

Univerzita Karlova v Praze  
Husitská teologická fakulta

Magisterská diplomová práce

**Počítače a počítačové hry u dětí staršího školního věku**  
**Computer and Computer Games in Relation to Children of**  
**Higher School Age**

Katedra: **Psychosociálních věd a etiky**  
Studijní obor: **Husitská teologie – psychosociální studia**  
Forma studia: **Prezenční**

Vedoucí práce:  
**PhDr. ThDr. Václav Mitáš, Th.D.**

Autor:  
**Bc. Lenka Urbanová**

Praha 2010

Děkuji PhDr. ThDr. Václavu Mitášovi, Th.D. za vstřícnost, kterou projevil při vedení mé diplomové práce.

*Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci s názvem „Počítače a počítačové hry u dětí staršího školního věku“ napsala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů a souhlasím s jejím prezenčním zpřístupněním v knihovně UK HTF.*

V Praze dne .....

.....  
Lenka Urbanová

## **Anotace**

V této práci poskytuji náhled na problematiku týkající se využití počítače dětmi staršího školního věku. Popisuji kladné i záporné dopady na dospívající ve spojitosti s rozvojem informačních technologií. Zaměřila jsem se na vymezení pojmů internet, virtuální prostředí, virtuální identita, a také na popis negativních jevů, které se objevují s rozvojem internetu, zejména kyberšikanu a závislost. Rozebrala jsem počítačové hry – jejich vznik, rozdělení a popis, dále na pozitiva a negativa hraní. Vymezila jsem pojem závislost na počítačových hrách. Zaobírala jsem se specifiky počítačové komunikace. Věnovala jsem se otázce vlivu dlouhého trávení času u počítače na zdraví jedince. Také jsem provedla šetření u dětí staršího školního věku, zaměřené na využití počítače.

Výzkumná data jsem získala pomocí dotazníku, který měl 22 otázek.

### **Klíčová slova:**

internet, kyberšikana, počítačová komunikace, počítačové hry, starší školní věk, závislost

## **Annotation**

In this work I am giving a point of view at the problematic of children in higher school age using computers. I describe both the positive and negative aspects that influents pubescent in the context of progress of information technologies. I focused on describing the term internet, virtual reality, virtual identity and the negative aspects of internet progress, especially cyber chicane and addiction. I dissected computer games – their origins, differences and description. Also I wrote about positives and negatives of playing computer games, and defined the term addiction on computer games. I described the specifics of communication through computers. I worked out the question how using computers for long time affects health. Also I made investigation at higher school age children regarding computer usage.

I obtained the research data through questionnaire which had 22 questions.

### **Key words:**

internet, cyber chicane, computer communication, computer games, higher school age, addiction

Obsah	
Úvod.....	7
1. STARŠÍ ŠKOLNÍ VĚK .....	8
1.1 Vývojové změny .....	8
1.2 Role žáka staršího školního věku.....	10
2. POČÍTAČ A INTERNET .....	12
2.1 Počítač.....	12
2.2 Internet .....	13
2.2.1 Virtuální prostor.....	13
2.2.2 Virtuální identita .....	16
2.2.3. Sociální sítě – novodobý fenomén .....	17
2.2.4 Nebezpečí číhající na internetu .....	17
2.2.5 Internet – místo pro zločin .....	18
3. KYBERŠIKANA.....	20
3.1 Šikana .....	20
3.1.1 Charakteristika aktérů šikany .....	22
3.1.2 Závažnost šikany .....	23
3.2 Kyberšikana .....	23
4. POČÍTAČOVÁ KOMUNIKACE.....	29
4.1 Specifika on-line komunikace .....	29
4.2 Specifika textové on-line komunikace .....	30
4.2.1 Pozitiva počítačové komunikace .....	33
4.3 Přitažlivost on-line komunikace .....	34
4.4 Specifika komunikace při hraní počítačových her .....	34
4.5 Zkratky používané hráči počítačových her .....	35
4.6 Rozhovor hráčů počítačových her .....	36
5. HISTORIE A VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER .....	38
5.1 Vývoj počítačových her .....	38
5.2 Počítačové komponenty ovlivňující hraní počítačových her.....	40
6. ROZDĚLENÍ POČÍTAČOVÝCH HER .....	42
6.1 Základní dělení .....	42
6.2 Dělení podle typu .....	42
6.3 Dělení podle počtu hráčů .....	49
7. PŘITAŽLIVOST POČÍTAČOVÝCH HER.....	51

8.	POČÍTAČE A ZDRAVÍ .....	54
8.1	Negativní důsledky dopadající na člověka .....	54
8.2	Pozitiva hraní počítačových her .....	55
9.	ZÁVISLOST .....	56
9.1	Projevy závislosti .....	56
9.2	Typy závislostí .....	56
9.3	Specifika závislosti u dětí a dospívajících .....	58
10.	ZÁVISLOST NA INTERNETU A NA POČÍTAČOVÝCH HRÁCH .....	59
10.1	Závislost na internetu .....	59
10.1.1	Projevy závislosti na internetu .....	59
10.2	Závislost na počítačových hrách .....	62
10.2.1	Projevy závislosti na počítačích .....	62
10.2.2	Druhy počítačové závislosti .....	63
10.2.3	Nebezpečí počítačových her .....	64
10.2.4	Počítačové hry a agrese .....	65
11.	ŠETŘENÍ - POČÍTAČOVÉ HRY A INTERNET V ŽIVOTĚ DĚTÍ STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU .....	67
11.1	Výzkumný záměr a metodiky vlastního šetření .....	67
11.2	Soubor respondentů .....	67
12.	ZPRACOVÁNÍ ODPOVĚDÍ .....	69
13.	SHRNUTÍ POZNATKŮ .....	98
	Závěr .....	100
	Seznam použité literatury: .....	101
	Summary .....	109

# Úvod

V dnešní době je spíše výjimkou, když někdo nevlastní svůj počítač nebo k němu nemá alespoň přístup v rodině. Počítače používáme prakticky stále – v práci, ve škole i doma. Usnadňují nám práci, dokážou nám zprostředkovat zábavu, existuje zkrátka mnoho možností, k čemu počítač využít. Díky internetu máme např. rychlý přístup k informacím, díky počítačovým hrám se dokážeme pobavit... Vypadá to, jako by počítač byl tím nejfantastičtější vynálezem. Ale rozvoj počítačů s sebou nese i několik problémů. Tím, že s ním přicházíme denně do kontaktu, se může stát, že jednoduše sklouzneme k jeho nadužívání, můžeme se stát závislími, ať už na internetu nebo na počítačových hrách. Někdo může namítnout, že nic takového neexistuje. V této práci bych ráda tuto problematiku rozebrala.

Internet má v životě mnohých nezastupitelné místo. Podle mého názoru ho dnes využívá každý uživatel počítače. Pozitiva, která přináší, jsou nepopíratelná, ale přináší i rizika. Jako příklad bych uvedla, že hlavně díky internetu se objevuje relativně nový pojem „kyberšikana“, jímž se také budu v této práci zabývat.

Myslím si, že právě dospívající, kteří již neznají dobu bez počítače, od malička s ním vyrůstají, jsou počítačem výrazně ovlivněni. Proto jsem se rozhodla zaměřit se právě na tuto věkovou skupinu. Zjistit, k čemu počítače využívají, co je pro ně přitažlivé, zda a popřípadě jak jsou ohroženi výše zmíněnými i jinými riziky.

Mým cílem je objektivně zhodnotit možná nebezpečí spojená s využíváním počítače a internetu. Popsat specifika virtuálního prostředí, ve kterém se podle mého názoru dospívající rádi a často pohybují. K počítačům neodmyslitelně patří hraní počítačových her, ke kterému mladí inklinují, proto se pokusím zmapovat situaci počítačových her – kdy vznikly, jak se od sebe liší jednotlivé druhy a co je na nich tak přitažlivé. Také považuji za důležité zabývat se otázkou počítačové komunikace, protože se výrazně liší od té, na kterou jsme zvyklí v reálném světě, při komunikaci tváří v tvář.

Poté se budu věnovat vlastnímu šetření, které zaměřím na zmapování situace ohledně využití počítačů dětmi staršího školního věku.

# 1. STARŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

## 1.1 Vývojové změny

Pro mou práci je dobré uvědomit si, jaké změny prožívají žáci staršího školního věku. Jaké mezníky překračují, s čím se musejí vyrovnávat. Období, které Vágnerová nazývá starším školním věkem, označuje Macek jako časnou adolescenci a spadá sem i část střední adolescence.

V tomto věku prochází jedinec velkým spektrem vývojových změn. Vymezuje se jako člen určité sociální skupiny. Dochází k formování postojů a hodnot.<sup>1</sup> V tomto období je žák ovlivňován mnohými aspekty a jedním z nich jsou bezesporu i nové informační a komunikační technologie.

„Starší školní věk, resp. období 2. stupně základní školy, trvá do ukončení povinné školní docházky, to znamená přibližně do 15 let. Z biologického hlediska jde o období pubescence, tj. první fáze dospívání.“<sup>2</sup> Je to období od 11-15 let. Dospívání je dobou přehodnocování a hledání subjektivně uspokojivé vlastní identity. Jedinec se snaží dosáhnout přijatelného sociálního postavení. V této době dochází u jedince ke zrychlenému a nerovnoměrnému růstu a k mnoha vývojovým změnám. Jedná se tedy o komplexní proměnu osobnosti probíhající v somatické, psychické i sociální oblasti.<sup>3</sup>

Vágnerová uvádí, že rychlý růst a zrání se u dospívajících projevuje větší unavitelností a menší tělesnou výkonností. Dále mohou mít v daném období zhoršenou koordinaci pohybů. Změny ve funkci nervové soustavy jsou příčinou snížení vyrovnanosti a zvýšené dráždivosti. Pro pubescenty je typická emoční labilita, časté změny nálad, přecitlivělost. Často jednájí impulzivně. Celkově je jedinec méně odolný k zátěžím (fyzickým i psychickým).<sup>4</sup>

Charakteristická je též větší introverze, než v minulosti. Pubescent je zaměřen na vlastní osobu, na své prožívání a myšlení, hodnocení a sebehodnocení. Hledá svou vlastní identitu. Potřebuje poznat svou roli, své možnosti, schopnosti a svou sociální hodnotu. Dochází ke změně v hierarchii hodnot. Dospívající má potřebu se odlišovat od ostatních, od svého okolí, upravuje svůj zevnějšek nebo se chová tak, aby měl pocit, že se něčím liší (je

---

<sup>1</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha. Karolinum, 1992, s. 97-103.

<sup>2</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Vývojová psychologie I., Dětství a dospívání*. Praha. Karolinum, 2005, s. 237.

<sup>3</sup> Tamtéž, s. 321 – 324.

<sup>4</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha. Karolinum, 1992, s. 97.



hlučný, objevují se prvky vzdoru, vytahuje se před ostatními). Může se ale objevovat i plačtivost nebo pocity méněcennosti...

V období dospívání se velmi výrazně mění osobní vztahy. Snižuje se fixace na rodinu, jde o uvolňování vazeb. Jedinec se osamostatňuje. Snaží se o sebezprosažení. Často odmítá plnit jakékoliv příkazy, aby dal najevo, že má svůj názor. Výrazně roste význam vztahů s vrstevníky, vztahů přátelských. Ty mají skupinový nebo párový charakter. Převážně bývají složeny ze samých chlapců nebo dívek. Až později, (kolem 14. nebo 15. roku<sup>5</sup>) vznikají tzv. homogenní skupiny.<sup>6</sup> V této době se navazují hlubší a intimnější vztahy, než tomu bylo dříve. Zakládají se na porozumění, důležité je, že si společně mají co říci. Rádi si svěřují své zážitky. Mají pro sebe navzájem pochopení. Mají schopnost něco sdílet. Učí se solidaritě, vytváří se u nich soucit, smysl pro spravedlnost, dále také smysl pro humor a ctižádost.<sup>7</sup> Jedinec hledá svou hodnotu. Tu získává srovnáváním s ostatními vrstevníky nebo třeba s nějakým svým ideálem.<sup>8</sup> Pro tuto dobu jsou též typické první heterosexuální lásky. Atraktivita partnera je posuzována podle kritérií party, skupiny, ve které se dospívající pohybuje. Je souzena převážně podle povrchních znaků (zevnějšku). Dospívající potřebuje být svým okolím pozitivně hodnocen a sociálně akceptován.<sup>9</sup>

Mezi 11. a 15. rokem dochází ke změně i v oblasti kognitivních funkcí. Jedná se o nástup formálních operací. Jde o schopnost abstraktního myšlení. Dítě si dokáže představit reálně neexistující.<sup>10</sup> Rozumí pojmům příčiny a následku, dokáže zobecnit pozorované jevy, hodnotit a kriticky uvažovat.<sup>11</sup> Pokud dospívající stojí před nějakým problémem, je již schopen uvažovat o různých možnostech řešení.<sup>12</sup> Také dochází k uvolnění vazeb na aktuální časovou dimenzi. Dospívající přesouvá důraz i na budoucnost.<sup>13</sup>

---

<sup>5</sup> MACEK, P.: *Adolescence*. Praha: Portál, 2003, s. 57.

<sup>6</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha: Karolinum, 1992, s. 98-105.

<sup>7</sup> MATĚJČEK, Z., POKORNÁ, M.: *Radosti a strasti: Předškolní věk. Mladší školní věk. Starší školní věk*. Jinočany. H & H: 1998, s. 165-166.

<sup>8</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychologie školního dítěte*. Praha: HTF UK, 1995, s. 39.

<sup>9</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha: Karolinum, 1992, s. 103-104.

<sup>10</sup> MACEK, P.: *Adolescence*. Praha: Portál, 2003, s. 46.

<sup>11</sup> MATĚJČEK, Z., POKORNÁ, M.: *Radosti a strasti: Předškolní věk. Mladší školní věk. Starší školní věk*. Jinočany. H & H: 1998, s. 146-148.

<sup>12</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha: Karolinum, 1992, s. 100.

<sup>13</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychologie školního dítěte*. Praha: HTF UK, 1995, s. 39.

V období dospívání se zvětšuje slovní zásoba, slovník se obohacuje zejména o abstraktní pojmy, méně běžné výrazy a slang (který je v tomto věku hojně používán). Řeč je stylisticky správná, bez gramatických chyb.<sup>14</sup>

Co se týče poznávacích procesů, prodlužuje se doba, kdy je dospívající schopen udržet pozornost, myšlení je diferencované (dovede určit části, ze kterých se skládá celek) a systematictější (dokáže vnímat podstatné rysy reality). Paměť je logická a úmyslná.<sup>15</sup> V tomto věku stoupá význam fantazie. Ta se projevuje tzv. denním sněním. Dospívající si představuje sebe v různých rolích, sám se stává centrem fantazijního děje.<sup>16</sup>

„Pubescent hodnotí a kritizuje realitu, jaká je, a srovnává ji s možností, jaká by mohla být.“<sup>17</sup>

Mezi oblíbené zájmové činnosti dospívajícího patří zejména hra a další činnosti, jako je sport, tvořivé činnosti rozmanitých druhů, dále počítač nebo kultura... Všechno to ale jsou aktivity, které si vybral na základě vlastního rozhodnutí. Dělá je, protože chce. Nikdo ho k tomu nenutí.<sup>18</sup>

## 1.2 Role žáka staršího školního věku

Během dospívání se mění i přístup ke škole. Ta mnohdy ztrácí na své důležitosti, která se může projevit zhoršením školního prospěchu. Adolescenty je totiž vnímána, jako hodnota dospělých. Proti těmto hodnotám se mladí v tomto věku vyhraňují, jsou k nim velmi kritičtí. „Pubescent považuje za důležitou součást žákovské role tendenci příliš se nenamáhat, a nevyvíjet zbytečné úsilí, pokud k tomu není nějak přinucen.“<sup>19</sup> Důležitá pro něj je norma třídy, a podle té je námaha ve škole zbytečná. Pokud mu není zřejmý důvod pro to, aby vynaložil nějaké úsilí, nemá pro takové jednání motivaci. Zároveň si ale uvědomuje, že jeho školní úspěšnost, ovlivní volbu předpokládaného profesního začlenění. Již plánuje svou profesní kariéru. Volí podle toho, co ho baví. Vymezuje, co by nikdy nechtěl dělat.<sup>20</sup>

Objevuje se kritika autority učitele. Žák oceňuje schopnosti a vlastnosti učitele, které mu imponují. Odmítá projevy, které zdůrazňují mocenské postavení učitele, které je

---

<sup>14</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha. Karolinum, 1992, s. 99-100.

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 100.

<sup>16</sup> MATĚJČEK, Z., POKORNÁ, M.: *Radosti a strasti: Předškolní věk. Mladší školní věk. Starší školní věk*. Jinočany. H & H, 1998, s. 153-155.

<sup>17</sup> VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha. Karolinum, 1992, s. 101.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 105.

<sup>19</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychologie školního dítěte*. Praha: HTF UK, 1995, s. 39.

<sup>20</sup> Tamtéž, s. 39-42.

potvrzeno pouze institucionálně. Naopak velmi oceňují, když kantoři nevyzdvihují nerovnoměrnost jejich rolí. Adolescent chce být brán jako rovnocenný partner.<sup>21</sup>

Pro žáka druhého stupně základní školy jsou velmi důležité normy stanovené třídou. Chce mít jistotu, že je její součástí, snaží se v ní vybudovat si svou pozici. Potřebuje mít pocit, že je skupinou přijímán, akceptován.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychologie školního dítěte*. Praha: HTF UK, 1995, s. 41-42.

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 43-44.

## 2. POČÍTAČ A INTERNET

Vzhledem k tomu, že se ve své práci zabývám možnostmi využití či zneužití počítače a internetu, považuji za důležité hned zpočátku vysvětlit, co tyto pojmy vlastně znamenají, jaké možnosti přinášejí. Jak a v čem mohou tato média pomáhat, popřípadě škodit.

### 2.1 Počítač

„Počítač je v informatice elektronické zařízení, které zpracovává data pomocí předem vytvořeného programu. Současný počítač se skládá z hardware, které představuje fyzické části počítače (procesor, klávesnice, monitor atd.) a ze software (operační systém a programy). Počítač je zpravidla ovládán uživatelem, který poskytuje počítači data ke zpracování prostřednictvím jeho vstupních zařízení a počítač výsledky prezentuje pomocí výstupních zařízení.“<sup>23</sup>

Nikoho nepřekvapí, že dnes využívají osobní počítače téměř všichni a to k rozličným činnostem a z různého důvodu. Mnozí ho považují za nedílnou součást svého života, bez níž si nedokážou představit své bytí. Počítač používáme např. k práci, při studiu, k odreagování (hraní her). Zprostředkovává nám připojení k internetu, což otevírá další možné aktivity – online komunikaci, nové možnosti počítačových her, možnost zahánět nudu surfováním po internetových stránkách, nákupy přes internet, internetové bankovníctví...

Dnes je na trhu mnoho počítačových programů, již pro děti od dvou let, které mohou přispět k rozvoji dítěte. Záleží na tom, pro jak staré dítě jsou koncipované a na jakou oblast rozvoje zaměřené, může to být logické uvažování, paměť, jazykové schopnosti, pozornost...<sup>24</sup> Houška spatřuje obrovský klad v zapojení počítačů, resp. počítačových her, jako výborné pomůcky, do výuky. Pro žáky to může být ohromně zábavné a přitom se mohou nenásilnou formou mnoho naučit. „Strategické hry zaměřené na historii přitom bývají požehnáním pro učitele zeměpisu, částečně dějepisu. Tvůrci her často dělají věcné chyby, ale perfektně zvládají hratelnost a zábavnost.“<sup>25</sup> Nejde o to hrát během výuky, ale stačí jen „navnadit“, zmínit se o přítomnosti historických postav v některých počítačových hrách.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Dostupný na WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D>>

<sup>24</sup> ŠIMKOVÁ, M.: Děti a počítače. *Rodina a škola (SK)*. 2001, č. 8, s. 13.

<sup>25</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

<sup>26</sup> tamtéž

## 2.2 Internet

Velký počítačový lexikon uvádí, že internet je zkratkou „International Network“ (mezinárodní síť). Dočteme se, že internet je celosvětová počítačová síť, která se skládá z celé řady dílčích sítí. Vyvinul se z projektu Pentagonu ve Spojených státech. Cílem bylo vytvořit síť pro komunikaci mezi výzkumnými zařízeními a vládou. Tato síť měla být vytvořena tak, aby zůstala funkční i v případě atomové války. Postupem času se velmi rozšířila a dnes má více než miliardu uživatelů.<sup>27</sup>

Internet nabízí celou řadu různých služeb. Nejdůležitější podle Velkého počítačového lexikonu jsou:<sup>28</sup>

- E-mail: umožňuje zasílání elektronické pošty ostatním uživatelům v síti.
- Usenet: dává k dispozici diskusní fóra, v nichž si mohou účastníci vyměňovat názory na nejrůznější témata.
- FTP (File transfer protokol): Umožňuje přenos souborů z internetu do počítače a obráceně.
- WWW (World Wide Web): Jedná se o velmi známou službu. „Většina lidí, kteří dnes hovoří o Internetu, má přitom na mysli právě WWW. Uživatel může díky WWW přes hypertextové dokumenty, které jsou navzájem spojeny odkazy, procházet téměř nevyčerpatelnou nabídku informací.“<sup>29</sup>

Domnívám se, že výše jmenované služby dobře vystihují činnosti, ke kterým je internet nejčastěji využíván, tedy k vyhledávání informací, „stahování“ souborů, např. filmů, ke zprostředkovávání komunikace, ať synchronní či asynchronní (viz. kapitola 4, oddíl 4.1).

### 2.2.1 Virtuální prostor

Kooper definuje virtuální prostředí jako „počítačem simulovanou skutečnost (počítačem generovaný svět), se kterou může uživatel vstoupit do interakce.“<sup>30</sup>

„Cyberprostor je virtuální (tedy ne skutečný) prostor. Který se nám otvírá prostřednictvím počítačů a počítačových sítí.“<sup>31</sup> Má svá specifika, která Suler shrnuje v několika bodech:<sup>32</sup>

- Omezená percepce

<sup>27</sup> WINKLER, P.: *Velký počítačový lexikon*. Brno: Computer Press, a.s., 2009, s. 170.

<sup>28</sup> Tamtéž

<sup>29</sup> Tamtéž

<sup>30</sup> ČERMÁK, I., NAVRÁTIL, M.: Vliv virtuální reality na psychiku jednice. *Československá psychologie*. 1997, roč. 41, č. 1, s. 55-65.

<sup>31</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 23.

<sup>32</sup> Tamtéž, s. 23-34.

- Vše založeno na textu
- Flexibilita identit
- Změněné a snové stavy
- Rovnost statusu
- Transcendentální prostor
- Časová flexibilita
- Sociální mnohočetnost
- Možnost záznamu
- Narušení přenosu

Omezená percepce – většinou komunikujeme online pouze psaným textem. Zatím není zcela běžné používat techniku, která umožňuje přenos obrazu a zvuku. Naše vnímání druhého je tedy velmi omezené.<sup>33</sup>

Vše založeno na textu – vzhledem k tomu, že nemáme zřetelnou kontrolu komunikačního partnera, jsme odkázáni pouze na to, jak se daný jedinec prezentuje. Nemůžeme si být nikdy jisti, zda odhaluje svou pravou identitu, zda si ji jednoduše nezměnil.<sup>34</sup>

Flexibilita identit – virtuální prostředí nám poskytuje výraznou anonymitu, díky čemuž je často člověk otevřenější, než v reálném životě. Nemá strach hovořit o tématech, která by normálně nebyl schopen probírat.<sup>35</sup> Šmahel v této souvislosti hovoří o tom, že lidé mají ve virtuálním světě daleko méně zábran. Nebojí se sebeodhalení.<sup>36</sup>

Změněné a snové stavy – jsou to velmi příjemné stavy, které člověk zažívá v kyberprostoru. Jde o stavy vědomí, které je možné přirovnat ke snům.<sup>37</sup>

Rovnost statusu – všichni mají stejnou příležitost. Nejsou posuzováni podle vnějších znaků.<sup>38</sup>

Transcendentální prostor – ve virtuálním prostoru se stírají vzdálenosti. Prostřednictvím internetu lze bez problémů komunikovat s lidmi na opačném konci světa.<sup>39</sup>

Časová flexibilita – v prostředí internetu se vše děje rychle. „Ve vztahu nevázaném prostřednictvím internetu je vše urychleno – co v reálu trvá týdny, to se zde může odehrát

<sup>33</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 25.

<sup>34</sup> Tamtéž, s. 26.

<sup>35</sup> Tamtéž

<sup>36</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 13.

<sup>37</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 26.

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 27.

<sup>39</sup> Tamtéž

během dnů či dokonce hodin.<sup>40</sup> Člověk se daleko rychleji otevírá komunikačnímu partnerovi. Časová flexibilita je také patrná v komunikaci. Rozeznáváme dva typy – synchronní a asynchronní. Podrobněji se o nich zmíním v kapitole s názvem počítačová komunikace.<sup>41</sup>

Sociální mnohočetnost – internet umožňuje kontakt s nepřeberným množstvím rozličných lidí.<sup>42</sup>

Možnost záznamu – zpětně lze dohledat prakticky vše, co bylo řečeno, v tomto případě napsáno. Můžeme si znovu přečíst rozhovor, který jsme s někým vedli, bez problému na něj znovu reagovat. Pravděpodobně v každé chvíli na stejnou věc zareagujeme jinak, v závislosti na našem momentálním rozpoložení.<sup>43</sup>

Narušení přenosu – objevuje se riziko ztráty zprávy, které způsobilo např. špatné odeslání nebo špatný přenos. V tomto případě nemá příjemce zprávy v podstatě šanci zjistit, že ho někdo kontaktoval a může to vážně narušit další společnou komunikaci.<sup>44</sup>

Šmahel charakterizuje internet jako prostředí bez zábran nebo také disinhibované prostředí.<sup>45</sup> Na internetu jsou lidé schopni říkat věci, které by v realitě neřekli.<sup>46</sup> Zkrátka mají méně zábran, nezáleží jim tolik na názoru druhých, nebojí se odhalit, ztrácí strach ze sociálních situací. Za tento jev pravděpodobně může anonymita, které se člověku na internetu dostává nebo alespoň má ten pocit. Umožňuje cítit se více v bezpečí. Nebo také oslabené přijímání sociálních rolí v průběhu interakce, což vede k redukci jejich vlivu.<sup>47</sup> Rozlišujeme disinhibici příznivou a škodlivou (nadávky, výhrůžky...)<sup>48</sup>

Ani s výše zmiňovanou anonymitou v prostředí internetu to není úplně jednoduché. Žádný prostor není nikdy zcela anonymní. Šmahel rozlišuje anonymitu objektivní a subjektivní. Pokud hovoříme o anonymitě objektivní, máme na mysli míru možnosti odhalení vlastní identity. Existuje mnoho lidí, kteří vědí, jak zjistit různé informace o nás, např. odkud se připojujeme k internetu atd. Co se týká subjektivní anonymity, je důležitý náš pocit, jak si myslíme, že jsme utajeni.<sup>49</sup>

---

<sup>40</sup> Tamtéž, s. 27-28.

<sup>41</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 27-28.

<sup>42</sup> Tamtéž, s. 28-29.

<sup>43</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 29.

<sup>44</sup> Tamtéž

<sup>45</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 13.

<sup>46</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 30.

<sup>47</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 13-15.

<sup>48</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 32.

<sup>49</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 18-19.

### 2.2.2 Virtuální identita

Co je to identita? „Totožnost; vztah mezi dvěma nebo více předměty, jevy, které se shodují ve všech vlastnostech; prožívání a uvědomování si sebe sama, své jedinečnosti, odlišnosti od ostatních; soubor rysů, podle nichž je jedinec znám v určité specifické skupině.“<sup>50</sup> Je možné říci, že právě identita vyjadřuje to, jaký člověk je. Dodává smysl konání osoby v sociálních rolích i v soukromí.<sup>51</sup> Adams hovoří o identitě člověka jako o kontinuálním prožívání totožnosti sebe sama, ztotožnění se s životními rolemi a prožívání příslušnosti k větším či menším společenským skupinám.<sup>52</sup>

V odborné literatuře nenalezneme mnoho zmínek o virtuální identitě. Tedy velmi stručně. Jedná se o identitu, kterou člověk prezentuje v online prostředí. Může být totožná s identitou reálnou nebo se může radikálně odlišovat. To dává prostor k experimentování s vlastní identitou. Není problém, vytvořit si jich hned několik najednou, měnit své atributy. Změnu identity využívají i dospělí, není doménou pouze dospívajících,<sup>53</sup> pro které je vývojově přirozené utvářet si vlastní, novou identitu.<sup>54</sup> Ve virtuálním prostředí se nemusíme bát důsledků, které by mohly plynout z takového experimentování v realitě. Máme totiž možnost, kdykoliv se odpojit a posléze začít znovu, tzv. s čistým štítem.<sup>55</sup> Šmahel otázku virtuální identity rozebírá poněkud složitěji. Říká, že jsme v online prostředí přítomni pouze virtuálně, jde tedy o naši „virtuální reprezentaci“. Jsou to informace o tom, kdo ve virtuálním prostředí jsme. „To co přiřazujeme své virtuální reprezentaci, je však vědomé jen z části. Velkou část tohoto přenosu myšlenek a pocitů tvoří projekce ve formě fantazií, představ, nevědomých tendencí, přání a komplexů. Naše virtuální reprezentace se tak stává jakousi samostatnou osobností, která může mít v některých případech tendenci „vystupovat“ do určité míry autonomně – nezávisle na naší vůli a vědomí.“<sup>56</sup> Této námi vytvořené virtuální reprezentaci přisoudíme virtuální identitu. Ta má dva aspekty – osobní a sociální. Osobní virtuální identita je to, čím jsem ve virtuálním světě. Sociální virtuální realita je spjatá s prostředím, do kterého ve virtuálním světě patřím, čeho jsem součástí.<sup>57</sup>

<sup>50</sup> HARTL, P., HARTLOVÁ, H.: *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2009, s. 221.

<sup>51</sup> BAČOVÁ, V.: Osobná identita – konstrukce – text – hledání významu. In ČERMÁK, I., HŘEBÍČKOVÁ, M., MACEK, P.: *Agrese, identita, osobnost*. Tišnov: sdružení SCAN, 2003, s. 201-202.

<sup>52</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 37.

<sup>53</sup> Tamtéž, s. 39.

<sup>54</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Vývojová psychologie I.: Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005, s. 402-403.

<sup>55</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 34-38.

<sup>56</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 40.

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 39-41.



Stejně jako Divínová hovoří Šmahel o rozličnosti identit, které můžeme přijímat, prezentovat.<sup>58</sup>

### **2.2.3. Sociální sítě – novodobý fenomén**

Za posledních několik málo let propukl nový fenomén, obzvláště mezi mladými lidmi, jménem sociální sítě. O co se vlastně jedná? „Sociální sítě jsou servery, pomocí nichž mezi sebou mohou uživatelé například komunikovat, sdílet fotky a videa, plánovat akce a srazy, hrát hry, seznamovat se atd.“<sup>59</sup> Nejznámějšími zástupci jsou Facebook, MySpace a Hi5, Twitter a z českých jsou to např. Lide.cz, Libimseti.cz. Každá z těchto sítí má samozřejmě oproti ostatním svá specifika, něčím se od nich odlišuje.

Tyto sítě jsou velmi oblíbené u široké veřejnosti, zvláště pak u mladých lidí. Jsou pro ně velmi přitažlivé, ovšem skýtají mnohá rizika. Asi největší riziko spatřuji ve sdílení informací a osobních údajů. Dnes má mnoho uživatelů potřebu, sdělovat prostřednictvím sociálních sítí, téměř každý svůj krok – co právě dělají, co budou dělat, jaké mají pocity... Ve chvíli, kdy jedinec o sobě zveřejní jakoukoliv informaci, okamžitě je přístupná velkému množství lidí, a to i takovým, jimž nebyla původně určena. Což lze jednoduše zneužít. Příkladem může být příběh, kdy uživatel facebooku sdílel informace o svém soukromí, mj. zveřejnil termín své dovolené, čehož se chytli zloději a v době jeho nepřítomnosti mu vykradli byt. Je tedy potřeba svá data co nejlépe chránit, nastavit co nejvyšší úroveň zabezpečení a hlavně přemýšlet o tom, které údaje, informace je vhodné zveřejnit.

### **2.2.4 Nebezpečí číhající na internetu**

V poslední době se hovoří o negativních jevech, hrozbách, které internet přináší. Může se jednat o internetové stránky s nevhodným obsahem, který je volně přístupný všem, nebo jde o rizika způsobená neopatrným chováním. Ohroženi jsou zejména děti a dospívající. Touto problematikou se začala zabývat odborná veřejnost. Vznikají projekty, které mají za úkol zvýšit povědomí o bezpečném chování na internetu.

Divínová uvádí příklady stránek, jejichž obsah se pohybuje na hranici legality. Jde např. o stránky, na kterých nalezneme různé ideové propagandy, návody na výrobu nebezpečných látek nebo pornografií.

Ráda bych se více zmínila právě o pornografii, kterou je internet doslova přeplněn. Pokud zadáme do libovolného vyhledavače slovo porno, vygeneruje se nám obrovské

---

<sup>58</sup> Tamtéž, s. 41. Srov.: ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 43

<sup>59</sup> Dostupné na WWW: <<http://socialnisite.ic.cz/>>

množství odkazů, kde si ho můžeme zdarma stáhnout, např. google vyhledal více jak 200 000 000 odkazů a seznam přes 3 800 000 odkazů, na kterých nalezneme různý pornografický materiál. Není tedy složité dostat se k těmto materiálům. Každý, kdo má internet k nim má přístup a to včetně dětí a dospívajících.

Brichcín upozorňuje na působení pornografie na psychosexuální vývoj dětí a mladistvých. Pornografie nezobrazuje sexuální realitu. Děti a dospívající mohou přijmout pornografické scény jako model mužské a ženské sexuality.<sup>60</sup> Též dle Řičana má pornografie na děti negativní vliv, protože v nich předčasně probouzí sexuální citění a tím jim zkracuje dětství.<sup>61</sup>

Další riziko představuje samotné chování dětí a dospívajících na internetu. Hlavně to, jak zacházejí s osobními údaji. Nemají problém komukoliv sdělit mnoho informací o sobě. Nebo se sejit s někým, koho znají pouze z internetu, z čehož plynou mnohá rizika. Výzkum, který provedla agentura Gemius ve spolupráci se Seiferinternetem roku 2006 mezi mládeží ve věku 12-17 let ukazuje, že skoro 30% dětí nepovažuje za nikterak nebezpečné sdělovat osobní údaje, jako je jméno, adresa, emailová adresa, číslo mobilního telefonu, své vlastní fotografie... Většina dětí či dospívajících má povědomí o možném nebezpečí, které plyne z rozesílání takovýchto informací, přesto je mnoho z nich sděluje. Uvedu příklad: 84% již alespoň jednou (ve většině případů vícekrát) poskytlo svou emailovou adresu, 73% fotografii, 66% telefonní číslo a 33% dokonce svou adresu. Ještě nebezpečnější se mi zdá fakt, že téměř polovina dospívajících nepovažuje schůzku „na slepo“ s někým z internetu za ohrožující.<sup>62</sup> Policie zaznamenala již několik případů, kdy dítě kontaktoval pedofil.<sup>63</sup> Touto problematikou se zabývá také nadace Naše dítě, která vytvořila projekt „Bezpečný internet dětem“, kde ukazují možné následky těchto neuvážených činů, popisují, jak se vyvarovat rizikům a hlavně apelují na děti a mládež, jak se zachovat, když budou takovýmto rizikem ohroženi.<sup>64</sup>

### 2.2.5 Internet – místo pro zločin

Internet se stal ideálním místem pro rozšiřování různých nelegálních materiálů. Divínová hovoří zejména o bezproblémovém šíření dětské pornografie. Online prostředí

---

<sup>60</sup> BRICHCÍN, S.: *Koho poškozují pornografie?* Dostupný na WWW: <<http://www.freeteens.cz/default.php?&ID=25&publ=3&cl=43>>

<sup>61</sup> ŘIČAN, P., PITHARTOVÁ, D.: *Krotíme obrazovku: Jak vést děti k rozumnému užívání médií*. Praha: Portál, 1995, s. 24.

