorhuhn. Tento herní žánr má v oblibě 59 vybraných studentů. O 5 odpovídajících méně hraje hry typu RPG, jako například Diablo či Fable. O další dva jedince méně, tedy 53 respondentů, zvolilo „simulace – například The Sims nebo World of Warlplanes. Dále následují MMORPG hry, akční a adventury, strategie a hry závodního typu. Nejméně oblíbené jsou mezi vybranými středoškolskými a vysokoškolskými studenty hry sportovního typu a kognitivně dovedností. Dle mého vlastního pozorování odhaduji, že pořadí herních žánrů je zřejmě takové, jelikož většina uvedených žánrů se týká her, které mohou hrát hráči s ostatními hráči, což prohlubuje prožitek ze hry.[118]



Graf č. 17 Herní kategorie

[118] REHBEIN, F., STAUDT, A., HANSLMAIER, M. & KLIEM, K. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. In: BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 23-24.

Otázka dotazníku č. 20: **Za jakým účelem?**

Poslední otázka vztahující se k hraní počítačových her se zaměřila na důvody, kvůli kterým hrají vybraní studenty hry na počítači.

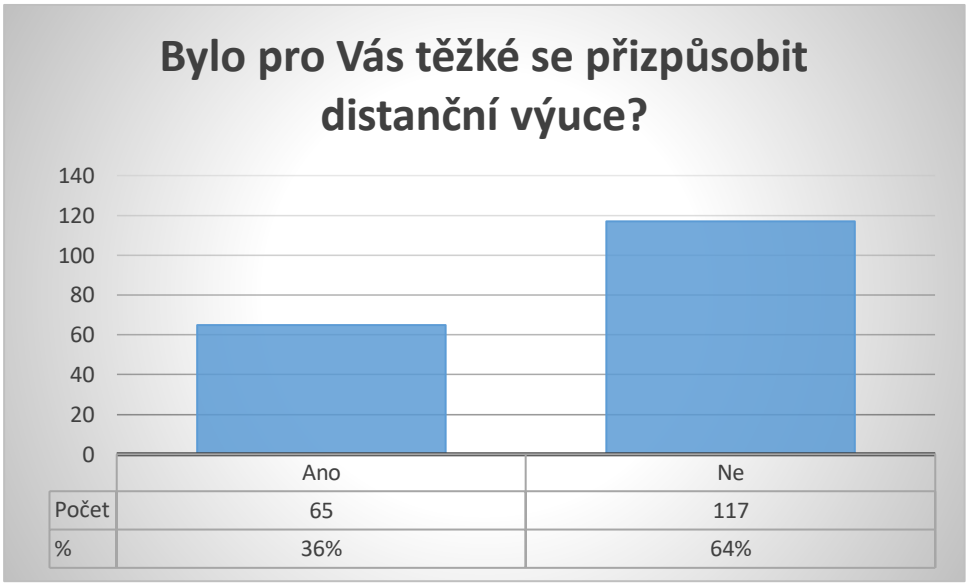
Respondenti měli možnost zvolit více odpovědí. Počítačové hry hraje pro zábavu a odpočinek 99 % z nich, tedy 93 jedinců z 94. Druhým nejčastějším důvodem je kontakt s přáteli. Jak bylo zmíněno v teoretické části, přátelé, s nimiž jedinec hraje hry, mají velký vliv na jeho herní aktivitě. V některých případech může hráč po „nátlaku“ (přemlouvání) spoluhráčů strávit za monitorem mnohem více hodin, než by on sám chtěl. Tuto možnost zvolilo 57 vybraných studentů, tedy 61 %. Pomocí počítačových her se vzdělává 20 % odpovídajících, celkem 19 osob. Dva respondenti zvolili možnost jiné. Jeden z nich uvedl, že hraje počítačové hry s cílem uniknout z reality, druhý zejména proto, aby získával herní zkušenosti.

Graf č. 18 Důvody hraní počítačových her

Otázka dotazníku č. 21: **Bylo pro Vás těžké se přizpůsobit distanční výuce?**

Poslední dvě otázky se zaměřily na vztah vybraných středoškolských a vysokoškolských studentů k distanční výuce.

První z nich zjišťovala, zda bylo pro respondenty náročné přizpůsobit se jinému stylu výuky, a to online. Pro některé mohla být nelehká dlouhodobá práce s počítačem či výuka prostřednictvím internetu. Výsledky odpovědí dané otázky ovšem uvádějí, že pro nadpoloviční většinu, konkrétně 117 respondentů, tedy 64 %, nebyl problém se danému stylu výuky přizpůsobit. Pro přehlednost je přiložen graf č. 19.



Graf č. 19 Přizpůsobení se distanční výuce

Otázka dotazníku č. 22: **Byl pro Vás těžký návrat k normálnímu stylu výuky po distanční výuce?**

Druhá otázka zaměřující se vztah vybraných studentů k distanční výuce zjišťuje opačný případ než předchozí otázka, a to, zda byl pro studenty těžký návrat do lavic a přednáškových učeben, oproti výuce prostřednictvím internetu.

Výsledky jsou oproti předchozí otázce více vyrovnané. Pro 99 odpovídajících, 54 %, nebyl návrat k normálnímu stylu výuky problém. Oproti tomu pro zbylých 83 respondentů nebylo snadné se přizpůsobit ke klasické výuce, na kterou dříve byli zvyklí.

Z mého vlastního pozorování a zkušeností odhaduji, že přizpůsobení se distanční výuce pro nás studenty nebyl z daleka takový problém jako návrat k předchozímu stylu výuky, zejména proto, že téměř všichni studenti pracují s počítačem a ovládání programů určených k distanční výuce pro ně nebylo náročné. Po roce a půl online výuky z pohodlí domova, bez přímého sociálního kontaktu, mohlo být pro některé z nich náročnější přejít opět do režimu pravidelného dojíždění do školy, přímého kontaktu se spolužáky a učiteli apod. Někteří návrat naopak uvítali. Důvodů mohlo být na obou stranách několik, tyto zmíněné jsou ovšem ty, které jsem sama při diskuzích se spolužáky a ostatními studenty, zaregistrovala.

