

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2018

Martin Gutzer

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra pedagogiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vliv médií na děti a mládež
The media influence on children and youth

Martin Gutzer

Vedoucí práce: PhDr. Ivo Syřiště, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: B IT-PG

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Vliv médií na děti a mládež“ vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 18.4.2018

.....

podpis

Děkuji PhDr. Ivo Syřiště, Ph. D. za obětavou pomoc a podnětné připomínky, které mi během práce poskytoval. Děkuji vyučujícím Pedagogické fakulty UK z katedry pedagogické za jejich působení na studenty Pedagogické fakulty UK.

ANOTACE

Bakalářská práce pojednává o fenoménu digitálních médií a jejich vlivu a roli v současné společnosti. Cílem práce je popsat změny související s vlivem médií na společnost zejména vliv na dospívající mládež a děti. Tématem je snaha vymezit stav působení médií s důrazem na možné problémy vývoje mládeže. Práce hodnotí změny trávení volného času a dále popisuje sociálně patologické jevy vyskytující se ve spojitosti s digitálními médii a vliv užívání digitálních technologií a médií na současnou generaci dospívajících. Výzkum si klade za cíl zjistit, kolik času a jakým způsobem tráví dospívající svůj čas na internetu a jak je ovlivňují digitální média prostřednictvím kvantitativního výzkumu.

KLÍČOVÁ SLOVA

Hry, hodnocení, kyberprostor, online, sociální.

ANNOTATION

The bachelor thesis is about the phenomenon of digital media and their impact and role in contemporary society. The aim of this work is to describe the changes related to the influence of the digital media on society in particular - the one connected to children and adolescents. The theme is to define its status with an emphasis on youth development issues. The thesis evaluates changes in leisure time activities and describes social pathologies which occur relating to digital media and the influence of digital technologies and media on the current generation of adolescents. Research aims to find out how and how much time adolescents spend on the internet and how digital media influence them by using quantitative research.

KEYWORDS

Games, ratings, cyberspace, online, social.

Obsah

1	Úvod	7
2	Digitální média	9
2.1	Internet	10
2.2	Sociální sítě.....	10
2.2.1	Xchat.cz	11
2.2.2	Spoluzaci.cz.....	11
2.2.3	Lide.cz	12
2.2.4	LinkedIn	12
2.2.5	Facebook.....	13
2.2.6	Twitter	13
2.2.7	V Kontakte.....	14
2.3	Digitální komunikace.....	14
2.4	Kyberprostor	15
2.4.1	Kyberšikana	17
2.4.2	Kybergrooming.....	18
2.4.3	Sexting.....	20
2.5	Licence obsahů na internetu.....	21
2.5.1	Creative Commons licence.....	22
2.5.2	Další licence	26
2.6	YouTube	27
2.6.1	Youtuberství	27
3	Online hry.....	30
3.1	Mikro platby	31
3.1.1	Nákupy v herních aplikacích	32

3.1.2	Lootboxy.....	34
3.1.3	Hodnosti ve hře.....	36
3.1.4	Obchodování s herními účty a předměty.....	37
4	Hodnocení obsahu her	39
4.1	Hodnocení PEGI.....	39
4.1.1	Nálepky věkové kategorie PEGI	40
4.2	Hodnocení ESRB.....	42
4.2.1	In-Game Purchases	44
4.2.2	Doplňující popisy k jednotlivým nálepkám ratingu ESRB	44
4.3	Dodržování věkového hodnocení u her	47
4.3.1	Doporučení pro rodiče	48
5	Výsledky dotazníkového šetření.....	50
6	Závěr.....	63
7	Seznam použitých informačních zdrojů	65
	Seznam příloh.....	72

1 Úvod

Digitálními médii jsou zasaženy hlavně generace přicházejí na svět s přelomem nového milénia.

„Spolu s příchodem internetu se mění povaha sociálních vazeb a interakcí.“¹

Objevují se nové nástroje, jakými spolu lidé komunikují a nové způsoby utváření sociálních kontaktů. Žijeme ve světě, kde propojení života s informačními a komunikačními technologiemi nabírá na intenzitě. Změny, které provází tento fakt, ovlivňují a odrážejí se ve fungování dnešní tzv. Informační společnosti, ale i do fungování života rodin a jednotlivců. Ovlivňují tak každodenní běžné situace a vývojové etapy dospívající mládeže.

„Nikdo by nepopíral, že současná generace mladých lidí je hluboce – někdo by mohl říci, že naprosto zapletena s digitální média. Textují, tvítují, socializují se na Facebooku nebo na Skype, sdílejí fotografie na Instagram a posílají videa na YouTube; používají aplikace k poslouchání hudby a hrají nekonečné počítačové hry“².

Jednou z výzev, které v rámci této změny čelíme, je otázka bezpečného používání internetu, respektive nalezení způsobu, jak se vypořádat s riziky, jímž dnešní děti na internetu čelí. Rizikem, se myslí jakákoliv nežádoucí událost, jež může, ale také nemusí nastat³.

Tabulka č. 1 představuje klasifikaci rizik dle oblastí, do kterých zasahují a dle způsobů, jak se s nimi dítě dostává do kontaktu. Klasifikace rozlišuje čtyři typy rizik – komerční, agresivní, sexuální a hodnotové. S nimiž se může dítě střetnout ve třech různých kontextech. První možnost pojednává o možnostech vlivů obsahu, jenž se internetem šíří záměrně. Druhá nastává při kontaktu tedy při komunikaci a interakci v rámci navazování sociálních vztahů.

¹ SCOTT, John, 2013. *Social network analysis*. 3rd ed. Los Angeles: SAGE Publications. ISBN 978-1-4462-0903-5.