<sup>62</sup> Bezpečnost na internetu: konečná zpráva pro českou republiku. Dostupný z WWW: <[http://www.saferinternet.cz/data/articles/down\\_123.pdf](http://www.saferinternet.cz/data/articles/down_123.pdf)>

<sup>63</sup> Internet je dobrý přítel, ale představuje i hrozbu. *Děti a my*. 2005, roč. 35, č. 4, s. 11.

<sup>64</sup> Dostupný z WWW: <<http://www.nadacenasedite.cz/>>; též film určený dětem, jejich rodičům a pedagogům o nástrahách internetu a nebezpečí, která jsou skryta za nejrůznějšími identitami. Vznikl v rámci projektu „bezpečný internet dětem.“ Dostupný z WWW <<http://www.seznamsebezpecne.cz/>>

spatřuje také jako vhodné místo pro propagování kriminálního zneužívání a hlavně možnost získávání obětí. Pedofil se musí cítit jako v ráji. Materiály s dětskou pornografií jsou zde pro něj snadno dostupné. Má výrazně usnadněnou komunikaci s dětmi, s jeho potenciálními oběťmi. Není problém navštěvovat např. dětské „chaty“ a diskusní skupiny a skrze ně navázat kontakt a vybudovat si důvěru. Nebo mohou měnit svou identitu a vydávat se za jedno z dětí.<sup>65</sup>

Internet a jiné komunikační technologie umožnily vznik kyberšikany, která je také závažným trestným činem. Tomuto problému jsem věnovala celou následující kapitolu.

---

<sup>65</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 82-86.

### 3. KYBERŠIKANA

Kyberšikana je jedna z forem šikany, která se uskutečňuje díky informačním technologiím. Považuji za důležité nejprve ozřejmit, co to vlastně samotná šikana je.

#### 3.1 Šikana

Slovo šikana pochází z francouzského slova chicane. Znamená to obtěžování, pronásledování, týrání....<sup>66</sup> Šikana je závažnou agresivní poruchou chování.<sup>67</sup> Jde o patologické chování, které má mnoho podob. Projevuje se tedy rozličnými způsoby.

Šikana je jakékoliv chování, jehož hlavním záměrem je někoho ohrozit, někomu ublížit. Toto jednání musí být zpravidla opakované, může trvat i několik let a praktikuje se většinou na jedincích, kteří se z nějakého důvodu neumí nebo nemůžou sami bránit.<sup>68</sup> Typické pro šikanu je nepoměr sil mezi agresorem a obětí. Agresor má samozřejmě výrazně navrch.<sup>69</sup> Kolář popisuje, jaké podoby šikana může mít – fyzická agrese, slovní agrese, krádeže a ničení osobních věcí jednotlivce, násilné a manipulativní příkazy.<sup>70</sup>

Při fyzické agresi je oběť agresory fyzicky napadána, je jí činěno příkoří, např.: dostává rány pěstí, je kopána, škrcena, napadána nožem nebo agresoři chtějí svou oběť vyhodit z okna, stříhají jí vlasy... Způsobů jak fyzicky šikanovat je nespočetně mnoho. Slovní agrese může mít např. podobu vyhrožování zabitím, vyhrožování násilím, anonymního vyhrožování po telefonu nebo se může jednat o zesměšňování, o urážky různého typu, o pomluvy.<sup>71</sup> Může mít i podobu kyberšikany<sup>72</sup>, o které budu hovořit později. Šikana v podobě krádeží má podobu vymáhání peněz, také přivlastňování si věcí oběti. Agresoři také často oběti ničí nejrůznější věci. Pokud je oběť např. nucena čistit agresorům boty nebo jim odevzdávat svačiny, klečet před nimi a podobně, jedná se o manipulativní příkazy.<sup>73</sup>

Šikana se objevuje v různých prostředích – na vojně, v práci a samozřejmě i ve škole, což je oblast, která mě pro tuto práci zajímá nejvíce. Ve třídě se většinou děje v době

<sup>66</sup> ŘÍČAN, P.: *Agresivita a šikana mezi dětmi*. Praha: Portál, 1995, s. 25.

<sup>67</sup> VÁGNROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004, s. 798

<sup>68</sup> Metodický pokyn MŠMT. Dostupný na WWW:

<[http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy\\_odbor/Metodicky\\_pokyn\\_k\\_preveni\\_a\\_reseni\\_sikanovani.pdf](http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy_odbor/Metodicky_pokyn_k_preveni_a_reseni_sikanovani.pdf)>

<sup>69</sup> NIKL, J.: Šikana ve škole, *České vězeňství*, 2009, roč. 17, č. 1, s. 28-30.

<sup>70</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 20.

<sup>71</sup> Tamtéž, s. 21-22.

<sup>72</sup> Metodický pokyn MŠMT. Dostupný na WWW:

<[http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy\\_odbor/Metodicky\\_pokyn\\_k\\_preveni\\_a\\_reseni\\_sikanovani.pdf](http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy_odbor/Metodicky_pokyn_k_preveni_a_reseni_sikanovani.pdf)>

<sup>73</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 23-24.

nepřítomnosti pedagoga nebo někde v ústraní, aby agresor nebyl prozrazen.<sup>74</sup> Ovšem problém není pouze v samotném agresorovi, ale většinou je do šikany nějakým způsobem zatažena celá třída. Postupně jsou agresorem podmaněni všichni členové třídy. A i když se přímo do šikanování nezapojují, minimálně ho tolerují, popřípadě se jím alespoň baví. Nebo se stává, že se bojí šikanu oznámit, protože by se to mohlo otočit proti nim. Oni sami by se mohli stát oběťmi. Kolář říká, že se jedná o poruchu vztahů celé skupiny. Pokud by se jednalo o naprosto fungující skupinu, nemohla by v ní šikana vzniknout.<sup>75</sup>

Kolář popisuje pětistupňové schéma šikanování. Jedná se o to, jakými stupni vývoje šikana prochází. První stupeň (zrod ostrakismu), druhý stupeň (fyzická agrese a přitvrzování manipulace), třetí stupeň (klíčový moment – vytvoření jádra), čtvrtý stupeň (většina přijímá normy agresorů), pátý stupeň (totalita neboli dokonalá šikana).<sup>76</sup>

- První stupeň (zrod ostrakismu) – důležité je si uvědomit, že šikana může vzniknout v jakémkoliv prostředí a to i ve zdánlivě fungující skupině. V každém kolektivu se najde někdo méně oblíbený, někdo kdo je odstrkován na okraj dané společnosti. A z něj se stane „obětní beránek“, na kterého jsou zkoušeny prvky šikany, tzv. ostrakismu. Zprvu se jedná o mírnou formu šikany, převážně jde o psychické formy násilí.<sup>77</sup> Skupina začne jedince odmítat, přehlížet nebo pomlouvat. Stane se středem různých vtípků a legráček.<sup>78</sup>
- Druhý stupeň (fyzická agrese a přitvrzování manipulace) – Důvodů proč ostrakismus přeroste v tento druhý stupeň je několik. Ostrakizovaný jedinec může začít sloužit jako ventil stresu. Agresor odreagovává své nepříjemné pocity. Začíná se objevovat i fyzická agrese. Nebo tato agrese nastává, když je skupina nucena trávit více času pohromadě, např. na škole v přírodě nebo lyžařském výcviku. Aby zahrnuli nudu, začnou si hledat „zábavu“ na úkor nejslabšího spolužáka. Další příčinou může být pouhé uspokojování potřeb násilníků. Líbí se jim ponižovat druhé.<sup>79</sup>
- Třetí stupeň (klíčový moment – vytvoření jádra) – Často se utvoří skupina agresorů. V tento moment začíná systematická šikana. Za svou oběť si vybírají většinou dříve ostrakizované žáky.<sup>80</sup> Agresoři si jsou vědomi své převahy.<sup>81</sup>

<sup>74</sup> ŘÍČAN, P.: *Agresivita a šikana mezi dětmi*. Praha: Portál, 1995, s. 27-28.

<sup>75</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 26-36.

<sup>76</sup> Tamtéž, s. 31-36.

<sup>77</sup> Tamtéž, s. 31-32.

<sup>78</sup> MARTÍNEK, Z.: *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Praha: Grada, 2009, s. 119.

<sup>79</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 32-33.

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 35.

<sup>81</sup> MARTÍNEK, Z.: *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Praha: Grada, 2009, s. 121.

- Čtvrtý stupeň (většina přijímá normy agresorů) – skupina navenek vypadá v pořádku, ale uvnitř bují šikana. Problém je, že žáci, kteří do té doby nebyli do šikany nijak zapojeni, přijímají normy chování agresorů. Často se i do té doby mírní žáci začínají zapojovat do šikany.<sup>82</sup>
- Pátý stupeň (totalita neboli dokonalá šikana) – V této fázi již všichni respektují pravidla agresorů. Šikana má v tuto chvíli obrovský rozsah. Začíná od relativních maličkostí, jako je ničení nebo kradení materiálních věcí, ale končí až brutálním násilím. Agresoři se při tom všem náramně baví, mají potřebu tyto útoky opakovat. Získávají převahu a tím pocit moci.<sup>83</sup>

### 3.1.1 Charakteristika aktérů šikany

Osobnost agresora má často specifické rysy. Dopouštějí se jí většinou osoby sebejisté. Mají touhu ovládat druhé, prosazovat se i na úkor ostatních.<sup>84</sup> Nemají žádné pocity viny z toho, že někomu ublížili. Sami sebe nepovažují za tyrany. Bývají sobečtí a egocentričtí. To, že někomu ubližují, jim přináší radost, mají z toho legraci. Není pravdou, že agresoři mají nižší inteligenci než ostatní.<sup>85</sup> Kolář rozděluje typy iniciátorů šikanování na tři různé. 1. typ – nerespektuje autority, je velmi hrubý. Často jedná impulsivně. Šikanuje velmi nelítostně, zastrahuje tím ostatní. Používá k tomu fyzické síly. 2. typ – na první pohled bychom na něm nepoznali, že je tyranem. Vystupuje velmi slušně a kultivovaně. Jeho šikana je naprosto cílená a velmi rafinovaná. Dává si pozor, aby nikdy neměl žádné svědky. 3. typ – rád je středem pozornosti a baví ostatní a to i šikanou.<sup>86</sup>

Charakterizovat oběti šikany je poněkud složitější, protože někdy může být oběť vybrána naprosto nahodile. Agresor si ji může zvolit jednak pro jeho nějaký handicap, ale na druhou stranu i pro nějakou její přednost.<sup>87</sup> Často se oběti stává jedinec, který neumí skrýt svůj strach. Je fyzicky méně zdatný, obratný než agresor. Terčem šikany se stávají žáci s opožděným duševním vývojem, naivní, šprt nebo třeba žák pocházející ze sociálně slabé rodiny.<sup>88</sup> Není to tak, že šikanován by byl proto, že by byl špatný on. Chyba je ve špatných vztazích mezi některými spolužáky, ve kterých převládá násilí a naprostá bezohlednost.<sup>89</sup>

<sup>82</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 36.

<sup>83</sup> Tamtéž, s. 36-37.

<sup>84</sup> ŘÍČAN, P.: *Agresivita a šikana mezi dětmi*. Praha: Portál, 1995, s. 32-33.

<sup>85</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 48-52.

<sup>86</sup> Tamtéž, s. 55-56.

<sup>87</sup> ŘÍČAN, P.: *Agresivita a šikana mezi dětmi*. Praha: Portál, 1995, s. 34-35.

<sup>88</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 56-59.

<sup>89</sup> Metodický pokyn MŠMT. Dostupný na WWW:

<[http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy\\_odbor/Metodicky\\_pokyn\\_k\\_preveni\\_a\\_reseni\\_sikanovani.pdf](http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy_odbor/Metodicky_pokyn_k_preveni_a_reseni_sikanovani.pdf)>

### 3.1.2 Závažnost šikany

V každém případě šikana na oběti zanechává větší či menší následky. Jejich závažnost závisí na délce a míře šikanování. U oběti šikany se může projevit strach o vlastní život, zhoršená adaptabilita na stres, deprese. Šikana narušuje osobnostní vývoj jedince a způsobuje zjevné poruchy v sociální a osobnostní adaptaci. Oběti pokročilé šikany mají tendence od všeho uniknout. V nejhorších případech ukončí oběti své utrpení sebevraždou.<sup>90</sup>

Podle Vágnerové je velkým problémem společenská tolerance šikany. Násilné a bezohledné chování může být vnímáno jako projev síly jedince. Agresor bývá skupinou uznáván a jeho chování považují za normální, členové skupiny jí nikterak nebrání. To ovšem může být projevem bezmoci, jak šikaně zabránit. Jedinci mají strach, že se sami stanou obětí.<sup>91</sup>

### 3.2 Kyberšikana

Jedná se o druh šikany, která se jí v mnoha ohledech podobá, zároveň má svá specifika. Cíl mají ovšem společný, a to někomu ublížit. „Kyberšikanu jako nový druh šikany poprvé definuje kanadčan William A. Balsey. Kyberšikana je podle jeho slov úmyslné, opakující se a nepřátelské chování, jehož cílem je ublížit oběti za použití informačních a komunikačních technologií.“<sup>92</sup> Kyberšikana má obdobně zničující účinky na oběť jako šikana reálná, jen nepoužívá fyzické násilí. „Mezi její nejobvyklejší projevy patří zaslání urážejících či výhružných emailů a textových zpráv nebo zveřejňování pomlouvačných, falešných a ponižujících materiálů, např. choullostivých rozhovorů, fotografií či videozáběrů na internetu.“<sup>93</sup> Dnes je pro mládež naprostou samozřejmostí vlastnit mobilní telefon a mít přístup k internetu. Běžně tyto prostředky používají ke komunikaci s vrstevníky, a proto se obávám, že kyberšikana je závažný problém, protože se může velmi rychle rozšířit. Již teď je zaznamenán nárůst tohoto zákeřného druhu šikany. „Děti se učí nejen rychle využívat nových technologií, ale bohužel i stejnou rychlostí se je učí i zneužívat.“<sup>94</sup>

Charakteristické rysy kyberšikany:<sup>95</sup>

- Zaslání výhružných SMS zpráv nebo emailů.

<sup>90</sup> KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997, s. 68-70.

<sup>91</sup> VÁGNROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004, s. 800.

<sup>92</sup> MACHÁČKOVÁ, P.: Kyberšikana: ubližování bez hranic. *Psychologie dnes*. 2007, roč. 13, č. 9, s. 50-53.

<sup>93</sup> NYKODÝMOVÁ, H.: *Kde končí legrace a začíná kyberšikana*. Dostupný na WWW:

<<http://www.lupa.cz/clanky/kde-konci-legrace-a-zacina-kybersikana/>>

<sup>94</sup> VÍTEČKOVÁ, M.: Kyberšikana – přehledová studie. *Řízení školy*. 2009/2010, roč. 6, č. 7, s. 9-11.

<sup>95</sup> MALÍKOVÁ, B.: Kyberšikana. *Pedagogicko-psychologické poradenství*. 2008, č. 54, s. 28-36.

- Vytváření internetových stránek, které oběť nějakým způsobem zesměšňují nebo urážejí.
- Agresoři se dostanou do emailové schránky oběti nebo do nějaké internetové sociální sítě (např. Facebook, MySpace...), pokud je tam oběť zaregistrovaná, a z jejího konta zasílají rozličné, většinou nelichotivé, zprávy jejím kamarádům.
- Nahrávání či fotografování oběti a následné zaslání těchto materiálů spolužákům. (Nahrány jsou situace, které nejsou oběti příjemné. Agresoři se snaží oběť před spolužáky zesměšnit.)
- Vyvěšení pornografických fotografií s tváří oběti na internetu.
- Zveřejňování osobní konverzace.

Kyberšikana a šikana se od sebe v mnoha podstatných věcech odlišují.<sup>96</sup>

- Anonymita – při kyberšikaně oběť nikdy nemusí odhalit totožnost agresora. Ten zůstává v anonymitě, používá neznámý email, nové telefonní číslo nebo internetovou přezdívku tzv. nick. Anonymita jim dodává sílu, v kyberprostoru ztrácí zábrany a dovolí si i to, co by se v reálném životě neodvážili.
- Profil útočníka – ve virtuálním světě nezáleží na fyzické síle jedince, ale spíše na jeho počítačové zdatnosti. Proto agresorem může být prakticky kdokoliv.
- Profil oběti – terčem útoků může být stejně jako při klasické formě šikany jedinec, který nějakým způsobem vybočuje z řady ostatních, něčím se odlišuje. Nebo může být naprosto nahodile vybrán v kyberprostoru. Může se jím stát tedy v podstatě kdokoliv, kdo využívá internet.
- Místo – tradiční šikana je vázána na určité místo nebo setkání s určitou osobou. Lze předpokládat, kde k útoku dojde, např. ve škole. Skončí, jakmile dítě odejde domů. Ale kyberšikana dostihne svou oběť všude. Není před ní úniku. Útočník na nás dosáhne i ve chvíli, kdy se nacházíme v bezpečí domova.
- Čas – opět jsme u toho, že kyberšikana svou oběť doběhne kdykoliv a kdekoliv. Pokud např. dostáváme ponižující textové zprávy, stále se k nim můžeme vracet a vždy nás to znovu bolestivě zasáhne.
- Publikum – diváků je mnoho. Informace se díky internetu šíří velmi rychle a v podstatě bez práce. Agresor zveřejní na internetu zesměšňující zprávu nebo fotografii oběti a od té chvíle mají milióny lidí možnost ji shlédnout.

<sup>96</sup> KŘEŠŤANOVÁ, L.: Kyberšikana, aneb Nikdy nevíš kdo je na druhé straně. *Gong*. 2009, roč. 38, č. 5-6, s. 8-9.



Kyberšikana se nemusí na rozdíl od šikany odehrávat opakovaně. Stačí, aby agresor vyvěsil na internet jednu fotografii nebo posměšnou zprávu. Od té chvíle je volně přístupná prakticky pro kohokoliv. Může si ji prohlédnout obrovské množství lidí a to je pro oběť často zdrcující.

Způsoby kyberšikanování:<sup>97</sup>

- Flaming – on line souboje, provokování – agresor posílá oběti elektronickou cestou urážlivé zprávy.
- Harassment – obtěžování – oběti jsou zasilány vulgární, urážlivé zprávy, nemravné dotazy.
- Denigration – zostuzení, očerňování – agresor šíří o oběti nepravdivé informace. Rozesílá je přátelům oběti. Jeho cílem je narušit nebo zničit vztah mezi nimi.
- Impersonation – napodobování – agresor se vydává za někoho jiného. Komunikuje jménem oběti. Cílem je poškodit vztahy oběti s ostatními.
- Outing – odhalování – útočník zveřejňuje intimní informace, fotografie, videa, aniž by o tom poškozený věděl.
- Trickery – podvádění – agresor předstírá přátelství s obětí, snaží se o ní zjistit osobní informace, které posléze zveřejňuje na internetu, aby ji ztrapnil.
- Exclusion – vyloučení – záměrné vyloučení někoho z online skupiny.
- Cyberstalking – pronásledování, kybernetický lov – intenzivní obtěžování prostřednictvím informačních komunikačních technologií. Často bývá spojeno s vyhrožováním.

K těmto formám kyberšikany bych ještě přidala tzv. happy slapping (fackování pro zábavu). Agresoři si vyberou náhodnou oběť, kterou fyzicky napadnou. Celý čin natáčejí na mobilní telefon nebo kameru a poté umístí na internet. Toto video má sloužit k pobavení ostatních.<sup>98</sup>

Myslím si, že kyberšikanou jsou ohroženi především děti a dospívající, neboť si ještě neumí dobře představit, jaké následky může jejich neopatrné chování mít. Nemají problém zveřejnit o sobě mnoho osobních údajů. Agresor je pak může jednoduše zneužít.

Výzkumný tým projektu E-Bezpečí a Centra PRVOK PdF UP (Centrum prevence rizikové virtuální komunikace) realizoval od září do listopadu roku 2009 výzkumné šetření, zaměřené na výskyt nebezpečných komunikačních jevů spojených s využíváním informačních

---

<sup>97</sup> VÍTEČKOVÁ, M.: Kyberšikana – přehledová studie. *Řízení školy*, 2009/2010, roč. 6, č. 7, s. 9-11.

<sup>98</sup> Dostupný na WWW: <<http://cms.e-bezpeci.cz/content/view/71/63/lang,czech/>>

a komunikačních technologií. Tento výzkum přinesl šokující výsledky. Zjistilo se, že téměř polovina (46,8%) českých dětí prožila některou z forem kyberšikany.<sup>99</sup>

Kyberšikana může dohnat oběť k zoufalým činům. Třeba i k sebevraždě. Uvedu zde pár příkladů kyberšikany, kterou jejich oběti nezvládly. Ve většině případů nebyly schopny takové příkoří dále snášet a raději si sáhly na vlastní život.

První příběh se odehrál v Kanadě. Jedná se pravděpodobně o první doložený případ kyberšikany. Čtrnáctiletý fanoušek hvězdných válek Ghyslain Raza se natáčí u toho, jak si hraje na zabijáka rytířů Jedi Darth Maula. Je to postava, ke které jako mnoho jiných vzhlíží. Napodobuje ho, máchá jakousi tyčí, která představuje světelný meč, třímá ho v ruce a vydává u toho podobné zvuky, které tento meč ve filmu vydává. K této nahrávce se dostávají jeho spolužáci a celé video zveřejňují na internetu. Rázem se tento chlapec stává slavným po celém světě. Ale on o takovouhle slávu nestál. Když se dozvídá, že při jeho výstupu ho již vidělo nepřeborné množství lidí a stále jich přibývá, psychicky se z toho zhroutl. Dlouhou dobu musí být v péči odborníků na psychiatrii.<sup>100</sup>

Rodiče tohoto chlapce zažalovali rodiny spolužáků, kteří video zveřejnili, o 250 000 dolarů. Prohlašovali, že Raza musel snášet obtěžování a výsměch od jeho spolužáků a široké veřejnosti. Nakonec došli k mimosoudnímu vyrovnání.<sup>101</sup>

Druhý příběh se stal teprve třináctiletému chlapci. Patrick Ryan Halligan byl denně vystavován klasické šikaně. Spolužáci ho pro své potěšení bili. Ryan se začal učit sebeobranu, aby už nebyl pouhou bezmocnou obětí. Tato usilovná práce se mu vyplatí. Jednoho dne jim ukáže, že již není ten slabý chlapec, ale že se také umí bránit a agresoři ho nechávají být. Bohužel mu to pomůže jen na chvíli.<sup>102</sup>

Ryan tráví mnoho času na internetu a seznamuje se zde s dívkou, do které se zamiluje. Jedná se o jeho spolužačku. Sděluje jí i osobní informace. Naneštěstí tato dívka je pouze nastrčena partičkou, která ho po dlouhou dobu šikanovala. Dívka veškeré informace poskytnuté Ryanem zveřejňuje na školním serveru. Dokonce o něm prohlásí, že je gay. To vyvolá velmi pobavené reakce spolužáků. Celá škola se baví na Ryanův účet. Ryan toto ponížení nemůže snést. A bere si život – oběsil se.<sup>103</sup>

---

<sup>99</sup> KREJČÍ, V., KOPECKÝ, K.: *Kyberšikana u českých dětí - závěry z výzkumného šetření projektu E-Bezpečí a Centra PRVOK (září – listopad 2009)*. Dostupný na WWW: <<http://prvok.upol.cz/index.php/vyzkum/37-kyberikana-u-eskych-dti-zavry-z-vyzkumneho-eteni-projektu-e-bezpei-a-centra-prvok-zai-listopad-2009>>

<sup>100</sup> BYSTRONĚ, M.: *Kyberšikana zabíjí!* Dostupný na WWW: <<http://www.bystron.blog.idnes.cz/c/64160/Kybersikana-zabiji.html>>

<sup>101</sup> Dostupný na WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars\\_Kid](http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Kid)>

<sup>102</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.suicide.org/memorials/ryan-patrick-halligan.html>>

<sup>103</sup> HALLIGAN, J.: *Ryan's story*. Dostupný na WWW: <<http://www.ryanpatrickhalligan.org/>>

Několik dní po pohřbu, otec Ryana nachází v jeho počítači všechny urážlivé zprávy od spolužáků a mimo jiné i jeho poslední konverzaci, kde spolužákům sděluje, že si hodlá vzít život. Na což reagovali slovy, že už se moc těší, až si o tom druhý den přečtou v novinách.<sup>104</sup>

Další příběh vypovídá o polské dívce Anny Halmanové. O přestávce jí, před celou třídou, začnou obtěžovat čtyři chlapi. Osahávají ji. Dívka se snaží utéci, ale proti takové přesile je bezmocná. Celá situace se vyhrtí ve chvíli, kdy jeden z chlapců jí povalí na katedru, sundá jí kalhotky a fingovaně jí znásilní. To vše ostatní nahrávají na mobilní telefon a posléze dávají na internet, aby se na to všichni mohli podívat. Ještě tu noc se Anny oběsí ve svém pokoji na švihadle.<sup>105</sup>

Třináctiletá Megan Meierová se prostřednictvím MySpace seznámí s jistým Joshem Evansem, do kterého se také zamiluje. Často si spolu prostřednictvím internetu píše, dokonce si vyměnili i fotografie. Megan je velmi šťastná. Jednoho dne, ale dostane od Joshe překvapivou zprávu. Ten jí píše, že život bez ní by byl mnohem lepší. Megan se z toho hroučí a krátce na to se, stejně jako předchozí oběti kyberšikany, oběsí. Když policie pátrá po identitě Joshe, dostává se jí velmi překvapivého zjištění. Totiž, že se nejedná o čtrnáctiletého chlapce, jak se na MySpace prezentoval, nýbrž o padesátiletou Lori Drewovou, která si založila falešný účet. Tento příklad, je o to smutnější, že aktérem této šikany je již postarší dáma.<sup>106</sup>

Toto je pouze zlomek případů, které se staly. A denně jich přibývá. Děsivé na tom je, že se opravdu můžou stát naprosto komukoliv. Pokud využíváme informačních technologií, nikdy si nemůžeme být jistí, že něco takového nepotká zrovna nás nebo někoho nám velmi blízkého. Existuje několik doporučení, jak se kyberšikaně bránit.

Co může oběť kyberšikany dělat? Nereagovat – žádným způsobem neodpovídat agresorovi na jeho hrozby a ataky. Uložit veškeré materiály (sms, emaily...), které by mohly sloužit jako důkazní materiál proti agresorovi. Změnit svou virtuální realitu (zde vidím riziko, že změna identity agresora nezastaví. Dokáže si vás vyhledat znovu). Dobré je pokusit se zamezit agresorovi přístup k nám. Nastavit si na telefonu blokaci jeho čísla, filtrovat jeho emaily...<sup>107</sup> Dále je důležité svěřit se rodičům, učitelům nebo kamarádům, popřípadě svěřit se

---

<sup>104</sup> tamtéž

<sup>105</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Halman](http://cs.wikipedia.org/wiki/Anna_Halman)>

<sup>106</sup> BYSTRONĚ, M.: *Kyberšikana zabíjí!* Dostupný na WWW: <[www.bystron.blog.idnes.cz/c/64160/Kybersikana-zabiji.html](http://www.bystron.blog.idnes.cz/c/64160/Kybersikana-zabiji.html)>

<sup>107</sup> MALÍKOVÁ, B.: *Kyberšikana. Pedagogicko-psychologické poradenství*, 2008, č. 54, s. 28-36.

do péče psychologické poradny.<sup>108</sup> Oběť by měla mít na paměti, že se nemá za co stydět. Ona za to nemůže, že zrovna ji si agresor vybral jako terč pro své útoky.

Aby se minimalizovala rizika kyberšikany, je dobré nikde neuvádět svou skutečnou identitu – nezveřejňovat osobní údaje.

---

<sup>108</sup> NYKODÝMOVÁ, H.: *Kde končí legrace a začíná kyberšikana*. Dostupný na WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/kde-konci-legrace-a-zacina-kybersikana/>>

## 4. POČÍTAČOVÁ KOMUNIKACE

Je nepopíratelné, že je internet interaktivní sociální médium umožňující komunikaci v reálném čase mezi lidmi prostorově vzdálenými.<sup>109</sup> Počet uživatelů stále roste.<sup>110</sup> Rozdíl mezi reálnou a počítačovou komunikací je obrovský. Ve společnosti se objevuje názor, že počítačová komunikace snižuje schopnost mezilidské komunikace na úrovni osobního kontaktu.<sup>111</sup> Což může být do určité míry pravda, ale není to jen černobílé. Elektronická komunikace s sebou přináší spoustu výhod i nevýhod. Záleží hlavně na každém jedinci, jakým způsobem internet využívá a to i v rámci elektronické komunikace, zda je schopen ji využít ve svůj prospěch<sup>112</sup>

### 4.1 Specifika on-line komunikace

Počítačovou on-line komunikace lze dělit na:<sup>113</sup>

- Synchronní
- Asynchronní

Synchronní komunikace probíhá pouze za předpokladu, že lidé, kteří spolu komunikují, sedí u počítače ve stejný okamžik. Příkladem této komunikace můžou být všelijaké chaty nebo videokonference.<sup>114</sup>

V rámci asynchronní komunikace není třeba přítomnosti komunikujících u počítače zároveň.<sup>115</sup> Komunikující si danou zprávu přečtou až ve chvíli, kdy se připojí k internetu. Zástupcem asynchronní komunikace je např. e-mail.<sup>116</sup>

Divínová uvádí další možnost dělení on-line komunikace, a to podle formy. Může probíhat prostřednictvím:<sup>117</sup>

- Textu (e-mail)
- Obrazu (posílání obrázků)
- Zvuku (telefonní konference)

---

<sup>109</sup> DUŠKOVÁ, M., VACULÍK, M.: Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech, *Československá psychologie*, 2002, roč. 46, č. 1, s. 55-63.

<sup>110</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 43.

<sup>111</sup> RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002, s. 7

<sup>112</sup> Tamtéž, s. 7-9.

<sup>113</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 102.

<sup>114</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 44.

<sup>115</sup> Tamtéž

<sup>116</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 101.

<sup>117</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 44-45.

Šmahel k těmto formám přidává ještě komunikaci multimediální, tj. kombinace textu, obrazu a zvuku (videokonference).<sup>118</sup>

Novější nástroje on-line komunikace umožňují používat všechny typy komunikace, tedy jak komunikaci synchronní, tak asynchronní, textovou, obrazovou, zvukovou nebo multimediální.<sup>119</sup> V řadě případů se tyto formy komunikace prolínají, zatím však převládá komunikace textová.<sup>120</sup>

## 4.2 Specifika textové on-line komunikace

Elektronická komunikace není pro člověka přirozená. Účastníci ztrácejí možnost sledovat nonverbální složku komunikace. Elektronická komunikace je tím zbavena velmi významného faktoru.<sup>121</sup> Neverbální komunikace doplňuje verbální projev. Odehrává se převážně na nevědomé úrovni. Neverbálně komunikujeme např. pomocí mimiky, gestiky, posturiky, kineziky, pohledů, proxemiky a haptiky.<sup>122</sup> Člověk tento typ komunikace využívá např. k tomu, aby podpořil svou řeč, nahradil verbální projev, vyjádřil emoce nebo interpersonální postoj.<sup>123</sup> Pro člověka je důležitá pro kontrolu, zda koresponduje verbální a neverbální složka komunikace. Při rozhovoru „face to face“ nesoulad mezi obsahem vyslovených vět (verbální složky) a gestikulací (neverbální složky) upozorňuje příjemce, že hovořící nemluví pravdu nebo něco skrývá.<sup>124</sup> Při komunikaci přes počítač, tuto kontrolu nemáme, proto mnoho sdělení nemusíme správně pochopit a právě z tohoto důvodu dochází k častým nedorozuměním.<sup>125</sup>

Šmahel uvádí, že v rámci komunikace tváří v tvář využíváme pět smyslů – sluch, zrak, hmat, čich a chuť. Ve virtuálním světě však nikoliv. A tím se komunikace mění. Sluch je pro komunikaci velmi důležitý, vnímáme díky němu intonaci hlasu, hlasitost, tempo komunikace atd. Není pro nás problém pomocí hlasu pozměnit význam některých slov.<sup>126</sup> Velmi důležitá je při komunikaci i intonace hlasu. Bez ní jen těžko poznáme, jak je věta myšlena. Napsanou větu si můžeme vyložit několika způsoby, např. obyčejný pozdrav „nazdar“ může znamenat: „jé ahoj, moc rád tě vidím“ nebo „no nazdar, fakt mě moc netěší, že jsem tě potkal“. Nebo na otázku „Myslíš, že si do léta ušetříš na dovolenou?“ odpovíme

<sup>118</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 101.

<sup>119</sup> Tamtéž, s. 103.

<sup>120</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 45.

<sup>121</sup> RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002, s. 20.

<sup>122</sup> MIKULÁŠTÍK, M.: *Komunikační dovednosti v praxi*. Praha: Grada, 2003, s. 123-131.

<sup>123</sup> VYBÍRAL, Z.: *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005, s. 90.

<sup>124</sup> MIKULÁŠTÍK, M.: *Komunikační dovednosti v praxi*. Praha: Grada, 2003, s. 113.

<sup>125</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 49.

<sup>126</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 132-133.

„Do léta? To určitě.“ Toto sdělení může znamenat: „Jasně, úplně bez problémů.“ nebo „Do léta? To teda nemůžu v žádném případě zvládnout.“ Když větu doplňuje gestikulace a intonace hlasu, většinou poznáme správný význam sdělení.<sup>127</sup> V počítačové komunikaci všechny tyto aspekty postrádáme, a proto nejsme často schopni odhalit správný význam sděleného a nezdělaná dosazujeme význam sdělení na základě projekcí. Vzhledem k neverbální komunikaci je zásadní zraková kontrola. Bez ní nevíme, kdo za počítačem sedí, zda je to muž či žena, nemáme informace o jeho nebo jejím vzhledu, nevíme jakou má mimiku... V tuto chvíli se o výše popsaných věcech můžeme jen domnívat. I v tomto případě používáme projekci. V rámci virtuální komunikace nám chybí dotyk. V běžném životě jsme zvyklí vnímat hmatem – potřesení rukou při pozdravu, pohlazení, poplácání po rameni...<sup>128</sup> Absence tělesného kontaktu může významně omezit prožitek intimity.<sup>129</sup> Virtuálně samozřejmě není možné vnímat věci čichem nebo chutí.<sup>130</sup>

Objevuje si i názor, že elektronická komunikace vyžaduje více času a myšlenkového úsilí, než běžný rozhovor a to proto, že na tento způsob komunikace není člověk zvyklý. Je pro něj přirozenější přijímat informace hlavně z neverbální komunikace. Během komunikace prostřednictvím počítače (internetu) musí daleko více přemýšlet o obsahu sdělení.<sup>131</sup>

Dalším specifikem je, že reakce nemusí být vždy spontánní, je zde možnost prodlevy. Člověk nemusí odpovídat okamžitě, má čas si rozmyslet, co řekne (napíše). Což může vést, podle Divínové, k větší sebekontrolě, ale na druhou stranu k tomu, že člověk nakonec nevyjádří to, co přesně chtěl.<sup>132</sup>

Šmahel popisuje jedinečnosti virtuálního prostředí pomocí tzv. kontextových modalit. Jedná se o kontext komunikace.<sup>133</sup> Každou kontextovou modalitu můžeme měnit. A to podle toho, jak nám to vyhovuje, popřípadě s ohledem k adresátům. Změny docílíme jakoukoliv aktivitou.<sup>134</sup> Kontextové modalitty jsou:<sup>135</sup>

- Časový rámeček
- Prostor a prostorové uspořádání
- Modalita významu
- Přítomnost emocí

<sup>127</sup> RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002, s. 20-22.

