

**Univerzita Karlova v Praze**

**1. lékařská fakulta**

Studijní program: Specializace ve zdravotnictví

Studijní obor: Adiktologie

ID studijního oboru: B5345



**Jana Čtveráčková**

Souvislost sociálního statusu a role žáka v třídním kolektivu s užíváním informačních  
technologií

Interrelation between a social status and role of pupil in a school class and use of information  
technologies

**Bakalářská práce**

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Vacek

Praha

2016

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem všechny použité prameny řádně citovala, a že práce nebyla použita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

Souhlasím s uložením elektronické verze této bakalářské práce v databázi systému meziuniverzitního projektu These.cz za účelem soustavné kontroly podobnosti kvalifikačních prací.

V Praze, dne 19.7.2016

.....

Jana Čtveráčková

Identifikační záznam:

ČTVERÁČKOVÁ, Jana. *Souvislost sociálního statusu a role žáka v třídním kolektivu s užíváním informačních technologií. [Interrelation between a social status and role of pupil in a school class and use of information technologies]*. Praha, 2016. 40 s., 2 přílohy, Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie 1. LF UK a VFN. Vedoucí závěrečné práce Mgr. Jaroslav Vacek

## Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu bakalářské práce Mgr. Jaroslavu Vackovi za cenné rady a odborné vedení během mé práce.

Vřelé díky patří také mým nejbližším, kteří mi byli oporou po celou dobu studia.

## Abstrakt

Náplní této bakalářské práce je realizace dotazníkového šetření s cílem popsat souvislost mezi sociálním statutem a rolí v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií u žáků 6. ročníků základních škol. Podklady pro tuto práci jsou odborná literatura a studie související s tématem a data získaná sběrem dotazníků v období květen a červen 2016.

Teoretická část práce je rozdělena do dvou velkých kapitol. První kapitola se zabývá behaviorálními závislostmi a konkrétně pak závislostním chováním na internetu a jeho negativními důsledky. Další část je věnována školní třídě, představující zkoumanou sociální skupinu. Je zde popsán sociální status a role a diagnostické metody k jejich zjišťování.

Praktická část se věnuje samotnému výzkumu, který je také rozdělen na sociometrické měření statusu a role a dotazník zabývající se vzorcem užívání informačních technologií. Mezi informační technologie jsou kromě internetu a počítače zahrnuty také mobily, tablety, herní konzole a jiná podobná zařízení.

## Klíčová slova

Sociometrie – sociometrický status – sociální role - závislostní chování - Internet – informační technologie

## Abstract

The aim of this bachelor's work is realization of questionnaire survey to describe connection between social status and role in a school class and use of information technologies.

Theoretical part is divided into two parts. The first part is about behavioural addictions, specifically about addictive behaviour on the internet and their negative consequences. Other part is about school class, which is representative social group. The part i also focuses on social status, social role and methods of diagnostic.

Practical part focuses on the research, which is divided into sociometry and other questionnaire about using informational technologies. Informational technologies includes internet, personal computer, cell phones, tablets, game consoles and other similar appliances.

## Key words

Sociometry – sociometric status – social role – addictive behavior – internet – information technology

## Obsah

1. ÚVOD .....	1
2. TEORETICKÁ ČÁST.....	3
2.1 ZÁVISLOSTNÍ CHOVÁNÍ NA INTERNETU .....	3
2.1.1 BEHAVIORÁLNÍ ZÁVISLOSTI.....	3
2.1.2 ZÁVISLOST NA INTERNETU .....	3
2.1.3 DIAGNOSTIKA ZÁVISLOSTNÍHO CHOVÁNÍ .....	4
2.1.4 NADMĚRNÉ UŽÍVÁNÍ INTERNETU A FAKTORY JEHO VZNIKU .....	6
2.1.5 PSYCHOLOGIE A INTERNET.....	8
2.1.6 DĚTI A MLADISTVÍ ONLINE .....	9
2.1.7 APLIKACE A VIRTUÁLNÍ SVĚTY.....	9
2.1.7.1 SOCIÁLNÍ SÍŤ.....	10
2.1.7.2 POSÍLÁNÍ ZPRÁV.....	10
2.1.7.3 PC HRY.....	11
2.1.7.4 BLOGY A VIDEOBLOGY .....	12
2.2 ŠKOLNÍ TŘÍDA JAKO SOCIÁLNÍ SKUPINA.....	12
2.2.1. SOCIÁLNÍ STATUS .....	13
2.2.2 SOCIÁLNÍ ROLE.....	13
2.2.3 SOCIOMETRIE .....	16
3. PRAKTICKÁ ČÁST.....	18
3.1 TÉMA A CÍL VÝZKUMU .....	18
3.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY.....	18
3.4 METODY SBĚRU DAT.....	19
3.5 METODA ANALÝZY DAT .....	19
3.6 ETIKA.....	20
3.7 VÝSLEDKY VÝZKUMU .....	21

3.7.1 Postoj žáků k užívání informačních technologií .....	21
3.7.2 Vztah mezi sociálním statusem a rolí žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií.....	23
3.8 DISKUZE.....	28
3.9 ZÁVĚR.....	30
4. SEZNAM LITERATURY .....	32
5. PŘÍLOHY.....	34
Příloha 1: Informovaný souhlas rodiče nebo zákonného zástupce .....	34
Příloha 2: Dotazník.....	35



## 1. ÚVOD

Závislostní chování na internetu je v současné době hojně diskutovaným tématem. Porucha sice dosud nebyla zařazena mezi oficiální duševní poruchy, nicméně se s ní v praxi hojně setkáváme pod diagnózami F10 – F19 - poruchy vyvolané užíváním návykových látek, F 63.8 - jiné návykové a kompulzivní poruchy a splňuje také kritéria obsedantně kompulzivní poruchy. Odborná obec se kromě nejasné kategorizace také potýká s nejednotnou terminologií. V odborných pramenech bývají používány pojmy jako závislost na internetu, problémové užívání internetu, porucha závislosti na internetu či závislostní chování na internetu. V této práci budu k popsání tohoto fenoménu využívat poslední ze jmenovaných názvů.

Považuji za důležité na tomto místě zmínit také výhody, které nám užívání informačních technologií přináší. Internet je v současnosti již nedílnou součástí každodenního života a člověk skrze něj provádí velkou část úkonů od vyřizování korespondence po platební příkazy. S informačními technologiemi přichází děti nevybíravě do styku již v průběhu základní školy a také po zbylý čas studia je užívání internetu prakticky nezbytné.

Navzdory negativním konsekvencím zmíněným v předchozích dvou odstavcích je již u dětí mladšího školního věku oblíbené užívání různých sociálních sítí a také hraní počítačových her. Velmi populární se stalo také sledování videí, případně natáčení videí vlastních. Bylo by pošetilé vztahovat užívání informačních technologií mezi dětmi pouze na počítače. Vlastní zkušenost z programů primární prevence hovoří, že mezi dětmi je již mnohem více rozšířené užívání tabletu, různých herních konzolí a k většině aplikací se jde připojit skrze mobilní telefon. Je tedy více než vhodné, aby tyto prostředky byly také zohledněny ve výzkumu a zvýšila se tak vypovídající hodnota praktické části této práce. Chytré telefony již v dnešní době zvládají téměř plnohodnotně zastoupit jiné technologie a může se zdát obtížné sečíst dohromady čas strávený denně jejich užíváním. Na programech primární prevence nám nezřídka zaznívají přiznání, že jedinci tráví užíváním informačních technologií 4 až 5 hodin denně. Zůstává na posouzení, jak užívání v tomto rozsahu zasahuje do časového harmonogramu žáka plnicího povinnou školní docházkou, do jeho volnočasových aktivit či jak se promítne do jeho sociálních vztahů.

Na druhou stranu také neznalost a absence těchto zájmů může v kolektivu působit jako něco nezvyklého a podivného. Žáci skrze sociální sítě rozvíjejí svou virtuální identitu a vzájemné virtuální interakce se posléze promítají také do jejich reálných životů. Předmětem této práce je právě hledání souvislostí mezi sociální rolí a sociálním statutem a užíváním

informačních technologií v třídních kolektivech. Výstupy z této práce mohou sloužit dále jako východisko pro formování primárně-preventivních programů a pomoci detekovat ohrožené žáky.

## 2. TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1 ZÁVISLOSTNÍ CHOVÁNÍ NA INTERNETU

#### 2.1.1 BEHAVIORÁLNÍ ZÁVISLOSTI

Fenomén behaviorálních závislostí se v psychiatrické literatuře objevuje již od 80. let minulého století. Pod fenomén behaviorálních závislostí budou jistě patřit ty způsoby chování, které s sebou přinášejí jedinci okamžité uspokojení. Tendence k dalším opakováním pak v dlouhodobém horizontu mohou vyústit v návyk až závislost, což je reflektováno v DSM-5 a připravované MKN-11. Behaviorální (nelátkové) závislosti se totiž v mnoha ohledech podobají závislostem látkovým, neboť jsou nositeli stejných genetických, neurobiologických, osobnostních i klinických charakteristik. Dalším z neopominutelných aspektů je vysoká míra komorbidity s dalšími (látkovými) závislostmi, který bývá udávána u třetiny až poloviny diagnostikovaných osob (Kalina, 2015). Také v léčbě behaviorálních závislostí se využívá stejných postupů, odlišný však bude stanovený cíl léčby, kterým v tomto případě nebývá úplná abstinence ale kontrolované užívání. V souvislosti s behaviorálními závislostmi bývá nejčastěji zmiňována závislost na hazardu, závislost na internetu, závislost na jídle nebo závislost na sexu, ale také další běžné činnosti, jakými je třeba závislost na tělesném cvičení nebo závislost na opalování. Do této kategorie by tedy mělo patřit jakékoliv chování, které se časem zredukuje na jediný princip přinášející pocit štěstí. Snaha o širší konceptualizaci pojmu závislosti došla nejdál v páté revizi Diagnostického a statistického manuálu (DSM-5) Americké psychiatrické asociace z května 2013, v níž jsou všechny závislosti kategorizovány do skupiny R – Užívání drog a závislostní chování. Pod touto diagnózou se mimo jiné nalézá patologické hráčství (R37 – Gambling disorder) a závislost na online hrách (Internet gaming disorder), která prozatím podléhá dalším výzkumům. Pracovní verze připravované 11. revize Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN-11) řeší tuto problematiku samostatnou kategorií behaviorálních závislostí, která v sobě zahrnuje patologické hráčství (Gambling disorder) a neupřesněné „určité specifikované behaviorální závislosti“ (Certain specified behavioral addictions).

#### 2.1.2 ZÁVISLOST NA INTERNETU

Pojem závislost na internetu byl poprvé použit v nadsázce americkým psychiatrem I. Goldbergem v roce 1995. O rok později je fenomén závislostního chování na internetu

již bez humorného kontextu popsán americkou klinickou psycholožkou Youngovou a vzbuzuje dále diskuzi v odborných kruzích. Společnost se do dnešních dnů potýká s nejednotnou terminologií tohoto jevu. V literatuře se vyskytují názvy jako závislost na internetu (internet addiction), problémové používání internetu (internet pathological use), porucha závislosti na internetu (Internet addiction behaviour), nebo závislostní chování na internetu (addictive behaviour on the Internet). (Vondráčková Holcnerová, Vacek, Košatecká, 2009)

Z nejednotné terminologie vychází také různá interpretace definic této problematiky. Shapira definuje tento fenomén jako „neschopnost jedince mít kontrolu nad svým užíváním internetu, což pak vede ke stresu a/nebo zhoršení fungování“. Beard a Wolf se ve své definici zaměřují především na psychosociální rovinu problému a vymezují problémové užívání internetu takto: „používání internetu, které s sebou přináší do života jedince psychologické, sociální, pracovní nebo školní komplikace“.