Graf č. 20 Návrat k normálnímu stylu výuky

4.6 Vyhodnocení výzkumného šetření

Hypotéza č. 1 – Respondentky ženského pohlaví jsou aktivnější ve sdílení svého osobního života na sociálních sítích než respondenti mužského pohlaví.

Statistické hypotézy:

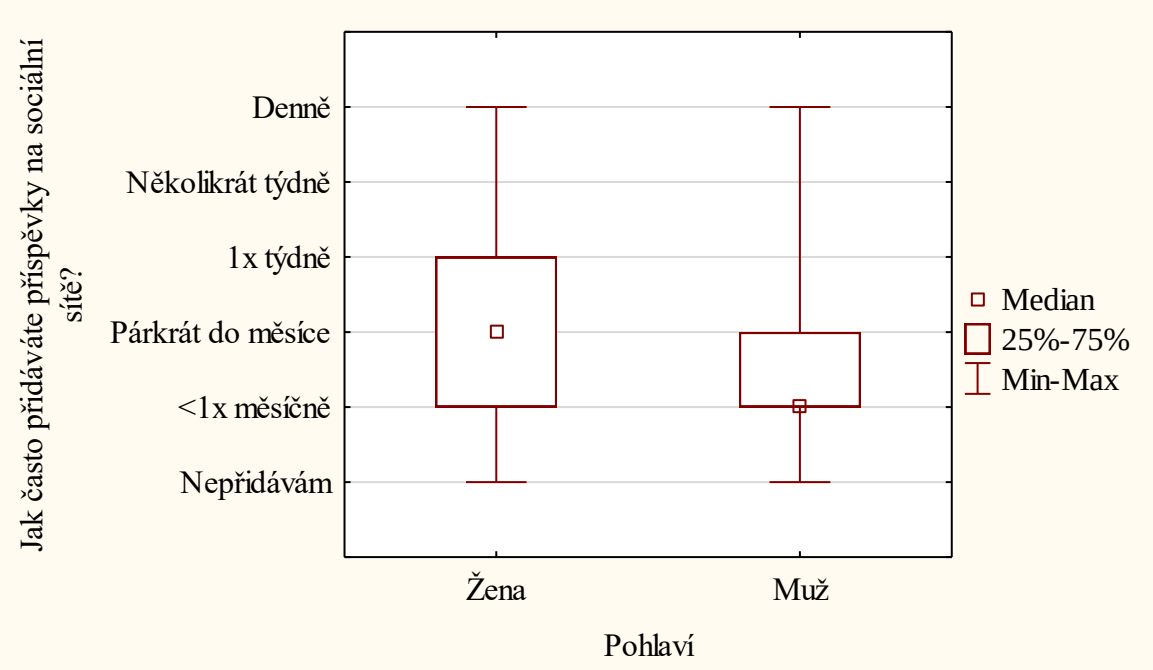
H_0: Frekvence přidávání příspěvků na sociální sítě se pro muže a ženy neliší.

H_A: Frekvence přidávání příspěvků na sociální sítě se pro muže a ženy liší.

Mann-Whitneyho test: p-hodnota a popisné charakteristiky

Pohlaví	dolní kvartil	medián	horní kvartil	p-hodnota
Žena	<1x měsíčně	párkrát měs.	1x týdně	0,011
Muž	<1x měsíčně	<1x měsíčně	párkrát měs.	(zamítáme H_0)

Frekvence přidávání příspěvků na sociální sítě byla v mediánu a horním kvartilu pro ženy vyšší. V dolním kvartilu byla pro obě pohlaví stejná. P-hodnota Mann-Whitneyho testu vyšla s ohledem na 3 desetinná místa 0,011, tedy nižší než 0,05. **Nulová hypotéza byla zamítnuta ve prospěch alternativní hypotézy.** Na hladině významnosti 0,05 byl prokázán rozdíl ve frekvenci přidávání příspěvků na sociální sítě mezi muži a ženami. Ženy přidávaly příspěvky na sociální sítě statisticky významně častěji než muži. Pořadové statistiky obou srovnávaných skupin byly zobrazeny pomocí kategorizovaného krabicového grafu.



Hypotéza č. 2 – Středoškolští studenti tráví hraním počítačových her více hodin než vysokoškolští studenti.