<sup>128</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 132-135.

<sup>129</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 50.

<sup>130</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 132-135.

<sup>131</sup> RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002, s. 21.

<sup>132</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 46-48.

<sup>133</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 104.

<sup>134</sup> VYVÍRAL, Z.: *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál, 2000, s. 31-32.

<sup>135</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 104-120.

- Vztahové proměnné
- Systémový rámeček
- Existence kontinuity rozhovoru

Časový rámeček – charakterizuje čas v průběhu komunikace. Zahrnuje jak čas, kdy ke komunikaci dochází, tak i dobu po kterou trvá a kolik je na ni vymezeno času. Při synchronní komunikaci se očekává okamžitá odpověď. Existují dva rozdílné pohledy na vnímání množství času na rozmyšlení reakce. Jeden názor udává, že během komunikace na internetu je více času na rozmyšlení než v realitě. Druhý je úplně opačný. Říká, že elektronická komunikace probíhá velmi rychle. Není čas se nad odpovědí rozmyšlet. Ve virtuálním prostředí čekáme na odpověď výrazně déle než je tomu při rozhovoru tváří v tvář. Při virtuální komunikaci lze předpokládat, že jedinec vede rozhovor s více lidmi zároveň. Také se objevují tendence odpovídat kratšími a méně rozvinutými větami, než v běžné konverzaci. Za tento jev může pravděpodobně omezená rychlost psaní.<sup>136</sup>

Prostor a prostorové uspořádání – lidé vyskytující se ve virtuálním prostředí fyzicky nesdílejí společný prostor, což je předpokladem pro reálnou komunikaci. Chybí fyzický kontakt a s ním úzce spjatá neverbální komunikace. Jedinci si nemohou být jisti, s kým komunikují. Komunikace je tedy velmi neosobní, což může být vnímáno negativně, může to přinášet nepříjemné pocity. Na druhou stranu je tato komunikace anonymní, člověk zakouší možnost chovat se v prostředí internetu bez jakýchkoliv zábran, což je pro mnohé pozitivní faktor.<sup>137</sup>

Modalita významu – jde o to, jakým způsobem komunikující osoba chápe otázku nebo význam sdělené věty, jak odhaluje pravý význam komunikace. Do jaké míry chápou, co si vzájemně sdělují. V rámci on-line komunikace často dochází k nedorozuměním, což je způsobeno právě absencí neverbální komunikace, která nám při reálné komunikaci napomáhá význam sdělení pochopit. Ve virtuálním světě se využívají tzv. emotikony, které jsou prostředkem pro vyjádření emocí. Jedná se o náhradu chybějící neverbální složky.<sup>138</sup>

Přítomnost emocí – na vyjadřování emocí v prostředí internetu jsou opět dva rozdílné pohledy. Šmahel říká, že jsou ovlivněny tím, jakým způsobem konkrétní dospívající vnímá a prožívá prostředí internetu. Některým internetová komunikace usnadňuje vyjadřování emocí. Dovolí si být otevřenější. Tento postoj se pravděpodobně objevuje spíše u jedinců, kteří mají nějaký problém v komunikaci tváří v tvář, např. u stydlivých nebo nesmělých. Druhá skupina vnímá, že pokud jsou on-line, nevyjadřují emoce, tak výrazně, jako v běžném

<sup>136</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 105-109.

<sup>137</sup> Tamtéž, s. 109-112.

<sup>138</sup> Tamtéž, s. 112-114.



kontaktu. Některým dokonce připadá vyjadřovat emoce ve virtuálním prostředí nevhodné.<sup>139</sup> Ve virtuálním světě sice adolescenti projevují méně emocí, zároveň jsou však více otevření. Více o nich mluví. To může vést k povrchnějšímu prožívání.<sup>140</sup>

Vztahové proměnné – popisují vztahy mezi komunikujícími.<sup>141</sup> Ve virtuálním světě se zdají být symetričtější a více rovnocenné než v reálném světě. V takto anonymním prostředí, jaké poskytuje internet, je potlačena sociální úzkost a také submistivita.<sup>142</sup>

Systémový rámeček – jedná se v podstatě o okolnosti komunikace, které se neustále proměňují vlivem vnějších okolností.<sup>143</sup> Systémový rámeček je ovlivněn prostředím, ve kterém se člověk nachází. Ve virtuálním prostoru je tento rámeček výrazně změněn. Oproti realitě je na internetu možné vést rozhovor anonymně. Umožňuje také komunikovat tak, aby to nikdo jiný neviděl, např. v rámci chatů se většinou jedinec vyskytuje v nějaké „místnosti“ s několika jinými lidmi, kterým se za normálních okolností zobrazuje komunikace všech na monitoru. Každý ale může „šeptat“ s kýmkoliv v „místnosti“. Ostatní to nemohou nijak zjistit. Což v realitě není možné.<sup>144</sup>

Existence kontinuity rozhovoru – on-line komunikace je více fragmentovaná, a to částečně díky tomu, že probíhá v delších časových intervalech. Kontinuita rozhovoru je výrazně nižší. Nežádka je hovor náhle ukončen. Často se při rozhovoru odbočuje od tématu. Je těžké udržet linii rozhovoru.<sup>145</sup>

Dle Vybírala je během elektronické komunikace vyjadřování značně zjednodušeno, pravděpodobně kvůli úspoře času, čímž je jazyk poznamenán syntakticky a sémanticky, kompozičně i stylově. Jazyk je celkově chudší.<sup>146</sup>

#### 4.2.1 Pozitiva počítačové komunikace

Komunikace prostřednictvím počítače umožňuje odpoutání od předsudků. Nevíte, jaké je ten, s kterým zrovna mluvíte, rasy, pohlaví nebo vyznání. Každý účastník hovoru má stejné „startovní“ podmínky.<sup>147</sup>

---

<sup>139</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 114-117.

<sup>140</sup> ŠMAHEL, D.: Komunikace adolescentů v prostředí internetu. *Československá psychologie*, 2003, roč. 47, č. 2, s. 144-156.

<sup>141</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 117.

<sup>142</sup> ŠMAHEL, D.: Komunikace adolescentů v prostředí internetu. *Československá psychologie*, 2003, roč. 47, č. 2, s. 144-156.

<sup>143</sup> VYVÍRAL, Z.: *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál, 2000, s. 33-34.

<sup>144</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 118-120.

<sup>145</sup> Tamtéž, s. 120-121.

<sup>146</sup> VYBÍRAL, Z.: *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál, 2000, s. 151.

<sup>147</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 27.

Počítačová komunikace nabízí obrovskou anonymitu, díky které si každý může zvolit svou novou identitu. Umožňuje stát se někým jiným. Anonymita má velký vliv na komunikaci. Člověk bývá upřímnější. Méně kontroluje, co říká, je otevřenější a uvolněnější.

Díky počítačové komunikaci se smazávají vzdálenosti. Naprosto bez problémů můžete mluvit s lidmi, kteří jsou od vás tisíce kilometrů vzdáleni. S tím je spjata i rychlost této komunikace. Přenos informací je v podstatě okamžitý.<sup>148</sup>

### **4.3 Přitažlivost on-line komunikace**

Dušková, Vaculík provedli v roce 2001 dotazníkové šetření, kde zkoumali mj. motivaci návštěv diskusních kanálů. Podle tohoto výzkumu je nejvíce přitažlivá možnost setkávání se s lidmi. Ať už seznamování se s novými, virtuálními přáteli nebo udržování kontaktu s kamarády, které známe z reálného života. Dalším důvodem je možnost interakce na dálku, která probíhá v reálném čase. Zajímavá je i anonymita, kterou on-line komunikace umožňuje.<sup>149</sup>

Mnoha lidem přináší komunikace prostřednictvím internetu zábavu. Během ní se odreagují a rozptýlí. Pro některé je lukrativní, stát se alespoň na chvíli někým jiným.<sup>150</sup>

### **4.4 Specifika komunikace při hraní počítačových her**

Komunikace při hraní počítačových her je poměrně novou věcí. Objevuje se až s vývojem on-line her a dává počítačovým hrám nový rozměr. Hráč musí kooperovat s ostatními spoluhráči. Spolupráce je nutná, protože hráč by samostatně nedosáhl ničeho, nesplnil by téměř žádný úkol. Většinou se vytvoří skupinky lidí, kteří společně spolupracují pravidelně. Podle Duškové a Vaculíka umožňuje komunikace ve virtuálním světě vytváření nových typů společenství, tzv. virtuálních komunit.<sup>151</sup>

Je žádoucí, aby komunikace během hraní probíhala co nejrychleji. Hráči se potřebují mezi sebou domlouvat okamžitě, musí reagovat na vzniklé situace. Z toho důvodu si vytvořili hráči různé zkratky, které používají namísto slov, aby nemuseli vypisovat celá dlouhá sdělení. Vzhledem k tomu, že se spolu domlouvají hráči z celého světa, je dominujícím jazykem angličtina, a proto jsou používány zkratky anglické.

---

<sup>148</sup> DUŠKOVÁ, M., VACULÍK, M.: Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech. *Československá psychologie*, 2002, roč. 46, č. 1, s. 55-63.

<sup>149</sup> Tamtéž

<sup>150</sup> Tamtéž

<sup>151</sup> Tamtéž

## 4.5 Zkratky používané hráči počítačových her

Mnoho z níže uvedených zkratek nevyužívají pouze hráči počítačových her, ale i ti, kteří komunikují prostřednictvím internetu. Komunikace je tím výrazně zrychlena. Některé zkratky vznikly přímo v rámci počítačových her, používají se pouze při hraní. Některé jsou využitelné výhradně pro jednu konkrétní hru. Jedná se zejména o zkratky názvů týkajících se dané hry. Mnoho zkratek, které se používají běžně v online komunikaci, vzniklo původně v rámci hry a postupně byly přežaty.

- lol – lot of laugh (hodně smíchu) – používá se, když chce člověk projevit smích, když mu něco přijde vtipné
- lolie – zdobnělina od zkratky „lol“ – já, to je roztomilý, vtipný
- rofl – roling on the floor laughing - válím se na zemi smíchy
- n00b – vzniklo z anglického newbe (nováček, zelenáč) – hodně pejorativní označení někoho za neschopného (v češtině se též používá označení lama)
- gz – gratz (gratulation) – používá se v případě, že chci někomu poblahopřát
- gj – good job - dobrá práce
- rtfm – read the f...ing manual (přečti si ten zkur... návod) – když se někdo ptá na nějakou zjevnou blbost a nikomu se to nechce vysvětlovat
- thx – thanks - díky
- np – no problem – bez problémů, to není problém
- m8 – mate – parták, kolega
- lfg – looking for group – hledám partu
- lfg 4 zf – looking for group for zul farrag – hledám partu pro zul farrag (znamená to, že hledá spoluhráče, kteří by s ním šli vyřešit jeden určitý úkol)
- wtb – want to buy – chci to koupit
- wts – want to sell – chci to prodat
- wtt – want to trade – chci to vyměnit
- gtg – got to go – musím jít
- NRL – no real live – žádný reálný život (používá se pro označení hráče, který nedělá už nic jiného, než že „paří“)
- omw – on my way – jsem na cestě
- w8 – wait – čekej
- brb – be right back – hned jsem zpět
- biobrb – musím na malou, hned jsem zpět

- biobrasap – be right back as soon as possible – jsem zpět, jak jen to bude možné (používá se – omluvte mě, musím na velkou)
- brbcg – be right back cigaret – jen vykouřím cigaretu a jsem zpět
- afk – away from keyboard – jsem pryč od klávesnice (znamená to – nepište mi, protože nejsem u počítače)
- l2p – learn to play – nauč se hrát
- gl – good luck – hodně štěstí
- dnd – do not disturb - nerušit
- imba – imballanced – používá se, když chce někdo označit věci, které jsou opravdu dobré
- imho – in my honoted opinion – dle mého názoru...
- kk – ok ok - souhlas
- njn – no jo no
- omg – oh my god – ó můj bože – výraz údivu
- wtf – what the f... - používá se podobně jako omg
- pvp – player versus player – hráč proti hráči
- pve – player versus enviroment – hráč proti prostředí (prostředí je generováno počítačem)
- ftw – for the win – pro výhru (používá se to ve smyslu – teď už to vyhrájeme!)
- qft – quoted for truth – potvrzují (jde o souhlas s tvrzením.)

Komunikace mezi hráči neprobíhá pouze při hře samotné. Na internetu existují, k velkému množství her, stránky, kde si hráči navzájem radí, jak splnit různé úkoly. Povídají si o tom, jak a kdy splnili náročný herní úkol.

## 4.6 Rozhovor hráčů počítačových her

Rozhovory probíhají mezi hráči i v reálném životě.

Nahrála jsem rozhovor dvou hráčů, kteří rozebírají, jak předchozí den plnili společný úkol v rámci počítačové hry. Zde je jeho ukázka (jedná se pouze o jednu část jinak velmi dlouhého rozhovoru):

**1. hráč:** „Každopádně rozdíl mezi aldorama a scryerama je, že jeden enchant je 20 attack poweru a 12 crit ratingu a druhý dává 20 crit ratingu a 12 attack poweru.“

**2. hráč:** „Aha“

**1. hráč:** „A je to jenom o tom, která kombinace tobě osobně víc vyhovuje.“

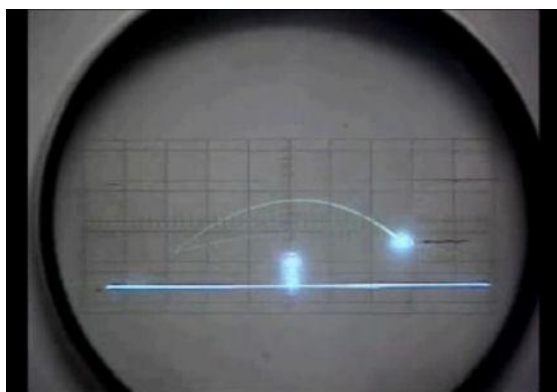
- 2. hráč:** „A vzhledem k tomu, že to můžeš nakombinovat tisícem jinejch věcí, tak je ti to úplně, ale úplně jedno.“
- 1. hráč:** „Ano.“
- 2. hráč:** „Jo, dobrý. Já jenom, že bych se s Mefistou přidal ke scryerům. Já sem si totiž říkal, že ty scryeři jsou víc na to zabíjení.“
- 1. hráč:** „Ne, ne.“
- 2. hráč:** „Je to úplně to samý?“
- 1. hráč:** „Jo.“
- 2. hráč:** „Sem čekal, že budu mít třeba nějaký bonusy na healing. To bych se asi hrozně proklínal. No, ono je to jedno. No ten crit, co dostanu z těch ramen, se taky hodí. Ještě s nima musím udělat exalted.“
- 1. hráč:** „No, to já taky.“
- 2. hráč:** „To je trošku na dlouho.“
- 1. hráč:** „Ty vole, to je takovej vůl ten hunter. Jak furt multishotoval. PVP build total a to byl fakt ukázkovej pévépéčkař.“
- 2. hráč:** „Totální pvp gear.“
- 1. hráč:** „Jó to jó. To taky. A je totálně nezvyklej hlídat si agro.“
- 2. hráč:** „Úplně jako.“
- 1. hráč:** „Nepoužíval feign death, nepoužíval missdirection. Protože to se v pévépéčku používá jenom výjimečně. A používají to spíš ti zarytí pévéčkaři, protože doufaj, že jim to nějaký bonus dá. (odmlka) To je fakt jako, missdirection jsem úspěšně použil!“
- 2. hráč:** „A to jak jako?“
- 1. hráč:** „Missdirection? To dáš na nějakýho člověka co máš v partě nebo peta nebo cokoliv a první 3 damagy co dáš, daj agro tomu dotyčnýmu. No, a takhle já to hodim na Kuře, Kuře tankuje, já odpálím největší tři tůfky co mám a Kuře dostane hromadu agra.“
- 2. hráč:** „No jo, ale to je mu na hovno v pévépéčku.“

## 5. HISTORIE A VÝVOJ POČÍTAČOVÝCH HER

### 5.1 Vývoj počítačových her

S vývojem počítačů se rozvíjely i počítačové hry. Během 50. a 60. let 20. století se začaly objevovat různé jednoduché zábavné programy, které lze vnímat jako předchůdce počítačových her. Roku 1947 vznikl první program, určený k zábavě. „Hra“, vyvinutá Thomasem Goldsmithem a Estlem Mannem, pracovala velmi jednoduše. Používala osm katodových trubic k simulaci střely odpálené na cíl. Několik tlačítek umožňovalo měnit dráhu a rychlost střely reprezentované malým bodem.<sup>152</sup>

Za významného předchůdce počítačových her je považován Tennis for Two. Byl vytvořen v roce 1958 Williamem Higinbothamem.<sup>153</sup>



Tennis for Two

V roce 1962 vymyslela trojice Martin Graetz, Alan Kotok a Stephen Russell první počítačovou hru. Jmenovala se Spacewar.<sup>155</sup> Základem této hry jsou dvě kosmické lodě, které proti sobě bojují. Snaží se sestřelit jedna druhou, zároveň se musí vyrovnávat s jinými nástrahami, jako je například gravitační pole planety<sup>156</sup>

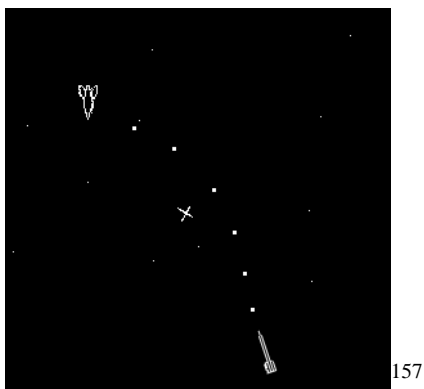
<sup>152</sup> Dostupný na WWW: <<http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce14.htm>>

<sup>153</sup> SLÁMA, D.: *Chléb a hry: Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>

<sup>154</sup> Dostupný na WWW: <[http://www.virginmedia.com/images/Tennis\\_for\\_Two-tennis-431.jpg](http://www.virginmedia.com/images/Tennis_for_Two-tennis-431.jpg)>

<sup>155</sup> SLÁMA, D.: *Chléb a hry: Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>>

<sup>156</sup> Dostupný na WWW: <<http://www3.sympatico.ca/maury/games/space/spacewar.html>>



Spacewar

Je sice velmi pravděpodobné, že nějaké počítačové hry vznikaly již dříve, ale distribuovaly se jen pomalu a to např. po univerzitních sítích, takže širší společnost neměla možnost, jak by se k nim dostala. Důležitým aspektem v šíření a rozvoji počítačových her bylo, že jen málokdo měl přístup k počítači nebo ho dokonce vlastnil.<sup>158</sup>

Na počátku osmdesátých let zaznamenal průmysl počítačových her první významnější vzrůst.<sup>159</sup> Tento růst probíhal souběžně s rozšiřováním počítačů v domácnostech a jejich obecné dostupnosti. Hráči, s kterými jsem hovořila, vidí opravdový rozmach počítačových her až v 90. letech. Hry se postupně vyvíjely od původních textových her až po dnešní propracované, téměř fotorealistické grafické hry. Na počátku byly počítačové hry programovány a posléze také hrány pouze počítačovými nadšenci v jejich volném čase. Dnes se na vývoj počítačových her dávají miliony dolarů ročně a jsou programovány úzce specializovanými týmy.

Vývoj nové hry je nezdědka záležitostí několika let.<sup>160</sup>

Vzhledem k tomu, že počítače byly relativně málo výkonné, tak i hry byly velmi jednoduché. Se zdokonalováním počítačů se zdokonalovaly i hry, a to po všech stránkách (jak grafické tak příběhové). Každý rok až rok a půl zdvojnásobí počítače svůj výkon (každá součástka). Což znamená, že za posledních 10-15 let si ho zhruba ztisícinásobily. A obdobně se vyvíjejí i počítačové hry. Od jednoduchých her, které zajímaly pouze nadšence, až po dnešní, precizně propracované, velmi složité hry, které zajímají čím dál tím více lidí. První hry byly textové hry, které by dnes už jen málokoho zaujaly. Dnes, aby hra oslovila, tak musí být pro uživatele něčím lukrativní. A právě proto se klade obrovský důraz na grafické zpracování. Právě v oblasti grafiky se udál největší vývoj. V dnešní době lze nejnovější hry spustit pouze na nejvýkonnějších počítačích, což je způsobeno hned několika důvody.

<sup>157</sup> Dostupný na WWW: <<http://blogs.nyu.edu/blogs/gc69/stdin/Spacewar1.png>>

<sup>158</sup> Dostupný na WWW: <<http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce14.htm>>

<sup>159</sup> Dostupný na WWW: <<http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce14.htm>>

<sup>160</sup> Dostupný na WWW:

<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Produkce\\_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9\\_hry](http://cs.wikipedia.org/wiki/Produkce_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry)>

Zejména proto, že hry jsou stále komplexnější a komplikovanější (v jedné hře se odehrává několik věcí současně a počítač to musí zvládnout zpracovat). Dalším důvodem je, že je na trhu obrovská konkurence. Je snaha vytvořit hru v co nejkratším čase a to i na úkor kvality zpracování dané hry. Po grafické stránce nebo stránce hrátelnosti je hra výborná, ale technicky velmi složitá. Jde o to, že stejnou hru lze zpracovat i jednodušeji, ale to by zabralo mnoho času a to je pro firmy, zabývající se vývojem počítačových her, velmi nevýhodné. Proto hry kladou stále větší nároky na výkon počítače. Ti, co hrají počítačové hry aktivně, často nakupují nejnovější a nejvýkonnější počítače, jenom proto, aby mohli spustit nejnovější hry, které se na trhu objevují.<sup>161</sup>

Počítačový průmysl je dnes obrovský byznys. Mezi firmami distribuujícími počítače a počítačové hry panuje čilá spolupráce. Cílem firem, které vyvíjí počítačové hry je, aby se hra co nejvíce zalíbila. Kupovat si ji hráči budou i přesto, že na jejich počítači (i když starém třeba jen půl roku) danou hru nespustí a budou si muset pořídit nový počítač nebo alespoň některou ze součástí. To ochotně vyrobí firma vyrábějící počítačový hardware.

## **5.2 Počítačové komponenty ovlivňující hraní počítačových her**

Počítačové komponenty rovněž procházejí nepřetržitým vývojem. Jsou to součásti počítače, které ovlivňují mj. hraní počítačových her (každý počítač je má, bez nich by nebylo možné hrát):

- Procesor – ovlivňuje, jak rychle počítač dokáže počítat. Slouží jako jeho mozek.
- RAM (random acces memory – paměť s náhodným přístupem) – aktivní paměť počítače.
- Grafická karta – pro hráče her velmi důležitá součástka. Ovlivňuje zobrazení her. U her náročnějších na grafiku se stává, že grafická karta není dostatečná a hra se zasekává.
- HDD (hard disk drive) – dlouhodobá paměť počítače. V dnešní době už v rámci hraní her nemá velkou roli, jelikož se vyrábí s tak velkou kapacitou, že samotné hraní nemůže nijak ovlivnit.
- Hardware – technické vybavení počítače. Jsou to veškeré součástky. Vše co lze uchopit do ruky.
- Software – jakýkoliv počítačový program.

---

<sup>161</sup> Tyto informace mi poskytl při osobním rozhovoru „senior ITC administrátor v International SOS Asistence (CZ) s.r.o.



- Operační systém – je součástí softwaru. Zprostředkovává komunikaci mezi hardwarem a softwarem.
- Data – veškeré informace, které uložíme do paměti počítače (dokumenty, fotografie, hudba...)

## 6. ROZDĚLENÍ POČÍTAČOVÝCH HER

Hry můžeme dělit podle různých kritérií.

1. Základní dělení:
  - Textové
  - Grafické
2. Dělení podle typu
3. Dělení podle počtu hráčů

### 6.1 Základní dělení

**Textové hry** jsou velmi jednoduché, jak na zpracování, tak na hraní. Hráči je poskytován pouze verbální popis určité situace, ve které se nachází. To znamená, že celá hra je bez jakékoliv grafiky a záleží pouze na hráči, jakou má fantazii, a jak si popsaný prostor představí. Hráč také odpovídá pouze v písemné podobě.

**Grafické hry** jsou takové, kdy hráči se zobrazuje vše, co se děje v dané hře, graficky.

### 6.2 Dělení podle typu

V literatuře se objevuje nepřeborné množství rozdělení počítačových her. Každý autor to vnímá a dělí jinak. Vybrala jsem ty, co se vyskytovaly nejčastěji a připadaly mi nejdůležitější. Myslím, že toto rozdělení pokrývá celé spektrum her a relativně dobře popisuje současnou situaci.

- Adventury
- Arkády
- Logické hry
- RPG
- Akční
- Simulátory
- Strategické
- Sportovní

**Adventury** – mívají podobu nějakého dobrodružného příběhu, kde hráč má pevně stanovenou roli a dostává rozličné úkoly, které musí plnit. Velmi často se postava v rámci hry dozví nějakou informaci, dle které se po celou dobu hry snaží chovat jenom proto, aby splnila určený úkol. Když se tak stane, hra buď končí, nebo hráč dostává informaci novou. Důraz je

kladen na logické přemýšlení, na hledání různých souvislostí. K boji zde dochází jen málokdy.<sup>162</sup>



Manic Mansion – jedna z prvních adventur z roku 1987<sup>164</sup>



Tales of Monkey Islands – adventura z roku 2009<sup>166</sup>

**Arkády** – dají se považovat za předchůdce akčních her<sup>167</sup> (oproti arkádám jsou akční hry složitější a rozvinutější). Jsou zaměřené na postřeh, kdy hráč musí např. co nejrychleji zneškodnit všechny nepřátelské objekty. Po splnění daného úkolu hráč postupuje do dalšího kola, které je obtížnější, např. rychlejší nebo se objevuje více objektů, které je potřeba zničit.<sup>168</sup> Arkády bývají 2D (mají 2 dimenze). Hráč se na dění i na svou vlastní postavu dívá jakoby seshora nebo z boku.

<sup>162</sup> VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč.43, č.2, s.165-179.

<sup>163</sup> Dostupný z WWW: <<http://imag.malavida.com/mvimgbig/download/maniac-mansion-deluxe-4181-1.jpg>>

<sup>164</sup> Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Maniac\\_Mansion](http://cs.wikipedia.org/wiki/Maniac_Mansion)>

<sup>165</sup> Dostupný z WWW:

<[http://static2.videogamer.com/videogamer/images/wii/tales\\_of\\_monkey\\_island/screens/tales\\_of\\_monkey\\_island\\_4.jpg](http://static2.videogamer.com/videogamer/images/wii/tales_of_monkey_island/screens/tales_of_monkey_island_4.jpg)>

<sup>166</sup> Dostupný z WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/The\\_Tales\\_of\\_Monkey\\_Island](http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Tales_of_Monkey_Island)>

<sup>167</sup> CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítačových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč.1, č.5-6, s.21-24.

<sup>168</sup> POPELKOVÁ, Z. *Historie počítačových her*. Dostupný z WWW: <[www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html](http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html)>



169

Super Mario – velmi známá arkáda z roku 1981<sup>171</sup>

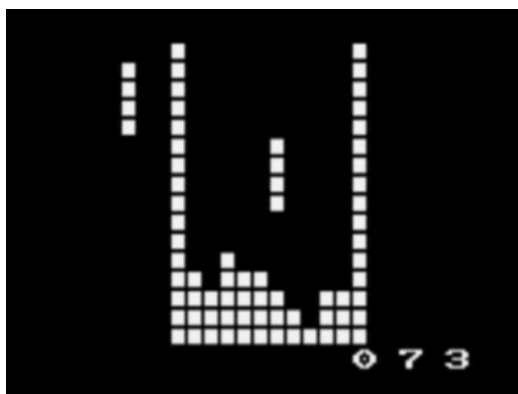


170

Super Mario Sun Shine – z roku 2002<sup>172</sup>

**Logické** – důraz zde není kladen na akci a často ani na grafické zpracování. Při těchto hrách je velmi důležité myslet, přemýšlet nad úkolem, který je hráči předložen a který musí vyřešit.<sup>173</sup> Nalézt co neoptimálnější postup, který ho dovede k cíli.<sup>174</sup> Mezi tyto hry se řadí např.:

- tetris – hráč skládá různé tvary, které se mu objevují na obrazovce tak, aby do sebe správně zapadly



175

Logická hra Tetris z roku 1985<sup>176</sup>

- bedny – hráč přesouvá bedny z místa na místo
- bludiště – hledání správné cesty

<sup>169</sup> Dostupný na WWW: <[http://blog.hartwork.org/\\_\\_images/super\\_mario\\_war.png](http://blog.hartwork.org/__images/super_mario_war.png)>

<sup>170</sup> Dostupný na WWW: <<http://wiiconsumer.files.wordpress.com/2008/08/super-mario-sunshine.jpg>>

<sup>171</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario](http://cs.wikipedia.org/wiki/Super_Mario)>

<sup>172</sup> Dostupný na WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario\\_Sunshine](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Sunshine)>

<sup>173</sup> POSLIŠNÝ, R.: *Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <[www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html](http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html)>

<sup>174</sup> VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.

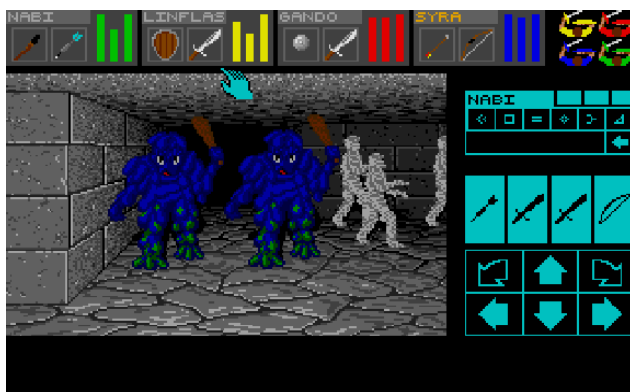
<sup>175</sup> Dostupný na WWW: <[http://www.rickard.gunee.com/projects/video/pic/tetris\\_big.jpg](http://www.rickard.gunee.com/projects/video/pic/tetris_big.jpg)>

<sup>176</sup> Dostupný na WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Tetris>>

Ze začátku nebývají logické hry nijak složité. Obtížnost se zvyšuje postupem do dalšího kola a je dána rychlostí, kterou hráč musí reagovat na podněty, nebo náročností, spleťostí bludiště.

**RPG** – role playing game (hry na hrdiny). Základem RPG her je hraní rolí.<sup>177</sup> V podstatě jsou to veškeré hry, kde hráč zásadně ovlivňuje příběh. Velmi často je to tak, že si každý hráč vybere postavu, za kterou bude hrát, a navolí jí podle svého atributy (vlastnosti, schopnosti, vzhled), které bude mít. Po celou dobu hraje za tuto postavu s tím, že využívá charakteru, který jí určil. Hraje se v nějakém určeném světě, ale existuje neuvěřitelně velké množství možností, co lze dělat, jak se bude postava chovat. V návaznosti na chování hráče se odvíjí scénář hry. V případě RPG her je herní svět pro každého hráče jiný.

Ze začátku byly RPG hry pro jednoho hráče, dnes jsou pro větší množství lidí tzv. multiplayer. Často hrají společně a navzájem se ovlivňují v daném světě.<sup>178</sup> Specifickým typem RPG her jsou MMORPG hry (Massive(ly)-Multiplayer Online Role-Playing Game). Jedná se o hromadnou onlineovou hru na hrdiny. Vznik tohoto druhu her sahá do 70.let 20.století. Jejich velký rozvoj nastal až v devadesátých letech. Hráči se ocitají ve velkém světě, kde plní mnoho rozličných úkolů, tzv. questů. Setkávají se s nepřeborným množstvím postav řízených jinými reálnými osobami. Každá postava svým jednáním ovlivňuje, vytváří herní svět. Hraní MMORPG her se uskutečňuje skrze internet. Za tento typ her se často platí měsíční poplatky.<sup>179</sup>



180

Dungeons & Dragons – hra, která je obecně považovaná za počátek moderních her na hrdiny.<sup>181</sup> Vnikla v roce 1974.<sup>182</sup>

<sup>177</sup> CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítačových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč.1, č.5-6, s.21-24.

<sup>178</sup> Dostupný na WWW:

<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra\\_na\\_hrdiny#Po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A9\\_RPG\\_hry](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny#Po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A9_RPG_hry) >

<sup>179</sup> Dostupný na WWW: <[www.thoria.cz](http://www.thoria.cz)>

<sup>180</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.gamasutra.com/features/20070223b/DungeonMasterAtariST.png>>

<sup>181</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.knihovna.kvary.cz/cs/pro-navstevniky/pro-mlade/dungeon-and-dragons.html>>

<sup>182</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons)>



183

World of Warcraft – dnes nejrozšířenější MMORPG hra.

**Akční** – hlavní postavou těchto her je samotný hráč. Jeho hlavním úkolem bývá likvidace protivníků. Hráč musí projít určitým územím, kde se setkává s obrovským množstvím nepřátelských objektů, které musí zneškodnit. V tomto typu her se objevuje velké množství zbraní. Často se zde zabíjí, hlavně střílí.<sup>184</sup> Řešení logických problémů ustupuje do pozadí nebo zde zcela chybí.

U akčních her rozlišujeme dva pohledy na hru:

- **1st person** - hráč se dívá na hru z pohledu postavy, za kterou hraje
- **3rd person** - hráč sleduje hru pohledem shora nebo zpoza postavy, přes rameno



185

Doom – akční hra z roku 1993.<sup>187</sup> 1st person.



186

Tomb raider – akční hra z roku 1996.<sup>188</sup> 3rd person.

**Simulátory** – snaží se o co nejreálnější zpracování simulace. Bývají graficky na velmi dobré úrovni.

Umožňují hráčům vyzkoušet si činnosti, ke kterým by se normálně nedostali např. pilotování letadla, řízení formule, velení vesmírné lodi atd. Na simulátorech si můžeme

<sup>183</sup> Dostupný na WWW: <[http://cache.kotaku.com/assets/resources/2006/11/south\\_park\\_wow.jpg](http://cache.kotaku.com/assets/resources/2006/11/south_park_wow.jpg)>

<sup>184</sup> CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítačových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč. 1, č. 5-6, s. 21-24.

<sup>185</sup> Dostupný na WWW: <<http://thegamereviews.com/userfiles/image/Bargain%20Bin/01-21-09/Doom.jpg>>

<sup>186</sup> Dostupný na WWW: <<http://ilearn.amorphous.net/wp-content/uploads/2009/11/tombraider.jpg>>

<sup>187</sup> Dostupný na WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Doom>>

<sup>188</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_%28s%C3%A9rie%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_%28s%C3%A9rie%29)>

vyzkoušet i mnoho sportovních aktivit. Ale existují i simulátory, které používá např. armáda na zaškolování pilotů.<sup>189</sup>



Retal – simulátor



Microsoft flight simulator

Na předchozích obrázcích je vidět výrazné zlepšení grafiky. Čím je simulátor novější, je grafika dokonalejší a více napodobuje skutečnost.