V návaznosti na svou předchozí práci Young rozdělila závislostní chování na internetu do pěti kategorií:

- **Závislost na virtuální sexualitě**, zahrnující kompulzivní používání webových stránek pornografického zaměření
- **Závislost na virtuálních vztazích**, tedy nadměrné věnování se virtuálním vztahům
- **Internetové kompulze**, jakými je hraní online počítačových her nebo internetové nakupování
- **Přetížení informacemi**, kdy dochází k nadměrnému surfování na internetu a hledání v databázích
- **Závislost na počítači**, popisující nadměrné hraní počítačových her

(Vondráčková Holcnerová, Vacek, Košatecká, 2009)

### 2.1.3 DIAGNOSTIKA ZÁVISLOSTNÍHO CHOVÁNÍ

Odborná veřejnost diskutuje také ohledně diagnostické kategorie, pod kterou by bylo vhodné tento fenomén umístit. Kromě poruch vyvolaných užíváním návykových látek splňuje také kritéria obsedantně kompulzivní poruchy, nebo diagnózy F 63.8 – Jiné návykové a impulzivní poruchy. Griffiths vyzdvihuje těchto 6 hlavních aspektů závislostí:

- **Význačnost**, určitá aktivita se stává nejdůležitější v životě člověka a začíná ovládat jeho myšlení (zaujetí a kognitivní distorze), cítění (bažení) i chování (snížení sociálního chování)
- **Změny nálady** bývají vnímány jako vyrovnávací strategie, nastávají jako důsledek určité aktivity
- **Tolerance**, při které je potřeba stále více aktivity k dosažení předchozí míry uspokojení
- **Odvykací symptomy**, dostavující se při ukončení nebo omezení aktivity
- **Konflikt** mezi jedincem a ostatními osobami (interpersonální konflikt) ale také vnitřní konflikty v důsledku dané aktivity
- **Relaps**, tendence k opakování daného vzorce chování

K diagnostice se nejčastěji používají kritéria dle Youngové v pozdější úpravě Bearda a Wolfa (2011). U vyšetřovaného jedince musí být přítomny všechny následující příznaky:

1. zaujetí internetem (přemýšlení o předchozích aktivitách na internetu nebo o těch budoucích),
2. potřeba používat internet ve stále delších časových úsecích, aby člověk dosáhl uspokojení,
3. opakovaná neúspěšná snaha kontrolovat, přerušit nebo zastavit používání internetu,
4. neklid nebo podrážděnost při pokusu přerušit nebo vzdát se používání internetu,
5. překračování původně plánovaného času připojení k internetu.

K diagnostice však musí být přítomen zároveň také jeden z následujících symptomů:

1. v důsledku používání internetu ohrožení nebo riskování ztráty důležitého vztahu, zaměstnání nebo příležitosti v kariéře,
2. lhaní členům rodiny, terapeutům nebo dalším osobám za účelem zastírání nadměrného používání internetu,
3. používání internetu jako způsob útěku od problémů nebo snaha zbavit se dysforické nálady (například pocitů bezmoci, viny, úzkosti a deprese)

V návaznosti na tyto diagnostické kritéria bylo vytvořené nemalé množství dotazníků sloužící k přesnému diagnostikování závislosti na internetu. Mezi nejhojněji užívané budou patřit dotazníky IAT (Internet Addiction Test), OCS (Online Cognition Scale), IRABI (Internet-Related Addictive Behavior Inventory), nebo CIUS (Compulsive Internet Use Scale). Diagnostickým nástrojům se věnuje také Šmahel a Blinka, z jejichž závěrů bude vycházet výzkumná část této práce (Šmahel et al., 2009).

#### 2.1.4 NADMĚRNÉ UŽÍVÁNÍ INTERNETU A FAKTORY JEHO VZNIKU

Závislost na internetu je dnes častým a oblíbeným tématem médií. Pro svůj rychlý progres bývá užívání informačních technologií spojováno s různými obavami a nedůvěrou jak ohledně obsahu, tak i způsobu jejich užívání. Zejména u mladých uživatelů bývají obavy z nadměrného trávení času na internetu spojovány se vzrůstající dětskou obezitou a potenciálně s nadměrnou sociální izolací. U této skupiny uživatelů také vyvstává do jisté míry oprávněná obava, že nadměrné užívání těchto médií může zastínit jiné aktivity typické pro daný věk, které jsou podstatnou součástí dalšího psychosociálního vývoje člověka. Přestože tento fenomén může být spolutvůrcem pro vznik celé řady negativních důsledků, nemusí se ani v těchto souvislostech jednat přímo o závislost.

Hovoří-li se o nadměrném užívání, bývá tento údaj většinou spojován s časovou dotací věnovanou činnosti online. U mladších dospívajících se jedná v průměru o hodinu denně, u starších pak hodiny dvě (Livingstone, Haddon, Olafsson, 2011). Některé online aktivity však už ze své povahy vyžadují časovou dotaci větší, zřetelné je to zejména u online her typu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), které vyžadují aktivitu hráče průměrně 25 hodin týdně, což je stejný časový objem, který tráví žáci ve škole na konci prvního stupně základní školy. Tato časová investice bude pravděpodobně na úkor času strávenému přípravou do školy, fyzickým a sociálním aktivitám, které jsou obecně považovány za zdravější a užitečnější.

Dosavadní studie předkládají dva dominantní modely zachycující prediktory nadměrného užívání internetu – jsou jimi snížená schopnost se soustředit spojená se zažíváním nudy a psychosociální potíže, často se vyskytující v podobě nízkého sebehodnocení a sociální úzkosti (Ko et al., 2012). První se zmíněných faktorů spojený s nadměrným užíváním internetu a potenciálním vznikem závislosti je zvýšená tendence se nudit a zvýšená impulzivita. V souvislosti s neschopností odolávat přicházejícím impulzům

jsou hlavní rizikovou skupinou lidé s poruchami pozornosti. Nadměrné užívání internetu není jediným vzrušivým podnětem, který je touto skupinou vyhledáván. Tato skupina obecně inklinuje i k dalším formám rizikového chování, jako je užívání alkoholu, drog, lhaní a agrese. Internet svou povahou umožňuje provozovat v několika otevřených oknech prohlížeče více aktivit najednou a poskytuje tak svému uživateli možnost „těkat“ bez zvýšeného soustředění na konkrétní činnost. Význačné pro lidi s poruchami pozornosti je zvýšená rezistence vůči trestu a silnější odezva na pozitivní odměny, jejichž systém bývá především v online hrách velmi propracovaný a snadno na něm vzniká návyk.

Dalším modelem shrnujícím prediktory nadměrného užívání internetu je nízké sebehodnocení, slabá sebedůvěra, depresivita, sociální úzkost a podobné psychické problémy. Zároveň je internet vhodným prostředkem zvládnání zátěže pro lidi s vyhýbavým copingovým stylem. Internetu v tomto poskytuje příhodné prostředí, kde je možné regulovat svou náladu nebo uniknout od problémů. Internet může v tomto nahrazovat sociální vazby a oporu chybějící v reálném životě, je však specifický svou povrchností a nízkou emoční a osobní angažovaností. Podobně je tomu při prožívání úspěchu v prostředí online her. Jedná se totiž o krátkodobý efekt a prakticky nepřenositelný do reálného světa. Kromě krátkodobé úlevy se tedy nejedná o vhodnou copingovou strategii, jelikož v dlouhodobém horizontu ještě více upevňuje nízké sebevědomí jedince a prohlubuje sociální izolaci.

V obou výše zmíněných modelech internet vystupuje jako mediátor. Nelze nalézt jednoznačný přímý a mechanický vztah mezi používáním internetu a následným efektem, kterým může být kupříkladu závislost. Jisté potíže předcházejí problematickému užívání a zároveň jsou užíváním generovány a prohlubovány. U dětí je obtížné jednoznačně determinovat rizikovost jednotlivých aplikací a činností. Právě u této skupiny roste nadměrné užívání s rostoucí šíří nabízených online aktivit v rámci jedné aplikace. Naopak je tomu u dospělých jedinců, jejichž profilace bývá jasně vymezena a ohraničena (závislost na pornografii, závislost na hrách).

Nestrukturované aktivity, mezi které patří hraní na počítači, surfování na internetu, sledování televize nebo vasedávání s kamarády, mají tendenci se vytlačovat navzájem, zpravidla se však neodehrávají na úkor jiných jasně strukturovaných aktivit, jakými mohou být například sportovní tréninky. Jedná se tedy o problematiku trávení volného času, potažmo problematiku životního stylu obecně.

## 2.1.5 PSYCHOLOGIE A INTERNET

Virtuální prostředí je velmi specifickým prostorem hned v několika ohledech. Obecně bývá považováno za „prostředí bez zábran“, což s sebou přináší jak pozitivní tak i negativní konsekvence. Zdánlivá anonymita zmírňuje úzkost ze sociálních situací a obavy z odhalení sebe sama. Snížená potřeba sebezprezentace však může být jednou z příčin, že obecně přijímaná omezení, pravidla a normy reálné komunikace zde v řadě případů nemusí platit. Pohyb ve virtuální realitě s sebou přináší jednak odreagování a zábavu, ale také určitou dávku přetvářky, která se promítá do vytváření virtuální identity. Identita člověka je kontinuálním prožíváním totožnosti sebe sama, jeho ztotožněním se s životními rolemi a prožíváním příslušnosti k větším či menším společenským skupinám. Adams jmenuje tyto funkce identity:

- poskytování vztažného rámce pro porozumění tomu, kdo vlastně jsem,
- usměrňování cílů, závazků a hodnot člověka,
- poskytování pocitu osobní kontroly a svobodné vůle,
- posilování konzistence, koherence a harmonie mezi hodnotami, názory a závazky,
- odhadování vlastního potenciálu zkoumáním vlastních možností a různých alternativ.

Při vytváření vlastní identity se předpokládá aktivní přístup jedince, který bojuje o hledání sebe sama. V opačném případě může být vytvořená identita falešná a získaná přejímáním cizích norem, názorů, systémů hodnot a cílů. Současná doba klade na jedince velké nároky a stále častěji bývá zmiňována teorie mnohostranného já, která reaguje na nutnost působit zároveň v různých a zcela odlišných rolích. Postmoderní svět poskytuje nepřehledné množství k experimentování a zkoušení si jiné identity, což někteří teoretici vítají a povzbuzují. Opačný názorový proud však zastává zcela protichůdný názor a považuje rozmanitost identit za nežádoucí. Lifton varuje zejména před rozvinutím proměnlivé identity, kdy jedinec bojuje za udržení duševní rovnováhy a stability, aby byla zachována jeho kontinuita a fungování ve světě. Právě rozvoj informačních technologií a internetu podporuje postmoderní pojetí identity vytvářením virtuální identity.

Virtuální identita je velmi obtížně uchopitelný pojem a v souvislosti s ní vyvstává celá hromada otázek. Ve virtuálním prostředí jedinec ztrácí fyzično svého bytí a setrvává pouze jako reprezentace sebe sama. Virtuální reprezentace není identitou sama o sobě ale je pouhým



shlukem dat o tom, kdo jsme, což demonstruje už jméno, či přezdívka, kterou ve virtuálním prostředí používáme (Šmahel, 2003).

### 2.1.6 DĚTI A MLADISTVÍ ONLINE

Podle údajů získaných z Českého statistického úřadu vlastnilo v roce 2015 počítač 73 % domácností a téměř 94 % domácností, ve kterých jsou děti. Vysokorychlostní připojení k internetu je také již nepostradatelnou součástí, neboť procentuální zastoupení domácností vlastnících počítač a domácností s připojením k internetu je prakticky totožné. Podle dalších statistik z roku 2015 užívá internet z celé populace 76 % lidí, mezi mladými lidmi ve věku 16 – 24 let je to pak 97 %.