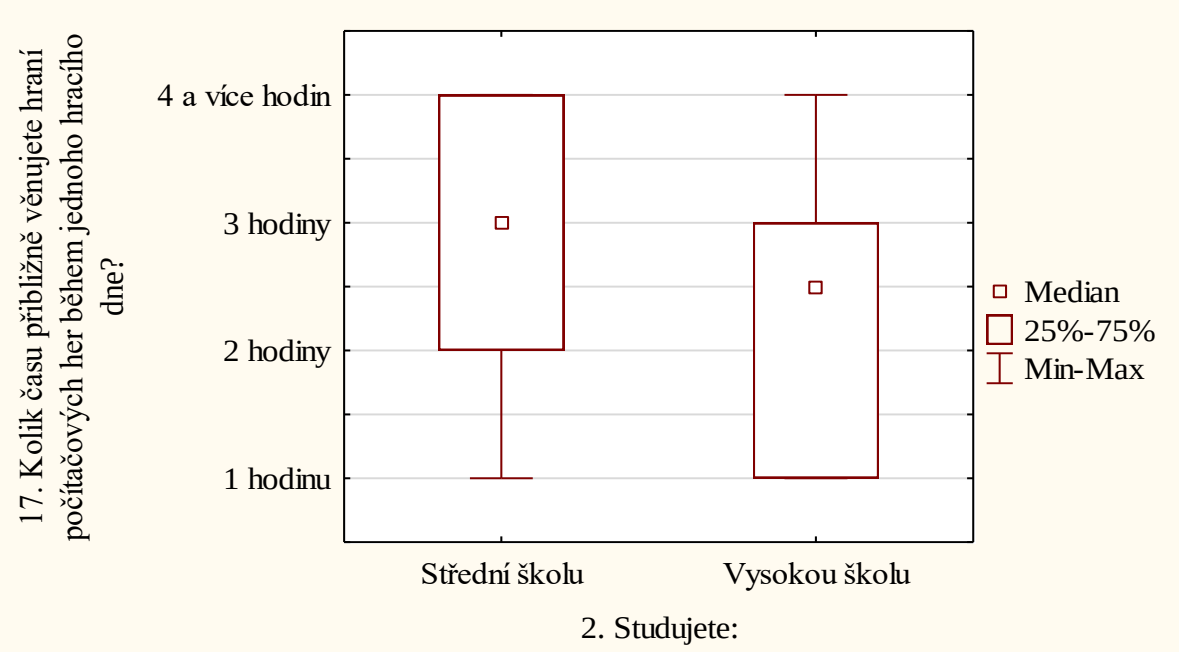
H_0: Doba strávená hraním počítačových her se pro studenty středních a vysokých škol neliší.

H_A: Doba strávená hraním počítačových her se pro studenty středních a vysokých škol liší.

Mann-Whitneyho test: p-hodnota a tabulka četností

Skupina	1 hodinu		2 hodiny		3 hodiny		4 hodiny a více	
	N	%	N	%	N	%	N	%
SŠ	9	17	11	20	13	24	21	39
VŠ	11	28	9	23	11	28	9	23
Výsledek testu	p-hodnota: 0,086				rozhodnutí o H_0: nezamítáme			

1 hodinu denně tráví hraním počítačových her 17 % respondentů ze SŠ a 28 % respondentů z VŠ, 2 hodiny denně 20 % respondentů ze SŠ a 23 % respondentů z VŠ, 3 hodiny denně 24 % respondentů ze SŠ a 28 % respondentů z VŠ a 4 hodiny a více denně 39 % respondentů ze SŠ a 23 % respondentů z VŠ. P-hodnota Mann-Whitneyho testu vyšla s ohledem na 3 desetinná místa 0,086, tedy vyšší než 0,05. **Nulová hypotéza nebyla zamítnuta.** Na hladině významnosti 0,05 nebyl prokázán rozdíl v čase tráveném hraním počítačových her mezi studenty středních a vysokých škol. Pořadové statistiky obou srovnávaných skupin byly zobrazeny pomocí kategorizovaného krabicového grafu.



Hypotéza č. 3 - Vybraní studenti tráví na mobilním telefonu v průměru minimálně 4 hodiny denně.

Statistické hypotézy:

H_0: Doba strávená na mobilním telefonu je ve střední hodnotě rovna 4 hodinám denně.

H_A: Doba strávená na mobilním telefonu není ve střední hodnotě rovna 4 hodinám denně.

Jednovýběrový t-test

Proměnná	Průměr	Sm. odch.	Test. hodnota	p-hodnota
Doba na mobilu	250,3 minut	131,4 minut	240 minut	0,398

Průměrná hodnota denní doby strávené na mobilním telefonu činila studenty 250,3 minut při směrodatné odchylce 131,4 minut. Testovaná hodnota na základě předvýzkumu činila 240 minut. Pro porovnání hodnot denní doby strávené na mobilním telefonu s testovanou hodnotou byl použit jednovýběrový t-test, jehož p-hodnota vyšla s ohledem na 3 desetinná místa 0,398, tj. vyšší než 0,05. Na hladině významnosti 0,05 **nebyl prokázán rozdíl** mezi denní dobou strávenou na mobilním telefonu a testovanou hodnotou. Doba strávená na mobilním telefonu se statisticky významně nelišila od hodnoty pro respondenty z předvýzkumu 240 minut. Dle 95 % intervalu spolehlivosti se střední hodnota denní doby strávené vybranými studenty na mobilním telefonu nacházela v intervalu od 226,3 minut po 274,2 minut.

Hypotéza č. 4 – Vybrané studentky se setkaly během koronavirové pandemie s rizikovým sexuálním chováním prostřednictvím sociálních sítí častěji než vybraní studenti.

Statistické hypotézy:

H_0: Setkání se s rizikovým sexuálním chováním prostřednictvím sociálních sítí nezávisí na pohlaví.

H_A: Setkání se s rizikovým sexuálním chováním prostřednictvím sociálních sítí závisí na pohlaví.

Kontingenční tabulka a chí-kvadrát test

Chí-kvadrát test p-hodnota: 0,470	Setkání se s rizikovým sexuálním chováním				
	ano		ne		celkem
Pohlaví	n	%	n	%	
Ženy	25	25	77	75	102
Muži	16	20	64	80	80
Celkem	41		141		182

S rizikovým sexuálním chováním se mezi respondenty setkalo 25 % žen a 20 % mužů. P-hodnota Chí-kvadrát testu nezávislosti v kontingenční tabulce vyšla s ohledem na 3 desetinná místa 0,470, tedy vyšší než 0,05. **Nulová hypotéza nebyla zamítnuta**. Na hladině významnosti 0,05 nebyl prokázán rozdíl v podílu mužů a žen, kteří se setkali s rizikovým sexuálním chováním prostřednictvím sociálních sítí.

4.7 Shrnutí výzkumného šetření

Výzkumného šetření, cíleného na zjištění aktivity a čas strávený vybranými studenty v online prostoru, se zúčastnilo celkem 190 respondentů. Po prvotním prostudování odpovědí bylo 8 odpovídajících, vzhledem k povaze odpovědí, vyřazeno. Součástí výzkumného šetření bylo 102 žen a 80 mužů, z nichž 88 vybraných studentů studovalo střední školu a 94 školu vysokou, do níž je započítáno studium bakalářské, magisterské, doktorské a vyšší odborná škola.