**Strategické** – základem takovéto hry je vymyslet plán, systém po sobě jdoucích kroků, které vedou k dosažení daného cíle.<sup>192</sup>

Strategické hry můžeme dělit podle způsobu hry na<sup>193</sup>:

- real-time strategie (strategie v reálném čase)
- turn-based strategie (tahové strategie)
- manažerské strategie

<sup>189</sup> POPELKOVÁ, Z.: *Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <[www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html](http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html)>

<sup>190</sup> Dostupný na WWW: <<http://f-19.hp.infoseek.co.jp/retal/retal-cockpit.png>>

<sup>191</sup> Dostupný na WWW: <<http://blog.programmableweb.com/wp-content/ve-flight-simulator.jpg>>

<sup>192</sup> VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.

<sup>193</sup> POSLUŠNÝ, R.: *Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <[www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlun.html](http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlun.html)> - dostupný>

**real-time strategie (strategie v reálném čase)** – v jednom okamžiku se odehrává mnoho věcí zároveň. Když hraje hráč, hraje i jeho protivník (což může být třeba počítač). Musí se tedy reagovat okamžitě na vzniklou situaci, která se může ve vteřině změnit.

**turn-based strategie (tahové strategie)** – každý hráč má ve svém kole určitý počet tahů. Má čas si vše rozmyslet. Dokud neukončí kolo, nemůže hrát nikdo jiný.

U těchto dvou typů strategií mívá hráč na starost celá vojska, kterým musí velet a dosáhnout cíle, což bývá zneškodnění nepřátel.

**Manažerské strategie** – hráč je postaven většinou do vedoucí role, např. ředitel sportovního týmu (jeho úkolem je nákup hráčů, zlepšování stadionu, stará se o finance klubu...)



194



195

Duna II – považována za první real-time strategii. Vyšla v roce 1992.<sup>196</sup>

Starcraft 2 – real-time strategie.

Vyšla jako pokračování prvního dílu v roce 1998.<sup>197</sup>

**Sportovní** – jsou inspirovány reálným sportem. Hráč se stává buď členem týmu, nebo protihráčem v závislosti na výběru sportu. Dnes je možné zahrát si téměř jakýkoliv sport – hokej, golf, fotbal, tenis atd.<sup>198</sup> V dnešní době jsou tyto hry, po grafické stránce, tak dokonalé, že je téměř nerozeznáme od sledování zápasu v televizi. Dříve tomu tak rozhodně nebylo.

<sup>194</sup> Dostupný na WWW: <<http://data.gamestar.cz/import/gs-408-355-2.gif>>

<sup>195</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.file-extensions.org/imgs/app-picture/6032/starcraft-ii.jpg>>

<sup>196</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dune\\_II](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dune_II)>

<sup>197</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.starcraft-2.cz/index.php?sekce=info&menu=o-hre>>

<sup>198</sup> VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.





199

NHL 91 (rok vydání 1991)



200

NHL 2010 (rok vydání 2010)

### 6.3 Dělení podle počtu hráčů

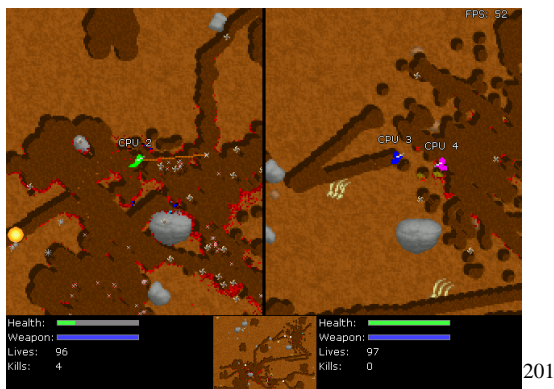
- single player
- multi player

Existují různé typy her v závislosti na počtu hráčů. Některé hry jsou pouze pro jednoho hráče tzv. single player hry. Hráč sám musí vyřešit všechny nástrahy, které mu tvůrci her připravili.

Postupně s vývojem her se začaly objevovat multi player hry, které hraje dva a více hráčů. Existuje několik způsobů jak tyto hry hrát. Buď k tomu hráčům postačí jeden počítač a hrají společně (např. bojují proti sobě) nebo se střídají (každý má svůj tah, dobu na jeho odehrání – př. worms, tanky).

<sup>199</sup> Dostupný na WWW: <<http://i.ytimg.com/vi/fLEDtV6jGrg/0.jpg>>

<sup>200</sup> Dostupný na WWW: <[http://www.xboxist.com/xbox-360/2009/08/25/nhl\\_2010\\_screenshot.jpg](http://www.xboxist.com/xbox-360/2009/08/25/nhl_2010_screenshot.jpg)>



Liero z roku 1999<sup>202</sup> – takto vypadá hrací plocha, pokud hrají dva hráči proti sobě na jednom počítači. Obraz je rozdělen na dvě části. Každý hráč hraje na své polovině.

Další variantou je hraní her po síti. K tomu je potřeba, aby se hráči sešli a propojili vzájemně své počítače. Dnešním trendem je hraní on-line her. Tento fenomén přišel až s rozvojem internetu, který umožňuje propojení několika (až několika tisíců) počítačů najednou. Počítače jsou spojeny přes server, což je v podstatě velmi výkonný počítač, který má za úkol všechny ostatní počítače virtuálně propojovat. Hrají tisíce lidí zároveň. Všichni účastníci se pohybují v jednom virtuálním světě a každý hráč to na svém monitoru vidí a může dění do jisté míry ovlivňovat. Klasickým příkladem on-line her jsou MMORPG hry ale také různé sportovní simulátory.

Dnes, v rámci jedné hry, často dochází k prolínání žánrů<sup>203</sup>, vznikají tzv. více žánrové hry.

<sup>201</sup> Dostupný na WWW: <[http://vabavara.net/vpildid/v667\\_674.png](http://vabavara.net/vpildid/v667_674.png)>

<sup>202</sup> Dostupný na WWW: <<http://www.tolkiencon.cz/fantasy/liero.htm>>

<sup>203</sup> Dostupný na WWW: <[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra)>

## 7. PŘITAŽLIVOST POČÍTAČOVÝCH HER

Co činí počítačové hry pro hráče tak přitažlivé? Důvodů bude bezesporu hned několik. Každý hráč bude mít svůj vlastní důvod a pro každého to bude něco jiného. Nemusí to být, a většinou ani není, pouze jedna věc, ale hned několik pohromadě. Rozdílná motivace také bude v závislosti na tom, jaký typ her hráč hraje. Je jasné, že na hraní např. logických her hráče pravděpodobně nepřitahuje komunikace s ostatními hráči, nýbrž něco úplně jiného. Např. pocit zadostiučinění z vyřešení zapeklitého hlavolamu.

Čím jsou hry pro jedince přitažlivé, popisuje např. Pokorný v knize *Patologické závislosti* takto:<sup>204</sup>

- Dostupnost
- Pochopitelnost a jasnost pravidel
- Zjednodušení světa
- Nabídka různých „zkoušek“ a „životních situací“
- Nabídka poznání neznámého, nového, netradičního
- Nevyžadování specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti
- Umožnění odpoutání se od reality
- Možnost hraní rolí
- Umožnění činností, které nejsou v reálném životě běžné, v některých případech sankcionované
- Poskytnutí uspokojení z výhry
- Prožitek pocitu moci z možnosti konstruovat svou identitu, jiný svět...
- Virtuální sex

Dostupnost – podle mého názoru tkví dostupnost hlavně v tom, že v dnešní době již téměř každý vlastní svůj počítač nebo k němu má dobrý přístup. I proto se na trhu objevuje stále větší kvantum počítačových her. Výrobci pořád přicházejí s něčím novým. Z tohoto obrovského spektra her, kterými je trh zasyčen, si každý člověk jednoduše vybere typ hry, který mu vyhovuje, a hru, která ho zaujala, která se mu líbí. Navíc je možné pořídit si hru na mnoha místech. Existují specializované prodejny, člověk si již nemusí hry velmi obtížně shánět. Rybka hovoří o počítači jako aktivním partnerovi, který nahrazuje reálného protihráče, s tím že je ale v podstatě neomezeně dostupný, kdykoliv se hráč rozhodne. Dostupnost podle

---

<sup>204</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 102-103.

Hrubíškové tkví v možnosti pořídit si hru bez finančních nákladů a to půjčováním od přátel, ilegálním kopírováním nebo stahováním z internetu.<sup>205</sup>

Pochopitelnost a jasnost pravidel – je vytyčen cíl, který hráč musí zdolat. Jsou pevně dané hranice toho, co hráč může.

Nevyžadování specifické sociální či fyzické schopnosti a dovednosti – je zřejmé, že i naprosto „obyčejný“ člověk se může stát někým výjimečným. Ve hře dokáže věci, o kterých se mu v běžném životě může jen zdát. Např. lidé, kteří jsou v běžném životě plaší a bojácní, se ve hře mohou stát nejlepšími vůdci celé armády, ostatními respektováni. Tělesně handicapovaní lidé mohou bez nejmenších problémů sportovat na špičkové úrovni, bez jakéhokoliv omezení.

Umožnění činností, které nejsou v reálném životě běžné, v některých případech sankcionované – Rybka tento jev nazývá jako efekt dekompresní komory. Jde o to, že během hry může člověk zkoušet aktivity, za které by byl v realitě odsouzen. Zde ho nikdo nebude zavrňovat.<sup>206</sup>

Nabídka poznání neznámého, nového, netradičního – hry zprostředkují ve virtuálním světě téměř cokoliv, po čem touží. Rybka o tomto hovoří jako o možnosti seberealizace a kompenzace.<sup>207</sup>

Možnost hraní rolí – každý se při hře může bez problémů stylizovat do někoho jiného.<sup>208</sup> Do někoho, kým není a pravděpodobně nikdy nebude. Svě postavě může dát jakýkoliv charakter a schopnosti.

Dalším aspektem, který podle Rybky, činí počítačovou hru tak lukrativní může to být např. to, že při hře je možné experimentovat, vyzkoušet si udělat věci, které jsou v realitě nevratné, s obrovskými následky, jako je zabití, destrukce předmětů... Jako další pozitivum zmiňuje fakt, že hra netrpí předsudky.<sup>209</sup>

Když jsem se ve svém šetření (roku 2008) ptala hráčů, proč začali hrát, nejčastěji zazněla odpověď – pro zábavu nebo jako prostředek zahnání nudy. Dalšími důvody byla

---

<sup>205</sup> HRUBIŠKOVÁ, H., VESELSKÝ, M.: Počítačové hry v životě Žižkov druhého stupňa základnej školy. *Komenský*. 2004/2005, roč. 129, č. 5, s. 27-30.

<sup>206</sup> RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

<sup>207</sup> Tamtéž

<sup>208</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 103.

<sup>209</sup> RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

zvědavost, odreagování a kamarádi. Podobné odpovědi zazněli i na otázku, co Vás na hraní her nejvíce baví. Především jde o zábavu a odreagování.<sup>210</sup>

---

<sup>210</sup> URBANOVÁ, L.: *Závislost na počítačových hrách*. Praha, 2008. s. 67. Bakalářská práce. UK HTF. Katedra učitelství. Vedoucí práce Marie Dvorná.

## 8. POČÍTAČE A ZDRAVÍ

### 8.1 Negativní důsledky dopadající na člověka

Dlouhodobé vysedávání u počítače se neobejde bez negativních vlivů na zdraví člověka. Nezáleží na tom, zda na počítači pracují, brouzdají po internetu nebo hrají počítačové hry. Většina důsledků pramení ze špatného sezení u počítače. To vede k vadnému držení těla, bolestem páteře, šíje a ramen. Jsou namáhané a přetěžované jiné svaly, než které se používají normálně. Při sezení před počítačem předsouvají lidé často hlavu. Tím se mění zakřivení páteře a vede to ke zhoršení krční lordózy nebo hrudní kyfózy. Dále je časté sezení u počítače úzce spjata s nedostatkem pohybu, což má vliv jak na celkové držení těla, tak na vývoj svalů, fyzickou zdatnost.<sup>211</sup> Mohou se vyskytovat bolesti mezi lopatkami nebo bolesti v oblasti spojení žeber a hrudní kosti. Za tyto obtíže může špatný sed, při němž se člověk hrbí. Mezilopatkové svalstvo ochabuje, zkracují se prsní svaly a dochází k přetěžování kloubních spojení hrudního koše. Bolesti šíje jsou způsobeny přetěžováním šíjových svalů. Bolest hlavy může mít stejný důvod nebo příčinou může být únava očí z dlouhodobého sledování monitoru.<sup>212</sup>

Dlouhodobá práce na počítači může zapříčinit bolest zápěstí, která vzniká kvůli opakovaným drobným pohybům při práci s klávesnicí nebo myší. Jedná se o tzv. RSI, což je soubor příznaků zapříčiněných poškozením zápěstí, které vzniklo díky jeho stálému přetěžování. Často dochází k zánětu šlach nebo k syndromu karpálního tunelu.<sup>213</sup>

Po celou dobu práce s počítačem je zatěžován zrak. Může dojít ke vzniku tzv. Computer vision syndrom (CVS). Jedná se o soubor příznaků, který se může projevat např. pálením očí, pocitem napětí kolem očí. Také může docházet k zamlženému vidění nebo pocitu suchosti očí.<sup>214</sup>

Mnoho hráčů počítačových her, ale i těch, kteří tráví mnoho času ve virtuálním světě, má špatné jídelní návyky. Stává se, že se tak zaberou do hry, že si na jídlo vůbec nevzpomenou i přesto, že hrají nebo chatují celý den. To může vést třeba až k anorexii. Naopak, když dohrají nebo je náhodou od počítače vyžene hlad, tak rychle sní, co jim pod

---

<sup>211</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L.: *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Dostupný na WWW: <<http://www.plbohnice.cz/nespor/p6game6.doc>>

<sup>212</sup> ZEMANOVÁ, P., RUČKOVÁ, Z. a kol.: *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press, 2001, s. 13-17.

<sup>213</sup> NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, s. 5-12.

<sup>214</sup> ZEMANOVÁ, P., RUČKOVÁ, Z. a kol.: *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press, 2001, s. 93.

ruku přijde. V kombinaci se sedavým způsobem života a omezeným množstvím pohybu to může vést naopak k obezitě.<sup>215</sup>

Při delším hraní her, může docházet k tzv. virtuální nevolnosti. Stává se to zvláště u určitého druhu her a to u simulací např. pilotování letadla, řízení vesmírné lodi nebo řízení formule. Způsobují poruchy rovnováhy a koordinace. Jedinec, poté co vstane od počítače, přivyká realitě jen pomalu. Vzniká zde riziko úrazu, jelikož dochází k pádům nebo nárazům do různých věcí.<sup>216</sup>

Pro člověka trpícího epilepsií může práce s počítačem zvýšit možnost záchvatu. Je to způsobeno blikajícím světlem monitoru.<sup>217</sup>

## 8.2 Pozitiva hraní počítačových her

Hraní počítačových her nemá pouze negativní dopad na člověka. V mnoha aspektech počítačové hry hráče rozvíjí.

Patrné je to např. v oblasti motoriky. Při počítačových hrách je potřeba rychlost.<sup>218</sup> Hráč se musí naučit rychle mačkat určité klávesy na klávesnici, synchronizovat pohyb prstů, aby vždy zmáčkl správnou klávesu z mnoha, které k ovládní hry potřebuje.

Hráč, který chce vyhrát, se musí naučit koncentrovat, tzn. Hraní her má vliv na soustředění jedince.<sup>219</sup>

Dále hraní některých her zlepšuje postřeh. Hráč musí okamžitě reagovat na podněty, které mu hra přináší.<sup>220</sup>

Podle Šmahela počítačové hry rozvíjí kognitivní schopnosti. Hráč musí přemýšlet nad strategií, odhadovat vzdálenosti atd. Komunikace často probíhá v angličtině, takže hráč si procvičuje i jazykové schopnosti.<sup>221</sup>

---

<sup>215</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

<sup>216</sup> NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben, 1999, s. 45.

<sup>217</sup> Tamtéž, s. 65.

<sup>218</sup> Dostupný na WWW: <<http://dusan.pc-slany.cz/archiv/pochthrypsych.htm>>

<sup>219</sup> tamtéž

<sup>220</sup> tamtéž

<sup>221</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

## 9. ZÁVISLOST

„Syndrom závislosti lze definovat jako soubor psychických (emočních, kognitivních i behaviorálních) a somatických změn, které se vytvoří jako důsledek opakovaného užívání psychoaktivní látky. Závislost lze chápat jako životní styl, jehož dominantou je preferenční zaměření na tuto látku.“<sup>222</sup>

### 9.1 Projevy závislosti

Závislost se projevuje určitými příznaky:<sup>223</sup>

- Silná touha užívat danou látku.
- Potíže se sebeovládáním při užívání návykové látky – závislý často nedokáže kontrolovat množství užití drogy (př. vypije více, než původně zamýšlel).
- Růst tolerance – k dosažení stejného účinku je potřeba větší množství látky než na začátku.
- Tělesný odvykací stav, abstinenci syndrom – jedná se o reakci na pokles látky v těle. Projevuje se tělesnými obtížemi různého charakteru - velkými bolestmi, křečemi, pocením, halucinacemi, různými záchvaty např. epileptickými atd. Abstinenci příznaky jsou závislé na druhu látky, kterou člověk užíval.
- Postupné zanedbávání ostatních zájmů – velké množství času nezabere pouze shánění látky, její aplikace nebo konzumace, ale i zotavení se z jejího účinku. Proto ustupují ostatní volnočasové aktivity do pozadí. Droga je upřednostňována.
- Pokračování v užívání i přes prokazatelné důkazy škodlivého vlivu – jedinec ví o zdravotních potížích, které mu užívání dané látky způsobuje (byl o nich informován nebo jimi dál trpí), přesto s užíváním nepřestane.

Abychom mohli hovořit o závislosti, musí se projevit minimálně tři z těchto příznaků v rozmezí jednoho roku.<sup>224</sup>

### 9.2 Typy závislosti

Rozlišujeme dva typy závislosti:

---

<sup>222</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004, s. 548.

<sup>223</sup> NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, 2007, s. 16-25.

<sup>224</sup> Tamtéž, s. 14.



- Somatická závislost – je „stav adaptace biologických funkcí organismu na příslušnou psychoaktivní látku, někdy doprovázený zvyšující se tolerancí (člověk k dosažení téhož efektu potřebuje stále větší dávku).“<sup>225</sup> Při vysazení drogy se dostaví abstinenční syndrom.<sup>226</sup>
- Psychická závislost – projevuje se touhou po dané látce. Psychicky závislý člověk je přesvědčen, že pokud nedostane látku, po které touží, nebude se cítit dobře.<sup>227</sup>  
Závislosti můžeme dělit také podle toho, co je vyvolává:
- Závislost, která spočívá ve vlastnostech chemických substancí nebo objektů<sup>228</sup> (drogová závislost).
- Závislost na procesech<sup>229</sup> (návykové a impulzivní poruchy, jde o nedrogovou závislost).

Do kategorie drogových závislostí spadají psychoaktivní látky.

S nedrogovou závislostí je to poněkud složitější. V podstatě se nejedná o závislost jako takovou, ale o návykové a impulzivní poruchy, protože látky, které mohou vyvolávat závislost, jsou v Mezinárodní klasifikaci nemocí výslovně vyjmenovány. Přesto nacházíme mnoho podobností mezi těmito dvěma druhy závislostí.<sup>230</sup>

Mezi nedrogové závislosti patří všechny závislosti, které nevznikají na látce, nýbrž na nějaké činnosti, která může být ve společnosti naprosto běžná, považována za normální. I taková aktivita se může stát sociálně patologickou např. pokud jí věnujeme více než je obvyklé. Patří sem např.:

- gambling (patologické hráčství)
- workoholismus (závislost na práci)
- závislost na sexu
- patologické nakupování
- závislost na počítačích

Tyto závislosti mají společné znaky, které jsou velmi podobné jako u závislostí drogových:

- silná touha vykonávat tyto činnosti a po prožitku uspokojení, který jim to přináší
- potíže v sebeovládání

<sup>225</sup> VÁGNEROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004, s. 549.

<sup>226</sup> Tamtéž

<sup>227</sup> Tamtéž

<sup>228</sup> FROUZOVÁ, M.: Závislost na procesech. In KALINA, K. a kol.: *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada, 2008, s. 237.

<sup>229</sup> Tamtéž.

<sup>230</sup> NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, 2007, s. 15.

### 9.3 Specifika závislosti u dětí a dospívajících

U dětí se závislost vytváří výrazně rychleji než u dospělých. Mají nižší toleranci, je tedy větší riziko předávkování danou látkou. Užívání návykových látek se také může projevit zaostáváním v psychosociálním vývoji. „I pouhé experimentování s návykovými látkami je u dětí a dospívajících spojeno s většími problémy v různých oblastech života (rodina, škola, trestná činnost atd.).“<sup>231</sup> Recidivy závislosti jsou u nich velmi časté.<sup>232</sup>

---

<sup>231</sup> NEŠPOR, K.: Návykové chování a závislosti. Praha: Portál, 2007, s. 54.

<sup>232</sup> Tamtéž

## 10. ZÁVISLOST NA INTERNETU A NA POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Počítače mohou vyvolat dva různé druhy závislosti. Rozeznáváme:<sup>233</sup>

- Závislost na internetu, tzv. netomanie, netholismus
- Závislost na počítačových hrách

### 10.1 Závislost na internetu

Je velmi obtížné určit hranici, mez toho, kde vzniká závislost na internetu. Názory se výrazně odlišují a to již v základní otázce, kolik času musí jedinec strávit na internetu, aby se dal prohlásit za závislého. Kde je ta hranice, kdy se již nejedná o normálního uživatele. Na toto téma již vzniklo několik výzkumů, ale ani na tomto se shodnout nemohli. Různé studie, různé názory, které udávají rozmezí mezi 5-25 hodinami týdně.<sup>234</sup> Mimo jiné je třeba vzít v úvahu druh internetové aktivity, zda uživatel tráví čas online z pracovních a školních důvodů nebo z důvodu vyplnění volného času. Také nelze za závislého považovat nového uživatele, protože je pravděpodobné, že je velmi zaujat možnostmi virtuálního světa. Různá internetová prostředí jsou pro uživatele v různé míře přitažlivá. Některá dokonce natolik, že je v nich ochoten trávit stále více času a to i na úkor svého reálného života.<sup>235</sup>

#### 10.1.1 Projevy závislosti na internetu

Ve chvíli, kdy hovoříme o závislosti na internetu, máme samozřejmě na mysli závislost psychickou. Jde o závislost nechemickou.<sup>236</sup> Závislost na internetu lze popsat na bodech, které vymezují závislost.

- Silná touha užívat danou látku – podle Griffithse důležitost. Internet stojí ve středu života jedince.<sup>237</sup> Pokud závislý není připojen, objevují se vtíravé myšlenky o internetu, a to i ve chvílích, kdy je zabaven jinou činností.<sup>238</sup>

<sup>233</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003, s. 115.

<sup>234</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 141.

<sup>235</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 68-70.

<sup>236</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 142.

<sup>237</sup> Tamtéž, s. 141-142.

<sup>238</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 92.

- Potíže se sebeovládáním při užívání návykové látky – Griffiths tento bod označuje jako změnu nálady. Pokud člověk nevykonává činnost, na které je závislý, mění se mu nálada, např. se nemůže dobře soustředit.<sup>239</sup>
- Růst tolerance – jedinec musí trávit na internetu čím dál tím více času, aby dosáhl uspokojení, které mu tato činnost přinášela zpočátku.
- Tělesný odvykací stav – neboli abstinenční příznaky. I v případě netholismu může docházet k nepříjemným fyzickým symptomům, jako je bolest hlavy.<sup>240</sup>
- Postupné zanedbávání ostatních zájmů – Griffiths hovoří o konfliktu. Dochází ke střetu závislosti a okolí (s rodinou, přáteli, povinnostmi...<sup>241</sup> Práce s počítačem přináší jedinci těžkosti.<sup>242</sup>
- Pokračování užívání i přes prokazatelné důkazy škodlivého vlivu – zde bych jmenovala všechny problémy, které nadužívání počítače přináší. Ať se jedná o problémy s okolím nebo o fyzické potíže, které přináší sedavý styl života.

Další symptomy závislosti na internetu popisuje Suler. Závislost se projevuje tak, že díky času strávenému online se mění náš život, životní styl a projevuje se takto:<sup>243</sup>

- Výraznou změnou životního stylu.
- Poklesem fyzické aktivity.
- Bezohledností ke svému zdraví (jako následek aktivity na internetu).
- Zanedbáváním důležitých aktivit.
- Změnou spánkového režimu, často nastupuje spánková deprivace.
- Zanedbáváním a ztrátou rodiny a přátel.
- Zanedbáváním pracovních i osobních povinností.
- Odmítáním trávit více času bez internetu.
- Vznětlivostí, v případě vyrušování, když jsme online.

Růžička hovoří o závislosti teprve v případě, přináší-li nám daná činnost (v tomto případě práce s počítačem, brouzdání“ po internetu) potíže v oblasti rodiny, práce, zdraví, zákona (nemusí to být pouze konflikt se zákonem, může se jednat „jen“ o vnitřní pracovní

<sup>239</sup> ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet. Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003, s. 141-142.

<sup>240</sup> Tamtéž, s. 142.

<sup>241</sup> Tamtéž, s. 142.

<sup>242</sup> RŮŽIČKA, P.: *Závislost na počítačích očima odborníka*. Dostupný na WWW: <<http://www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>>

<sup>243</sup> DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005, s. 72-73.

předpisy...). Důležité je, že i přes potíže, které nám díky této činnosti vznikají, v ní pokračujeme.<sup>244</sup>

Rodina začíná upozorňovat na to, že jedinec tráví na internetu přespříliš času. Zhoršují se rodinné vztahy. V práci kolegové poukazují na jeho nadměrné „surfování“ po internetu. Práce se hromadí, již ji neplní, tak jak by měl. Může být i finančně sankcionován. V oblasti zdraví, může je možné závislost pozorovat ve chvíli, kdy člověk v činnosti pokračuje i přes zjevné fyzické potíže, které nám to přináší. V rámci zaměstnání mohou být přijata omezení, ustanovení ohledně přístupu na internet, využívání internetu pro osobní záležitosti v pracovní době a za překročení těchto předpisů jsou stanoveny sankce. Pokud tato pravidla i přes to porušuje, může to být též ukazatel závislosti.<sup>245</sup>

O závislosti lze též hovořit ve chvíli, kdy si „brouzdáním po internetu“ řeší jedinec své problémy, utíká od nich. Zanedbává koníčky. Zkrátka celkově mění svůj život, jen aby mohl být na internetu.<sup>246</sup>

Je možné uvést tři oblasti, ve kterých vznikají potíže při nadužívání internetu. Vyskytují se na úrovni fyzické, psychické a sociální. V oblasti fyzické se jedná opět o poškození vzniklé dlouhodobým sezením u počítače, přetěžováním některých částí těla (viz. kapitola 8, oddíl 8.1). Co se týká psychiky je člověk dlouhodobým vyhledáváním informací na internetu unaven, zahlcen přemírou nových poznatků, což vede k tomu, že se snižuje jeho pozornost. Jedinec se nachází pod stresem, aniž by si to uvědomoval. V sociální oblasti lze spatřovat několik úskalí, a to např. že člověk ztrácí sociální dovednosti, je hlavně v interakci s počítačem, což může vést ke zhoršení komunikace nebo k partnerským potížím.<sup>247</sup>

Závislostí na internetu jsou stíženi spíše osoby s nízkým sebevědomím, sebehodnocením. Internet jim umožňuje prosadit se, dává pozitivní odezvu. Závislost má různé způsoby manifestace. Projevuje se např. potřebou stále kontrolovat e-mail, bezcílne prohlížet rozličné internetové stránky. Pokud není závislý on-line ubírá se jeho myšlení k internetu. Omezuje aktivity, jen aby se mohl připojit. Z toho plyne následná sociální izolace.<sup>248</sup> „Netomanie se projevuje v užívání specifických služeb, které internet poskytuje. Může se jednat kupř. o závislost na e-mailové nebo „chatové“ komunikaci, na online

---

<sup>244</sup> RŮŽIČKA, P.: Závislost na počítačích očima odborníka. Dostupný na WWW: <<http://www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>>

<sup>245</sup> Tamtéž

<sup>246</sup> Tamtéž

<sup>247</sup> Tamtéž

<sup>248</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 90-93.

okruzích, burzách, online aukcích, online nakupování, online pornografii a počítačových hrách.<sup>249</sup>

## 10.2 Závislost na počítačových hrách

Otázka závislosti na počítačových hrách je velmi složitá. Rozcházejí se názory již v tom, zdali se vůbec v tomto případě dá mluvit o závislosti či nikoliv. Některé zdroje uvádí, že se stoprocentně o závislost jedná, jiné, že lze najít společné znaky, ale závislost to v pravém smyslu slova není, např. Nešpor a Vágnerová mluví o návykových a impulzivních poruchách. Každopádně si myslím, že je to téma, kterým stojí za to se zabývat, protože, ať to nazýváme, jak chceme, může to mít velmi negativní dopad na člověka.

Definice patologického hráčství podle Mezinárodní klasifikace nemocí zní: „Porucha spočívá v častých opakovaných epizodách hráčství, které v životě člověka dominují na úkor sociálních, hmotných, rodinných a pracovních hodnot a závazků.“<sup>250</sup>

Mezi závislostí na internetu a na počítačových hrách najdeme mnoho podobností. I zde se jedná o závislost nedrogovou, psychickou.

### 10.2.1 Projevy závislosti na počítačích

Proč se o závislosti na počítačových hrách mluví jako o závislosti? Protože bezesporu mají společné znaky s drogovými závislostmi (ke znakům, které jsem uvedla u závislosti, připojím, v čem se projevují, jedná-li se o závislost na počítačových hrách):

- Silná touha užívat danou látku – každý „pařan“<sup>251</sup> chce hrát. Těší se na to. Často o hře přemýšlí, když zrovna nehraje. Je nesoustředěný. V momentě, kdy nesedí u počítače, plánuje, co ve hře udělá, jaký splní úkol, až se dostane k počítači a zapne svou oblíbenou hru.<sup>252</sup>
- Potíže se sebeovládáním při užívání návykové látky – podobně jako u dávkování množství látky u drogových závislostí si člověk závislý na počítačových hrách stanoví dobu, kterou u počítače může strávit, aby stihl ostatní povinnosti, které má. Nakonec ji ale nedokáže dodržet. Někdy ji i mnohonásobně překročí. Hráč často ztrácí pojem o čase. Hraje a hraje. Nebo se dostane do herní situace, ve které ještě nikdy nebyl a za každou cenu ji musí vyřešit (překonat složitou překážku, porazit nestvůru...). Mezi hráči koluje velmi častá hláška – „ještě jeden level“.

<sup>249</sup> Tamtéž, s. 92-93.

<sup>250</sup> NEŠPOR, K.: Počítače a zdraví. Praha: Ben: 1999, str. 29.

<sup>251</sup> Pařan je obecně známé a mezi hráči používané označení pro jedince, který často hraje počítačové hry.

<sup>252</sup> Dostupný na WWW: <<http://dusan.pc-slany.cz/archiv/pochtrypsych.htm>>

- Tělesný odvykací stav, abstinenční syndrom – Nepříjemné tělesné stavy, které se dostavují při drogovém abstinenčním syndromu, u počítačových závislostí odpadají. Ovšem po psychické stránce se člověk necítí nejlépe – je nervózní, nesoustředěný, myslí jen na hru. Není schopen dělat jinou činnost.
- Postupné zanedbávání ostatních zájmů – hráč věnuje počítači stále více času. Má potřebu se neustále zdokonalovat, zvládat stejné úkoly lépe a rychleji. Vyhledává situace, kdy může hrát a to i na úkor svých dosavadních koníčků. Oslabuje se i sociální kontakt. Již nemá čas sejít se s přáteli, zajít do kina. Vše jde stranou. Nejdůležitější je dohrát hru.
- Pokračování v užívání i přes prokazatelné důkazy škodlivého vlivu – dlouhé vysedávání u počítače má negativní dopad na fyzickou stránku člověka.

Výhoda oproti drogovým závislostem u počítačových závislostí je, že není potřeba vynaložit tak obrovské množství peněz a času na jejich shánění (o to více času stráví hraním). Odpadá i neustálé obstarávání drogy. I když je to relativní. Dalo by se například srovnat s potřebou některých jedinců pořizovat si stále nové a lepší počítače nebo jejich součástky a to také není zadarmo. A neustálé shánění nejnovějších her také nějaký čas zabere.

### 10.2.2 Druhy počítačové závislosti

Ani s počítačovými závislostmi to není tak jednoduché. „Rozlišujeme dva zásadně odlišné druhy závislosti“<sup>253</sup>:

- Závislost na určité hře.
- Závislost na hraní obecně.

Závislost na určité hře se považuje za méně škodlivou. Pro hráče je důležité proniknout do herní reality. Hra ztrácí postupně atraktivitu. Většinou s úspěšným dokončením hry závislost mizí. „Takto závislí lidé si zpravidla svou závislost uvědomují. Spoléhají však na to, že až dohrají současné kolo, přejde to. Jenže existuje dvojí nebezpečí. Jednak, že začnou hrát nové kolo nebo, že upadnou do druhé závislosti.“<sup>254</sup>

Druhý typ závislosti je podstatně zákeřnější. Hráči dělá dobře to, že sedí u počítače a hraje. Je mu víceméně jedno, co hraje. Vždy si najde hru pro něj zábavnou. Ve chvíli, kdy ho přestane bavit, nemá nejmenší problém s tím, vybrat si jinou. „Nevyhledává tedy konkrétní zábavu, ale ten příjemný pocit, že hraje nebo komunikuje s počítačem.“<sup>255</sup>

<sup>253</sup> Dostupný na WWW: <<http://dusan.pc-slany.cz/archiv/pochthrypsych.htm>>

<sup>254</sup> Tamtéž

<sup>255</sup> Tamtéž

Člověk závislý na počítačích o své zálibě velmi často a rád mluví. Ve společnosti toto téma vyhledává. Někdy nedokáže hovořit o ničem jiném. Probírá s přáteli, pokud také hrají hry, jak se mu hra daří, v čem se musí zlepšit, popřípadě s čím si neví rady, žádá o pomoc. Pokud se setká s někým, kdo nemá zkušenosti s hraním, alespoň mu o hrách vypráví.<sup>256</sup> Dalším znakem závislosti je, že u počítače tráví téměř veškerý svůj volný čas. A to i na úkor svých potřeb. Stává se, že celé noci nespí, ráno nejde do školy nebo do práce, protože „paří“. Zkrátka zanedbává své povinnosti. Jídlo také ustupuje do pozadí. Vše jde stranou jen proto, aby mohl dohrát hru. Když je nucen přerušit hraní, je velmi nervózní, myslí na hru a těší se, až bude moci opět zasednout k počítači a hrát.<sup>257</sup>

### 10.2.3 Nebezpečí počítačových her

Podle Houšky tkví nebezpečí her v jejich reálném napodobení skutečného světa, protože hráč má tendence začít žít neskutečný život, který bude náhražkou za ten skutečný. Stírají se hranice mezi reálným a virtuálním světem.<sup>258</sup> Rybka k tomu dodává, že hry jsou dnes vysoce realisticky ztvárněny a je potřeba vidět ve hře záchytné body, které mohou dopomoci k rozlišení reálného a virtuálního světa.<sup>259</sup> Oba se shodují na tom, že v rámci nebezpečí agresivity plynoucí z hraní počítačových her, je přijatelnější zobrazovat ve hře spíše nereálné, nadpřirozené postavy, aby nemohlo dojít ke splnutí herního a reálného světa.<sup>260</sup>

Pokud se hráč vžije do postavy, tak že zvnitřní její normy chování, může se stát, že se v reálném životě chová tak, jak by se chovala jeho postava, kdyby zrovna hrál. To s sebou přináší rizika např. v podobě ublížení sobě či jinému člověku. Ve hře by se rychle zotavil nebo měl ještě několik životů, ale v reálném světě tomu tak prostě není.<sup>261</sup>

Šmahel spatřuje nebezpečí závislosti na počítačových hrách především v online RPG hrách. Odhaduje, že dnes je počet závislých na tomto druhu her zhruba 5% z celkového počtu všech hráčů. Do budoucna se bude toto číslo pravděpodobně zvyšovat, protože čím dál tím

---

<sup>256</sup> Poznatky získané během mého působení mezi hráči počítačových her.