Podle výsledků projektu EU Kids Online II realizovaného v letech 2009 - 2011 tráví minimálně hodinu denně ve všední dny i o víkendu 80 % dospívajících ve věku 9 – 16 let. Více než 3 hodiny denně tráví ve všední den podle statistik přibližně pětina respondentů a v rámci víkendových dnů se jedná o celou třetinu dotazovaných. Vzhledem k době realizace projektu a rychlému vývoji v oboru informačních technologií lze předpokládat, že budou mít od té doby uváděné hodnoty vzrůstající charakter. Čas strávený denně připojením online se zvyšuje s rostoucím věkem účastníků, jak dokládají také další studie.

Součástí výše zmíněného šetření bylo také zjišťování konkrétních činností, kterými dospívající tráví čas online. Na prvním místě byla uváděna práce do školy, dále čtení a posílání e-mailů a v těsném závěsu pak sledování videoklipů. Především mezi dívkami pak bylo hojně rozšířeno užívání sociálních sítí a posílání zpráv přes messengery. Mezi činnostmi chlapců dominovalo především hraní her online s dalšími hráči a pohyb ve virtuálních světech (například World of Warcraft). Podrobněji se těmto činnostem bude věnovat následující kapitola.

### 2.1.7 APLIKACE A VIRTUÁLNÍ SVĚTY

Tato kapitola bude zaměřena na krátké představení základních aplikací a virtuálních světů, které jsou pro mladé uživatele atraktivním způsobem trávení času na internetu. Z popisu budou vynechány již standartní aplikace, jakými je e-mail nebo webové stránky. Kromě stručných popisů několika základních aplikací budou zmíněny také specifika užívání konkrétní aplikace a míra jejího užívání v souvislosti s věkem uživatele. Jedná se o velmi

dynamicky vyvíjející se odvětví a informace uváděné v následujících kapitolách vycházejí ze soudobých trendů v době vzniku této bakalářské práce.

#### 2.1.7.1 SOCIÁLNÍ SÍTĚ

Sociální sítě jsou využívány především pro komunikaci a sebe prezentaci pomocí propojování profilů spřátelených uživatelů mezi sebou. Je možné takto vzájemně sdílet fotky, sdružovat se do různých zájmových skupin, komentovat fotky a nálady přátel, vyměňovat si s nimi vzkazy. Nejznámějším zástupce sociálních sítí je pravděpodobně Facebook, do popředí se však dostává také Youtube, LinkedIn, Lidé, Twitter a mnoho dalších. V porovnání s jinými státy evropské unie jsou děti a mladiství v České republice v nadprůměru v užívání sociálních sítí. Ze získaných dat EU Kids Online II dohromady 72 % dotazovaných ve věku 9 – 16 let uvedlo, že jsou registrováni na některé sociální sítě, což je vysoko nad evropským průměrem, který činí 59 %. Výrazná je zejména věková skupina 9 až 10 let, ve které 39 % dětí uvedlo, že aktivně využívají sociální sítě. Poskytovatelé sociálních sítí se snaží na tuto situaci reagovat vytvářením různých opatření, profil na známé síti Facebook je například možné si vytvořit až s dovršením věku 13 let, nicméně tato omezení v současné době není těžké obejít.

#### 2.1.7.2 POSÍLÁNÍ ZPRÁV

Anglický výraz „*instant messaging*“ označuje synchronní komunikaci uživatelů v reálném čase. Programy pro posílání zpráv v reálném čase – messengery využívá podle EU Kids Online II v České republice 76 % dívek a 68 % chlapců ve věku 9 – 16 let. V Evropě používá instant messengery v tomto věkovém rozmezí v průměru 65 %, zatímco v České republice takto komunikuje 71 % dotazovaných. Významný je také nárůst uživatelů messengerů v souvislosti s věkem. Ve věku 9 let používá tyto aplikace 43 % dotazovaných, přičemž ve věku 13 – 16 let toto číslo vzroste na dvojnásobek. Tyto zjištěné údaje však přirozeně odpovídají měnícím se potřebám mladých lidí na základě jejich psychologického vývoje. Historicky nejznámějším využívaným messengerem býval v ČR program ICQ („I seek you“), který byl posléze vytlačen Skypem a dalšími. V současnosti tvůrci programů

vynakládají úsilí o zahrnutí více funkcí pod jednu aplikaci, messengery proto bývají už přirozenou součástí sociálních sítí nebo online her.

### 2.1.7.3 PC HRY

Jedním z oblíbených způsobů trávení času ve virtuálním prostředí je hraní počítačových her. Tento fenomén již podlehl řadě studií a výzkumů, mimo jiné také pro jeho předpokládanou souvislost s výskytem zvýšené agresivity u dospívajících. Podle studie Mládež a zdraví (The Health Behaviour in School-aged Children) z roku 2006 lze také najít významný vztah mezi hraním počítačových her a dalšími rizikovými formami chování, jakými je třeba konzumace alkoholových a tabákových výrobků (Nešpor, Csémy, 2007). U těchto osob bylo častěji zjištěné fyzické násilí, šikana a také byli častěji hodnoceni sníženým stupněm z chování. Hraní počítačových her je v České republice statisticky více rozšířeno mezi chlapci. Podle výše zmíněné studie tráví ve všední dny alespoň dvě hodiny hraním her 52 % chlapců, o víkendech to bylo 62 %. U dívek byly výsledky studie příznivější, do tohoto časového ohraničení spadalo 15 % dotazovaných, o víkendech pak 17 %. Motivace ke hře se bude pravděpodobně lišit u různých žánrů her. Pro ukázkou zde uvádím základní rozdělení podle žánru:

- **RPG – Role Playing Game**, v překladu hra na hrdiny, umožňuje hráči prožít (fantasy) příběh prostřednictvím své postavy, která se v průběhu hry vyvíjí a získává různé schopnosti
- **Strategické hry** bývají tématicky zaměřené na stavění měst, rozvoj civilizace nebo taktické vedení válečných bitev. Od hráče se vyžaduje velká míra uvažování při nakládání se zdroji a organizování útoku.
- **Akční hry** zahrnují střílečky a bojové hry. Zábava u těchto her bývá zprostředkována rychlým spádem, proto se od hráče požaduje pohotovost a rychlé reakce. Pro svůj násilný charakter mohou tyto hry nést označení: „nevhodné pro děti a mladistvé“.
- **Simulátory** bývají navrhovány pro co nejvíc věrohodnou simulaci určitých činností, typicky například řízení letadel, vrtulníků, závodění v autech, ale také třeba řízení podniků. Vrcholně vyvinuté simulace mohou být využívány tréninkově také profesionálními letci, řidiči. Pod simulátory lze zařadit také některé sportovní hry.

- **Adventury** jsou založeny na dobrodružném příběhu vyžadujícím po hráči řešení spleťtých úkolů a hádanek.
- **Arkády** neboli logické hry bývají koncipovány jako rébus nebo hlavolam, kdy hráč hledáním správného postupu dojde k vyřešení problému.

Tyto základní typy se budou dále jistě dělit na další odvětví, ale pro účely této práce považuje autorka toto rozdělení za dostačující.

#### 2.1.7.4 BLOGY A VIDEOBLOGY

Blogy označujeme webové stránky s nejrůznějším obsahem, na něž jejich autor chronologicky přispívá články nebo fotografie. Existuje celá řada stránek různě kategorizovaných a zaměřených na různá témata. Jedná se o další způsob prezentace buďto svého profesního života, nebo svých zájmů a koníčků, případně se autor identifikuje s některou subkulturou. V České republice je 94 % blogů psáno dívkami, přednostně ve věku 13 – 15 let. Samotné psaní blogů uvádí 11 % dotazovaných a podle získaných dat je tato činnost poutavější pro dospívající ve věku 15 – 16 let. V poslední době se dostává do popředí také další forma vedení blogu, kde se autoři snaží zprostředkovat své příspěvky skrze natáčená videa, která jsou následně sdílena třeba skrze stránku YouTube. Videoblogy jsou stále atraktivnější činností, jak pro autora, tak pro diváky.

#### 2.2 ŠKOLNÍ TŘÍDA JAKO SOCIÁLNÍ SKUPINA

Škola je prostředím podporujícím sociální vývoj dítěte. Děje se tak skrze stimuly a požadavky, se kterými se dítě musí vyrovnat a které podporují vývoj dalších sociálních dovedností a osobnostních vlastností. Dětský psycholog Zdeněk Matějček definuje proces socializace takto: *„Proces socializace znamená celoživotní vývoj člověka ve společenskou bytost. Není to ovšem jen pasivní vrůstání člověka do společnosti nebo jednostranné ovlivňování člověka prostředím, nýbrž tvořivý proces, na kterém se člověk sám podílí.“* (Matějček, 1992). Společnost tedy rozvíjí u dítěte ty vlastnosti a kompetence, které jsou důležité a potlačuje ty, které se jeví jako nežádoucí. Jedinec tak míří k dosažené takové pozice, která je ve společnosti ceněna. Tyto sociální dovednosti nabývá dítě skrze působení různých sociálních skupin, jimiž je v průběhu života součástí. V období školního věku vývoj

dítěte kromě rodiny a vrstevníků velmi podstatně formuje také školní prostředí, konkrétně školní třída. Skrze sociální skupinu si dítě osvojuje normy a pravidla chování spjaté s rolí, kterou jim skupina přisuzuje a pokud nedojde k osvojení žádoucích návyků, bývá za to dítě sankcionováno.

### 2.2.1. SOCIÁLNÍ STATUS

Sociální status obecně vyjadřuje sociální pozici konkrétního jedince v určité společnosti, vycházející z míry ocenění ze strany druhých. Sociální status úzce souvisí s přejímáním sociálních rolí, kterému bude věnována následující kapitola. Podle způsobu, jak je sociální status ustanoven lze rozlišovat status připsaný a status získaný, který je velkou mírou ovlivněn vlastním úsilím jedince. Úroveň popularity je východiskem pro určení sociální pozice jedince ve skupině a zjišťuje se pomocí různých metod sociometrického měření. Hodnota je udávána poměrem součtu obdržovaných nominací k maximálnímu možnému dosažitelnému počtu nominací. Výsledky nominací vypovídají, zdá se jedinec nositelem pozitivního nebo negativního sociálního statusu (Linhart et al., 1996).

### 2.2.2 SOCIÁLNÍ ROLE

Jak už vyplývá z předchozího textu, přejímání rolí je důležitou součástí socializačního vývoje. Sociální role je definována jako komplex normativně daného, očekávaného a požadovaného chování. Přijetí takové role se projevuje ztotožněním se s postoji a společenskými požadavky, které s ní souvisí. Jedinec svou roli interpretuje však také s ohledem na vlastní charakterové a osobnostní rysy, což zvyšuje míru variability realizace individuální role. Sociální role modifikují psychický vývoj nositele a bývají integrovány v jeho sebepojetí. V období středního školního věku, kdy vzrůstá význam vrstevníků, vzrůstá také důležitost vlastní role (pozice) ve třídě. Dobrý školní prospěch již není hlavním předpokladem pro rozvoj sebepojetí, ale podstatnějším se stává uspokojivé postavení v kolektivu s ohledem na měnící se způsob hodnocení spolužáků. Školní třída se stává mnohem významnější sociální skupinou a hodnocení vrstevníků nabývá stejné důležitosti jako hodnocení dospělých (Řezáč, 1998).