Dotazníkové šetření se zaměřilo na dvě hlavní a jednu vedlejší oblast. První hlavní oblastní bylo téma sociálních sítí, druhou počítačové hry. Do vedlejší oblasti jsou započítány dvě poslední otázky zaměřující se na vliv koronavirové pandemie a s ní spojenou distanční výuku.

Sociální sítě používá 99 % vybraných studentů, nejčastěji pro komunikaci s přáteli, zábavu, relax a odpočinek či sdílení videí a fotografií, v menší míře jako zdroj informací či jako formu vzdělávání. Mezi nejoblíbenější sociální sítě respondentů lze zařadit Facebook, Facebook Messenger, Instagram a YouTube. Každý den je na sociálních sítích aktivních 98 % odpovídajících. Ve sdílení svého osobního života prostřednictvím internetu ovšem nejsou studenti příliš aktivní. Většina odpovídajících přidává fotky či videa ze svého soukromí na sociální sítě párkrát nebo méně než jednou do měsíce. Pouze 10 respondentů, což činí jen 6 %, přidává příspěvky každý den.

Část dotazníkového šetření bylo zaměřeno i na rizikové jevy spojené s užíváním sociálních sítí v průběhu koronavirové pandemie. Jedna z otázek se týkala styku respondentů s kyberšikanou, přičemž 73 % odpovídajících se s touto formou šikany během pandemie nesetkalo. S kyberšikanou osobně přišlo do styku 9 vybraných studentů, 34 jedinců registrovalo toto chování, netýkající se konkrétně respondenta osobně, na sociálních sítích. S rizikovým sexuálním chováním (sexting, kyberstalking, kybergroomig, webcamtrolling) prostřednictvím sociálních sítí se setkalo pouze 41 vybraných studentů. V 37 případech se jednalo o sexting. Postoj k sextingu zaujímá většina respondentů buď neutrální nebo se přiklání k negativní straně.

K otázce zaměřující se na konkrétní čas strávený na mobilním telefonu se vyjádřilo 118 jedinců, k otázce zjišťující počet odemknutí obrazovky během dne jen 97 osob. Bylo zjištěno, že vybraní studenti stráví na svém mobilním telefonu průměrně 250 minut denně. Odemknutí obrazovky se po vypočtení průměru dostalo na celkový počet 124x

odemknutí za den. Po převedení daného počtu na minuty v aktivní části dne (tedy 16 hodin, přičemž 8 hodin je věnováno spánku), zjistíme, že vybraní studenti mají potřebu vzít mobilní telefon do ruky každou 7,7 minutu.

Počítačovým hrám věnuje svůj volný čas 94 vybraných studentů, v největší míře 4 a více hodin v rámci herního dne. Nejčastěji respondenti hrají hry typu střílečky, RPG, simulace, MMORPG, akční a adventury. Hlavním důvodem hraní počítačových her je pro 99 % odpovídajících zábava a odpočinek. V dalších případech kontakt s přáteli či vzdělávání. Dvě samostatné odpovědi v této otázce zmiňují *„únik z reality“* a *„získávání herních zkušeností“*.

Dvě otázky se zaměřily na porovnání používání sociálních sítí a hraní počítačových her nyní a v době koronavirové pandemie. Z daných výsledků vyplývá, že pandemie měla vliv na trávení volného času u většiny respondentů. Z celkového počtu 180 vybraných studentů, používajících sociální sítě, věnovalo 104 z nich více času sítím v době pandemie. Podobné výsledky jsou i u druhé otázky zaměřující se na počítačové hry. Z celkového počtu 94 hráčů počítačových her trávilo 64 z nich více času za monitorem právě v době koronavirové pandemie.

Dotazníkové položky cílené na distanční výuku zjistily, že vybraní studenti ve většině (117 jedinců – 64 %) neměli problém se přizpůsobit distanční výuce. V opačném případě, a to návratu do školních lavic a k normálnímu stylu výuky, byl ovšem zaregistrován menší pokles. Pro 99 jedinců nebylo náročné se vrátit ke klasickému vyučování, na které jsme dříve byli zvyklí. Nutno ovšem zmínit, že pro 83 odpovídajících (46 %) nebyla změna snadná.

Závěr

Diplomová práce se zaměřila na problematiku sociálních sítí a online her v době koronavirové pandemie u studentů středních a vysokých škol. Cílem práce bylo přiblížit danou problematiku z teoretického hlediska, s hlavním zaměřením na sociální sítě, zatímco praktická část cílila na zjištění aktivity vybraných studentů, jakožto cílové skupiny, v online prostoru.

Teoretická část obsahuje tři kapitoly, které představují základní i doprovodné jevy spojené s užíváním sociálních sítí a hraním počítačových her. Hlavním cílem pro představení daných jevů bylo čerpat z odborné literatury a ověřených zdrojů, v některých případech zejména zahraničních, jelikož témata v diplomové práci nejsou v ojedinělých případech v České republice dostatečně a kvalitně zpracována v rámci odborné literatury.

První kapitola se zaměřila na vhled do dané problematiky a přiblížila ji zejména pomocí zmíněných výzkumů ze Spojených států amerických a České republiky, jež nastiňují současný stav v obou zemích směrem k uživatelům mobilních telefonů. Krátká podkapitola byla věnována i koronavirové pandemii, jelikož právě ta je rovněž součástí výzkumného šetření, ve kterém je pár otázek zaměřeno na porovnání chování nyní a v době koronavirové pandemie.