<sup>257</sup> Takto popisují projevy závislosti hráči, kteří se s tímto negativním jevem sami setkali.

<sup>258</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

<sup>259</sup> RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

<sup>260</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41. Srov.: RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

<sup>261</sup> PSOTA, J.: *Vliv her na psychiku člověka*. Dostupný na WWW: <[www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/](http://www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/)>



více hráčů bude přitahovat svět masových multiplayerových on-line RPG her, ve kterých je tendence k závislosti relativně velká.<sup>262</sup>

#### 10.2.4 Počítačové hry a agrese

Na tom, zda počítačové hry vyvolávají agresivitu, se zatím odborníci neshodli. Faktem je, že „téměř 80% elektronických počítačových her obsahuje násilí jako součást herní strategie“<sup>263</sup> Při hře se hráč aktivně podílí na vytváření tohoto násilí. Někteří tvrdí, že právě zde vzniká riziko, protože hráč není pouze pasivním příjemcem násilí, jako při sledování filmů, kde se násilí též objevuje.<sup>264</sup> Vaculík hovoří o dvou teoretických přístupech k agresivitě v počítačových hrách, a to o teorii sociálního učení a teorii katarze.<sup>265</sup>

Teorie sociálního učení - názor některých psychologů je, že hráč se naučí agresi, a pak ji přenáší do normálního života. Další problém spatřují v tom, že „je násilí spojováno se smíchem a pocitem úspěchu; možnost výhry, resp. úspěchu je založena primárně na násilí, např. zabití – zničení protivníka“.<sup>266</sup>

Teorie katarze - opačný pohled na problematiku agrese počítačových her říká, že tím že se hráč aktivně podílí na násilí ve hře, sám ho ovlivňuje. Vybije svou agresi a nemá potom potřebu být agresivní v životě. Hry slouží spíše jako ventil.<sup>267</sup>

Je velmi těžké říct, která z těchto teorií je správná. Podle mého názoru, každý člověk bude reagovat jinak. Velmi záleží na osobnosti jedince. Jinak se s agresi bude vyrovnávat dospělý člověk a jinak dítě. U dětí může, podle Lipinské, hraní počítačových her snížit citlivost vůči násilí a agresi.<sup>268</sup> Je třeba si uvědomit, že hry prezentují agresivní chování, se kterým se může dítě ztotožnit, ale své vzory získává především ve svém okolí, v rodině, ve škole, mezi kamarády, což je rozhodně významnější socializační činitel než počítačová hra.<sup>269</sup> „Počítačové hry obsahující násilí nejvíce ohrožují děti školního věku, a to asi do 12 let. Je to proto, že děti v tomto věku ještě dobře nedovedou odlišit reálnou a symbolickou rovinu

---

<sup>262</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

<sup>263</sup> VACULÍK, M.: Elektronické hry a agrese. *Československá psychologie*, 1999, ročník 43, č. 5, s. 422-431.

<sup>264</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislost*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 103.

<sup>265</sup> VACULÍK, M.: Elektronické hry a agrese. *Československá psychologie*, 1999, ročník 43, č. 5, s. 422-431.

<sup>266</sup> POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislost*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002, s. 103.

<sup>267</sup> NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

<sup>268</sup> LIPINSKÁ, K.: Zkroťte počítačové hry. *Děti a my*, 2007, roč. 37, č. 5, s. 20-21.

<sup>269</sup> PSOTA, J.: *Vliv her na psychiku člověka*. Dostupný na WWW: <[www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/](http://www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/)>

zobrazovaného obsahu. Významnou roli zde hraje vizuální zpracování hry.<sup>270</sup> Může se stát, že herní svět si promítne do reálného světa. Začne se chovat, jakoby hrál, identifikuje se s postavou natolik, že bude jednat jako ona v rámci hry, tedy i násilně.<sup>271</sup>

---

<sup>270</sup> Tamtéž

<sup>271</sup> PSOTA, J.: *Vliv her na psychiku člověka*. Dostupný na WWW: <[www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/](http://www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/)>

# 11. ŠETŘENÍ - POČÍTAČOVÉ HRY A INTERNET V ŽIVOTĚ DĚTÍ STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

## 11.1 Výzkumný záměr a metodiky vlastního šetření

V této části diplomové práce bych chtěla zmapovat, jaké místo v životě žáků staršího školního věku zaujímá počítač a s ním spojené možnosti, které přináší. Dále bych chtěla porovnat rozdíly ve využívání počítače mezi dívkami a chlapci – jejich motivaci k využívání informačních technologií, v době, kterou jsou ochotni u počítače strávit... Dalším cílem je zjistit, zda má na četnost využívání internetu a hraní počítačových her vliv studovaná škola, tedy zda je možné vysledovat rozdíly mezi základními školami a gymnasiemi.

Rozhodla jsem se provést výběrové šetření, ve kterém jsem se zaměřila na děti staršího školního věku, tedy na věkovou skupinu od 11 - 15 let. Použila jsem metodu dotazování technikou dotazníku. Sběr dat jsem prováděla většinou osobně. V některých případech byly distribuovány pedagogy dané školy. Data jsem získávala na základních školách na Praze 4, Praze 5 a Praze 6 a na víceletých gymnasiích na Praze 3, Praze 4, Praze 5 a Praze 6.

V dotazníku jsem se ptala na základní osobní údaje, dále obsahoval 22 otázek, ze kterých jsem zjišťovala, jaké místo zaujímá počítač v životě respondentů. Mým cílem bylo potvrdit či vyvrátit mnou stanovené hypotézy, které zní:

- H1: Pro děti staršího školního věku je běžné měnit v anonymním prostředí internetu svou identitu. Předpokládám, že to vyzkoušela většina pubescentů.
- H2: Předpokládám, že více než 50% dospívajících preferuje komunikaci tváří v tvář.
- H3: Myslím si, že 80% dětí se alespoň jedenkrát setkali na internetu s pornografií.
- H4: Pohlaví ovlivňuje četnost hraní počítačových her. Více hráčů je mezi chlapci.
- H5: Přitažlivost počítačových her se odvíjí od jejího typu. Předpokládám, že nejoblíbenější jsou MMORPG hry.
- H6: Předpokládám, že chlapci věnují počítačovým hrám více času než dívky.

## 11.2 Soubor respondentů

Dotazník mi vyplnilo 283 respondentů. 7 dotazníků jsem musela vyřadit, vzhledem k tomu, že byly nevyhodnotitelné. Bylo evidentní, že respondent své odpovědi nemyslí vážně, tudíž byly pro mé šetření nerelevantní. Zpracovány jsou tedy odpovědi od 276 dospívajících.

Počet dívek činí 112, chlapců 164. Z celkového počtu bylo 124 žáků základních škol a 152 gymnasistů.

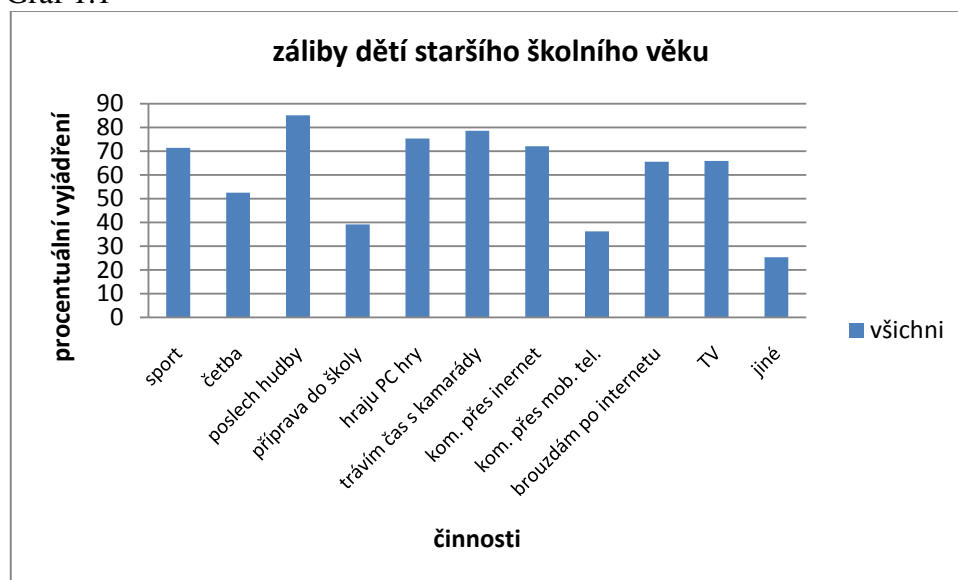
## 12. ZPRACOVÁNÍ ODPOVĚDÍ

### Otázka č. 1 - Jaké máš koníčky? Co děláš ve svém volném čase?

První otázku jsem zaměřila na záliby dětí staršího školního věku. Mým cílem bylo zjistit, kolik z nich tráví svůj volný čas na internetu nebo hraním počítačových her a zda tyto aktivity převažují nad ostatními. Porovnávám rozdíly v zálibách v závislosti na pohlaví a na studované škole. Nejprve každý tento aspekt zvlášť, poté ho dávám do souvislosti.

Respondenti mohli zvolit více možností z nabízených odpovědí. Proto součty nedávají 100%.

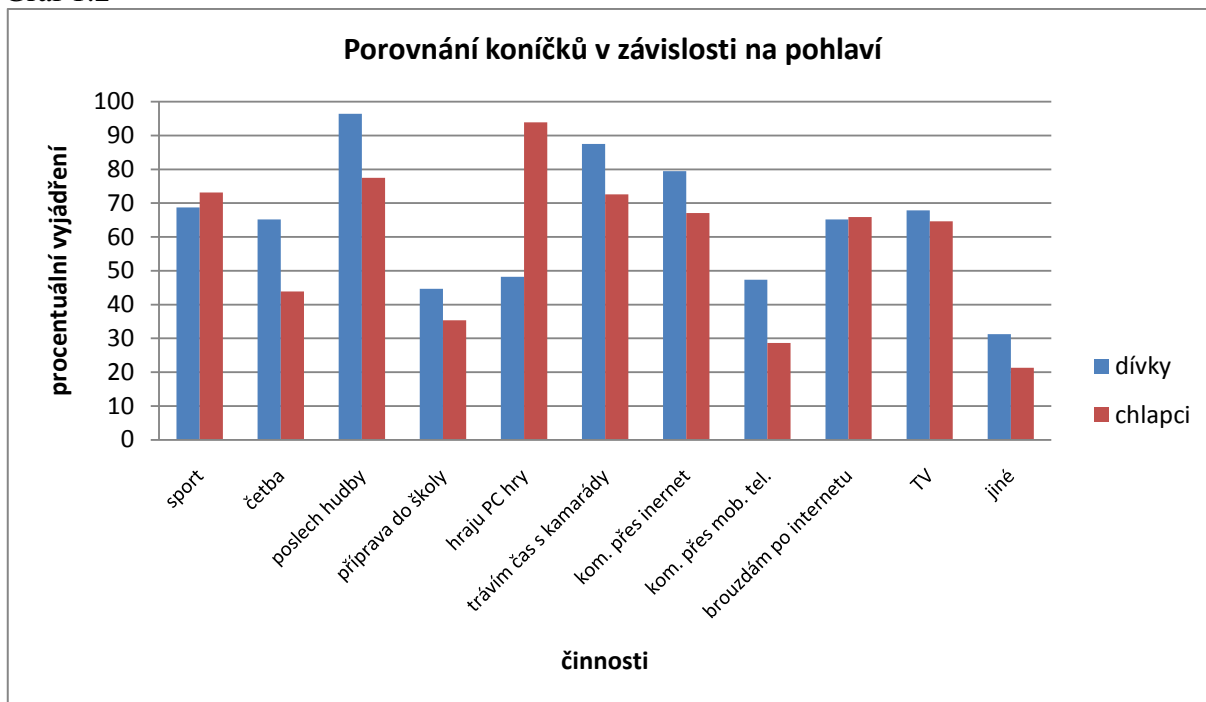
Graf 1.1



Z tohoto grafu je patrné, že velké procento dospívajících tráví čas hraním počítačových her nebo na internetu, ať už „bezcílným“ bloumáním po internetových stránkách nebo komunikací zprostředkovanou tímto médiem. Podobně hojně je zastoupen sport a volný čas trávený s přáteli. Nejvíce mladých uvedlo, že v době volna poslouchá hudbu.

I přes to, že dnes je počítač nedílnou součástí života mladých lidí, je pro mě velmi pozitivním zjištěním, že ostatní záliby nejsou, díky tomuto fenoménu, odsouvány do pozadí. Přípravě do školy se věnuje podstatně méně dotazovaných. Nemyslím si však, že na to má výrazný vliv počítač a možnosti, které přináší. Jistě existují jedinci, kteří právě kvůli hraní počítačových her školní povinnosti zanedbávají, nicméně nelze říci, že to musí být pravidlem.

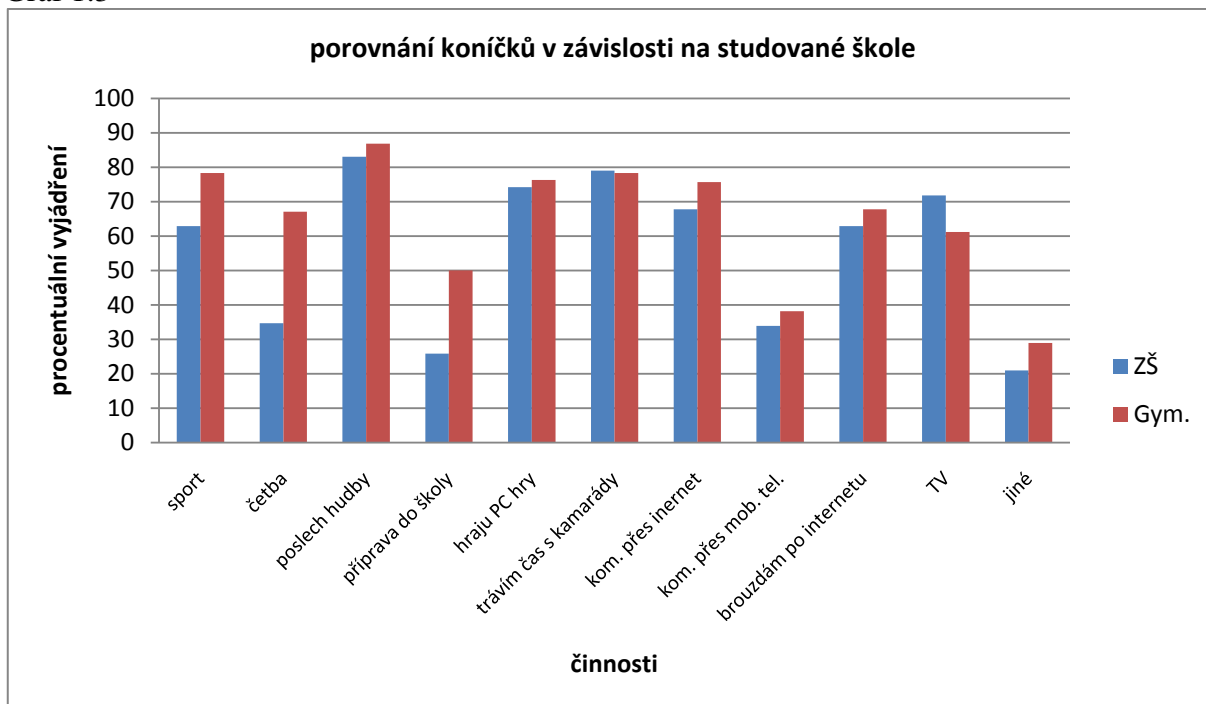
Graf 1.2



V oblastech, které byly pro mé šetření důležité, tedy hraní počítačových her a činnosti spojené s internetem, spatřuji velké rozdíly mezi dívkami a chlapci. Výrazně více chlapců než dívek uvedlo jako svůj koníček hraní počítačových her. Komunikaci prostřednictvím internetu mají zase o něco více v oblibě dívky. Brouzdání po internetu jsou u obou pohlaví považovány za zálibu velmi vyrovnaně. Ostatní zájmy se vyskytují u obou pohlaví s podobnou četností. Snad jen v oblasti četby je patrný rozdíl. Dívky považují četbu za hobby. Zároveň také mají větší potěšení z komunikace mobilním telefonem.

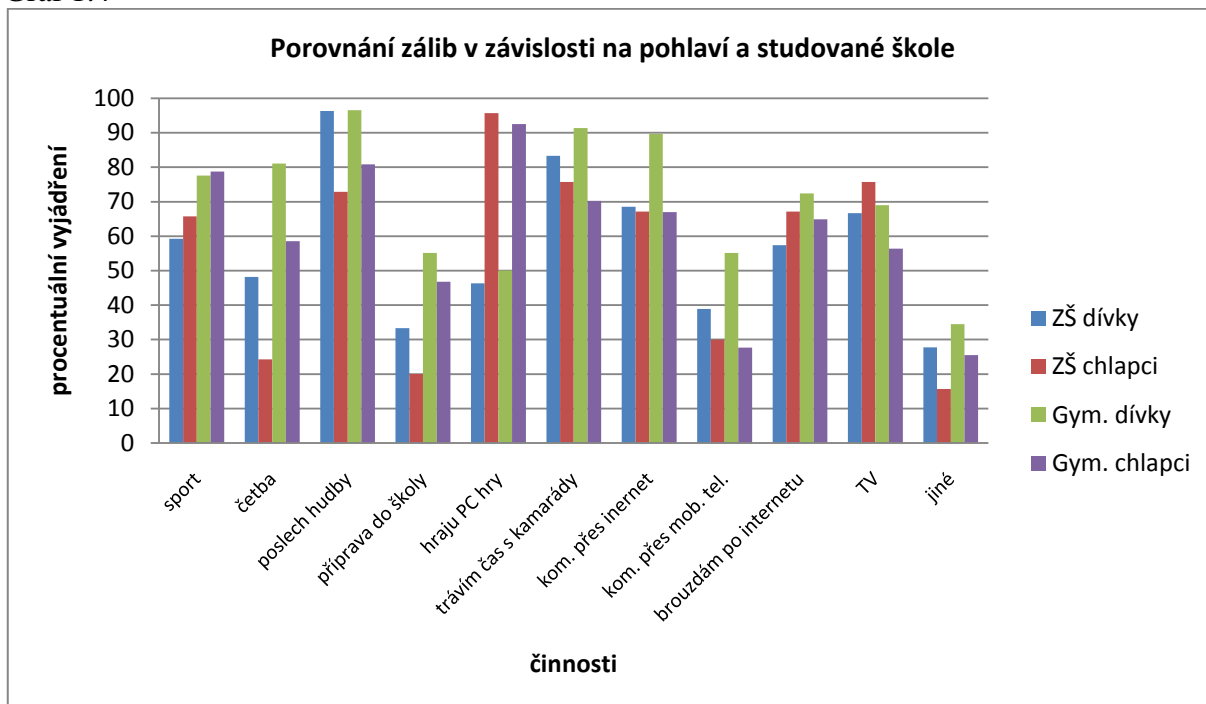
Rozdíly jsou v zálibách popisovaných v možnosti „jiné“. Dívky nejčastěji uváděly tanec, hru na hudební nástroj a kresbu. Kdežto chlapci raději modelaří, rybaří, střílejí, zabývají se auty. Jako častou zálibu prezentovali také šikanu sourozenců a masturbaci.

Graf 1.3



Zda mají jiné zájmy žáci základní školy (dále jen žáci) a studenti gymnasií (dále jen studenti) nezávisle na pohlaví znázorňuje tento graf. Markantnější rozdíly lze spatřit hlavně v oblasti četby a přípravy do školy, kde jasně dominují gymnasisté. Věnují této činnosti podstatně více času než žáci. V oblasti komunikačních technologií jsou na tom oba porovnávané vzorky velmi podobně.

Graf 1.4

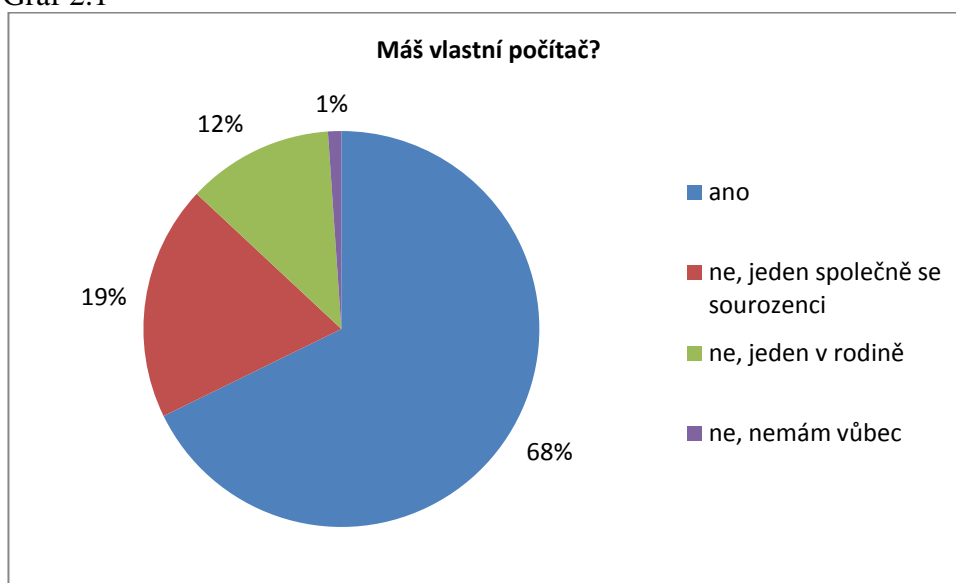


Rozdělila jsem zkoumaný vzorek do čtyř kategorií v závislosti na pohlaví a na studované škole, aby bylo patrné, jak se odlišují preference zálib, jak mezi dívkami navštěvující ZŠ a gymnasium, tak mezi chlapci. A zároveň, aby bylo možné porovnat všechny tyto skupiny dohromady.

Zaměřím se na oblast týkající se počítačů. Již v grafu 1.2 bylo ukázáno, že více dívek než chlapců považuje za zálibu komunikaci přes internet. Zde je jasné, že tuto činnost preferují hlavně studentky gymnasií. Kdežto počítačové hry, jako svůj zájem, považuje téměř stejné procento chlapců, nezávisle na studované škole. Stejně to je i u dívek.

### Otázka č. 2 – Máš vlastní počítač?

Graf 2.1



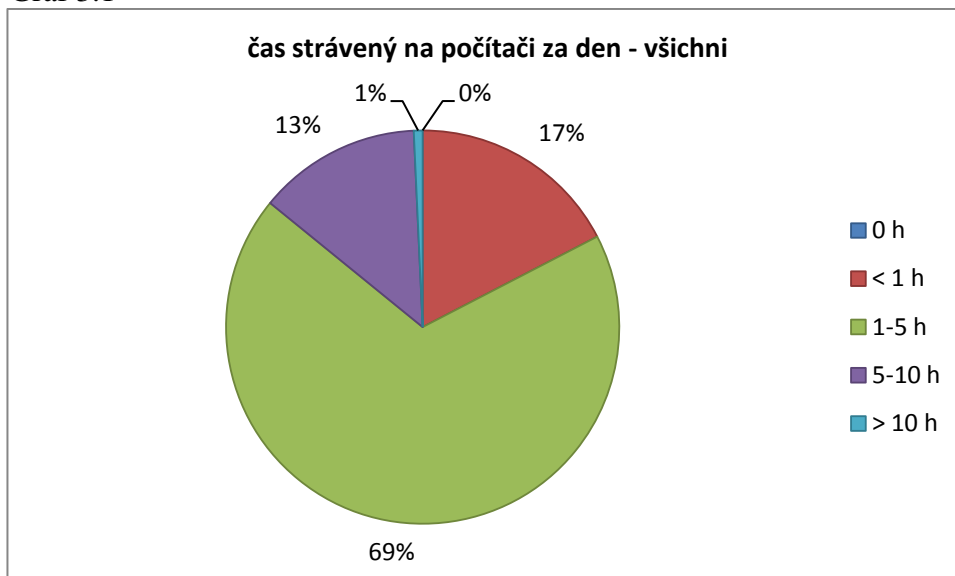
Tento graf zcela jasně poukazuje na to, že v dnešní době vlastní počítač opravdu téměř každý. Ti, co počítač nemají, ho většinou sdílejí se sourozenci nebo s celou rodinou, tzn. že k němu mají dobrý přístup. Pouze jedno procento počítač nevlastní ani nesdílí s nikým z domácnosti.

### Otázka č. 3 – Kolik hodin denně trávíš u počítače?

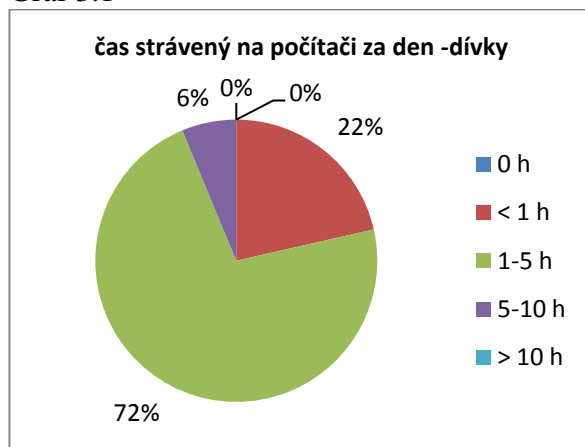
Nejprve jsem zjišťovala, kolik času věnují každý den dospívající počítači. Poté jsem zhodnotila každou skupinu (dívkami, chlapci, základní škola, gymnasium) samostatně.



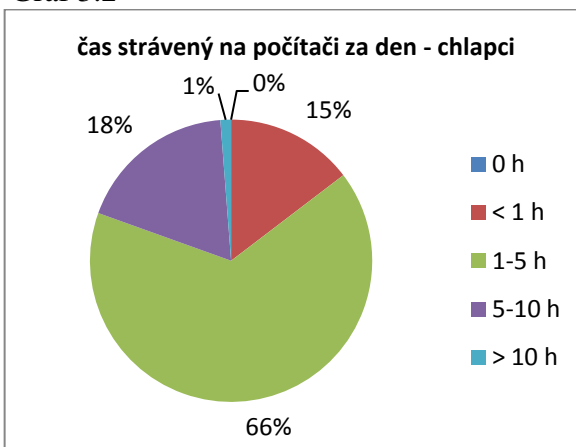
Graf 3.1



Graf 3.1

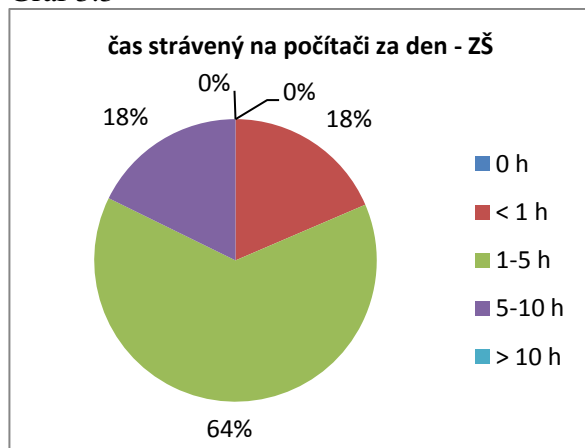


Graf 3.2

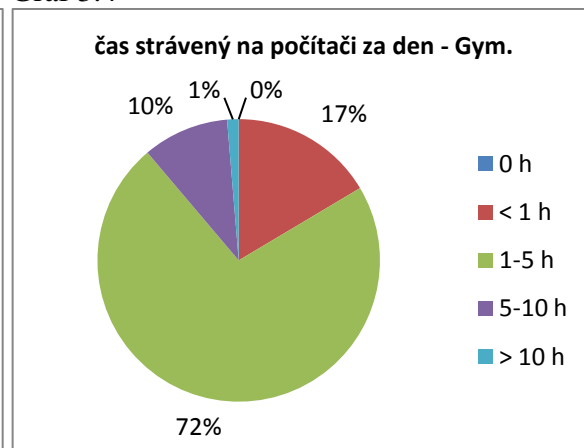


Všichni tráví na počítači každý den minimálně nějaký čas. Možnost 0 hodin nevedl nikdo. Nejvíce dětí staršího školního věku stráví denně u počítače dobu v rozmezí 1-5 hodin a to bez ohledu na to, zda se jedná o dívky či chlapce. Rozdíly mezi nimi jsou patrné v době nad 5 hodin, kdy třikrát více chlapců sedí u počítače 5-10 hodin denně. Možnost nad 10 hodin uvedlo pouze jedno procento chlapců.

Graf 3.3



Graf 3.4



Z grafů nevyplývá souvislost mezi dobou strávenou na počítači a studovanou školou. Rozdíly nejsou nikterak výrazné.

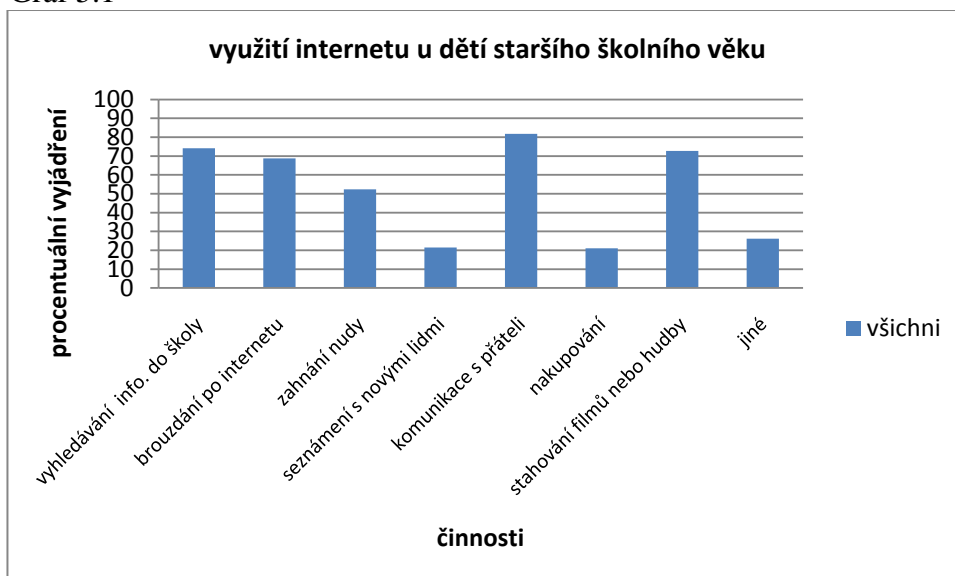
#### Otázka č. 4 – Využíváš internet?

Na tuto otázku, jak jsem předpokládala, všichni respondenti odpověděli kladně. To potvrzuje to, že v dnešní době je internet úplně běžnou věcí. Je všudypřítomný. Není něčím nadstandardním, jak tomu ještě před pár lety bylo. Je třeba mít na paměti, že internet není, jak jsem zmiňovala v teoretické části, pouze „pomocníkem“, ale může přinášet i problémy.

#### Otázka č. 5 – Za jakým účelem internet využíváš?

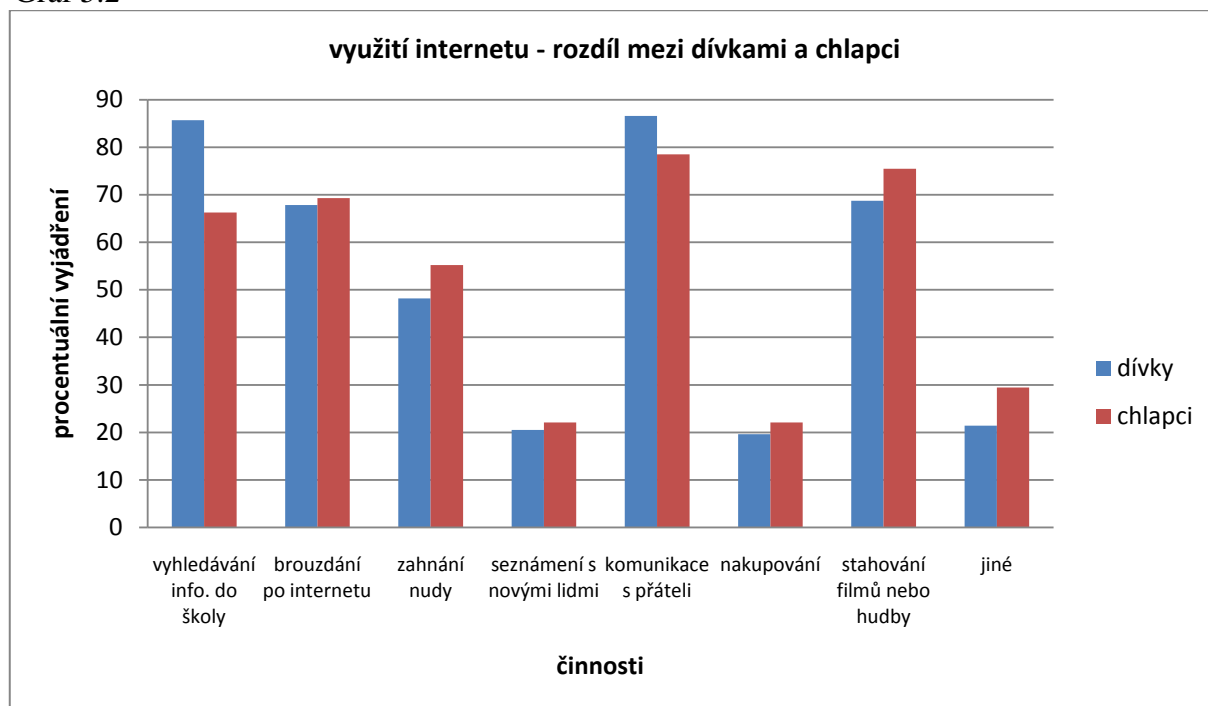
V rámci této otázky byla možnost označit více odpovědí zároveň, proto součty neodpovídají 100%. Jeden respondent odpověď nevedl.

Graf 5.1



Nejvíce respondentů odpovědělo, že internet jim slouží jako prostředník ke komunikaci s přáteli, pravděpodobně s těmi, které znají z reálného života, protože k seznámení s novými lidmi ho využívá „pouze“ něco málo přes dvacet procent. Hojně se objevovaly i odpovědi, že stahují filmy nebo hudbu, vyhledávají informace do školy a brouzdají po internetu.