Skupinové role bývají určovány na základě sociální přitažlivosti jedince, míry prestiže, způsobu sebeprosazování při začleňování se do skupiny a jeho podílem na dosahování skupinových cílů. Tyto ukazatele charakterizují pět základních sociálních rolí:

- **alfa** – neformální vůdce skupiny, obvykle nejaktivnější žák, imponující a akceptovaný většinou žáků,
- **beta** – tzv. expert, mající specifické předpoklady k navrhování, či alespoň tvořivému rozvíjení variant řešení prezentovaných vůdcem skupiny,
- **gama** – většina žáků v kolektivu, spíše pasivní a přizpůsobiví, podléhající nebo identifikující se s vůdcem,
- **omega** – outsider skupiny, okrajová role, v kolektivu bývá většinou neoblíben,
- **P** – „obětní beránek“, obvykle symbolický představitel nepřátelské skupiny.

Podstatně podrobnější charakteristiky rolí v třídním kolektivu popisuje Vágnerová (2002). Velký vliv v kolektivu staví žáka do **role vůdce**, respektive jednoho z vůdců. Tato role umožňuje žákovi rozvoj osobnostních vlastností a prosazení svého způsobu chování, které ovšem nemusí být vždy žádoucí. V popisu této role není ukotveno, zda se jedná o pozitivní či negativní vliv, podstatou je, že ostatní spolužáci jej následují. Ztotožnění se s touto rolí s sebou nese jistě rozvoj samostatnosti, schopnost řešení problémů a konkurence schopnost, které se však na druhou stranu mohou převrátit v bezohlednost a nadměrné sebeprosazování.

Dochází-li k sebeprosazování skrze fyzickou sílu, jedinec zastává ve třídě **rolí agresora**. Spolužáci se k nositeli této role staví poněkud ambivalentně, zatímco někteří jej mohou obdivovat, u jiných bývá neoblíben, nebo u nich dokonce budí strach. Způsob, kterým si obhájí svou pozici, bývá obvykle nepřijatelný a mívá negativní dopad na celkové třídní klima.

Žák, který má ve třídě stejnou prestiž a vliv, jako má vůdce, ale navíc k tomu je v kolektivu oblíben, bývá nositelem **role třídní hvězdy**. Bývá obklopen větším množstvím kamarádů a jeho názory bývají kolektivně akceptovány. Mezi negativní konsekvence spjaté s touto rolí bude spadat nedostatek sebekritiky a fixování se na určitý způsob chování, což se může projevit při přechodu do jiného kolektivu.

Sympatický, oblíbený žák, který ale nemá v kolektivu významný vliv a potřebu se prosazovat bude zastávat **rolí dobrého kamaráda**. Dobrý kamarád bývá přátelský, loajální a někdy až altruisticky obětavý. Nepřítomná potřeba zvýšení vlastní prestiže může svědčit o přílišné pohodlnosti a lhostejnosti jedince k dosažení vlastního sebeprosazení.

Nejhorněji zastávaná role v třídním kolektivu bývá **role přijatelného spolužáka**. Tito žáci vesměs v ničem moc nevynikají a vlivem ani oblibou nejsou nijak výjimeční. Konformita přijatelného spolužáka bude nepřijatelná pouze pro ambiciózní žáky, ostatním však může poskytovat uspokojivou dávku bezpečí, protože výrazně nijak nevystupují z řady a tudíž by neměli být izolováni nebo ostatními odmítáni.

Žák, který v některém ohledu nenaplnuje požadavky a očekávání průměrné většiny kolektivu získává **rolí odmítaného a negativně hodnoceného spolužáka**. Odmítání tohoto žáka může být způsobeno jeho osobnostními rysy, chováním ale i odlišným sociálním prostředím. Tito žáci bývají často ostatními spolužáky označováni za nenormální a jiné.

**Role šaška** může být obrannou reakcí na odmítání ze strany spolužáků a každopádně to bývá způsob, kterým se na sebe nositel této role snaží upoutat pozornost a získat si tak sympatie okolí. Role s sebou přináší pouze limitovanou prestiž a kolektiv jejímu nositeli nabízí často ne úplně rovnocenné postavení. Velmi podobně bude ve třídě vystupovat **role dítěte, které neumí získat sympatie jinak než uplácením** a také **role otroka**, sloužícího mocnějším spolužákům. Ve skupině se těmito rolím nedostává ocenění, neboť bývají obecně vnímány jako podřadné. Nositelé těchto rolí je často akceptují s ohledem na to, že v danou chvíli sami nejsou schopni získat roli lepší.

Neuspokojivé sociální postavení rodiny a z něj vyplývající způsoby chování, návyky, životní styl i péče o svou osobu může žákovi přivodit **rolí sociálního outsidera**. Tito žáci se většinou přátelí spíš mezi sebou a úsilí o získání přijatelnější role pro ně bývá velmi obtížné. Typičtí jsou pro tuto roli příslušníci některých etnických menšin, jejichž integrace bývá posléze o to více složitá.

Také ti žáci, kteří si nezvládli osvojit potřebné normy chování a nedisponují tak sociálními dovednostmi bývají kolektivem odmítáni a neoblíbeni. Nositel **role nemožného spolužáka** bývá často výbušný, podrážděný a neklidný, což bývá důvodem, proč o něj ostatní spolužáci ve třídě nestojí. Častá bývají prohlášení, že by bylo lépe, kdyby dotyčný ve třídě vůbec nebyl.

Poslední uváděné role bývají kolektivem vnímány nelibě a bývají obvykle jejím nositelům vnuceny okolím. Přiřazení těchto negativně vnímaných rolí se často neděje na racionálním podkladě a jejich nositelé si svou roli obvykle nedokáží odůvodnit. Prvotní motiv k postavení spolužáka do této role může být mimo jiné potřeba nalézt v kolektivu obětího beránka, pomocí kterého si ostatní průměrní žáci budou posilovat své lépe přijímané pozici. Role

odmítaného žáka bývá ve všech případech riziková. Tito žáci bývají od ostatních mnohdy izolováni a nezřídka se stávají také obětí šikany. Potřeba začlenit se do kolektivu a být obecně přijímán vede nositele negativně vnímaných rolí k využívání vedlejších prostředků k získání si přízně ostatních. Typicky se jedná o uplácení a vnučování, což se ale brzy ukazuje jako neúčelné a tato dlouhodobá zkušenost u žáka dále upevňuje a prohlubuje tyto nesprávné postupy. Žáci, kteří dojdou ke smíření a ztotožní se se svou rolí, se velmi pravděpodobně budou později sami stavět do podobné role i po přestupu do jiného kolektivu a je následně velmi obtížné u těchto žáků změnit jejich vnitřní nastavení vnímání sebe sama a rozvíjet jejich sebepojetí.

### 2.2.3 SOCIOMETRIE

Sociometrie je souhrn sociologických metod k popsání interpersonálních vztahů, zejména na úrovni sympatie – antipatie v menších jasně ohraničených skupinách. Český sociolog Miloslav Petrušek (1969) využívá následné definice: „Sociometrie je zjišťování vztahů mezi jednotlivci v určitých společenských skupinách, jejichž primárním cílem není zkoumat jedince, ale odhalit strukturu vztahů v sociální skupině.“ Základy sociometrické metody položil americký psychiatr Levy Moren v letech 1916 – 1923, od té doby však byla jeho verze mnohokrát upravena a modifikována.

Pro účely sociometrického výzkumu je možné využít několik různých metod, v praxi bývá nejvyužívanější forma dotazníků zjišťující preferenční chování a sociometrickou strukturu v kolektivu. Skládá se zpravidla z několika otázek, kdy žák uvede kladné a záporné nominace, případně míru vlivu ostatních členů skupiny. Vhodnou kvantitativní technikou mohou být i posuzovací škály, v rámci kterých se žák jednotlivě vyjadřuje ke každému spolužákovi zvlášť. Informace je možné získat také pozorováním vzájemných interakcí mezi členy skupiny nebo individuálními rozhovory. Výstupy z výzkumu bývají zaneseny do sociometrických tabulek či matic, pomocí kterých lze vazby a vztahy ve skupině graficky znázornit v sociogramu. Sociogram bývá složen ze znaků specifických pro chlapce a dívky, rozložených v prostoru tak, aby nabízel viditelnou strukturu kolektivu. Vazby a nominace jsou do sociogramu zaneseny pomocí jednosměrných nebo obousměrných šipek. Na první pohled tak lze nahlédnout, zda v kolektivu některý žák zřetelně dominuje nebo je naopak izolován.



Dalším vhodným doplněním sociometrie může být použití některých projektivních technik, zkoumající osobnost žáků a jejich vztahy na základě neuvědomovaných procesů. Výstup bývá zprostředkován psaním, kresbou, rukodělným výtvozem či pohybem. Varianty této techniky bývají žákům přirozenější, proto bývají využívány hlavně při diagnostice žáků základního vzdělávání. V praktické části této práce je použita písemná projektivní technika „Hádej kdo?“, při které žáci na základě uvedených charakteristik přiřazují jméno toho spolužáka, kterého daný popis vystihuje nejlépe. Mezi další techniky patří doplňování nedokončených vět, strom s postavami nebo obláčky (Friedlová et al., 2012).

### 3. PRAKTICKÁ ČÁST

#### 3.1 TÉMA A CÍL VÝZKUMU

Téma jsem si zvolila s ohledem na svou praxi v oblasti primární prevence, při které je v současné době problematika závislostního chování na internetu a technologiích často diskutovaným tématem. Pro žáky je toto téma většinou aktuálnější, než téma užívání psychoaktivních látek, neboť jsou s mobilními telefony a počítači v každodenním kontaktu. Cílem zkoumání jsem si proto zvolila popsat v souladu s poznatky obsaženými v teoretické části souvislost mezi sociálním statutem a rolí v třídním kolektivu a užíváním internetu nebo hraním počítačových her u žáků 6. ročníků základních škol.

#### 3.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Ke zpracování tohoto tématu jsem si stanovila následující výzkumné otázky:

1. Jaký je obecně postoj žáků k užívání informačních technologií? (popis prevalence)
2. Jaký je vztah mezi sociálním statutem žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií?
3. Jaký je vztah mezi sociální rolí žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií?

#### 3.3 METODY VÝBĚRU A CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÉHO VZORKU

Základní soubor v tomto výzkumu je tvořen žáky 6. ročníků základních škol na území hlavního města Prahy. Zkoumané školy byly osloveny na základě prostého náhodného výběru. Zástupcům jednotlivých škol byl představen výzkumný záměr práce a vysvětlen postup výzkumu s ohledem na všechny etické zásady výzkumu s mladistvými respondenty před dovršením věku 15ti let. Z celkového počtu 13 oslovených škol mi bylo umožněno realizovat výzkum ve 4 z nich, a to z důvodu velkého časového vytížení na straně škol. Celkový počet žáků účastnících se šetření bylo 89, z toho 41 dívek a 48 chlapců. Vzhledem k tomu, že byl výzkum uskutečněn mezi žáky 6. ročníku základní školy, byl věk žáků v rozmezí 11 – 12 let. Výzkumu se účastnili také žáci jiných národností, úroveň znalosti českého jazyka je však neomezovala a otázky jim byly srozumitelné.

### 3.4 METODY SBĚRU DAT

Ke sběru dat bylo využito dotazníkového šetření, které se skládalo z 3 částí. První část obsahovala upravený a zjednodušený sociometrický ratingový dotazník, zabývající se postavením žáků v třídním kolektivu. Pozornost byla věnována pozitivnímu sociálnímu statusu, negativnímu sociálnímu statusu a vlivu jedince bez ohledu na to, zda má na skupinu vliv pozitivní či negativní. V této části měli žáci neomezený počet možností, kolik žáků mohou u dané otázky nominovat.