Kapitola druhá představuje sociální sítě a rizikové chování spojené s jejich užíváním. Zvláštní pozornost je věnována závislostnímu chování spojeného s mobilním telefonem a užíváním sociálních sítí, kyberšikaně a dalším rizikům, jako například rizikovému sexuálnímu chování v online prostoru, sociálnímu inženýrství, pravdivosti informací zveřejněných na internetu či přiblížení jevu online disinhibice. Součástí této kapitoly je i podkapitola zaměřující se na trestnou činnost spojenou s rizikovým chováním. Rozebráno, za pomocí trestního zákoníku, je nejčastěji viditelné rizikové chování na internetu, tedy kyberšikana, kybergrooming, sexting a zneužití osobních údajů. Na závěr této části je v krátkosti představen fenomén influencerů a youtuberů.

Poslední teoretická kapitola charakterizuje hraní počítačových her, uvádí vícero dělení počítačových her a v samostatné podkapitole se zaobírá kyberšikanou a rizikovým chováním spojeným výhradně s hraním online her. Mezi zmíněná rizika patří nejen závislost na online počítačových hrách, ale i problematika plateb a komunikace mezi hráči.

Praktická část práce v prvních podkapitolách představuje nejen vztah celé práce k resocializační pedagogice, ale i základní informace spojené s daným výzkumným šetřením, jako například výzkumný problém, dílčí cíle, hypotézy. Dále popisuje metodu a průběh sběru dat, zahrnující dva provedené předvýzkumy, a charakteristiku respondentů.

Výzkumné šetření se zaměřilo na aktivitu a čas strávený v online prostoru mezi vybranými studenty, což bylo zároveň i výzkumným problémem. Předem stanovenou cílovou skupinou byli studenti středních a vysokých škol, tedy jedinci ve věku od 15 do 26 let. Výzkumné šetření bylo provedeno kvantitativně orientovanou metodou pomocí vlastně vytvořeného dotazníku zprostředkovaného vybraným studenům prostřednictvím sociálních sítí. Dotazníkové šetření, kterého se zúčastnilo 190 respondentů, se zaměřilo zejména na užívání sociálních sítí, aktivitu respondentů spojenou s rizikovým chováním (kyberšikana a sexuální rizikové chování online) a čas strávený hraním počítačových her. Součástí praktické části je představení výsledků výzkumného šetření, u každé dotazníkové položky zvlášť. Na závěr je uvedena podkapitola věnována vyhodnocení hypotéz. Z daných výsledků vyplývá, že byla potvrzena pouze hypotéza č. 1 týkající se vlivu pohlaví na sdílení osobních informací na sociálních sítích.

Považuji za důležité se touto problematikou zabývat, jelikož zvyšující se čas a aktivita uživatelů internetu všech věkových kategorií, nejen na sociálních sítích, podněcuje vznik závislostního chování, vyšší výskyt rizikového chování a nástrah spojených s nedostatečnou informovaností a neustále se zlepšujícím přístupem útočníků.

Seznam použitých zdrojů

Monografie

BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5404-7.

BĚLÍK, Václav, Stanislava SVOBODA HOFERKOVÁ a Blahoslav KRAUS. Slovník sociální patologie. Praha: Grada, 2017, 120 s. Pedagogika. ISBN 978-80-271-0599-1.

ČECH, Ondřej a Nicole ZVONÍČKOVÁ. Nebezpečí kyberšikany: internet jako zbraň?. České Budějovice: Theia - krizové centrum, 2017. ISBN 978-80-904854-4-0.

FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA. Sociální patologie: závažné sociálně patologické jevy, příčiny, prevence, možnosti řešení. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-5046-0.

GAVORA, Peter. Úvod do pedagogického výzkumu. Brno: Paido, 2000, 207 s. ISBN 80-85931-79-6.

HANSEN, Anders. Instamozek: stres, deprese a úzkosti zapříčiněné moderní dobou. Přeložil Helena STIESSOVÁ. Praha: Portál, 2021. ISBN 978-80-262-1717-6.

JESKE, Diane. Friendship and social media: a philosophical exploration. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2019, 160 s. ISBN 978-1-138-38740-9.

JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry 3. [Praha]: D.A.M.O., 2013. ISBN 978-80-904387-4-3.

KOHOUT, Roman a Radek KARCHŇÁK. Bezpečnost v online prostředí. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary, 2016. ISBN 978-80-260-9543-9.

KOPECKÝ, Kamil. Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4861-9.

KOŽÍŠEK, Martin a Václav PÍSECKÝ. Bezpečně n@ internetu: průvodce chováním ve světě online. Praha: Grada Publishing, 2016, 175 s. ISBN 978-80-247-5595-3.

MIKULCOVÁ, Klára a Kamil KOPECKÝ. Aktuální problémy mediální výchovy a mediální gramotnost žáků 2. stupně ZŠ. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020. ISBN 978-80-244-5901-0.

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

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

VALŮCH, Jaroslav, Michaela ĎURKOVÁ, Kateřina ŠAFÁŘOVÁ a Karel STRACHOTA. Dezinformační dezinfekce: výukové materiály ke (koronavirovým) dezinformacím : metodická příručka. Praha: Člověk v tísni, 2020, 96 s. ISBN 978-80-7591-045-5.

Elektronické knihy

HLAĎO, P. Úvod do pedagogického výzkumu pro učitele středních škol [online]. Brno : Mendelova univerzita v Brně, 2011. 134 s. Dostupný z WWW: . ISBN 978-80-7375-544-7.