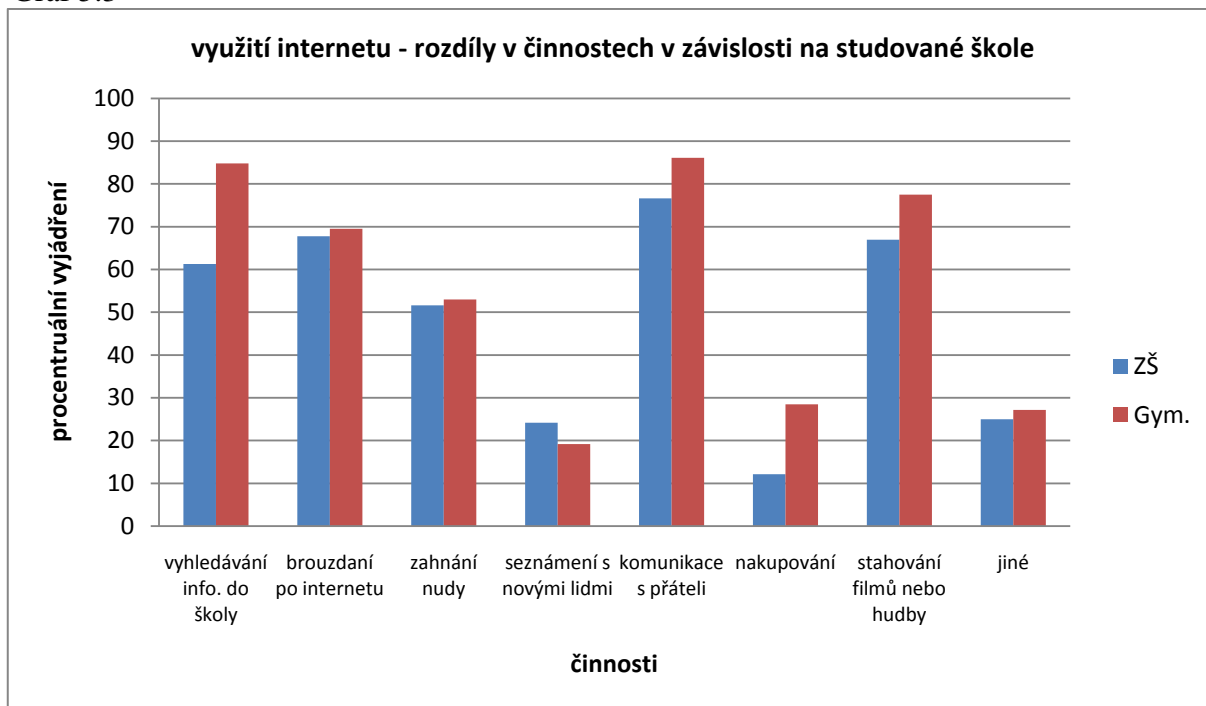
Graf 5.2



Dívky více používají internet k vyhledávání informací potřebných do školy. Také se zde opět potvrzuje, že více komunikují prostřednictvím internetu. Jinak jsou rozdíly nepatrné. Snad jen, že chlapci internetem častěji zahánějí nudu. A o něco málo více stahují filmy a hudbu. Výrazný rozdíl spatřuji v internetových aktivitách, které byly uvedeny v rámci možnosti „jiné“. Jmenovat budu pouze ty s největší četností výskytu. U dívek se nejčastěji objevovala odpověď facebook<sup>272</sup> a poslech hudby, kdežto chlapci hrají na internetu hry a koukají na porno.

<sup>272</sup> Facebook je sociální systém. Umožňuje vytvoření virtuálních komunit. Prostřednictvím Facebooku spolu lidé komunikují, sdílejí zážitky, fotografie... Přístupný je pro starší 13 let.

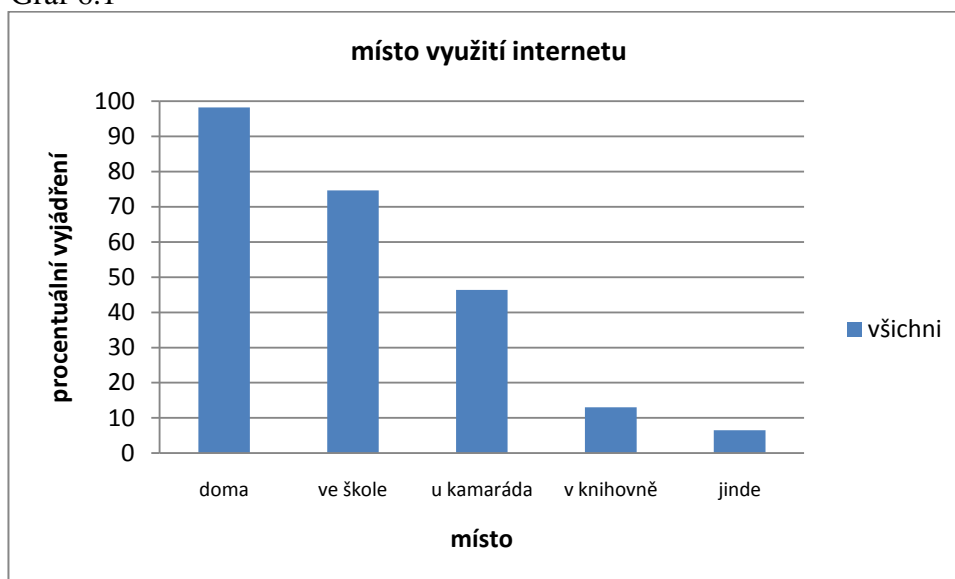
Graf 5.3



Při srovnání základní školy a gymnasia je nejmarkantnější rozdíl ve vyhledávání informací sloužících ke studiu. O více než 20% gymnasistů uvedlo, že internet využívají právě k této činnosti. Myslím, že tato odpověď není překvapivá a dala se předpokládat. Studenti také více nakupují přes internet, stahují filmy a hudbu a komunikují s přáteli. Na druhou stranu žáci se více seznamují na internetu s novými lidmi. V ostatních oblastech využívá internet přibližně stejné procento dětí jak ze základních škol, tak z gymnasií.

#### Otázka č. 6 – Kde všude internet využíváš?

Graf 6.1



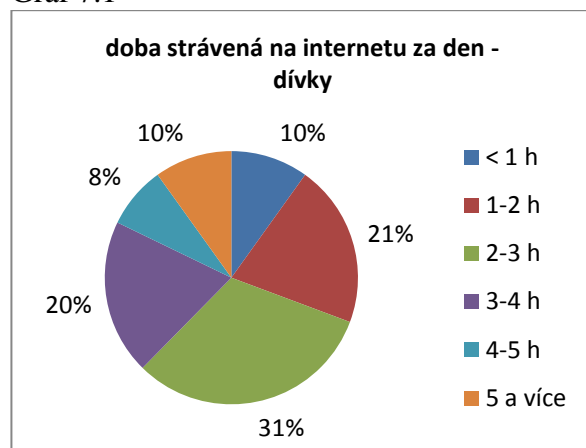
Místo, kde se dospívající nejčastěji připojují k internetu je domov, což opět dokládá to, že internet je naprosto běžnou, téměř ve všech domácnostech dostupnou věcí. Přístupnost k internetu je snad v každé škole. Využívá ji přes 70% dotazovaných. Překvapilo mě, že možnost připojení k internetu v knihovně využívá celých 13% dospívajících. Předpokládala bych číslo mnohem nižší vzhledem k dostupnosti připojení v domácnostech a ve školách. Jako jiná místa, kde internet využívají, se nejčastěji objevovaly odpovědi - všude kde je Wi-Fi<sup>273</sup>, u příbuzných, na chalupě, na mobilním telefonu.

U této otázky mi nepřipadá důležité porovnávat jednotlivé skupiny mezi sebou, vzhledem k tomu, že ve všech jsou výsledky velmi podobné.

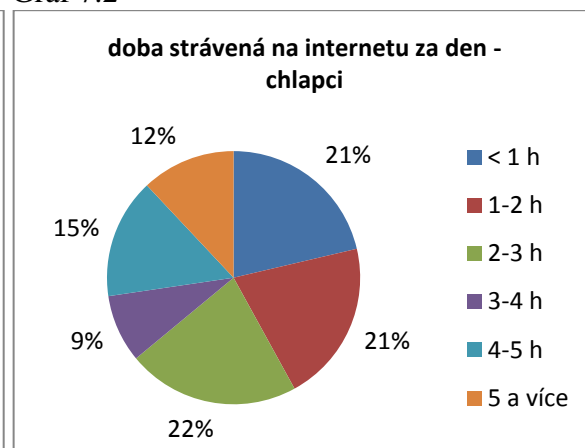
### Otázka č. 7 – Kolik času denně věnuješ internetu?

Na tuto otázku 26 respondentů z celkového počtu neodpovědělo.

Graf 7.1



Graf 7.2



Stanovila jsem několik časových kategorií, vždy v rozsahu jedné hodiny (vyjma poslední) a jednotlivé odpovědi přiřazovala do těchto kategorií.

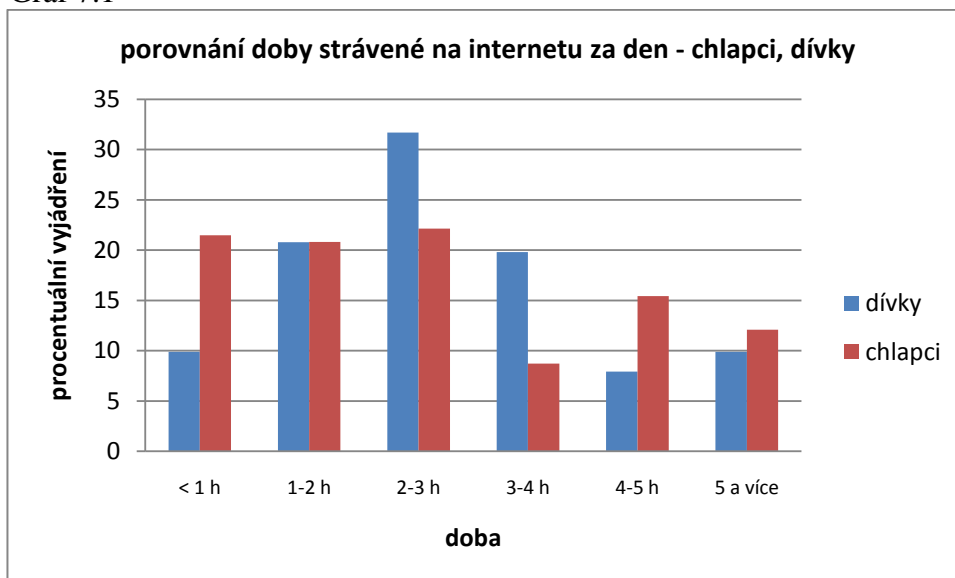
Grafy vyjadřují dobu strávenou dívkami a chlapci online. Každá skupina je posuzována samostatně.

Z dívek uvedlo pouze 10%, že doba strávená na internetu nepřesáhne 1 hodinu. To je ovšem v rozporu s odpověďmi na otázku č. 3, kdy se ptám, kolik hodin denně stráví u počítače. K odpovědi – do jedné hodiny – se přihlásilo celých 22% dotazovaných. Z toho vyplývá, že 12% dívek na internetu stráví více času než u počítače, což je prakticky nemožné. Domnívám se, že v rámci těchto otázek došlo k nedorozumnění a některé dívky dobu věnovanou internetu nezahrnovaly, jako čas strávený u počítače, pod kterým si možná

<sup>273</sup> Wi-Fi jsou sítě využívané k bezdrátovému připojení zejména k internetu. Na mnoha místech jsou volně přístupné.

představí psaní seminárních prací do školy nebo něco podobného. U chlapců je tento rozdíl také, ale pouze v 6%. Při porovnání ostatních kategorií se stejnou otázkou, jak u chlapců, tak u dívek, se tyto odchylky vyskytují, ovšem v nižší míře.

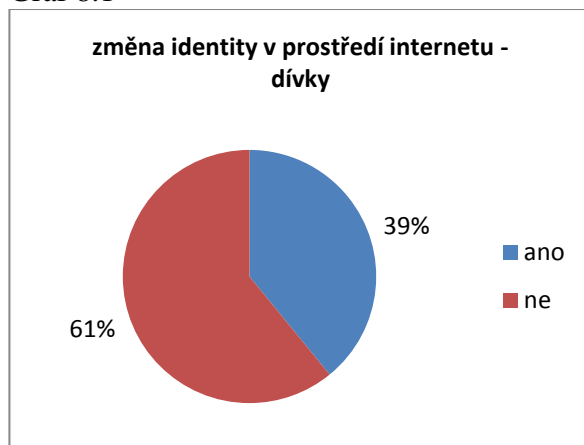
Graf 7.1



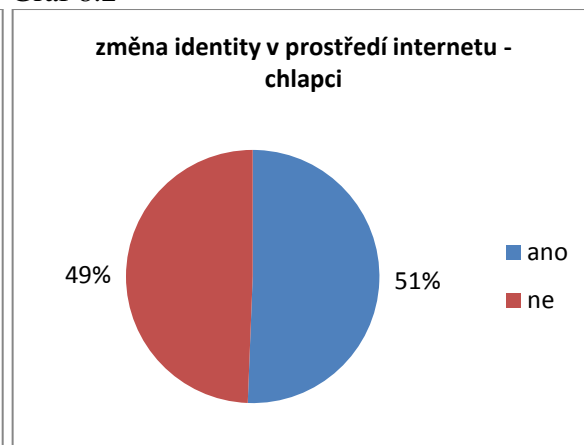
V tomto grafu jsou porovnání dívky a chlapci v závislosti na tom, kolik času věnují denně internetu. Ukázalo se, že do jedné hodiny stráví na internetu více než o polovinu méně dívek než chlapců. Dívky jednoznačně dominují v kategoriích od 2-3 a od 3-4hodin. Tento poměr se obrací u vyššího počtu hodin strávených online.

Otázka č.8 – **Změnil sis někdy na internetu identitu?**

Graf 8.1



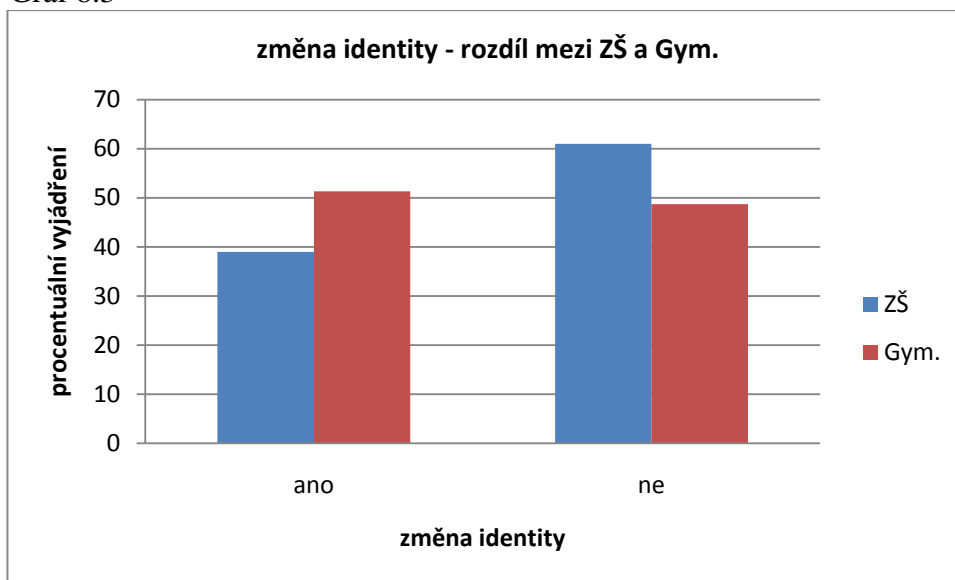
Graf 8.2



Touto otázkou jsem chtěla zjistit, zda si pubescenti někdy v životě změnili na internetu, v prostředí, které k tomu přímo vybízí, svou identitu. Zda tak činí pravidelně,

či to vyzkoušeli pouze jednou, nebylo relevantní. Pro kladnou odpověď byla stanovena podmínka – změna identity alespoň jedenkrát v životě. Odpověď neuvvedlo 6 respondentů. Dívky svou identitu změnily pouze v necelých 40%, z chlapců to vyzkoušelo 51%, což je pro mě překvapivé. Očekávala bych, že právě v adolescenci budou inklinovat k experimentování s identitou, neboť pro tuto vývojovou fázi je typické hledání vlastní identity. Předpokládala jsem, že k tomu budou využívat virtuální svět, neboť je to podle mého názoru jednodušší a hlavně z toho vyplývají menší rizika než z experimentování v realitě. Má hypotéza - H1: Pro děti staršího školního věku je běžné měnit v anonymním prostředí internetu svou identitu. Předpokládám, že to vyzkoušela většina pubescentů. - se tedy nepotvrdila.

Graf 8.3



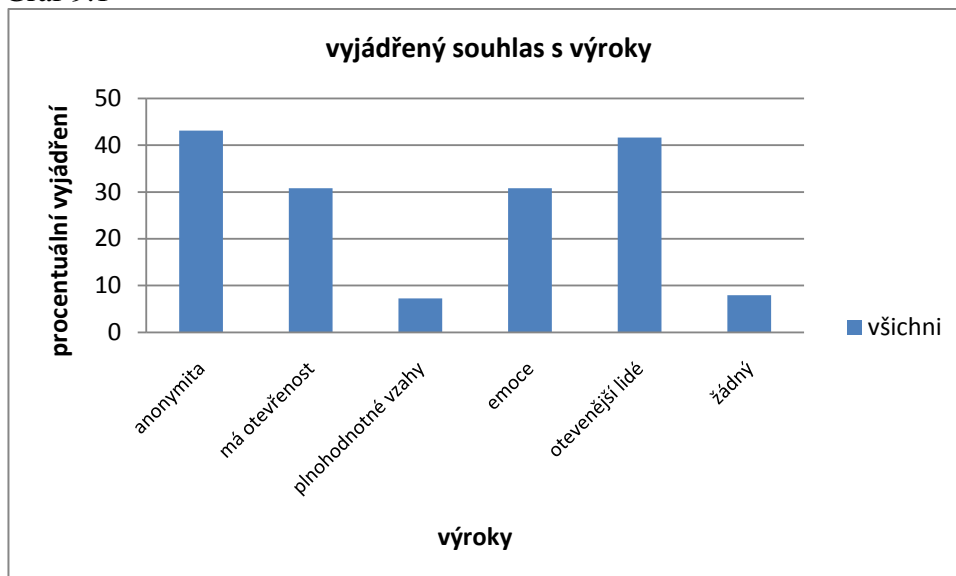
Studenti uváděli oproti žákům častěji, že mají zkušenost se změnou identity v prostředí internetu.

#### Otázka č. 9 – Se kterými výroky souhlasíš?

Uvedla jsem pět výroků. Respondenti měli označit všechny, se kterými souhlasí.

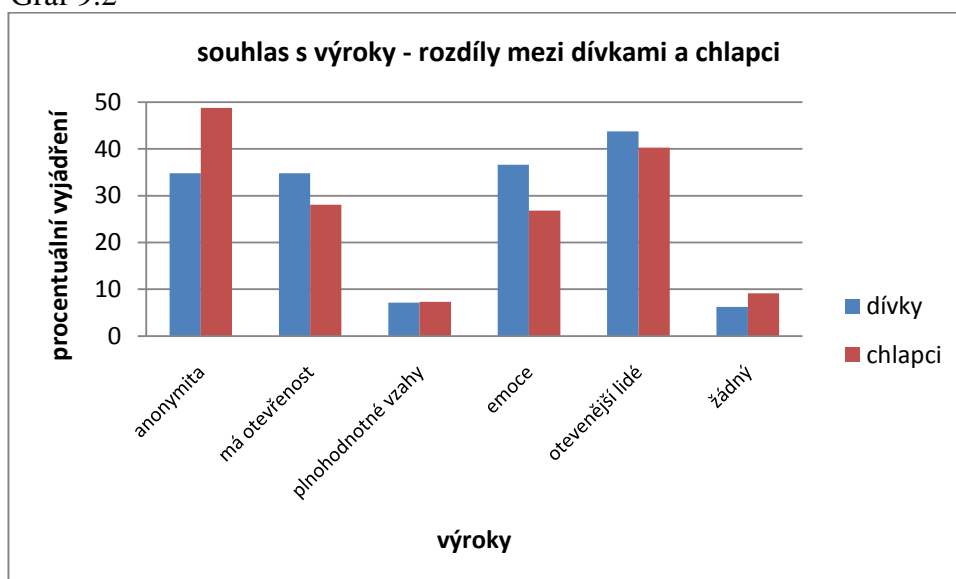
- anonymita v prostředí internetu je pro mě pozitivní
- při komunikaci na internetu jsem otevřenější než při komunikaci tváří v tvář
- vztahy, které vznikly v prostředí internetu, považuji za plnohodnotné
- v prostředí internetu snadněji vyjadřuji své emoce než v reálu
- lidé na internetu jsou celkově otevřenější, více se odhalují

Graf 9.1



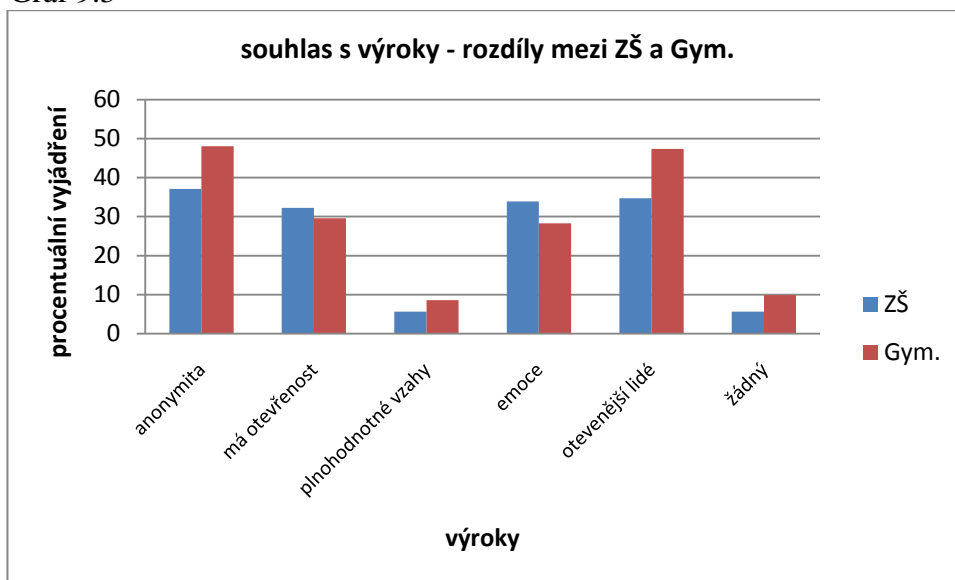
Mezi dětmi staršího školního věku nejčastěji panuje názor, že anonymita v prostředí internetu je pro ně přitažlivá, vnímají ji jako pozitivní a že lidé komunikující prostřednictvím internetu jsou otevřenější, jsou ochotni sdělit o sobě více informací. V obou případech to uvedlo přes 40% dotazovaných. Ale pouze 31% má pocit, že oni sami jsou při online komunikaci otevřenější než při komunikaci probíhající tváří v tvář. To znamená, že více dospívajících vnímá větší otevřenost ostatních, vlastní si však připouštět nemusí. Necelých 8% považuje vztahy vzniklé v anonymním prostředí internetu za plnohodnotné. Pokud respondenti neoznčili ani jednu z nabízených odpovědí (což bylo 8%), předpokládám, že se nepřiklání ani k jednomu z těchto výroků.

Graf 9.2





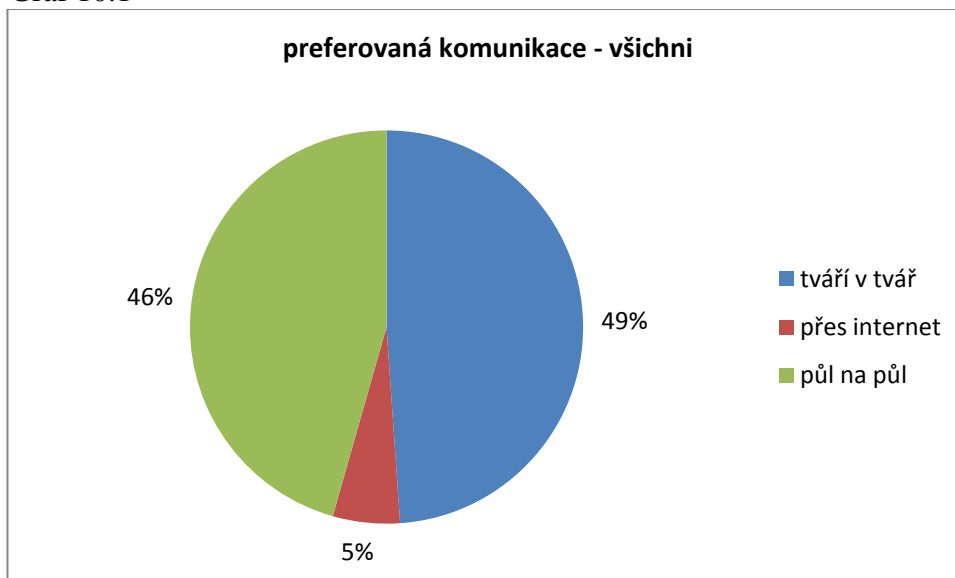
Graf 9.3



Z předchozích grafů vyplývá, že anonymitu v prostředí internetu kladně hodnotí více chlapců než dívek a více gymnasistů nežli žáků základních škol. S ostatními výroky souhlasí více dívek, vyjma jednoho, který vidí vztahy vzniklé ve virtuálním prostředí stejně hodnotné, jako vztahy z reálného života. S tím souhlasí stejné procento dívek i chlapců. Oproti středoškolákům má o více než 5% žáků základních škol pocit, že na internetu je jednodušší vyjádřit své emoce a zároveň o téměř 13% méně z nich vnímá u ostatních větší míru otevřenosti, odhalení.

#### Otázka č. 10 – Jaký druh komunikace preferuješ?

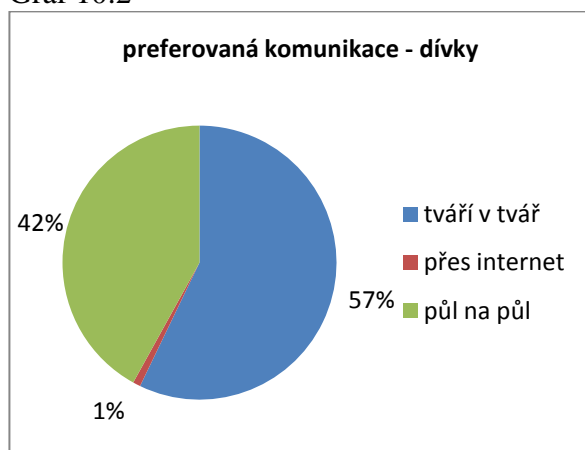
Graf 10.1



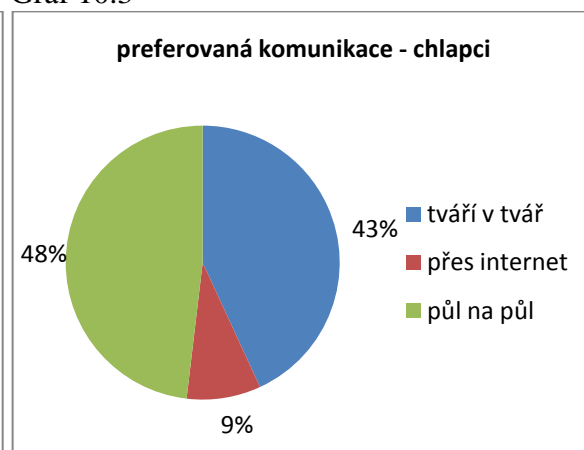
Odpověď neuvedli 4 ze všech dotazovaných.

V rámci této otázky mohli respondenti volit ze tří nabízených možností ohledně způsobu komunikace, který preferují. Buď je to komunikace probíhající tváří v tvář nebo komunikace prostřednictvím internetu. Třetí možností bylo, že neupřednostňují ani jeden, vyhovují jim oba stejně. Z grafu je patrné, že nejvíce dospívajících, i když jen o málo, upřednostňuje komunikaci při osobním setkání (49%). O pouhých 3% méně uvedlo, že jim oba způsoby komunikace vyhovují stejně. Pro mě překvapivě celých 5% raději využívá komunikace ve virtuálním prostředí než té osobní. Má hypotéza - H2: Předpokládám, že více než 50% dospívajících preferuje komunikaci tváří v tvář – se nepotvrdila.

Graf 10.2

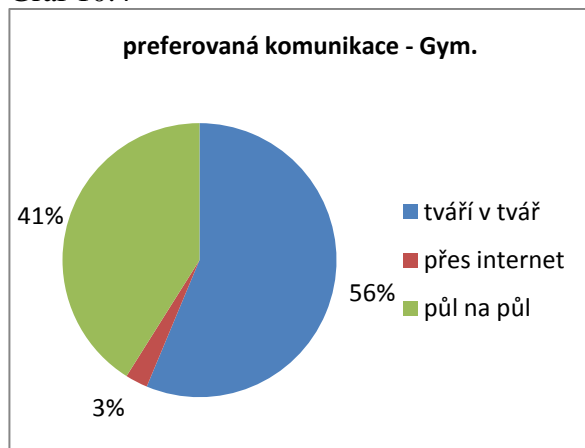


Graf 10.3

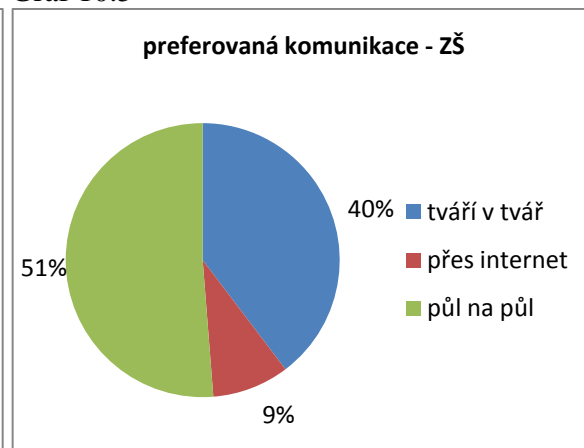


Rozdíly v preferované komunikaci mezi dívkami a chlapci jsou z uvedených odpovědí patrné. Online komunikaci upřednostňuje rozhodně více chlapců než dívek. Naopak je tomu u komunikace uskutečňované tváří v tvář.

Graf 10.4



Graf 10.5



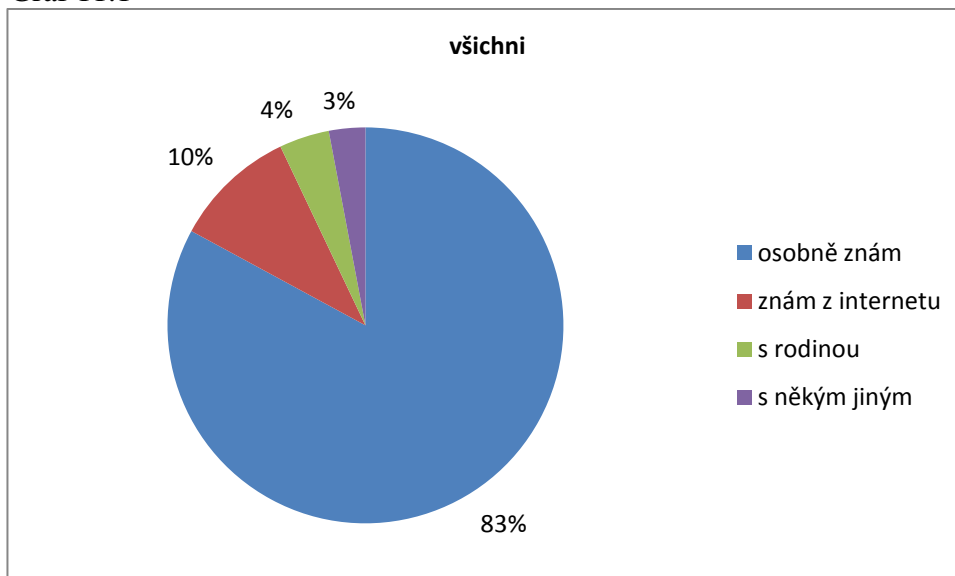
Dále jsem zjišťovala, zda je upřednostňovaný způsob komunikace závislý na studované škole. Ukázalo se, že celých 56% studentů preferuje komunikaci tváří v tvář. To je o 13% více než u žáků. Jen 3% studentů raději komunikuje přes internet, z žáků tuto odpověď uvedlo 9%. Ostatním připadají oba způsoby komunikace rovnocenné. Rozdíly mezi gymnasisty a žáky je patrný.

#### Otázka č. 11 – S kým komunikuješ prostřednictvím internetu nejčastěji?

Chtěla jsem zjistit, s kým komunikují děti staršího školního věku na internetu nejčastěji. Proto jsem požadovala, aby zvolili pouze jednu z nabízených možností (nejčastěji komunikují s: kamarády, které osobně znám; s kamarády, se kterými jsem se seznámil na internetu; s rodinou). Pokud ani jedna z nich neodpovídala skutečnosti, měli prostor k tomu, uvést s kým.

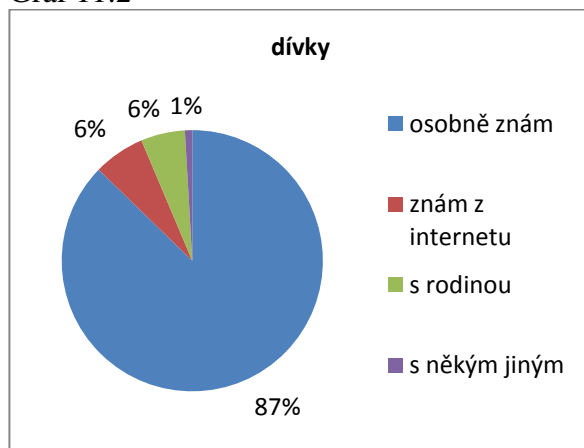
Odpověď nevedlo 7 dotazovaných.

Graf 11.1

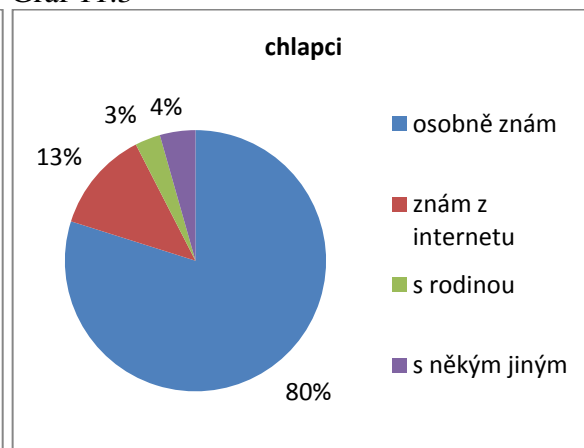


Jednoznačně nejvíce dospívajících internet využívá jako prostředek komunikace s přáteli, které osobně zná. Ostatní možnosti jsou v porovnání s touto zastoupeny jen málo. Pět respondentů uvedlo, že nekomunikují s nikým. Objevila se i odpověď, že komunikují s obchodní společností a záchranou stanicí pro zvířata.

Graf 11.2



Graf 11.3

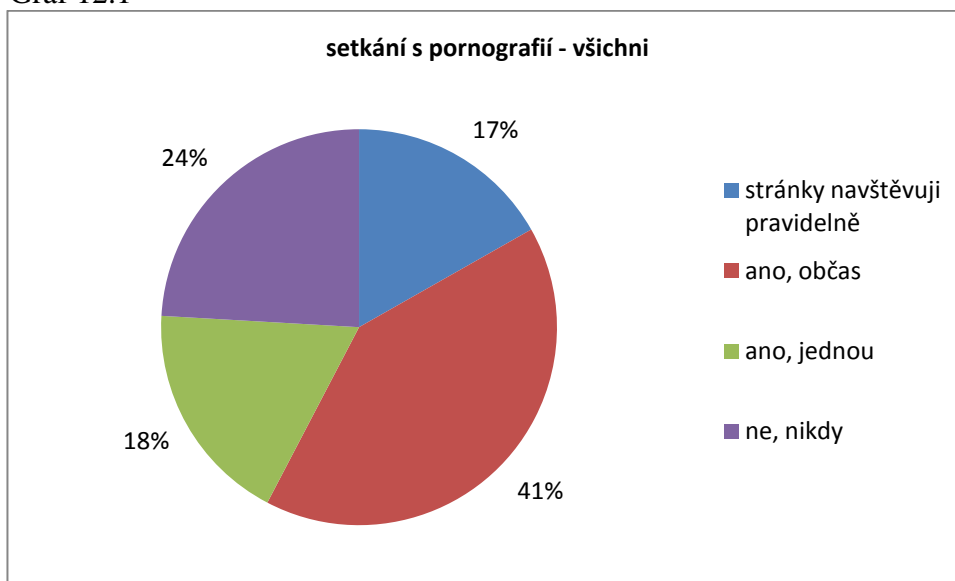


U dívek i chlapců se odpovědi vyskytovaly s podobnou četností. U obou skupin převažuje komunikace se známými. Více chlapců komunikuje s lidmi, které poznali v prostředí internetu, kdežto dívky častěji uváděly, komunikaci s rodinou.