Druhá část byla složena z 8 otázek, zjišťující rozdělení sociálních rolí v třídním kolektivu. Zjišťování jednotlivých rolí bylo koncipováno dle charakteristik Vágnerové (2002) formou projektivní techniky „Hádej kdo?“. Žáci v této části dotazníku mohli v každé odpovědi nominovat pouze jednoho ze spolužáků.

Třetí a závěrečná část byla zaměřena na samotný vztah žáků k užívání informačních technologií. K zjišťovaným informacím patřila doba, kterou běžně žáci stráví na počítači (mobilu, tabletu aj.) v pracovní den a o víkendu a způsob trávení tohoto času. Poslední otázky byly konkrétně zaměřeny na závislostní chování na internetu podle Griffithse, vycházející z 6 kritérií závislosti (Griffiths, 2011).






### 3.5 METODA ANALÝZY DAT

Při vyhodnocování dat získaných z dotazníků jsem pracovala s jmennými seznamy jednotlivých tříd účastnících se výzkumu. U každého žáka jsem zaznamenala počet nominací, které od ostatních spolužáků obdržel. Tento postup jsem dodržela v rámci první a druhé části šetření zabývajícími se sociálním statutem a rolí žáka v třídním kolektivu. Získaná data jsem přepsala do elektronické podoby za pomoci programu Microsoft Office Excel.

Následně jsem vyhodnotila třetí část šetření zaměřenou na rizikovost užívání. Podle Blinky a Šmahela jsem bodově ohodnotila jednotlivě odpovědi každého žáka. Žáci u jednotlivých ukazatelů závislosti odpovídali ze škály nikdy, výjimečně, často a velmi často. Pokud žák u otázky zvolil odpověď často nebo velmi často, získal za tuto odpověď 1 bod. Získal-li žák v této části 3 body a 1 bod v oblasti „konflikt“ (otázky 14g a 14h), jednalo se o žáka ohroženého závislostí. Pokud žák obdržel bodů 5 a více, označila jsem tohoto žáka jako závislého. Využitím programové komponenty NodeXL pro Microsoft Office Excel jsem získaná data zanesla do grafů a vytvořila sociogramy.

Chlapci jsou zobrazeni čtverci, dívky jsou zobrazeny kruhy. Velikost těchto tvarů odpovídá sympatiím, které od spolužáků obdrželi, čím větší útvar, tím víc je daný žák v kolektivu oblíben. Pozitivní volby jsou v sociogramu zaneseny pomocí zelené šipky, negativní jsou zaneseny šipkou červenou. Žáci jsou odlišeni barevně podle počtu získaných bodů. Jelikož velká část žáků podle svých odpovědí spadalo do skupiny mimo ohrožení závislostí, rozhodla jsem se barevně odlišit žáky se ziskem 0 bodů a žáky se ziskem 1-3 body, přestože také nejsou v riziku.

Vysvětlivky:

-  Dívka
-  Chlapec
-  Pozitivní volby
-  Negativní volby
-  Žák získal 0 bodů
-  Žák získal 1-3 body
-  Žák získal 4 body
-  Žák získal 5 bodů a více

Výsledky jsem přiřadila ke konkrétním žákům a jmenné seznamy byly transformovány do podoby unikátních číselných a písmenných kódů, aby byla v dalších krocích dodržena anonymita respondentů.

### 3.6 ETIKA

Celý výzkum byl proveden v souladu s etickými zásadami. K zajištění anonymity škol účastnících se šetření bude v této práci zmíněn pouze kraj, ve kterém výzkum probíhal. S ohledem na věk respondentů byl důraz kladen na udělení informovaného souhlasu rodičů nebo zákonných zástupců (viz příloha 1). Žáci, jejichž rodiče nesvolili s účastí svého syna/ dcery ve výzkumu, trávili čas výzkumu samostatnou prací zadanou přítomným učitelem. Žáci byli před rozdělením dotazníků upozorněni, že získaná data budou sloužit výhradně k účelům zpracování této bakalářské práce. Zároveň bylo zdůrazněno, že účast na výzkumu je dobrovolná a k získaným informacím nebude mít přístup žádný z pedagogů ani jiné osoby.

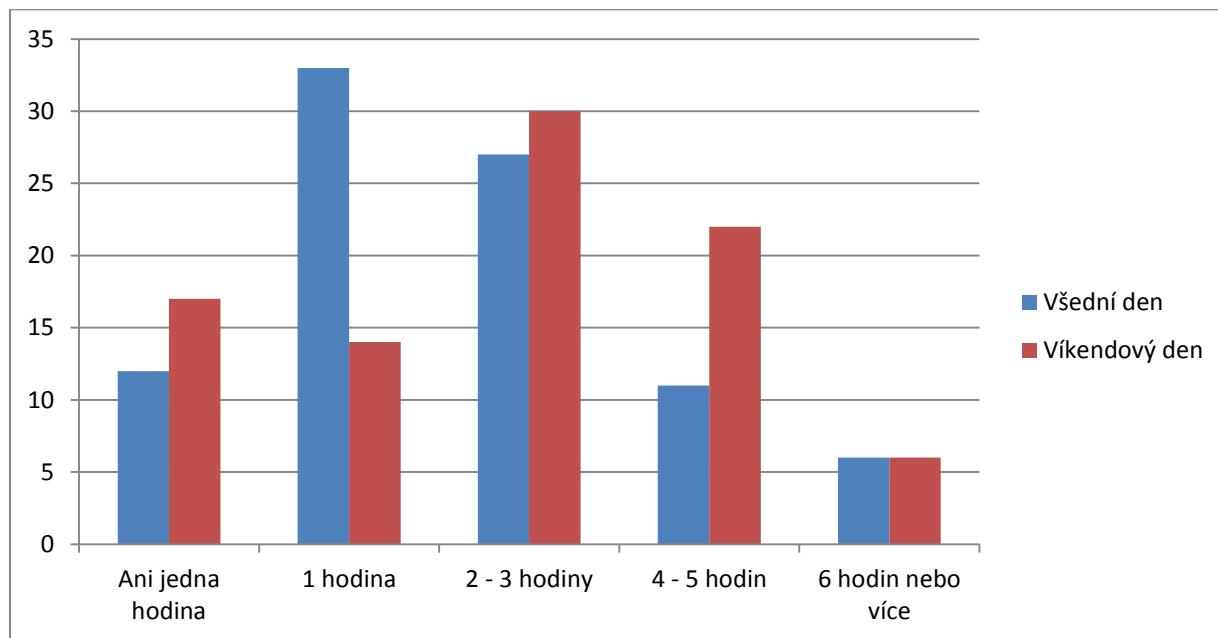
Žáci byli také uvědoměni o dalším nakládání se získanými daty a bylo opakovaně zdůrazněno, že na základě jejich odpovědí pro ně nebudou vyvozovány žádné důsledky. Po dobu vyplňování dotazníků bylo dbáno na zachování velkých rozestupů mezi žáky, abych se tak znemožnilo případnému odkrytí odpovědí. Žáci byli poučeni, že mohou svou účast na výzkumu kdykoliv v průběhu ukončit, a to bez podání vysvětlení.

### 3.7 VÝSLEDKY VÝZKUMU

#### 3.7.1 Postoj žáků k užívání informačních technologií

Ke zjištění, jaký je obecně postoj žáků k užívání informačních technologií, jsem se dotazovala na časovou dotaci ve všední den a víkend, to celé v rámci uplynulého posledního týdne. Výsledky jsou zaneseny do grafu 1. Ve všední den tráví na počítači 2 hodiny a více 39 % dotazovaných žáků, o víkendu se toto číslo zvyšuje na 52 %. Časovou dotaci 4 hodiny denně a více označilo v pracovní dny 15 %, přes víkend takto tráví čas 25 % žáků.

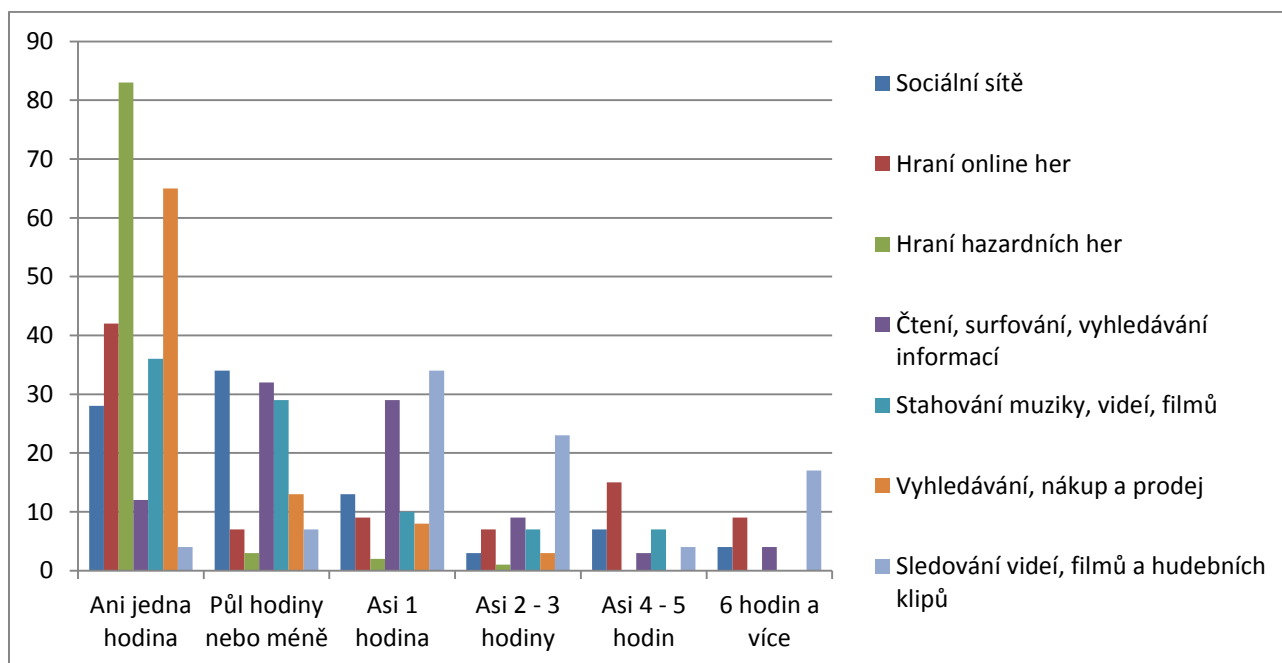
Graf 1: Čas strávený užíváním informačních technologií za posledních 7 dní



Dalším předmětem zkoumání byl způsob, jakým žáci dobu uvedenou v grafu 1 využívají. V nabídce byly jmenovány různé činnosti a žáci měli uvést rozsah, v jakém se dané činnosti věnovali v rámci posledních 30 dní. Z přehledu činností se výrazněji jeví hraní online her, touto činností tráví 28 % žáků v průměru 2 a více hodin denně. Další