JIRÁSEK, Petr, Luděk NOVÁK a Josef POŽÁR. Výkladový slovník Kybernetické bezpečnosti [online]. 2. aktualizované vydání. Praha, 2013 [cit. 2022-05-27]. ISBN 978-80-7251-397-0. Dostupné z: https://afcea.cz/wp-content/uploads/2015/03/Slovnik_Final_screen_v2_0.pdf

KOLOUCH, Jan. CyberCrime [online]. Edice CZ.NIC, © 2016 [cit. 2022-05-27]. ISBN 978-80-88168-18-8. Dostupné z: https://knihy.nic.cz/files/edice/cybercrime.pdf

Elektronické zdroje

10 nejlépe placených youtuberů Česka. Forbes [online]. MediaRey, SE, Copyright © 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://forbes.cz/leaderboard_tag/10-nejlepe-placenych-youtuberu-ceska/

AMI Digital Index 2021: Sociální sítě. AMI Digital [online]. © 2022 AMI Digital [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://amidigital.cz/ami-digital-index-2021/

CLICKBAIT | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/clickbait

Co je to Clickbait?. IT SLOVNÍK.cz [online]. © 2008 - 2022 [cit. 2022-02-19]. Dostupné z: https://it-slovnik.cz/pojem/clickbait

Co je to hoax. , Josef Džubák & HOAX.cz. Hoax [online]. Copyright 2000-2022 [cit. 2022-04-08]. Dostupné z: https://hoax.cz/hoax/co-je-to-hoax

Co je to spam? Jak se zbavit spamu? | ESET. Malware Protection & Internet Security | ESET [online]. Copyright © 1992 [cit. 18.02.2022]. Dostupné z: https://www.eset.com/cz/spam/#jak-zastavit-spam

Co je webcam trolling? - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/71-trivium/1420-co-je-webcam-trolling

Co považuje GDPR za osobní údaje | GDPR.cz. GDPR | Obecné nařízení o ochraně osobních údajů — prakticky [online]. Dostupné z: https://www.gdpr.cz/gdpr/osobni-udaje/

COLEMAN, Alistair. 'Hundreds dead' because of Covid-19 misinformation. BBC News [online]. © 2022 BBC, 12.08.2020 [cit. 2022-02-14]. Dostupné z: https://www.bbc.com/news/world-53755067

Coronavirus disease (COVID-19). World Health Organization [online]. © 2022 WHO [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_3

Cyberbullying and Online Gaming. Stopbullying.gov [online]. 14 September 2021 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/cyberbullying-online-gaming

Definice dezinformací a propagandy - Terorismus a měkké cíle. Úvodní strana - Ministerstvo vnitra České republiky [online]. Copyright © 2021 Ministerstvo vnitra České republiky. Všechna práva vyhrazena. [cit. 14.02.2022]. Dostupné z: https://www.mvcr.cz/cthh/clanek/definice-dezinformaci-a-propagandy.aspx

Dezinformace a fake news pohledem právních předp | epravo.cz. EPRAVO.CZ – Váš průvodce právem - Sbírka zákonů, judikatura, právo [online]. Copyright © EPRAVO.CZ [cit. 22.05.2022]. Dostupné z: https://www.epravo.cz/top/clanky/dezinformace-a-fake-news-pohledem-pravnich-predpisu-ve-spolkove-republice-nemecko-109322.html

Esports salary: how much do professional gamers earn?. WePlay Esports [online]. © 2012–2022 WePlay Esports Media Holding Company, 24.12.2021 [cit. 2022-04-19]. Dostupné z: https://weplayholding.com/blog/esports-salary-how-much-do-professional-gamers-earn/

Estimated annual earnings of selected YouTube channel creators in 2021. Statista [online]. © Statista 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/373772/youtubers-monetization-earnings-celebrity/

GREGORY, Christina. Internet Addiction Disorder: Signs, symptoms, diagnosis, and treatments for those who may be addicted to the Web on their PC or smart phone. PSYCOM [online]. © 2022 Remedy Health Media [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: https://www.psycom.net/iadcriteria.html

Happy slapping Definition & Meaning | Dictionary.com. Dictionary.com | Meanings and Definitions of Words at Dictionary.com [online]. Copyright © William Collins Sons [cit. 24.05.2022]. Dostupné z: https://www.dictionary.com/browse/happy-slapping

Happy Slapping. Internetem bezpečně [online]. © 2018 [cit. 2022-05-24]. Dostupné z: https://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybersikana/happy-slapping/

CHRISTOU, Luke. Hackers are trying to steal your online gaming accounts. Verdict [online]. © COPYRIGHT 2022, June 12, 2019 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: https://www.verdict.co.uk/hackers-online-gaming-accounts/

Kdo je youtuber?. MladýPodnikatel.cz [online]. © 2011 – 2022 [cit. 2022-05-29]. Dostupné z: https://mladypodnikatel.cz/stitek/youtuber

KLUSÁK a CHALUPOVÁ. V SÍTI. Hithit [online]. © Copyright 2012 – 2022 Hithit, s.r.o. [cit. 2022-06-09]. Dostupné z: https://www.hithit.com/cs/project/6099/v-siti

KREJČÍ, V.; KOPECKÝ, K. *Nebezpečí elektronické komunikace*. ZPRÁVA Z VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ REALIZOVANÉHO V RÁMCI PROJEKTU PREVENCE NEBEZPEČNÝCH KOMUNIKAČNÍCH PRAKTIK SPOJENÝCH S ELEKTRONICKOU KOMUNIKACÍ PRO PEDAGOGY A NEPEDAGOGY. 2009. [cit. 2022-04-23]. Dostupný z WWW: [https://www.e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/1-nebezpeci-elektronicke-komunikace-1-2009-2010/file]

KREJČÍ, V.; KOPECKÝ, K. *Nebezpečí elektronické komunikace 2.* ZPRÁVA Z VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ REALIZOVANÉHO V RÁMCI PROJEKTU E-BEZPEČÍ – NEBEZPEČÍ ELEKTRONICKÉ KOMUNIKACE PRO ŽÁKY I UČITELE . 2010. [cit. 2022-04-23]. Dostupný z WWW: [https://www.e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/2-nebezpeci-elektronicke-komunikace-2-2010-2011/file]

Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users. Statista [online]. Statista Research Department, 2022, 03.08.2022 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/