Při porovnání odpovědí uvedených žáky základních škol a studenty gymnasií, jsem nezjistila výrazné rozdíly.

## Otázka č. 12 – Setkal ses někdy na internetu s pornografií?

Graf 12.1

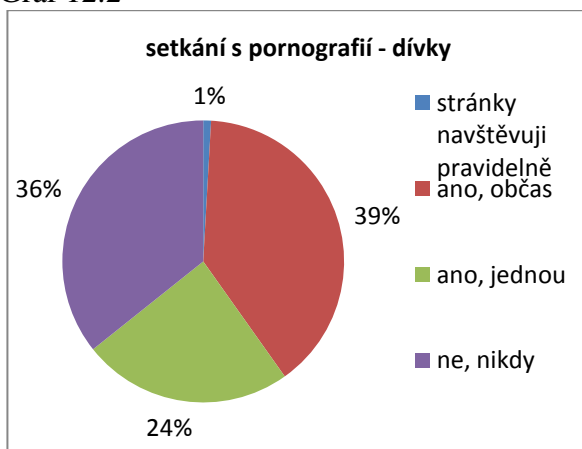


Na tuto otázku neodpověděli 2 respondenti.

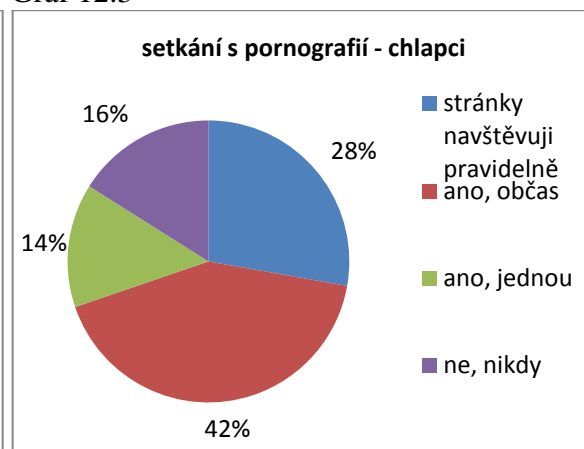
76% dospívajících se již setkala na internetu s pornografií. Z toho 41% více než jedenkrát, 17% dokonce stránky s touto tematikou navštěvuje pravidelně. Pouze 24% uvedlo, že pornografií na internetu neviděli nikdy. Četnost jednotlivých uvedených možností se liší u dívek a u chlapců viz. graf 12.2, 12.3.

Ani zde se má hypotéza – H3: Myslím si, že 80% dětí se alespoň jedenkrát setkali na internetu s pornografií. – nepotvrdila.

Graf 12.2



Graf 12.3



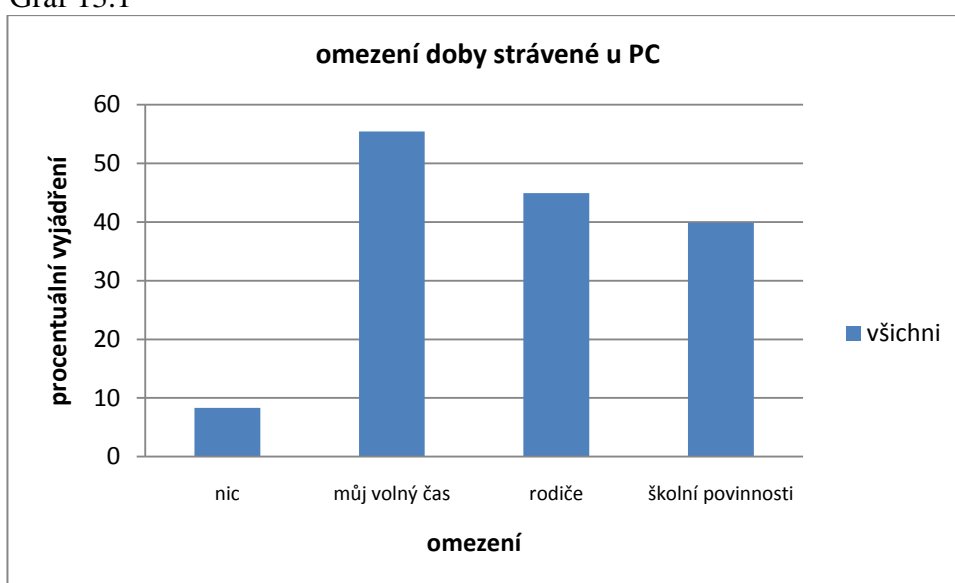
Patrné jsou odlišnosti zvláště u odpovědí, které stojí na opačných pólech. Stránky pravidelně navštěvuje o 27% více chlapců než dívek. Opačně je tomu v případě, že se na internetu s pornografií nesetkali nikdy. Tuto odpověď uvádí o 20% více dívek.

Z výsledků jsem také zjistila, že pravidelně pornografické stránky navštěvuje více gymnastů než žáků ZŠ. Rozdíl mezi nimi je 13%. Naopak odpověď, která značí, že se s pornografií nepotkali, označilo o 9% méně studentů.

### Otázka č. 13 – Omezuje tě někdo nebo něco v době strávené u počítače?

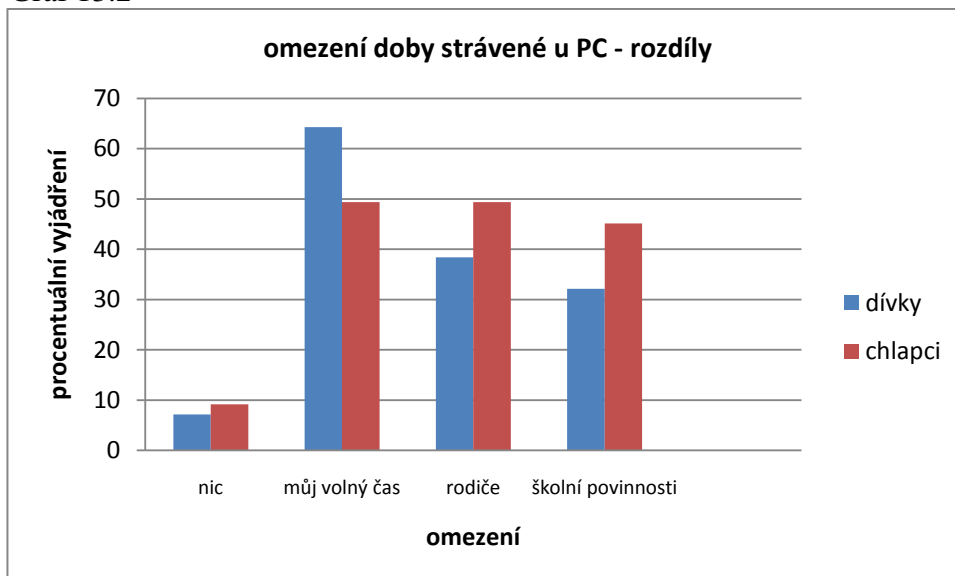
Zde bylo možné označit více odpovědí.

Graf 13.1



Na otázku „Omezuje tě někdo v době strávené na počítači?“ nejčastější odpovědí bylo, že volný čas, že počítač není jejich jedinou zálibou. Mají i jiné koníčky. Necelých 50% je omezováno rodiči. 40% označilo, že co je omezuje, jsou školní povinnosti. Pouze 8% uvedlo, že nejsou omezováni ničím.

Graf 13.2



Dívky častěji uváděly, že jsou omezovány jinými zálibami, kdežto chlapci rodiči a školními povinnostmi.

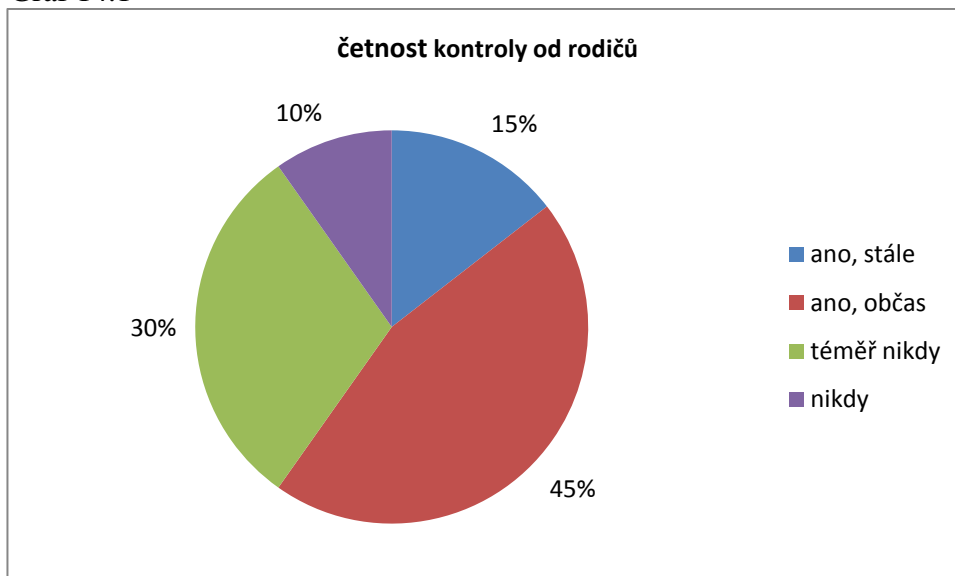
Při porovnání toho, co omezuje žáky a co studenty v době strávené na počítači jsem se zaměřila pouze na oblast školních povinností. Tuto odpověď uvedlo 34% žáků a 45% studentů.

#### Otázka č. 14 – Zajímají se tvoji rodiče o to, co na počítači děláš?

Tuto otázku jsem položila, protože je podle mého názoru důležité kontrolovat, zajímat se o to, co děti na počítači dělají, vědět k čemu ho využívají a to by měli dělat právě rodiče.

Neporovnávala jsem jednotlivé skupiny, protože se domnívám, že ani pohlaví respondentů ani škola, kterou studují, neovlivňuje míru kontroly od rodičů. Uvádím pouze četnost kontroly, kterou rodiče poskytují.

Graf 14.1

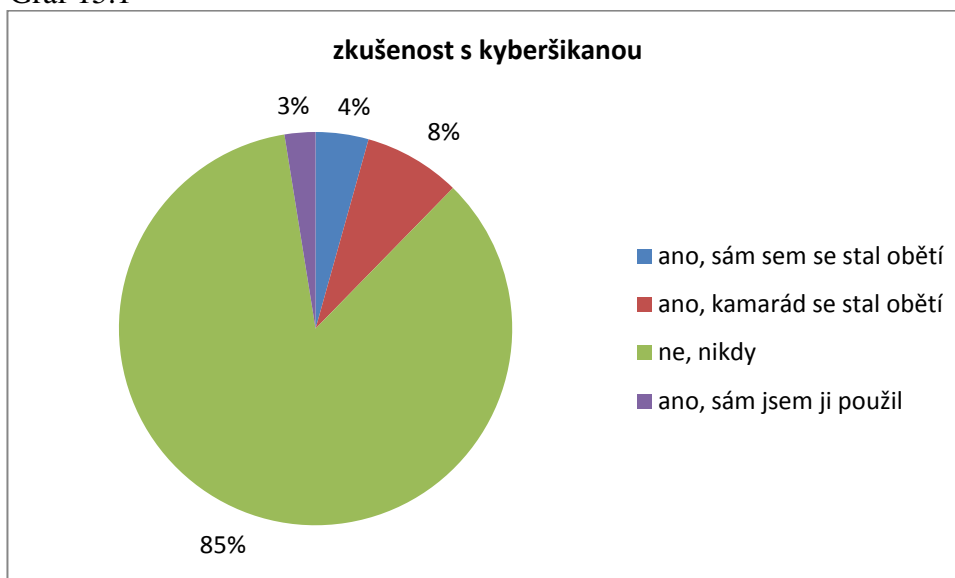


Z grafu je patrné, že téměř polovina (45%) rodičů kontroluje své děti alespoň občas. Větší míru kontroly udává 15% a menší 30%. 10% dětí není kontrolováno nikdy.

#### Otázka č. 15 – Setkal ses někdy s kyberšikanou?

V dnešní době se začíná hodně hovořit o „novodobém“ způsobu šikany – o kyberšikaně. Cílem této otázky je zjistit, kolik dospívajících s ní má zkušenost, ať už osobní, či zprostředkovanou přáteli.

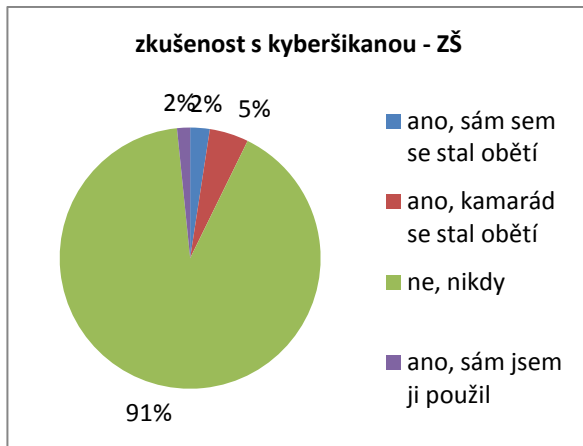
Graf 15.1



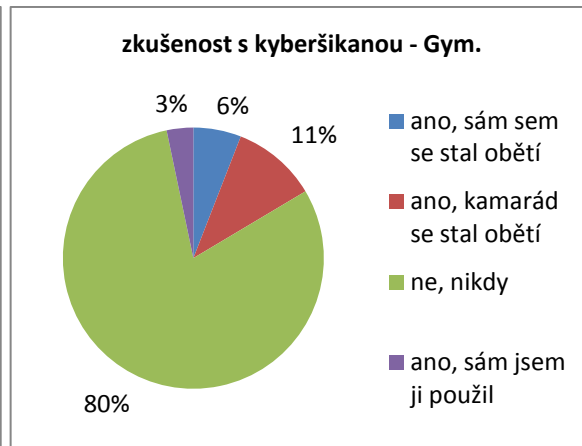
85% dospívajících se nikdy s kyberšikanou v žádné její podobě nepotkalo. Očekávala jsem, že se bude vyskytovat s větší četností.



Graf 15.2



Graf 15.3



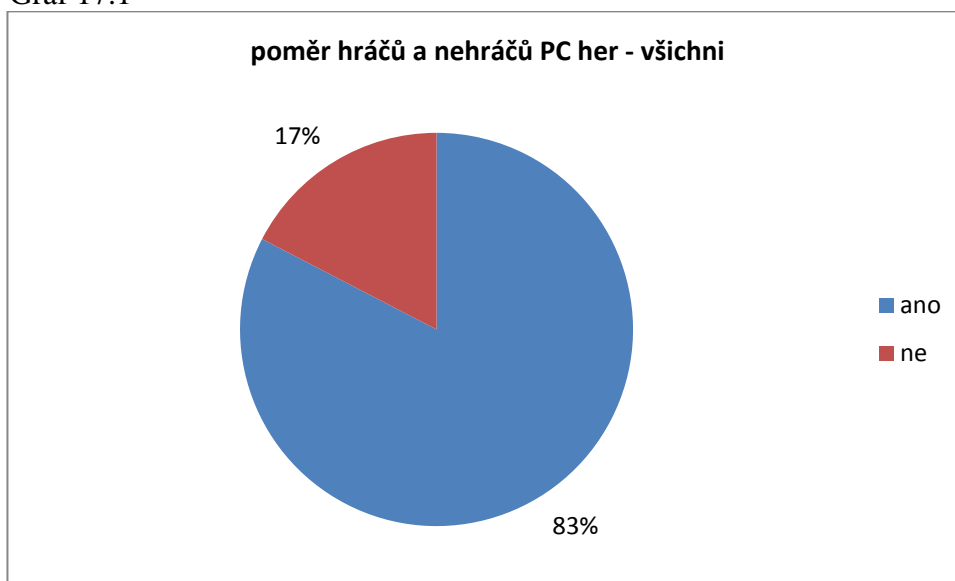
Uvádím i porovnání četnosti zkušeností s kyberšikanou v závislosti na studované škole. Gymnasisté s ní mají větší zkušenosti. Setkalo se s ní více studentů.

#### Otázka č. 16 – S jakým druhem kyberšikany ses setkal?

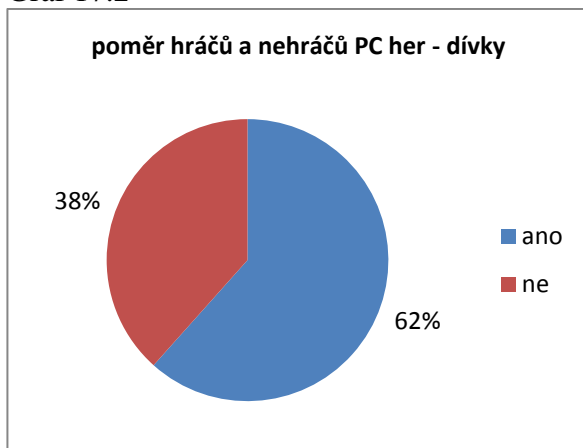
Na tuto otázku měli odpovídat pouze ti, kteří u předchozí otázky označili kladnou odpověď. Naprostá většina z nich ovšem odpověď neuvedla nebo uvedla, že o tom nechtějí hovořit, že mi tuto informaci nesdělí. Dále se s velmi podobnou četností objevovaly tyto odpovědi: natáčení, focení a posléze zveřejňování těchto materiálů na internetu; prostřednictvím facebooku – zveřejňované nepravdivé informace o oběti, zakládání skupin proti dané osobě; „SMS bomber“.

#### Otázka č. 17 – Hraješ počítačové hry?

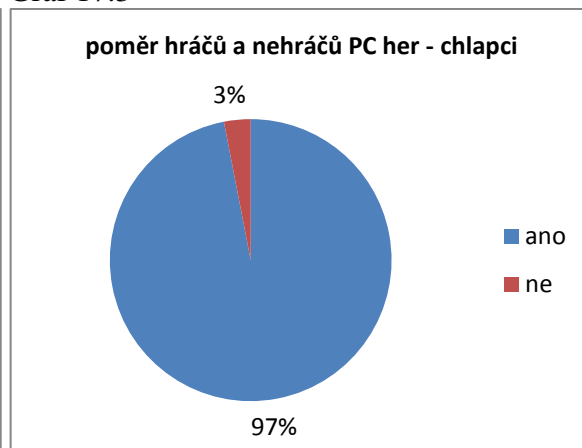
Graf 17.1



Graf 17.2



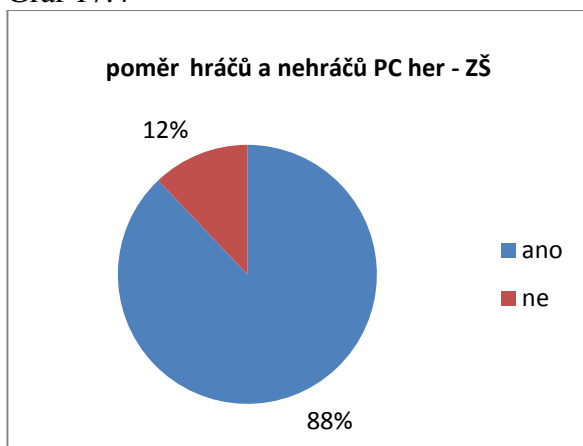
Graf 17.3



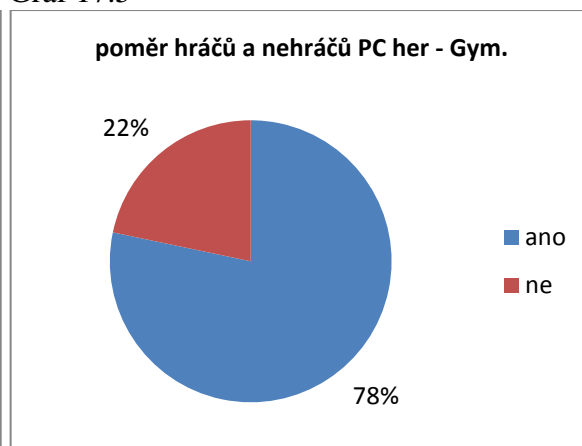
Celých 83% dospívajících propadlo kouzlu počítačových her. Z chlapců nehrají pouze 3%. Mezi dívkami nalezneme 38% nehrajících.

Tím se potvrdila moje hypotéza H4: Pohlaví ovlivňuje četnost hraní počítačových her. Více hráčů je mezi chlapci.

Graf 17.4



Graf 17.5



Na těchto grafech ukazují rozdíly v četnosti hraní mezi studenty a žáky. Hrám se věnuje o 10% více žáků.

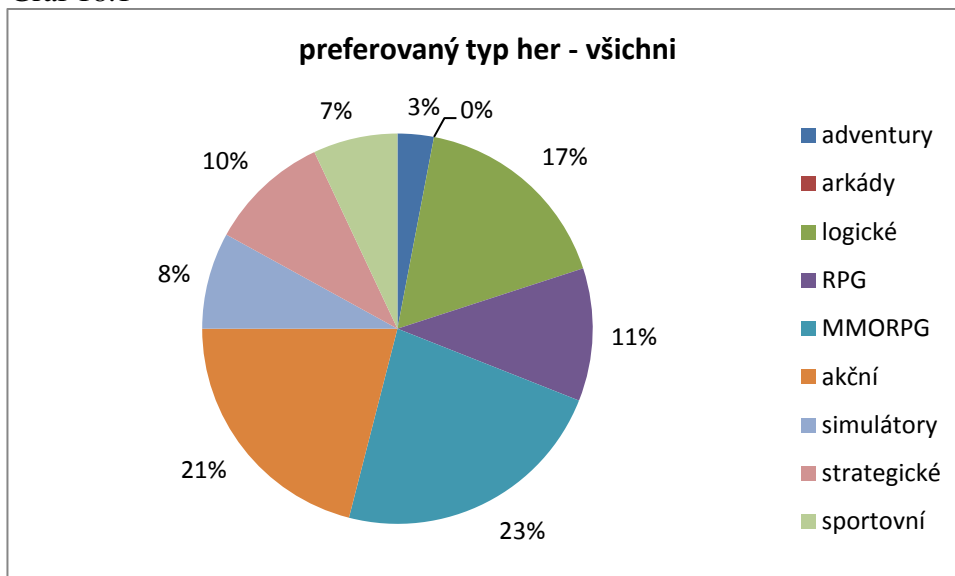
#### Otázka č. 18 – Jaký typ her preferuješ?

Zde odpovídali pouze hráči počítačových her, tedy ti, kteří u předchozí otázky uvedli odpověď „ano“. Stejně tomu bude i v následujících otázkách (až do otázky č. 21). Zkoumaný vzorek činí 228 respondentů.

Na tuto otázku byla možná pouze 1 odpověď, i přestože předpokládám, že mnoho hráčů má v oblíbě více typů. Chtěla jsem, aby vybrali ten opravdu nejoblíbenější.

4 respondenti odpověď neuvodli.

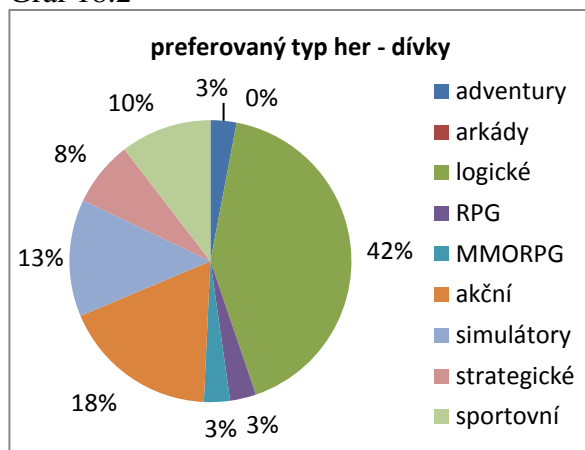
Graf 18.1



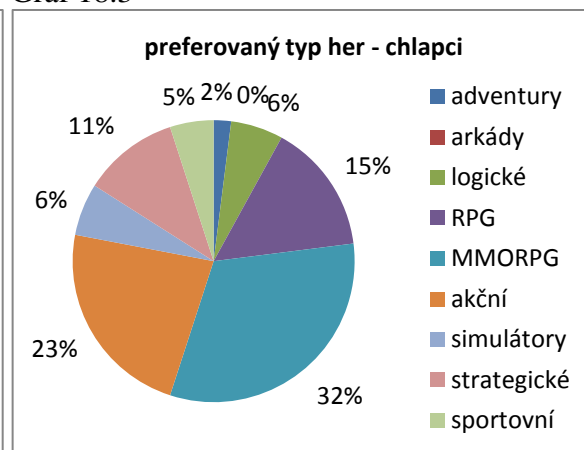
Mezi dětmi staršího školního věku jsou jednoznačně nejoblíbenější MMORPG hry a akční, ty preferuje pouze o 2% méně respondentů. Výrazněji jsou také zastoupeny hry logické.

Má hypotéza – H5: Přitažlivost počítačových her se odvíjí od jejího typu. Předpokládám, že nejoblíbenější jsou MMORPG hry – se potvrdila. I když jsem očekávala její větší zastoupení.

Graf 18.2



Graf 18.3



Tyto grafy znázorňují oblíbenost různých typů her u jednotlivých pohlaví. U dívek jsou to jednoznačně logické hry, které uvedli ve 42%. Kdežto z chlapců je preferuje pouze 6% dotazovaných. Naopak chlapci nejčastěji uváděli jako nejoblíbenější MMORPG hry, které jsou u dívek zastoupeny pouze třemi procenty. Na druhém místě se u obou sledovaných

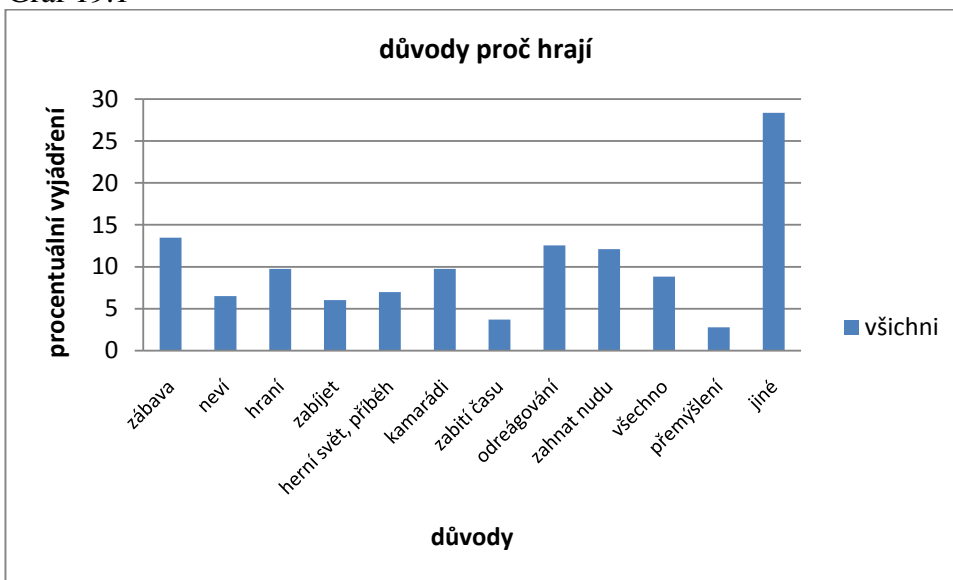
skupin umístily hry akční. Ostatní typy her mají podobné procentuální zastoupení. Kromě arkád, které nedosáhli ani jednoho procenta.

Při porovnání preferovaných typů her dospívajícími ze ZŠ a z gymnasií jsem zaznamenala výraznější rozdíl při akčních hrách, které upřednostňuje zhruba o polovinu více žáků. Uvedlo ji 28%, kdežto studentů 15%. Menší rozdíl je v RPG hrách, které jako nejoblíbenější uvedlo 7% žáků a 15% studentů. U ostatních typů her jsou rozdíly ještě menší.

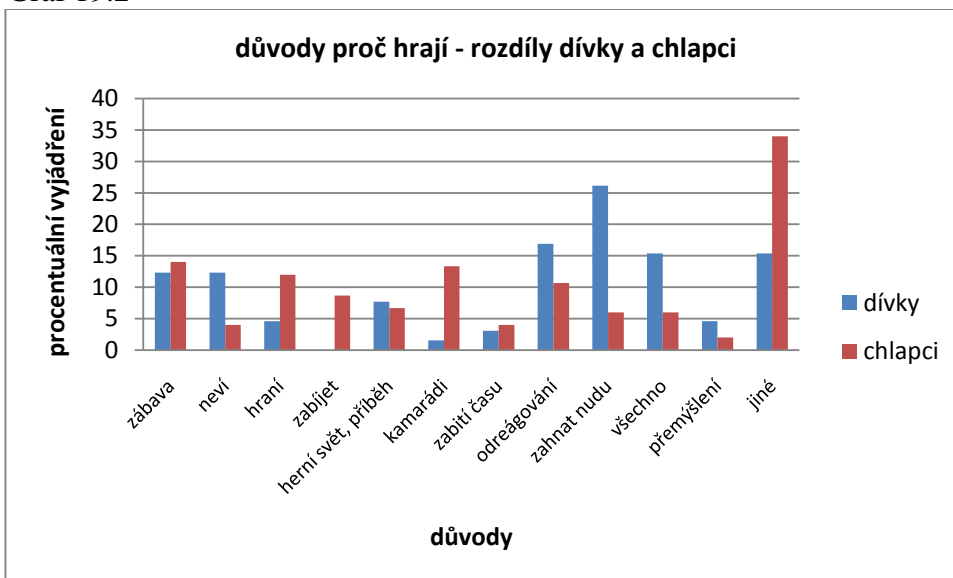
### Otázka č. 19 – Co tě na hraní her nejvíce baví?

13 dotazovaných nevedlo žádnou odpověď.

Graf 19.1



Graf 19.2

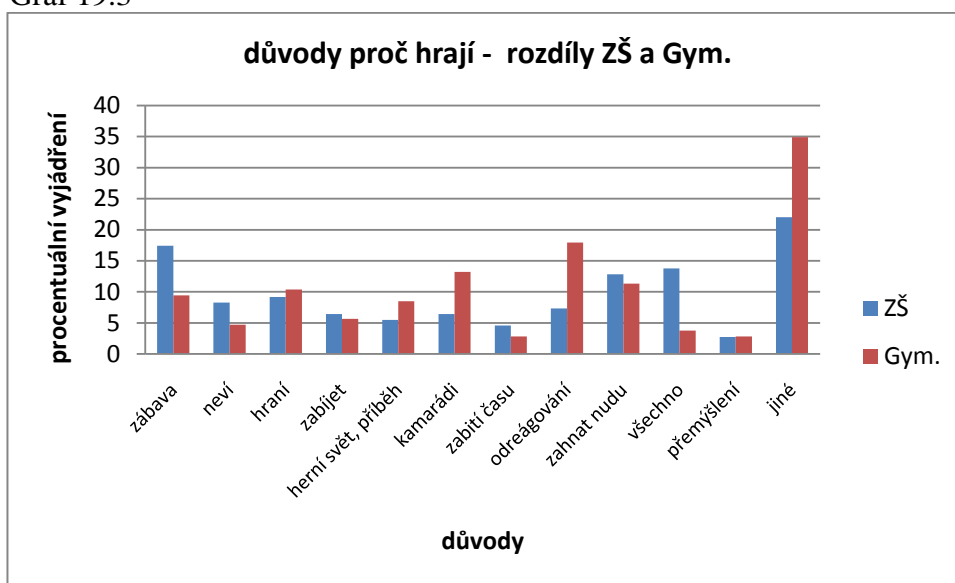


V grafech jsem znázornila pouze ty důvody, které se objevovaly nejčastěji. Ostatní jsem označila jako „jiné“. Nejčastěji uváděným důvodem byla zábava, odreagování a zahnání nudy. Dalším důvodem je hraní samotné. Také to, že hra probíhá v interakci s přáteli. Pro některé je důvodem virtuální herní svět, pro některé zabíjení. 7% hráčů neví, co je na hraní her baví. Jako „jiné“ se objevovaly tyto odpovědi: rozmanitost her; napětí; možnost zkoušet věci, které jsou pro hráče v reálu nemožné; soupeření; postup do dalších „levelů“...

Dívky častěji hrají, aby se odreagovali, a zahnaly nudu. Kamarádi, samotné hraní a zabíjení je častějším důvodem chlapců.

Co je na hraní her zábavné, přitažlivé je podle mého názoru významně ovlivněno typem hrané hry. Každá má odlišný cíl, jinou cílovou skupinu. Předpokládám, že např. logické hry člověk nehraje z důvodu lákavého virtuálního, realisticky ztvárněného herního světa, ale pro myšlení, které je ke hře potřeba.

Graf 19.3



Žáci častěji jako důvod hraní uvádějí, že je to zábava a nejvíce je na hraní baví „prostě všechno“. Studenti uvádějí odreagování a kamarády.

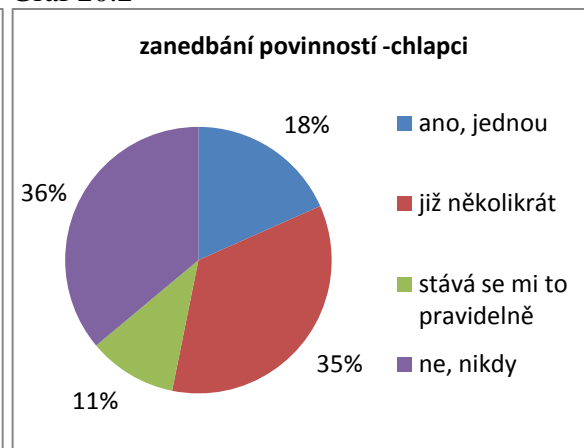
Otázka č. 20 – **Zanedbal jsi někdy své koníčky nebo povinnosti, kvůli hraní počítačových her?**

Odpověď nevedli 3 respondenti.

Graf 20.1

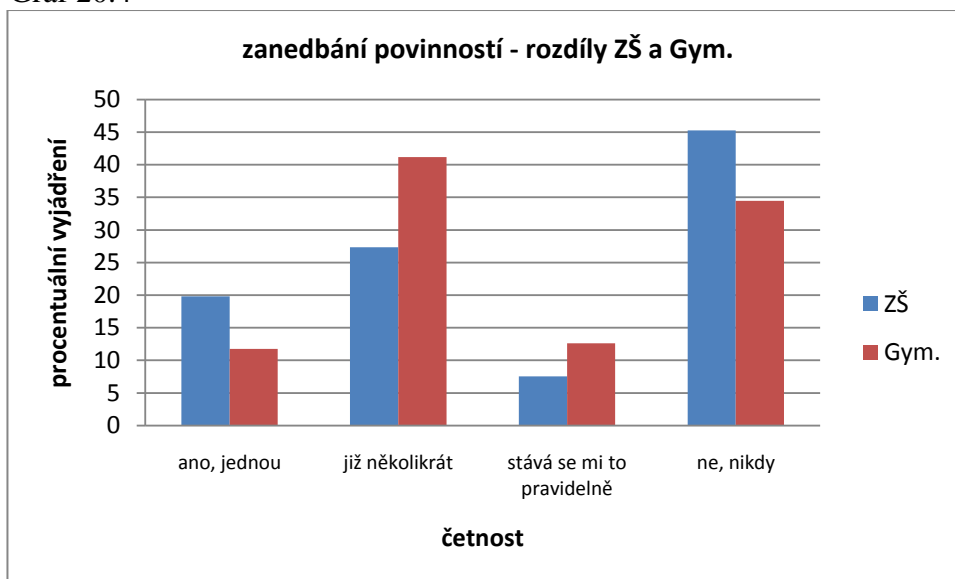


Graf 20.2



Téměř polovina hráček nikdy zanedbala kvůli hraní své povinnosti. U chlapců se tím může pyšnit pouze 36%. Na druhou stranu 18% chlapců se to stalo pouze jednou. Což je o polovinu více než u dívek. Odpověď „ano, stalo se mi to již několikrát“ a „ano, stává se mi to pravidelně“ označilo téměř stejné procento dívek i chlapců.