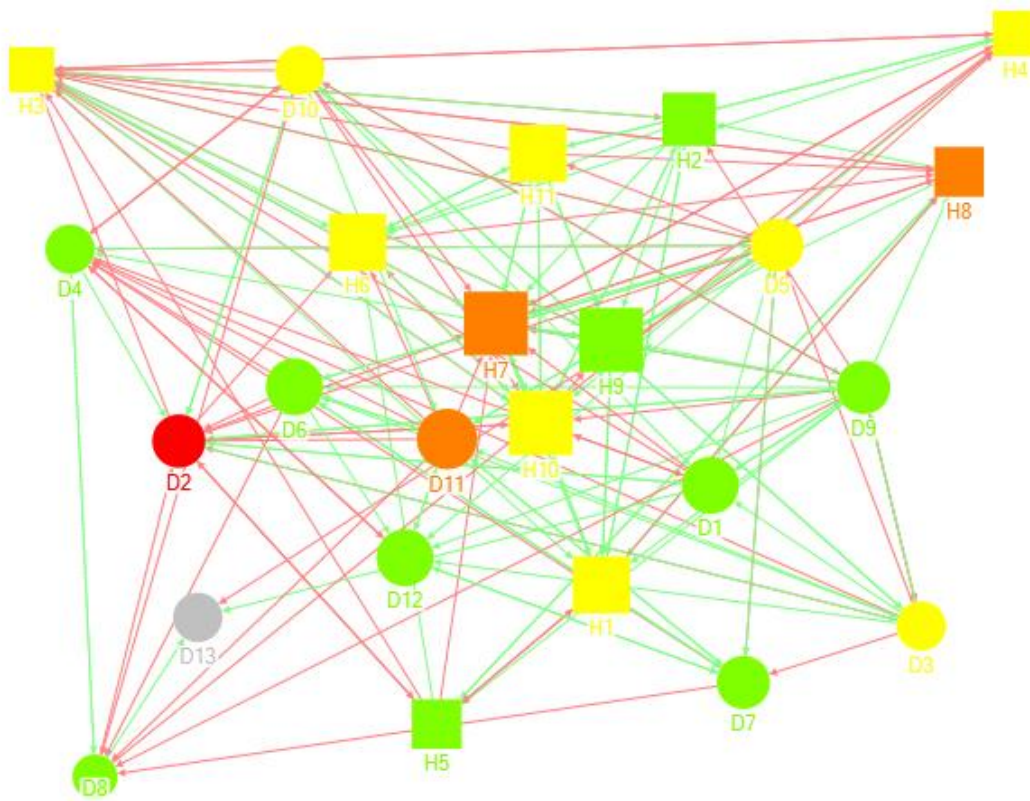
hojně využívanou činností je sledování videí, filmů, hudebních klipů apod. Této činnosti se v rozsahu 2 hodiny denně a více věnuje 39 %.

Graf 2: Časový rozsah činností v uplynulých 30 dnech



### 3.7.2 Vztah mezi sociálním statutem a rolí žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií

Graf 3: Sociometrický status žáků v kolektivu – třída 1



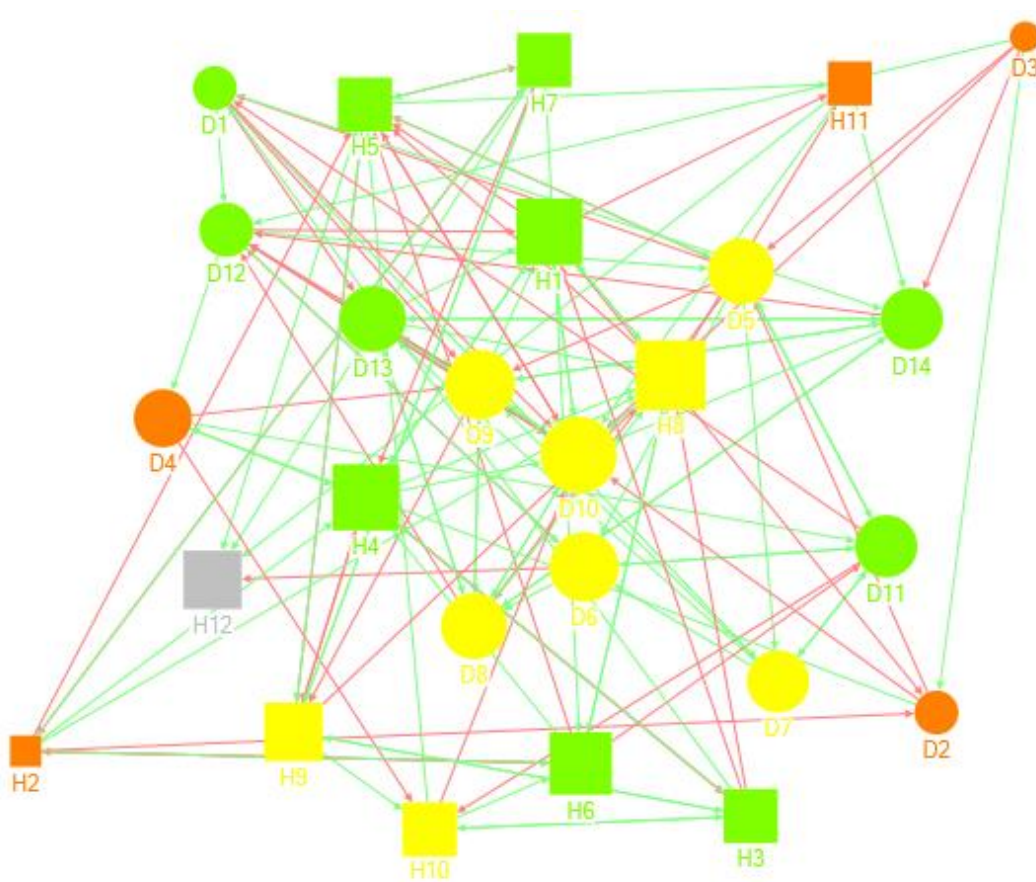
V této třídě je jedna dívka, u níž je předpoklad závislosti, další dívka a dva chlapci spadají do kategorie ohrožených závislostí. Nejoblíbenějšími žáky jsou žáci H7, H9 a H10, tito chlapci dospěli k odlišným výsledkům. Žáci H9 a H10 podle svých odpovědí nespádají do rizikové skupiny. Tito žáci obdrželi o jednu nominaci víc, než dívka D11, která je v kolektivu také velmi oblíbená, užívání této dívky už spadá mezi rizikové. Nejméně oblíbený je v kolektivu chlapec H3, který je svými odpověďmi mimo ohroženou skupinu. Žáci označili za nejvlivnější žákyni dívku D10 počtem 8 nominací, která byla v další části zvolena také vůdcem třídy, vzhledem k postavení této dívky v kolektivu se jedná však spíše o záporné volby. Tato dívka také stojí mimo riziko závislosti.

Z výstupů techniky „Hádej kdo“ třída označila za hvězdu třídy žáka H7 v oranžové barvě. Roli dobrého kamaráda nejlépe ztvárňuje chlapec H6, který byl také spolu s dívkou D7 zvolen stejným počtem nominací přijatelným spolužákem. Roli odmítaného a negativně hodnoceného spolužáka v této třídě zastává chlapec H8, který i v předchozí

části obdržel 5 negativních nominací a jedná se o žáka v riziku. Chlapec H1 v této třídě působí v roli třídního šaška a patří v kolektivu spíše k průměrně oblíbeným žákům. Sociálním outsiderem byl zvolen chlapec H4, což je v souladu s výsledky z předchozího oddílu. Nemožným spolužákem byl zvolen chlapec H3, který obdržel celkem 15 nominací a v předchozí části byl negativně hodnocen celkem 12 x.

V této třídě lze obecně říct, že rizikový potenciál je spjat s četnými sympatiemi, nebo naopak nesympatiemi spolužáků.

Graf 4: Sociometrický status žáka v kolektivu – třída 2



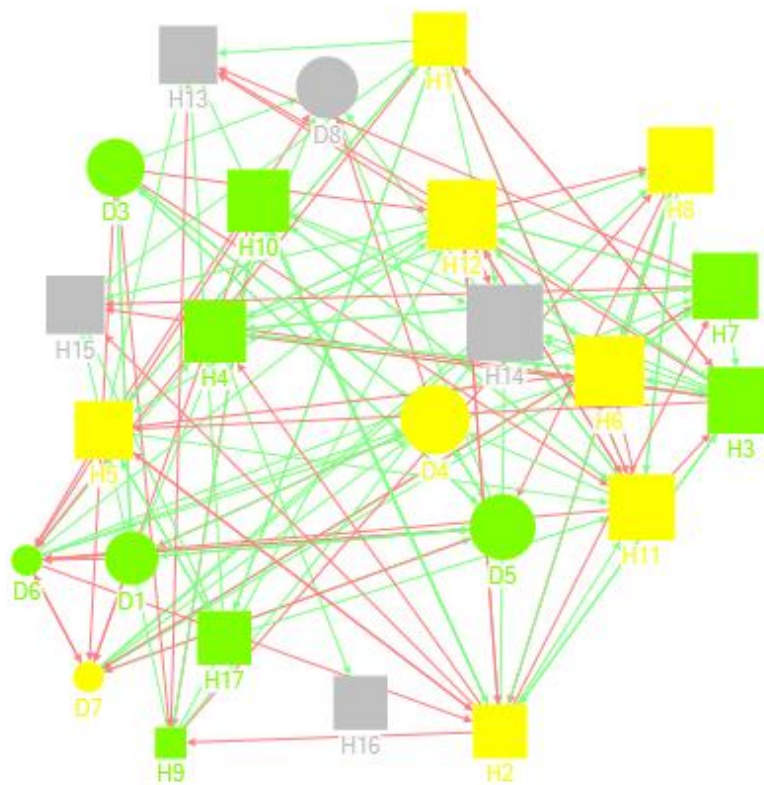
V této třídě žádný žák nesplňuje kritéria závislosti, ale 5 žáků patří do rizikové skupiny. Žákyní s nejvíce sympatiemi je dívka D10, řadící se mimo ohrožení závislostí. Nejméně oblíbeni jsou žáci H2 a D3, oba tyto žáci jsou závislostí ohrožení a jejich užívání již spadá mezi rizikové. Žák H8 má v této třídě největší vliv a zároveň patří k velmi oblíbeným žákům.



Hvězdou třídy byla v tomto kolektivu zvolena dívka D8, nacházející se mimo rizikovou skupinu. Počtem 7 nominací byla chlapci H8 přidělena role vůdce třídy, což je v souladu se získanými výsledky výše. Roli dobrého kamaráda představuje dívka D14 a přijatelným spolužákem byl zvolen chlapec H4, oba mimo riziko závislosti. Chlapec H6 v tomto kolektivu působí v roli šaška a od spolužáků obdržel průměrný počet sympatií. Roli odmítaného a negativně hodnoceného žáka zastává dívka D12 zvolena 13 nominacemi, která byla zároveň zvolena také nemožným spolužákem. Chlapec H2 se v této třídě stal sociálním outsiderem.

. Všichni žáci ohrožení závislostí se v tomto třídním kolektivu nacházejí na okraji a mezi spolužáky patří k těm méně oblíbeným.

Graf 5: Sociometrický status žáka v kolektivu – třída 3

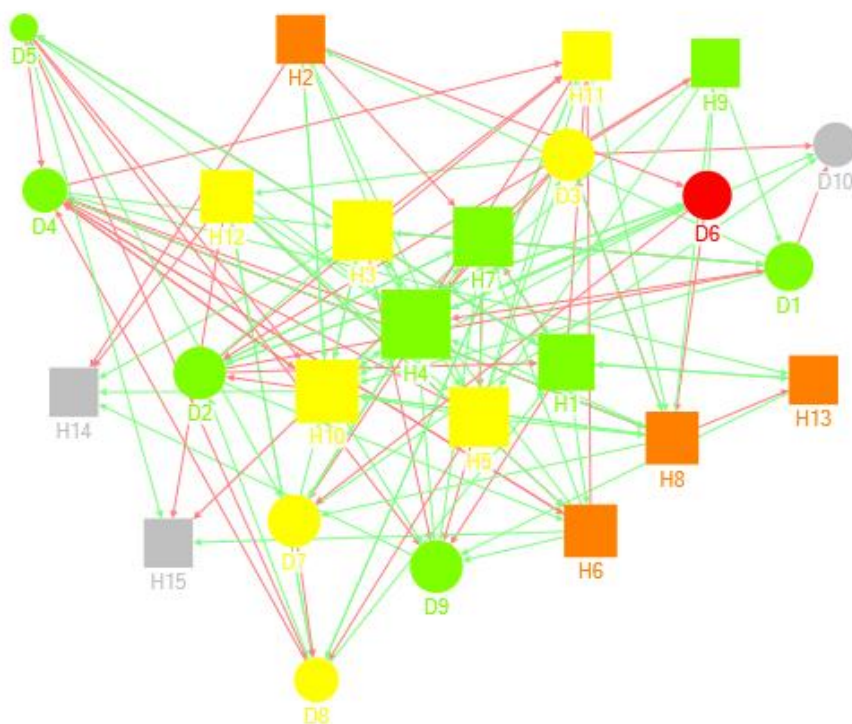


Všichni žáci této třídy účastníci se výzkumu jsou mimo rizikovou skupinu. Nejoblíbenějším byl zvolen chlapec H14, který během dotazníkového šetření nebyl přítomen. Nejméně oblíbené jsou v této třídě dívky D6 a D7.