Pípání mobilního telefonu řídí život každého druhého Čecha – truconneXion. truconneXion – profesionální IT služby [online]. Copyright © 2018. truconneXion, a.s.. All rights reserved [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: http://www.txn.cz/pipani-mobilniho-telefonu-ridi-zivot-kazdeho-druheho-cecha/

Sexting a právo - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/sexting/1681-sexting-a-pravo

Social Media Addiction - Addiction Center. Everything You Need To Know About Drug Rehab - Addiction Center [online]. Copyright © 2022 Addiction Center [cit. 23.02.2022]. Dostupné z: https://www.addictioncenter.com/drugs/social-media-addiction/

Sociální inženýrství. Avast [online]. AVAST Software, 1988-2022 Copyright [cit. 2022-05-24]. Dostupné z: https://www.avast.com/cs-cz/c-social-engineering

Spam | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 18.02.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/spam

Trestná činnost spojená s internetovou kriminalitou - E-Bezpečí. Projekt E-bezpečí - E-Bezpečí [online]. [cit. 14.02.2022] Dostupné z: https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/148-226

Trevor Wheelwright. 2022 Cell Phone Usage Statistics: How Obsessed Are We?. Reviews.org [online]. © 2021 Reviews.org., 24.01.2022 [cit. 2022-04-27]. Dostupné z: https://www.reviews.org/mobile/cell-phone-addiction/

V Česku nejdynamičtěji roste TikTok, vrací se i Snapchat | MediaGuru. Homepage | MediaGuru [online]. Copyright © 2022 [cit. 17.02.2022]. Dostupné z: https://www.mediaguru.cz/clanky/2021/06/v-cesku-nejdynamicteji-roste-tiktok-vraci-se-i-snapchat/

Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects. PsychGuides.com: An American Addiction Centers Resource [online]. © 2022 PsychGuides.com [cit. 2022-05-31]. Dostupné z: https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/

YouTuber | meaning in the Cambridge English Dictionary. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus [online]. Copyright © Cambridge University Press [cit. 29.05.2022]. Dostupné z: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/youtuber

Legislativa a legislativní dokumenty

40/2009 Sb. Trestní zákoník. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 19.02.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40#cast2

40/1995 Sb. Zákon o regulaci reklamy. Zákony pro lidi - Sbírka zákonů ČR v aktuálním konsolidovaném znění [online]. Copyright © AION CS, s.r.o. 2010 [cit. 30.05.2022]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1995-40#Sum

Elektronická periodika / články

BASLER, Jaromír. POČÍTAČOVÉ HRY, JEJICH DĚLENÍ, SOUČASNÉ TENDENCE VÝVOJE A ZÁKLADNÍ VÝZKUMNÁ ŠETŘENÍ Z OBLASTI POČÍTAČOVÝCH HER. Trendy ve vzdělávání 2016 [online]. 2016, 2016, 9(1), 20-27 [cit. 2022-05-30]. Dostupné z: doi:10.5507/tvv.2016.003

DOSTÁL, Jiří. Výukový software a počítačové hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu [online]. 2009(1) [cit. 2022-05-30]. ISSN 1803-537X. Dostupné z: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.164.4054&rep=rep1&type=pdf

MCLEAN, Lavinian a Mark D. GRIFFITHS. Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. International Journal of Mental Health and Addiction [online]. 15 August 2019, (17), 970-994 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: doi:https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. CyberPsychology & Behavior [online]. 2004, 7(3), 321-326 [cit. 2022-05-22]. ISSN 1094-9313. Dostupné z: doi:10.1089/1094931041291295

VASSEY, Julia, Torn VALENTE a et al. E-cigarette brands and social media influencers on Instagram: a social network analysis [online]. 07 February 2022 [cit. 2022-05-30]. Dostupné z: doi:10.1136/tobaccocontrol-2021-057053

Přílohy

Příloha A: **Dotazník**

Vážení respondenti, vážené respondentky,

jmenuji se Denisa Drahokoupilová a jsem studentkou 2. ročníku navazujícího magisterského studia Resocializační pedagogiky na Univerzitě Pardubice. Ráda bych Vás touto cestou požádala o vyplnění dotazníku k mé diplomové práci na téma Sociální sítě a online hry v době koronavirové pandemie. Šetření je určeno pouze pro studenty středních a vysokých škol, tedy osoby ve věku 15-26 let. Dotazník je anonymní, proto bych Vás ráda požádala o pravdivé odpovědi. Vyplnění dotazníku Vám zabere pár minut. U otázek, které nabízejí více odpovědí, uveďte pouze jednu odpověď, pokud bude možnost uvést odpovědí více, budete na to přímo upozorněni. V případě otevřené otázky, prosím, doplňte odpověď. K otázkám č. 14 a 15 budete potřebovat svůj mobilní telefon, mějte ho, prosím, připravený. V případě zájmu o výsledcích šetření mě kontaktujte na drahokoupilovadenisa@gmail.com.

Děkuji za vyplnění dotazníku a přeji mnoho studijních úspěchů.