Graf 20.4



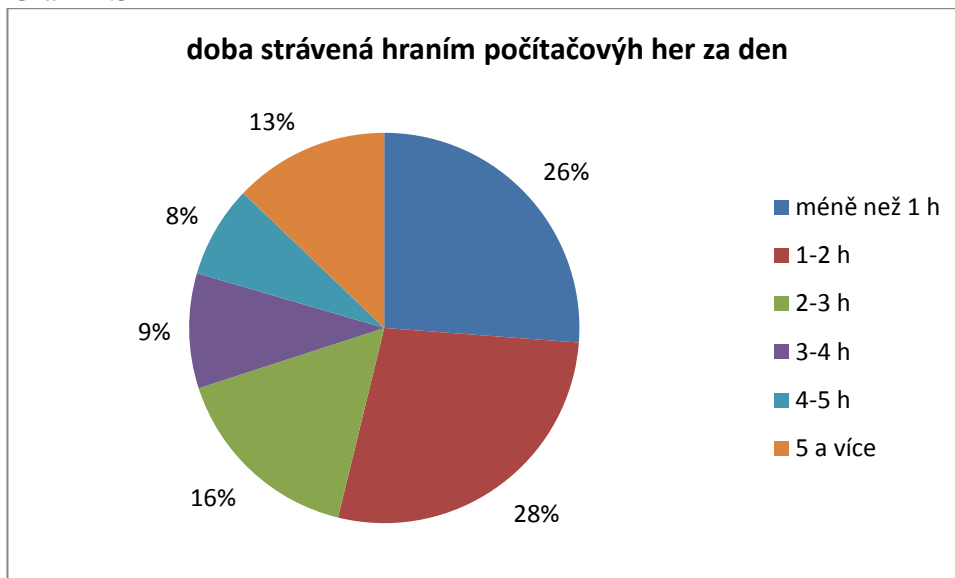
Z grafu lze usuzovat, že žáci zanedbávají povinnosti kvůli hraní počítačových her podstatně méně než studenti.

Myslím, že je potřeba zohlednit, jaké povinnosti nebo záliby jsou zanedbávány. Zda se jedná o koníčky, které až do té doby pubescenta naplňovaly, byly pro něj prioritou a teď je odsouvá do pozadí pouze kvůli hraní počítačových her nebo zda se jedná např. o školní povinnosti, které často v tomto věku ustupují do pozadí i bez ohledu na hraní. V prvním případě, lze dle mého hovořit o závislosti.

Otázka č. 21 – **Kolik hodin v průměru strávíš denně u počítačových her?**

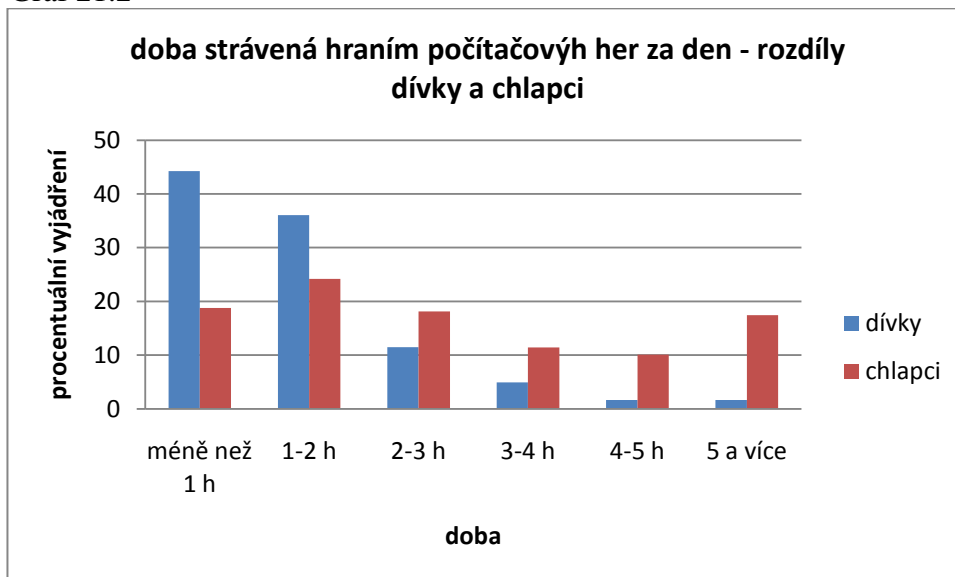
Odpověď nevedlo 13 dotazovaných.

Graf 21.3



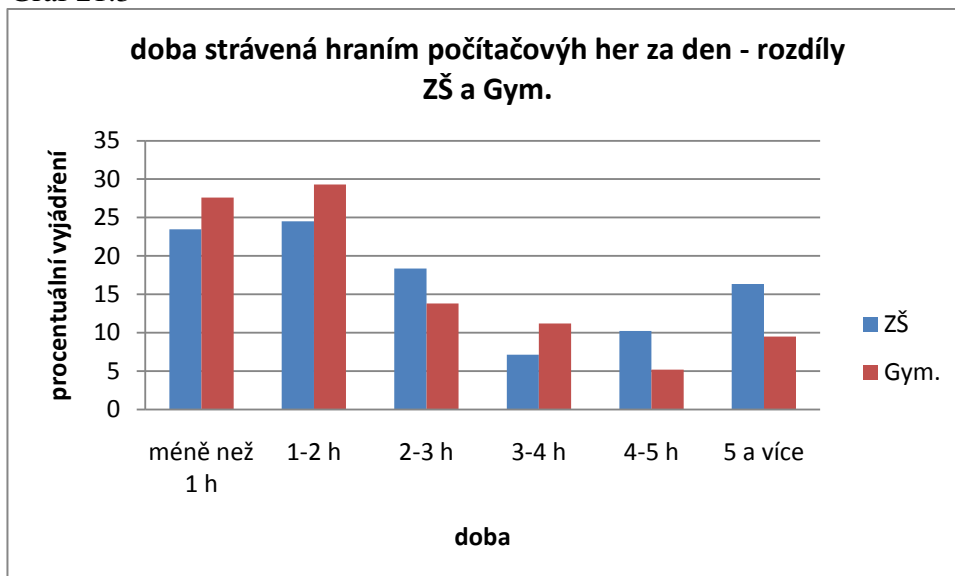
Nejčastěji se zaobírají dospívající hraním PC her jednu až dvě hodiny denně. Pod hodinu pouze o 2% méně. Více než pět hodin hraje 13% .

Graf 21.2



Dívky nevěnují zdaleka tolik času hraní jako chlapci. Tím se potvrzuje má hypotéza H6: Předpokládám, že chlapci věnují počítačovým hrám více času, než dívky.

Graf 21.3



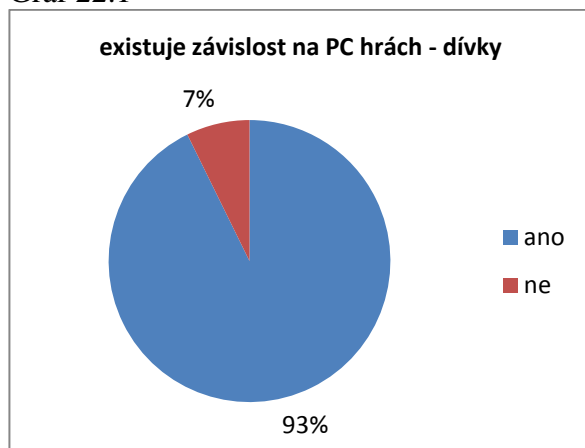
Méně času u počítačových her tráví studenti, ale rozdíly nejsou nikterak veliké, vždy do 5%. Pouze v době vyšší než pět hodin, je rozdíl 7%.

**Otázka č. 22 - Myslíš si, že může vzniknout závislost na internetu nebo počítačových hrách?**

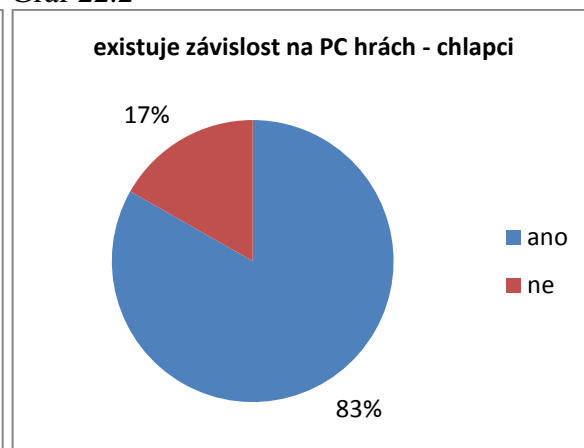
Na tuto otázku odpovídali všichni respondenti, bez ohledu na to, zda se jedná o hráče nebo nehráči počítačových her. Svou odpověď neuvedlo 5 dotazovaných.

Chtěla jsem zjistit, zda mají dospívající povědomí o možné závislosti, která může na počítačových hrách nebo na internetu vzniknout. Předpokládám, že ti, kteří jsou přesvědčeni o tom, že taková závislost existuje, jsou si vědomi také rizik, která z toho plynou.

Graf 22.1



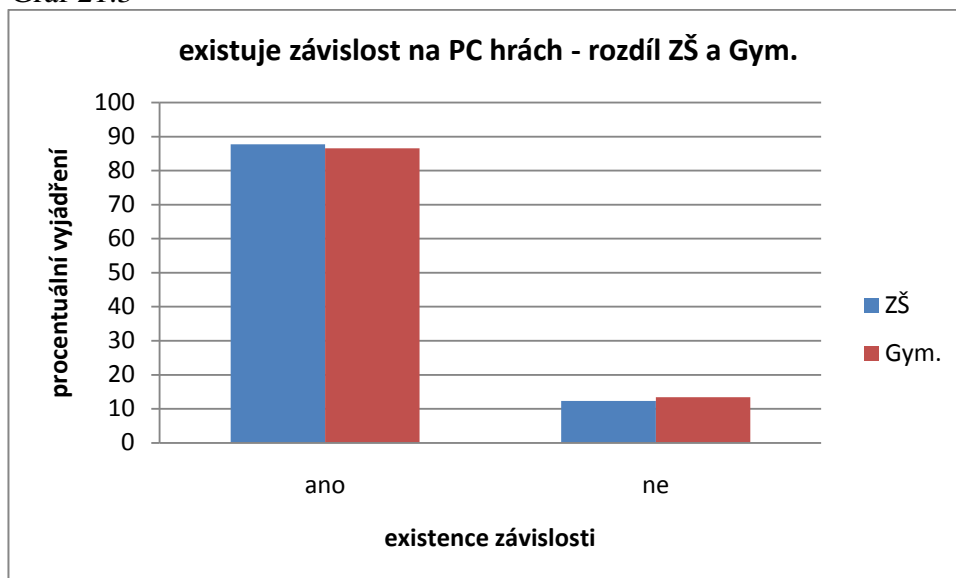
Graf 22.2





O 10% více dívek připouští možnost vzniku závislosti na počítačových hrách. Příjemně mě překvapilo, že tak vysoké procento dospívajících si uvědomuje tento negativní jev.

Graf 21.3



Možnost vzniku závislosti připouští téměř stejné procento žáků i studentů.

## 13. SHRNUTÍ POZNATKŮ

Žijeme v technické době. Je to pokrok, který nikdo nezastaví. Počítače se dostaly do mnoha oblastí života každého z nás, dospívajících nevyjímaje. Ti jsou cílovou skupinou, kterou jsem zkoumala ve svém šetření.

99% respondentů, dětí staršího školního věku v Praze, vlastní počítač, popřípadě ho sdílejí s rodinnými příslušníky. To znamená, že k němu mají jednoduchý přístup a mohou využívat všech možností, které nabízí. A také to dělají. I přes to, že počítači věnují velkou část svého volného času, nemám pocit, že by díky tomu zanedbávali ostatní koníčky. Teď samozřejmě hovořím obecně o dospívajících, protože jsou i tací, u kterých bych se toto tvrzení neodvážila vyslovit. Stále mnoho dětí sportuje, tráví čas s kamarády, zkrátka se baví jiným způsobem, než pouze u počítače. Chlapci u něj tráví o něco málo více času než dívky. Mezi studenty gymnasií a žáky základních škol také nejsou výrazné rozdíly. Ty spatřuji v preferovaných činnostech. Dívky raději komunikují ve virtuálním prostředí s přáteli, kdežto chlapci výrazně častěji hrají počítačové hry. Studenti zase více než žáci využívají internet k vyhledávání potřebných materiálů ke studiu.

Dospívajícím vyhovuje anonymita, kterou internet poskytuje. Za pozitivní ji považuje o něco více chlapců než dívek. Více z dívek zas připouští, že při online komunikaci jsou otevřenější než při té běžné.

Stále ještě největší procento dětí staršího školního věku preferuje komunikaci tváří v tvář. Pouze 5% z nich raději komunikuje přes internet. Ostatní nepreferují ani jeden z těchto typů. Rozdíl je patrný, jak mezi dívkami a chlapci, tak mezi studenty a žáky. Více jak polovina dívek upřednostňuje komunikaci osobní. Chlapců jen 43%. Tváří v tvář komunikuje raději o 16% více gymnazistů.

Zjistila jsem, že většina dospívajících hraje počítačové hry. Nejoblíbenějším typem jsou MMORPG hry, dále akční a logické hry. Důvodů k hraní je mnoho. Asi největším lákadlem je zábava. Více jak polovina dospívajících kvůli hraní někdy zanedbala své povinnosti a to bez rozdílu mezi dívkami a chlapci. Mezi žáky a studenty jsou v tomto rozdíly. Více gymnazistů uvedlo, že hrálo na úkor svých povinností. Lze se jen domnívat, zda je to kvůli tomu, že mají více studijních povinností nebo zda se jednoduše nechali pohltit herním, virtuálním světem.

Myslím, že právě míru zanedbávání koníčků a povinností je důležité zohlednit v otázce možného vzniku závislosti na internetu nebo na počítačových hrách, neboť výrazné

omezování zálib a neplnění svých úkolů a závazků, díky počítači, může poukazovat právě na tyto negativní jevy.

## Závěr

Ve své práci se zabývám vlivem počítačů, na děti staršího školního věku. Interakce této věkové skupiny s počítačem (internetem a počítačovými hrami) má různorodé dopady, v mnoha oblastech jedince rozvíjí, na druhou stranu se dá velmi jednoduše zneužít.

Na začátku své práce jsem popsala specifika staršího školního věku – vývojově podmíněné změny, se kterými se žáci setkávají a různými způsoby vyrovnávají. Dále jsem vymezila pojmy počítač, internet – co to je a k čemu slouží. Také jsem vysvětlila zvláštnosti virtuálního prostředí i našeho virtuálního vystupování v něm, které se k internetu neodmyslitelně váže. Shrnula jsem možná nebezpečí, která vyplývají z domnělé anonymity poskytované virtuálním prostorem. V rámci této problematiky jsem se věnovala především otázce kyberšikany. Pokusila jsem se objasnit specifika komunikace probíhající prostřednictvím počítače, a to jak komunikace v prostředí internetu, tak v rámci počítačových her; rozdíl mezi výše popsanou komunikací a komunikací, která probíhá v reálném životě. Dále rozebírám otázku počítačových her – jak vznikaly a jaké spektrum rozličných her existuje. A protože právě dospívající jsou hrami často fascinováni, pokusila jsem se objasnit z jakého důvodu. Co je k tomu vede, co je na hraní tak moc baví, a především, jaký dopad to na ně může mít, jak na negativní, tak pozitivní. Zdůrazňuji také, jaký vliv má na lidský organismus dlouhodobé vysedávání u počítače. Nevyhnula jsem se ani otázce týkající se závislosti, která může na internetu nebo počítačových hrách vzniknout.

V druhé části se věnuji vlastnímu šetření, kdy se snažím zmapovat, jaké místo má v životě dětí staršího školního věku počítač – především internet a počítačové hry.

Výzkumná data jsem získávala pomocí dotazníků od 283 respondentů ve věku 11 – 15 let. Vyhodnocovala jsem celý vzorek dohromady. Porovnávala jsem rozdíly ve využití počítače mezi dívkami a chlapci a mezi gymnazisty a žáky ZŠ.

Myslím, že otázka vlivu informačních a komunikačních technologií je v dnešní době velmi důležitá a je potřeba se jí zabývat. Především se zamyslet nad preventivním působením, které má uchránit před vznikem nežádoucích, patologických jevů. A neopomíjet, jak těchto technologií využít v náš prospěch a rozvoj.

## Seznam použité literatury:

### Monografie:

- BAČOVÁ, V.: Osobná identita – konstrukce – text – hledání významu. In ČERMÁK, I., HŘEBÍČKOVÁ, M., MACEK, P.: Agrese, identita, osobnost. Tišnov: sdružení SCAN, 2003, s. 201-202.
- DIVÍNOVÁ, R.: *Cybersex*. Praha: Triton, 2005. 167 s.
- FROUZOVÁ, M.: Závislost na procesech. In KALINA, K. a kol.: *Základy klinické adiktologie*. Praha: Grada, 2008. 388 s.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H.: *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2009. 774 s.
- KOLÁŘ, M.: *Skrytý svět šikanování ve školách*. Praha: Portál, 1997. 127 s.
- MACEK, P.: *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. 141 s.
- MARTÍNEK, Z.: *Agresivita a kriminalita školní mládeže*. Praha: Grada, 2009. 152 s.
- MATĚJČEK, Z., POKORNÁ, M.: *Radosti a strasti: Předškolní věk. Mladší školní věk. Starší školní věk*. Jinočany. H & H: 1998. 205 s.
- MIKULÁŠTÍK, M.: *Komunikační dovednosti v praxi*. Praha: Grada, 2003. 361 s.
- NEŠPOR, K.: *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, 2007. 170 s.
- NEŠPOR, K.: *Počítače a zdraví*. Praha: Ben: 1999. 96 s.
- POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Patologické závislosti*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2002. 194 s.
- POKORNÝ, V., TELCOVÁ, J., TOMKO, A.: *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003. 186 s.
- RYBKA, M., MALÝ, O.: *Jak komunikovat elektronicky*. Praha: Grada, 2002. 92 s.
- ŘÍČAN, P., PITHARTOVÁ, D.: *Krotíme obrazovku: Jak vést děti k rozumnému užívání médií*. Praha: Portál, 1995. 62 s.
- ŘÍČAN, P.: *Agresivita a šikana mezi dětmi*. Praha: Portál, 1995. 95 s.
- ŠMAHEL, D.: *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělý dětmi*. Praha: Triton, 2003. 158 s.
- VÁGNEROVÁ, M., VALENTOVÁ, L.: *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha. Karolinum, 1992. 115 s.
- VÁGNEROVÁ, M.: *Psychologie školního dítěte*. Praha: HTF UK, 1995. 66 s.

VÁGNEROVÁ, M.: *Vývojová psychologie I.: Dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. 467 s.

VÁGNROVÁ, M.: *Psychopatologie pro pomáhající profese*. Praha: Portál, 2004. 870 s.

VYBÍRAL, Z.: *Psychologie komunikace*. Praha: Portál, 2005. 319 s.

VYBÍRAL, Z.: *Psychologie lidské komunikace*. Praha: Portál, 2000. 263 s.

WINKLER, P.: *Velký počítačový lexikon*. Brno: Computer Press, a.s., 2009. 520 s.

ZEMANOVÁ, P., RUČKOVÁ, Z. a kol.: *Jak si zachovat zdraví u počítače*. Praha: Computer Press, 2001. 114 s.

## Články:

ČERMÁK, I., NAVRÁTIL, M.: Vliv virtuální reality na psychiku jednice. *Československá psychologie*. 1997, roč. 41, č. 1, s. 55-65.

DUŠKOVÁ, M., VACULÍK, M.: Psychologické aspekty on-line komunikace prostřednictvím internetu na tzv. chatech. *Československá psychologie*, 2002, roč. 46, č. 1, s. 55-63.

HRUBIŠKOVÁ, H., VESELSKÝ, M.: Počítačové hry v životě Žižkov druhého stupně základnej školy. *Komenský*. 2004/2005, roč. 129, č. 5, s. 27-30.

CHLUMSKÝ, J.: Závislost na hrách počítačových, *Prevence sociálně patologických jevů*, 2002, roč.1, č.5-6, s.21-24.

Internet je dobrý přítel, ale představuje i hrozbu. *Děti a my*. 2005, roč. 35, č. 4, s. 11.

KŘEŠŤANOVÁ, L.: Kyberšikana, aneb Nikdy nevíš kdo je na druhé straně. *Gong*. 2009, roč. 38, č. 5-6, s. 8-9.

LIPINSKÁ, K.: Zkroťte počítačové hry. *Děti a my*. 2007, roč. 37, č. 5, s. 20-21.

MACHÁČKOVÁ, P.: Kyberšikana: ubližování bez hranic. *Psychologie dnes*. 2007, roč. 13, č. 9, s. 50-53.

MALÍKOVÁ, B.: Kyberšikana. *Pedagogicko-psychologické poradenství*, 2008, č. 54, s. 28-36

NEŠPOR, K., CSÉMY, L., ŠMAHEL, D., HOUŠKA, T.: Počítačové hry – pomáhají nebo škodí? *Psychologie dnes*, 2007, roč. 13, č. 7-8, s. 38-41.

NIKL, J.: Šikana ve škole, *České vězeňství*, 2009, roč. 17, č. 1, s. 28.-30

RYBKKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

ŠIMKOVÁ, M.: Děti a počítače. *Rodina a škola (SK)*. 2001, č. 8, s. 13.

ŠMAHEL, D.: Komunikace adolescentů v prostředí internetu. *Československá psychologie*, 2003, roč. 47, č. 2, s. 144-156.

VACULÍK, M.: Elektronické hry a agrese. *Československá psychologie*, 1999, ročník 43, č. 5, s. 422-431.

VACULÍK, M.: Charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci, *Československá psychologie*, 1999, roč. 43, č. 2, s. 165-179.

VÍTEČKOVÁ, M.: Kyberšikana – přehledová studie. *Řízení školy*, 2009/2010, roč. 6., č. 7., s. 9-11.

### **Akademické práce:**

URBANOVÁ, L.: *Závislost na počítačových hrách*. Praha, 2008. s. 67. Bakalářská práce. UK HTF. Katedra učitelství. Vedoucí práce Marie Dvorná.

### **Internetové zdroje:**

Bezpečnost na internetu: konečná zpráva pro českou republiku. [http://www.saferinternet.cz/data/articles/down\\_123.pdf](http://www.saferinternet.cz/data/articles/down_123.pdf) [2010-06-14]

BRICHČÍN, S.: *Koho poškozují pornografie?* Dostupný na WWW: <http://www.freeteens.cz/default.php?&ID=25&publ=3&cl=43> [2010-05-20]

BYSTRONĚ, M.: *Kyberšikana zabíjí!* Dostupný na WWW: <http://www.bystron.blog.idnes.cz/c/64160/Kybersikana-zabiji.html> [2010-04-01]

HALLIGAN, J.: *Ryan's story*. Dostupný na WWW: <http://www.ryanpatrickhalligan.org/> [2010-04-01]

[http://blog.hartwork.org/\\_\\_images/super\\_mario\\_war.png](http://blog.hartwork.org/__images/super_mario_war.png) [2010-06-11]

<http://blog.programmableweb.com/wp-content/ve-flight-simulator.jpg> [2010-06-08]

[http://cache.kotaku.com/assets/resources/2006/11/south\\_park\\_wow.jpg](http://cache.kotaku.com/assets/resources/2006/11/south_park_wow.jpg) [2010-06-08]

<http://cms.e-bezpeci.cz/content/view/71/63/lang,czech/> [2010-04-10]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Anna\\_Halman](http://cs.wikipedia.org/wiki/Anna_Halman) [2010-04-01]

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Doom> [2010-06-08]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dune\\_II](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dune_II) [2010-06-12]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons) [2010-06-12]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra\\_na\\_hrdiny#Po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A9\\_RPG\\_hry](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny#Po.C4.8D.C3.ADta.C4.8Dov.C3.A9_RPG_hry) [2010-06-08]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Maniac\\_Mansion](http://cs.wikipedia.org/wiki/Maniac_Mansion) [2010-06-08]

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D> [2010-06-26]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra) [2010-06-13]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario](http://cs.wikipedia.org/wiki/Super_Mario) [2010-06-11]

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Tetris> [2010-06-08]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/The\\_Tales\\_of\\_Monkey\\_Island](http://cs.wikipedia.org/wiki/The_Tales_of_Monkey_Island) [2010-06-08]

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_%28s%C3%A9rie%29](http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_%28s%C3%A9rie%29) [2010-06-12]

<http://data.gamestar.cz/import/gs-408-355-2.gif> [2010-06-08]

<http://dusan.pc-slany.cz/archiv/poctrhypsych.htm> [2010-01-24]

[http://en.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars\\_Kid](http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_Kid) [7.4.2010]

[http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario\\_Sunshine](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Sunshine) [2010-06-11]

<http://f-19.hp.infoseek.co.jp/retal/retal-cockpit.png> [2010-06-08]

<http://i.ytimg.com/vi/fLEDtV6jGrg/0.jpg> [2010-06-08]

<http://ilearn.amorphous.net/wp-content/uploads/2009/11/tombraider.jpg> [2010-06-08]

<http://imag.malavida.com/mvimbig/download/maniac-mansion-deluxe-4181-1.jpg> [2010-06-08]

<http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce14.htm> [2010-06-13]

<http://socialnisite.ic.cz/> [2010-05-15]

[http://static2.videogamer.com/videogamer/images/wii/tales\\_of\\_monkey\\_island/screens/tales\\_of\\_monkey\\_island\\_4.jpg](http://static2.videogamer.com/videogamer/images/wii/tales_of_monkey_island/screens/tales_of_monkey_island_4.jpg) [2010-06-08]

<http://thegamereviews.com/userfiles/image/Bargain%20Bin/01-21-09/Doom.jpg> [2010-06-08]

[http://vabavara.net/vpildid/v667\\_674.png](http://vabavara.net/vpildid/v667_674.png) [2010-06-08]

<http://wiiconsumer.files.wordpress.com/2008/08/super-mario-sunshine.jpg> [2010-06-11]

<http://www.file-extensions.org/imgs/app-picture/6032/starcraft-ii.jpg> [2010-06-08]

<http://www.gamasutra.com/features/20070223b/DungeonMasterAtariST.png> [2010-06-08]



<http://www.knihovna.kvary.cz/cs/pro-navstevniky/pro-mlade/dungeon-and-dragons.html>  
[2010-06-12]

[http://www.rickard.gunee.com/projects/video/pic/tetris\\_big.jpg](http://www.rickard.gunee.com/projects/video/pic/tetris_big.jpg) [2010-06-08]

<http://www.starcraft-2.cz/index.php?sekce=info&menu=o-hre> [2010-06-12]

<http://www.suicide.org/memorials/ryan-patrick-halligan.html> [2010-03-23]

<http://www.thoria.cz> [2010-06-07]

<http://www.tolkiencon.cz/fantasy/liero.htm> [2010-06-13]

[http://www.virginmedia.com/images/Tennis\\_for\\_Two-tennis-431.jpg](http://www.virginmedia.com/images/Tennis_for_Two-tennis-431.jpg) [2010-06-13]

[http://www.xboxist.com/xbox-360/2009/08/25/nhl\\_2010\\_screenshot.jpg](http://www.xboxist.com/xbox-360/2009/08/25/nhl_2010_screenshot.jpg) [2010-06-08]

<http://www3.sympatico.ca/maury/games/space/spacewar.html> [2010-06-13]

KREJČÍ, V., KOPECKÝ, K.: *Kyberšikana u českých dětí - závěry z výzkumného šetření projektu E-Bezpečí a Centra PRVOK (září – listopad 2009)*. Dostupný na WWW: <http://prvok.upol.cz/index.php/vyzkum/37-kyberikana-u-eskych-dti-zavry-z-vyzkumneho-eteni-projektu-e-bezpei-a-centra-prvok-zai-listopad-2009> [2010-04-04]

Metodický pokyn MŠMT. Dostupný na WWW: [http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy\\_odbor/Metodicky\\_pokyn\\_k\\_preveni\\_a\\_rese\\_ni\\_sikanovani.pdf](http://www.msmt.cz/uploads/soubory/Tiskovy_odbor/Metodicky_pokyn_k_preveni_a_rese_ni_sikanovani.pdf) [2010-04-01]

NEŠPOR, K., CSÉMY, L.: *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. Dostupný na WWW: <http://www.plbohnice.cz/nespor/p6game6.doc> [2008-01-15]

NYKODÝMOVÁ, H.: *Kde končí legrace a začíná kyberšikana*. Dostupný na WWW: <http://www.lupa.cz/clanky/kde-konci-legrace-a-zacina-kybersikana/> [2010-04-01]

POPELKOVÁ, Z.: *Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2002/xpopelk.html> [2010-06-07]

POSLUŠNÝ, R.: *Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xposlusn.html> [2010-06-07]

PSOTA, J.: *Vliv her na psychiku člověka*. Dostupný na WWW: <http://www.dialog.stred.org/vliv-her-na-psychiku-cloveka/> [2007-06-11]

RŮŽIČKA, P.: *Závislost na počítačích očima odborníka*. Dostupný na WWW: <http://www.aktip.cz/cs/publikace/z-tisku/zavislost-na-pocitacich-ocima-odbornika.html>  
[2007-07-13]

SLÁMA, D.: *Chléb a hry: Historie počítačových her*. Dostupný na WWW: <http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx> [2010-06-13]

## Příloha č.1 – dotazník

Dovoluji si vás požádat o vyplnění následujícího dotazníku. Vámi uvedené informace budou použity pouze ke studijním účelům. Předem děkuji za spolupráci.

Váš věk:

Pohlaví:

- muž
- žena

Navštěvuješ:

- ZŠ
- gymnasium

1. Jaké máš koníčky? Co děláš ve svém volném čase? (označ všechny vyhovující možnosti)

- sportuji
- čtu knihy
- poslouchám hudbu
- připravuji se do školy
- hraju počítačové hry
- trávím volný čas s kamarády
- komunikuji s kamarády přes internet
- komunikuji s kamarády přes mobilní telefon
- brouzdám po internetu
- sleduji filmy, seriály v TV
- jiné, vypiš \_\_\_\_\_

2. Máš vlastní počítač?

- ano
- ne, počítač mám společně se sourozencem/sourozenci
- ne, máme jeden počítač v rodině
- ne, nemáme vůbec

3. Kolik hodin denně trávíš u počítače?

- 0 hodin
- méně než 1 hodinu
- 1-5 hodin
- 5-10 hodin
- více jak 10 hodin

4. Využíváš internet?

- ano
- ne

5. Za jakým účelem internet používáš? (označ všechny vyhovující možnosti)

- vyhledávání informací do školy

- brouzdání po internetu
  - zahnání nudy
  - seznámení se s novými lidmi
  - komunikace s přáteli
  - nakupování
  - stahuji filmy nebo hudbu
  - něco jiného, co? \_\_\_\_\_
6. Kde všude využíváš internet? (označ všechny vyhovující možnosti)
- doma
  - ve škole
  - u kamaráda
  - v knihovně
  - jinde, kde? \_\_\_\_\_
7. Kolik času denně věnuješ internetu? \_\_\_\_\_
8. Změnil sis někdy na internetu identitu?
- ano
  - ne, vždy vystupuji pouze sám za sebe
9. S kterými výroky souhlasíš?
- anonymita v prostředí internetu je pro mě pozitivní
  - při komunikaci na internetu jsem otevřenější než při komunikaci tváří v tvář
  - vztahy, které vznikly v prostředí internetu, považuji za plnohodnotné
  - v prostředí internetu snadněji vyjadřuji své emoce než v reálu
  - lidé na internetu jsou celkově otevřenější, více se odhalují
10. Jaký druh komunikace preferuješ?
- komunikaci tváří v tvář
  - komunikaci prostřednictvím internetu
  - žádnou, je to půl na půl
11. S kým komunikuješ prostřednictvím internetu nejčastěji? (označ pouze 1 možnost)
- s kamarády, které osobně znám
  - s kamarády, se kterými jsem se seznámil na internetu
  - s rodinou
  - s někým jiným. S kým? \_\_\_\_\_
12. Setkal ses někdy na internetu s pornografií?
- ano, tyto stránky pravidelně navštěvuji
  - ano, občas
  - ano, jednou
  - ne, nikdy
13. Omezuje tě někdo nebo něco v době strávené u počítače?
- ne, nic
  - můj volný čas (mám i jiné zájmy než počítač)
  - rodiče
  - školní povinnosti
14. Zajímají se tvoji rodiče o to, co na počítači děláš?
- ano, stále

- ano, občas
  - téměř nikdy
  - nikdy
15. Setkal ses někdy s kyberšikanou (šikanou prostřednictvím internetu, mobilního telefonu...)?
- ano, sám jsem se stal obětí
  - ano, kamarád se stal obětí
  - ne, nikdy
  - ano, sám jsem ji použil
16. S jakým druhem kyberšikany ses setkal?
17. Hraješ počítačové hry?
- ano
  - ne
18. Jaký typ her preferuješ? (označ pouze jednu možnost)
- adventury
  - arkády
  - logické
  - RPG
  - MMORPG
  - akční
  - simulátory
  - strategické
  - sportovní
19. Co tě na hraní her baví nejvíce?
20. Zanedbal jsi někdy své koníčky nebo povinnosti, kvůli hraní počítačových her?
- ano, jednou
  - již několikrát
  - stává se mi to pravidelně
  - ne, nikdy
21. Kolik hodin v průměru strávíš denně u počítačových her?
22. Myslíš si, že může vzniknout závislost na internetu nebo počítačových hrách?
- ano
  - ne

Děkuji za vyplnění

## Summary

### Počítače a počítačové hry u dětí staršího školního věku

#### Computer and Computer Games in Relation to Children of Higher School Age

In my work I wrote about computers affecting children of higher school age. The interaction of this age bracket with computers (internet and computer games) has a wide variety of impact. However in many cases it cultivates the person, it can be easily exploited on the other hand.

At the beginning of my work I described the specifics of higher school age – changes that come with development, with which students have to deal. I also specified terms computer and internet – what is it and what is it good for. I described the specialties of virtual environment and our virtual socializations in it, which is indisputably bound to internet. I summarized possible threads which come from the assumed anonymity given by virtual space. Within this problematic I focused especially on problems with cyber chicane. I tried to describe the computer communication specifics in both computer games and internet space. I described the differences between the above mentioned communication and communication in the real life. I also focused on computer games – how they were invented and how big variety of them there are. Because especially pubescent are attracted by computer gaming, I tried to find out why. What are their intentions, why do they play, what do they like about it and most importantly how does it affect them in both positive and negative way. I also comment how does long term sitting in front of computer affects human organism. I took apart the question about addiction that can easily grow on internet or computer gaming.

In second part of my work I wrote about my own investigation, where I was trying to map the position of computers in the live of higher school age children – especially I focused on internet and computer games.

The research data come from questionnaires given to 283 respondents in the age of 11 – 15 years. I evaluated the whole sample together. I compared the differences of the ways of using computer between girls and boys and between high schools and primary schools.

I believe that the influence of information and communication technologies is very important these days, and we need to deal with it. Especially we should think about prevention which should safe children from unwanted, bad, pathologic effects and we shouldn't forget how to use these technologies for our benefit and progress.