Pro žáky této třídy bylo obtížné v následující části přiřazovat spolužáky k jednotlivým charakteristikám, velká část dotazníků nebyla vyplněna zcela a vystupující dosazení žáků k jednotlivým rolím proto může být zkreslující. Hvězdami třídy jsou v tomto kolektivu žáci D3 a H9, oba obdrželi 4 nominace pro tuto roli, avšak tyto role jsou v rozporu s předchozím měřením. Vůdcem třídy byli zvoleni se stejným počtem nominací žáci H17 a H9, kteří jsou však podle předchozího oddílu umístěni na okraji kolektivu. Chlapec H17 je zároveň také třídním šaškem. Dobrým kamarádem byla nejčastěji nominována dívka D3. O roli přijatelných spolužáků se dělí chlapci H8 a H10. Negativně laděné role byly v této třídě vyplněny spíše zřídka. Do role odmítaného žáka tak byl 3 nominacemi dosazen žák H11. Sociálním outsiderem a nemožným spolužákem je v obou případech žák H1, čemuž odpovídají také výsledky sociometrického měření.

V této třídě není možné pozorovat souvislosti závislostního potenciálu se sociální rolí nebo statusem z důvodu nulového výskytu žáků splňujících kritéria závislosti nebo ohrožení. Tento jev může být zapříčiněn několika proměnnými, které budou dále podrobně zmíněny v diskuzi.

Graf 6: Sociometrický status žáka v kolektivu – třída 4



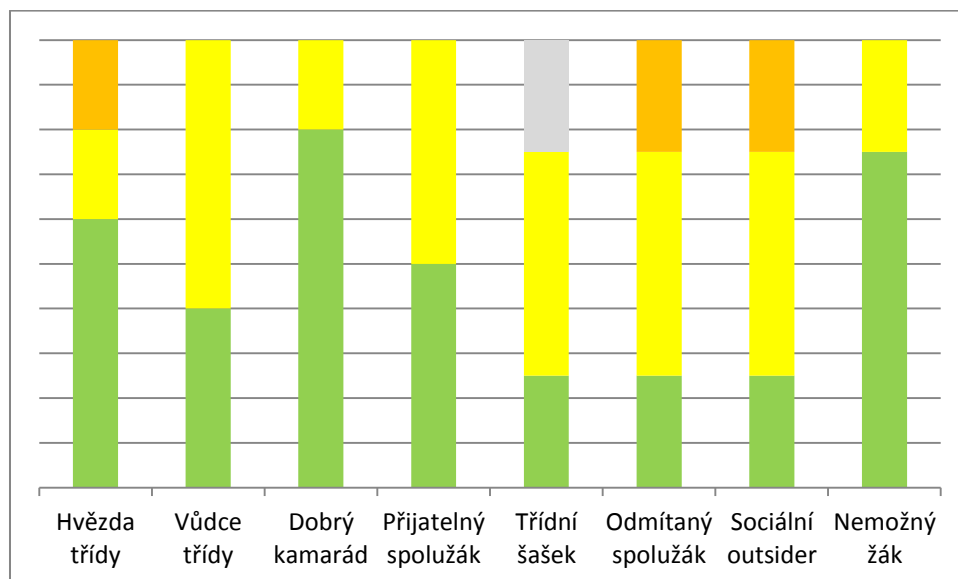
V tomto kolektivu se nachází 1 žák, jehož odpovědi odpovídají kritériům závislosti, a 4 žáci v riziku. Nejoblíbenějším žákem v této třídě je chlapec H4, nacházející se mimo ohrožení závislostí. Mimo riziko se nachází také dívka D5, která má ve třídě nejméně sympatií. Nejvlivnějším žákem byl v této třídě zvolen chlapec H10, ten patří k více oblíbeným žákům a není ohrožen závislostí.

Žáka H10 ostatní spolužáci také označili 12 nominacemi jako vůdce třídy. Hvězdou třídy se stal chlapec H4, čemuž odpovídá také jeho pozice v sociogramu. Stejným počtem nominací se o roli dobrého kamaráda dělí žáci D9 a H1. Žáka H12 dosadilo 8 žáků do role přijatelného spolužáka. Odmítaným a negativně hodnoceným spolužákem se stala dívka D8. Tato dívka zastává také roli sociálního outsidera se 7 nominacemi. Žák H15 byl ostatními zvolen třídním šaškem, výsledky jeho závislostního potenciálu však nejsou k dispozici. Do role nemožného spolužáka byla dosazena dívka D4, která obdržela takto 4 nominace.

V této třídě patří všichni žáci splňující kritéria závislosti i žáci v riziku k negativně hodnoceným spolužákům a řadí se tak na okraj kolektivu.

Potenciál ke vzniku závislosti u všech zvolených zástupců zkoumaných tříd je zachycen v následujícím grafu. Pokud jsou do některé role nominováni žáci ohrožení závislostí, jedná se o roli hvězdy třídy, odmítaného spolužáka nebo sociálního outsidera. V každé srovnávané skupině jedinců, kteří byli nominováni do stejné role, se nachází pouze jeden žák v riziku, což nepřináší přesvědčivé výsledky o pravidelnosti tohoto jevu.

Graf 7: Potenciál ke vzniku závislosti jednotlivých rolí



### 3.8 DISKUZE

Cílem této bakalářské práce bylo nalézt a popsat souvislost mezi sociálním statusem a rolí žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií. Předmětem zkoumání byly 4 třídní kolektivy na 4 různých základních školách na území hlavního města Prahy. Tyto základní školy se od sebe příliš nelišily a to jak vzdělávacím zaměřením a územním umístěním školy, tak počtem žáků. Ve všech zkoumaných třídách probíhají dlouhodobé kontinuální programy všeobecné primární prevence zaměřené na konkrétní formy rizikového chování (včetně nelátkových závislostí) a průběžně také na posilování a udržování pozitivního třídního klima. Přesto byla data získaná z dotazníků odlišná a tyto nerovnosti mohou být interpretovány různými způsoby.

Jedním z faktorů, který mohl ovlivnit validitu dat, mohla být nedostatečná důvěra respondentů. Pro účely výzkumu bylo potřeba dotazníky vyplňovat pod svým celým jménem a stejně tak celými jmény nominovat i spolužáky. I v průběhu dotazníkového šetření bylo ve všem účastnících se třídách nutné opakovaně žáky ujistovat, že uváděná jména nebudou nikde veřejně prezentována. Obavy z narušení vztahů ve třídě a citlivosti získávaných dat mohly být příčinou nekompletně vyplněných dotazníků, zejména otázky na negativní vazby a nominace do záporně vnímaných rolí zůstávaly často nezodpovězeny. Záměrné neuvádění některých faktů mohlo být pro konečné výsledky zkreslující.

Dalším ze sporných bodů může být různá interpretace otázek, zejména v části zaměřené na kritéria závislosti. Odpovědi jsou založeny na individuálním vnímání vlastní osoby a mohou se lišit například podle různé míry sebekritičnosti jednotlivých respondentů. Respondenti takto mohou mít tendence své jednání zveličovat, a dostat se tak spíše do skupiny závislých nebo ohrožených závislostí, nebo naopak své vzorce užívání informačních technologií zlehčovat. Ve skupině mimo ohrožení závislostí se tak vyskytovali také žáci, kteří v otázce 12 zaznamenali odpověď, že na internetu tráví průměrně 4-5 hodin denně, v těchto případech by se pravděpodobně hovořilo přinejmenším o nadměrném užívání. Získané výstupy z této části jsou pouze orientační, pro přesnější diagnostiku závislostního potenciálu by bylo vhodné dotazník doplnit o ústní rozhovor s konkrétními respondenty. Podobné zkreslení výsledků může být způsobeno také nepochopením otázky. Přestože měli všichni účastníci možnost se při případných nejasnostech doptávat také v průběhu vyplňování dotazníků, lze předpokládat, že ne všichni této možnosti využili.

Aby bylo možné získané výstupy zobecnit, bylo by také nutné rozšířit výzkumný vzorek. Z důvodu velkého časového vytížení oslovených škol mi nebylo umožněno realizovat výzkum ani v tom rozsahu, který jsem si předem stanovila jako základní výzkumný soubor. V takto malém vzorku respondentů, s jakým byl realizován tento výzkum, není možné zjistit pravidelnou souvislost zkoumaných proměnných.

Zkreslujícím faktorem mohla být také neúčast některých žáků na dotazníkovém šetření. Tito žáci byli ve škole v době dotazování buďto nepřítomni, nebo nebyl udělen písemný souhlas rodiče k účasti žáka ve výzkumu. Ačkoliv při sociometrických šetřeních není nezbytná kompletní účast všech žáků, pro zvýšení validity dat je žádoucí co možná nejvyšší počet zúčastněných.

### 3.9 ZÁVĚR

Tato práce byla zaměřená na souvislosti sociálního statusu a role žáka v třídním kolektivu a užívání informačních technologií, zahrnující kromě počítače také mobily, tablety, herní konzole a další podobná zařízení. V teoretické části se zabývám závislostním chováním na internetu, jeho psychologickými aspekty a konkrétními činnostmi, kterými se žáci na internetu mohou zabývat. Je zde také zobrazena školní třída jako sociální skupina, jakými způsoby jsou v kolektivu rozděleny sociální statusy a role a diagnostické metody k zjištění vztahů a vazeb v kolektivu. V praktické části dále reflektuji výsledky proběhlého dotazníkového šetření.

Jelikož v České republice zatím nebyly provedeny žádné podobné výzkumy, hledající souvislosti mezi sociálním statutem a rolí a užíváním informačních technologií, není možné výstupy z toho výzkumu s ničím porovnat. Podle teorie deficitu sociálních dovedností S. E. Caplana (2003) jedinci s psychosociálními problémy sami sebe vnímají jako méně sociálně kompetentní. Tito jedinci následně dávají přednost interakcím ve virtuálním prostředí před přímým mezilidským kontaktem. V případě třídy 2 a třídy 4 byla shledána souvislost mezi negativním postavením žáka v kolektivu a vyšším potenciálem ke vzniku nelátkových závislostí. Prakticky všichni žáci, nacházející se v rizikové skupině obdrželi od svých spolužáků převážně negativní nominace. Výrazně pozitivně vnímané osobnosti v těchto třídách problémy s užíváním informačních technologií neměli. Ve třídě 1 byli žáci vystaveni riziku soustředění na protilehlých pólech, dva z nich byli v kolektivu velmi oblíbeni, zbylí rizikovní žáci získávali naopak negativní nominace a byli opět umístěni spíše na okraji kolektivu. V případě třídy 3 nebylo možné žádné souvislosti pozorovat, jelikož se ve třídě žádní ohrožení jedinci nevyskytují.