Drahokoupilová Denisa

1. Pohlaví
    - Žena
    - Muž
    - Jiné

2. Studujete:
    - Střední školu
    - Vysokou školu (bakalářské, magisterské, doktorské studium; vyšší odborná škola)

3. Používáte sociální sítě? *Pokud je Vaše odpověď „ne“, pokračujte na otázku č. 9.
    - Ano
    - Ne

4. Jaké sociální sítě používáte? (lze zaškrtnout více možností)
    - Facebook
    - Facebook Messenger
    - Youtube
    - Twitter
    - Instagram
    - Tiktok
    - Snapchat
    - WhatsApp
    - Jiné:

5. Za jakým účelem používáte zmíněné sociální sítě? (lze zaškrtnout více možností)
    - Komunikace s přáteli
    - Vzdělávání
    - Sdílení videí a fotografií
    - Relax a odpočinek
    - Zábava
    - Zdroj informací
    - Jiné:

6. Jak často používáte sociální sítě?
    - Každý den
    - Každý druhý den
    - Pár dní v týdnu
    - 1x týdně
    - Méně než 1x týdně

7. Jak často přidáváte příspěvky na sociální sítě? (stories, reels, fotografie atd.)
    - Denně
    - Několikrát týdně
    - Jednou týdně
    - Párkrát do měsíce
    - Méně než jednou měsíčně
    - Nepřidávám příspěvky na sociální sítě

8. Porovnejte, zda jste strávili více času na sociálních sítích v době koronavirové pandemie (distanční výuka, vládní opatření apod.) nebo nyní.
    - Více času jsem věnoval/a sociálním sítím během koronavirové pandemie.
    - Více času věnuji sociálním sítím nyní.
    - Čas strávený na sociálních sítích se nezměnil.

9. Dokázali byste na minimálně 2 hodiny odejít z domova (vzdálenost minimálně 10 km od domova) bez mobilního telefonu?
    - Ano
    - Ne
    - Nevím

10. Setkali jste se během koronavirové pandemie s kyberšikanou? (lze zaškrtnout více možností)
    - Ano, u mě osobně
    - Ano, v okruhu mých přátel
    - Ano, byl/a jsem agresorem
    - Ano, na sociálních sítích (kyberšikana se netýkala mé osoby ani mých blízkých)
    - Ne

11. Setkali jste se osobně během koronavirové pandemie s rizikovým sexuálním chováním (např. u sextingu jako příjemce či odesílatel obsahu se sexuálním podtextem) prostřednictvím sociálních sítí? (Sexting - obsah se sexuální tematikou, Kyberstalking - nebezpečné pronásledování online, Kybergroomig - vyvolání falešné důvěry útočníkem a donucení k osobní schůzce, Webcamtrolling - útočník využívá k oklamání oběti předem připravený videozáznam) *Pokud je Vaše odpověď „ne“, pokračujte na otázku č. 13.
    - Ano
    - Ne

12. O jaké rizikové sexuální chování se jednalo? (lze zaškrtnout více možností)
    - Sexting (zasílání textového, fotografického, audio nebo video obsahu se sexuální tematikou)
    - Kyberstalking (nebezpečné pronásledování, opakované zasílání zpráv a pokus o kontakt, neustálé komentování příspěvků apod.)
    - Kybergrooming (chování uživatele vyvolat v oběti falešnou důvěru a donutit ji k osobní schůzce)
    - Webcam trolling (útočník využívá k oklamání oběti falešný, často předem připravený, videozáznam s cílem získat citlivé informace či videozáznamy oběti)
    - Jiné:

13. Jaký je Váš postoj k sextingu?
    - Pozitivní
    - Spíše pozitivní
    - Neutrální
    - Spíše negativní
    - Negativní

14. Uveďte, prosím, celkový čas strávený na mobilním telefonu během uplynulého týdne - např. 18 hodin 15 minut, nebo průměrně za den - např. 4 hodiny a 45 minut. (Přejděte do nastavení a vyhledejte „Čas u obrazovky“ nebo „Digitální zůstatek“). *Uveďte prosím číslo a zda se jedná o denní nebo týdenní statistiku. Pokud Váš telefon uvádí denní i týdenní statistiku, uveďte pouze tu denní.

15. Uveďte, prosím, celkový počet odemknutí obrazovky během uplynulého dne nebo týdne (kolikrát denně máte telefon v ruce), např. 755x během posledních 7 dní. (Přejděte do nastavení a vyhledejte „Čas u obrazovky“ nebo „Digitální zůstatek“). *Uveďte prosím číslo a zda se jedná o denní nebo týdenní statistiku. Pokud Váš telefon uvádí denní i týdenní statistiku, uveďte pouze tu denní.

16. Trávíte volný čas hraním počítačových her? *Pokud je Vaše odpověď „ne“, zaškrtněte ji a pokračujte na otázku č. 21.
    - Ano
    - Ne

17. Kolik času přibližně věnujete hraní počítačových her během jednoho hracího dne?
    - 1 hodinu
    - 2 hodiny
    - 3 hodiny
    - 4 a více hodin

18. Porovnejte, zda jste strávili více času hraním počítačových her v době koronavirové pandemie (distanční výuka, vládní opatření apod.) nebo nyní.
    - Více času jsem věnoval/a hraní počítačových her během koronavirové pandemie.
    - Více času věnuji počítačovým hrám nyní.
    - Čas strávený hraním počítačových her se nezměnil.

19. Jaké počítačové hry hrajete? (lze zaškrtnout více možností)

- Akční a adventury (např. Assassin´s Creed, Super Mario, Trine, The Last of Us, Pacman)
- Kognitivně-dovednostní hry (Puzzle, digitální deskové hry, kvízové hry – např. Mahjong, Tetris, Milionář)
- MMORPG (např. League of Legends, World of Warcraft)
- RPG (např. Diablo, Fable)
- Simulace (např. The Sims, Minecraft, Sim City, World of Warplanes)
- Sportovní (např. NHL, FIFA, NBA)
- Střílečky (First-person shooter = např. Call of Duty, Counter Strike; Third-person shooter = např. Lost Planet; Shoot´em up = např. Moorhuhn)
- Strategie (např. Clash of Clans, Starcraft)
- Závodní (např. Need for Speed, Gran Turismo)
- Jiné:

20. Za jakým účelem? (lze zaškrtnout více možností)

- Vzdělávání
- Zábava / odpočinek
- Kontakt s přáteli
- Jiné:

21. Bylo pro Vás těžké se přizpůsobit distanční výuce?

- Ano
- Ne

22. Byl pro Vás těžký návrat k normálnímu stylu výuky po distanční výuce?

- Ano
- Ne