Zjišťování souvislostí mezi sociálními rolmi žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií s sebou přineslo obdobné výsledky, jako jsou popsány v odstavci výše. Pokud byl do některých rolí nominován žák ohrožený závislostí, jednalo se o roli hvězdy třídy, nebo naopak roli odmítaného spolužáka a roli sociálního outsidera. Vzhledem k malému zkoumanému vzorku však tyto výsledky nelze zobecňovat.

Z uvedených výstupů není možné vyvodit jednoznačné závěry. Výsledky naznačují, že nadměrné a ohrožující užívání může být spojeno s negativními vazbami v kolektivu. Pouze v jednom případě byli ohrožení žáci také mezi nejoblíbenějšími v kolektivu. K ucelení těchto výsledků by bylo dále vhodné se zabývat příčinou negativních voleb, udělených žákům

se zvýšeným rizikem vzniku závislosti. Vyšší závislostní potenciál u některých žáků může být důsledek špatného přijetí v kolektivu, nebo naopak zvýšený pohyb ve virtuálním prostředí bude příčinou slabších sociálních dovedností a schopnosti začlenit se do kolektivu. Podle Caplanovy teorie by bylo na místě se dále zaměřit na osobnostní charakteristiky jedinců vyznačujících se zvýšeným potenciálem k vzniku závislosti. Důležité je na tomto místě zdůraznit, že stejně jako u závislostí na psychoaktivních látkách, také nelátkové závislosti bývají způsobeny souhrou více rizikových faktorů najednou, jejichž kompletní záběr však přesahuje rozsah bakalářské práce.

#### 4. SEZNAM LITERATURY

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th Edition: DSM-5*. American Psychiatric Association
- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2011). *Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction*. *Cyberpsychology & Behaviour*, 4, 378-382
- Caplan, S. E. (2003). *Preference for online social interaction: a theory of problematic internet use and psychosocial well-being*. *Communication Research*, 30 (6), 625-648
- Český statistický úřad (2015). *Informační technologie v domácnostech a mezi jednotlivci*. Dostupné z: <[https://www.czso.cz/csu/czso/domacnosti\\_a\\_jednotlivci](https://www.czso.cz/csu/czso/domacnosti_a_jednotlivci)>
- Friedlová, K., et al. (2012). *Práce s třídními kolektivy; metodika*. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků
- Griffiths, M. (1998). *Internet Addiction: Does It Really Exist?* In: *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. New York: Academia Press
- Kalina, K., et al. (2015). *Klinická adiktologie*. Praha: Grada Publishing
- Ko, C. H., et al. (2012). The association between Internet addiction and psychiatric disorder: a review of the literature. *European psychiatry*, 27 (1), 1-8
- Linhart, J., Petrušek, M., Vodáková, A., & Maříková, H. (1996). *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children*. London: EU Kids Online, LSE
- Matějček, Z. (1992). *Dítě a rodina v psychologickém poradenství*. Praha: SPN – Státní pedagogické nakladatelství
- Nešpor, K., & Csémy, L. (2007). *Zdravotní rizika počítačových her a videoher*. *Česká a slovenská psychiatrie*, 103 (5), 246-250
- Vacek, J., & Vondráčková, P. (2014). *Behaviorální závislosti: klasifikace, fenomenologie, prevalence a terapie*. *Česká a slovenská psychiatrie*, 110 (3): 144-150
- Vágnerová, M. (2002). *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum
- Vondráčková Holcnerová, P., Vacek, J., & Košatecká, Z. (2009). *Závislostní chování na internetu a jeho léčba*. *Česká a slovenská Psychiatrie*, 105 (6-8): 281-289
- Petrušek, M. (1969). *Sociometrie; teorie, metoda techniky*. Praha: Svoboda



- Řezáč, J. (1998). *Sociální psychologie*. Brno: Paido, edice pedagogické literatury
- Ševčíková, A. et al. (2014). *Děti a dospívající online; vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada Publishing
- Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet; děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton
- Šmahel, D., Vondráčková, P., Blinka, L., & Godoy-Etcheverry, S. (2009). *Comparing Addictive Behaviour on the Internet in the Czech republic, Chile and Sweden*. World Wide Internet: Changing Societies, Economies and Cultures. Macao: University of Macau, 544-582
- Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů: MKN-10: desátá revize: aktualizovaná verze k 1.4.2014. Dostupné z: <<http://www.uzis.cz/cz/mkn/index.html>>

## 5. PŘÍLOHY

### Příloha 1: Informovaný souhlas rodiče nebo zákonného zástupce

#### Informovaný souhlas rodiče nebo zákonného zástupce

Vážená paní, vážený pane,

jsem studentkou 3. ročníku adiktologie na 1. lékařské fakultě Univerzity Karlovy a budu pro účely své bakalářské práce provádět výzkum ve třídě, kterou Váš syn/dcera navštěvuje. Práce se zabývá souvislostí mezi sociální rolí a statutem žáka v třídním kolektivu a užíváním informačních technologií. Součástí výzkumu bude sociometrické měření vztahů ve třídě a dotazník týkající se rizika závislosti na internetu a informačních technologií. Žákům bude pro vyhodnocení přidělen unikátní kód, čímž se zabrání úniku citlivých informací. V případě dotazů se neváhejte obrátit na níže uvedené kontakty.

Souhlasím s tím, aby se můj syn/dcera: ..... zúčastnil/a  
výše zmíněného dotazníkového šetření.

V ..... dne .....

Podpis:

.....

Jana Čtveráčková (výzkumný pracovník)

telefon: 739 725 739, email: janka.ctverackova@seznam.cz

Mgr. Jaroslav Vacek (vedoucí výzkumu, odborný pracovník Kliniky adiktologie 1.LF UK)

telefon: 777 815 149, email: vacek@adiktologie.cz

## Příloha 2: Dotazník

Dobrý den,

Jmenuji se Jana Čtveráčková a jsem studentkou 3. ročníku adiktologie na 1. lékařské fakultě univerzity Karlovy v Praze. Obracím se na Vás s prosbou o vyplnění dotazníku, který poslouží ve výzkumné části mé bakalářské práce, kde budu zjišťovat, jak spolu souvisí sociální status a role v třídním kolektivu a užívání informačních technologií. V první části dotazníku se Vás budu dotazovat, jak vnímáte spolužáky ve vaší třídě. Druhá část bude věnována Vašemu postoji k informačním technologiím (počítače, tablety, mobily aj.). Odpovídejte prosím sám za sebe, zajímá mě totiž právě Váš názor. Účast na výzkumu je dobrovolná. Získané odpovědi budu zpracovávat anonymně, vašemu jménu bude přidělen unikátní kód a dotazníky budou následně skartovány, aby osobní informace nebyli dále nikomu přístupné. Pokud by byly jakékoliv nejasnosti, neváhejte se mě kdykoliv v průběhu obrátit.

Děkuji Vám za ochotu.

**Jméno a příjmení:**

Na začátek si představ, že se vaše třída chystá na školní výlet. Do odpovědí můžeš napsat více než jedno jméno, nepiš však prosím sám sebe ani paní učitelku.

1. **Představ si, že se máte ve třídě domluvit, kam pojedete na školní výlet. Kdo bude mít podle tebe na ostatní největší vliv?** (Není podstatné, jestli dobrý nebo špatný vliv.)


2. **S kterými spolužáky bys chtěl být na pokoji? Napiš prosím, kteří spolužáci jsou ti nejvíce sympatičtí, se kterými si nejvíce rozumíš.**


3. **S kterými spolužáky bys na pokoji být nechtěl?**


Nyní budu popisovat některé tvé spolužáky. Doplň prosím jméno jednoho spolužáka, na kterého popis podle tebe nejlépe pasuje.

**4. Tento spolužák je pro ostatní vzorem a přirozenou autoritou, je to rozená hvězda třídy:**

**5. Tento spolužák má ve vaší třídě velký vliv, je to vůdce třídy:**

**6. Tento spolužák sice moc nerozhoduje o dění ve třídě, za to je velmi sympatický a vystupuje jako dobrý kamarád:**

**7. Tento spolužák není vlastně ničím moc zvláštní, spíš se snaží zapadnout v davu a moc na sebe neupozorňovat, ale pro ostatní je přijatelný:**

**8. Tento spolužák hraje roli třídního šaška. Ať už si dělá legraci ze sebe, ostatních spolužáků, nebo pana učitele, vždy je středem pozornosti:**

**9. Tento spolužák je něčím divný a většina třídy jej odmítá. Může ostatním také ubližovat:**

**10. Tento spolužák je trochu outsider. Většina žáků ho nepřijímá, možná proto, že je odlišný a jiný:**

**11. Tento spolužák leze všem na nervy. Je s ním těžká domluva, neboť umí být pěkně otravný. Někdy může být i výbušný:**

V poslední části se tě budu dotazovat, jak jsi na tom s užíváním informačních technologií. Do odpovědí prosím započítej používání mobilu, počítače, notebooku, tabletu i různých herních konzolí.

**12. V průběhu POSLEDNÍCH 7 DNÍ, kolik hodin (pokud vůbec) jsi průměrně strávil/a „online“? (na počítači, tabletu a jiném elektronickém zařízení) v běžný VŠEDNÍ DEN a o VÍKENDU? Počítejte všechny druhy internetových aktivit. (Zaškrtni jedno okénko v každém řádku)**

	Ani jednu hodinu	1 hodinu	2-3 hodiny	4-5 hodin	6 hodin nebo více
Všední den					
Víkendový den					

**13. Kolik hodin (pokud vůbec) jste průměrně strávil/a „online“ za den v POSLEDNÍCH 30 DNECH? (Zaškrtni jedno okénko v každém řádku)**

	Ani jednu hodinu	Půl hodiny nebo méně	Asi 1 hodinu	Asi 2-3 hodiny	Asi 4-5 hodin	6 hodin nebo více
a.) Na sociálních sítích (komunikace s ostatními přes Facebook, Twitter atd.)						
b.) Hraním online počítačových her (bojových, strategických atd.)						
c.) Hraním her, kde můžete vyhrát peníze (poker, stírací losy atd.)						
d.) Čtením, surfováním, vyhledáváním informací						
e.) Stahováním muziky, videí, filmů atd.						
f.) Vyhledáváním, nákupem a prodejem (Ebay, Aukro atd.)						
g.) Sledováním videí, filmů, hudebních klipů (YouTube atd.)						

**14. Zažíváš někdy v souvislosti s užíváním těchto technologií následující věci? (Zaškrtni jedno okénko v každém řádku)**

	Nikdy	Výjimečně	Často	Velmi často
a.) Zanedbáváš někdy své potřeby kvůli internetu či hraní her? (Klidně vynecháš svačinu, nebo jdeš pozdě spát)				
b.) Představuješ si, že používáš tento přístroj, i když to zrovna neděláš?				
c.) Cítíš se neklidný, mrzutý nebo podrážděný, když nemůžeš být na internetu nebo hrát hry?				
d.) Cítíš se veselejší a šťastnější, když se dostaneš zpět do hry nebo spustíš internet?				
e.) Máš pocit, že na internetu nebo ve hře trávíš stále více času?				
f.) Přistihneš se, že zůstáváš na internetu nebo ve hře, i když tě to už vlastně nebaví?				
g.) Hádáš se někdy se svými blízkými (rodina, přátelé) kvůli času, který trávíš na internetu nebo ve hře?				
h.) Strádá tvoje rodina, přátelé, práce či zájmy kvůli času, který trávíš hraním nebo online?				
i.) Pokusil jsi se někdy omezit čas, který trávíš na internetu nebo ve hře? (neúspěšně)				
j.) Stává se ti, že jsi byl na internetu nebo ve hře výrazně déle, než jsi měl původně v plánu?				