² GARDNER, Howard a Katie DAVIS, c2013. *The app generation: how today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. New Haven: Yale University Press. ISBN 978-0-300-19621-4.

³ ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

Poslední varianta pojednává o možnosti, že se dítě samo podílí na tvorbě či propagaci negativních vlivů.

Podrobněji jsou některá rizika obsažená v tabulce č. 1 popsána v dalších kapitolách práce.

Tabulka č. 1 Klasifikace online rizik pro děti používající internet⁴

Typ rizika	Dítě příjemcem	Dítě účastníkem	Dítě “pachatelem”
Komerce	Spam, reklama	Uchovávání os. údajů	Hacking, gambling, ilegální stahování
Násilí	Násilí, nenávistný obsah	Oběť kyberšikany, online obtěžování či pronásledování	Páchání kyberšikany, online obtěžování či pronásledování
Sexualita	Pornografie a sexuálně zraňující obsah	Setkávání se s neznámými lidmi z internetu, sexuální zneužívání	Vytváření pornografických materiálů
Hodnoty	Rasistické a jiné zkreslené zavádějící informace či rady nebo drogy	Sebepoškozování, přesvědčování a manipulace ze strany druhých	Poskytování rad, jenž zavádějí (např. sebevražda)

⁴ LIVINGSTONE, Sonia a Leslie HADDON, 2009. *Kids online: opportunities and risks for children*. Bristol: Policy Press. ISBN 978-1-84742-438-9.

2 Digitální média

„Digitální média – počítače, smartphony, herní konzole a v neposlední řadě i televize – nám mění život“⁵.

Současné děti vyrůstají obklopeny počítači, notebooky, mobily, herními konzolami, tablety a dalšími zařízeními⁶. Dnešní mladí jsou často označováni za digitální “nomády”, jelikož se do světa digitálních médií a technologií narodili a nemají ponětí o tom, jak vypadal svět bez internetu a bez sociálních sítí. Dnešní mladí jsou již plně integrováni s webovými aplikacemi od společností, které vytvořili Google nebo Facebook. Internet jistě přináší pozitiva do života narozených v digitální éře ovšem jejich nadměrné používání sebou nese i jistá negativa a zvýšenou pravděpodobnost vystavení se online riziku. Největší problematikou je zjevně nutnost neustálého připojení, jenž v některých případech hraničí až s netolismem.

„Termínem netolismus označujeme závislost (závislostní chování (behaviorální závislost) či závislost na procesu) na tzv. virtuálních drogách. Mezi ně patří zejména **počítačové hry, sociální sítě, internetové služby (různé formy chatu), virální videa, televize** aj.“⁷

Na počátku internetu byla možnost připojení se výhradně prostřednictvím osobních (stolních) počítačů připojených pomocí kabelu tedy napevno. Teprve s příchodem bezdrátového připojení umožňujícím připojit zařízení bezdrátově prostřednictvím rádiových vln. Nyní je možné připojit jakékoliv zařízení, které nosíme neustále sebou například telefon či tablet. Dochází tak dostupnosti informací digitálních médií blíže k uživateli, a to na každém kroku. Dalším krokem, jenž nás více přiblíží, online světu, jsou například brýle emitující virtuální realitu virtuálních světů.

⁵ SPITZER, Manfred, 2014. Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-872-7.

⁶ ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

⁷ *Projekt NETOLISMUS.CZ* [online], 2015. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.netolismus.cz/>

2.1 Internet

„Internet není síť, ale celá soustava vzájemně propojených počítačových sítí, které jsou založeny na společné filozofii a stejných protokolech. Stupeň jejich propojení a možnosti jejich vzájemné součinnosti jsou však takové, že běžný uživatel může výsledný celek skutečně považovat za jednu jedinou síť“⁸.

Počítačovou síť získáme vzájemným propojením dvou a více počítačů propojením dvou a více takových počítačových sítí získáme nejjednodušší variantu „internetu“.

Společným cílem všech lidí využívajících internet je bezproblémová komunikace výměnou dat⁹.

„Počítače v internetu pracují jako klienti a servery. Servery poskytují internetové služby klienti pak tyto služby využívají. Službami internetu je zasílání dat ke klientovi na jeho žádost.“¹⁰.

„Digitalizovaný život poškozují vzdělání i naše společenské soužití.“¹¹

2.2 Sociální sítě

„Existují dvě základní rozdělení sociálních sítí – osobní a profesní. První jsou určeny pro sdílení osobních informací a obsahů, zatímco cílem druhých je získání konkrétních informací. Osobní komunitní server umožňuje sdílet prakticky všechny informace a není zaměřen na specifický obsah (případ Facebooku) nebo je zaměřen na specifickou oblast například fotky, video či hudba.“¹²

⁸ PETERKA, Jiří, 1992. Co je internet? Archiv článků a přednášek Jiřího Peterky [online]. Praha: Jiří Peterka [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.earchiv.cz/a92/a208c200.php3>

⁹ internet, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 8. 2. 2018 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=internet&oldid=15837723>

¹⁰ HAVLÍK, Jiří, Co je to internet. *VHV Speed* [online]. 18. květen 2012 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.vhvspeed.cz/co-je-to-internet>

¹¹ SPITZER, Manfred, 2016. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-792-9.

¹² Sociální sítě, *Aktuálně* [online]. 16. 6. 2011 [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/socialni-site/r~i:wiki:1456/>

Sociální síť slouží k setkávání v prostředí internetu. Zároveň může sloužit k seznámení s cizími lidmi, kterým to dovolíte. Existuje více druhů internetových sociálních sítí.

„Mladí lidé se nemohou sociálnímu chování naučit z monitoru.“¹³

Nejznámější osobními sociálními sítěmi je Facebook a Twitter v oblasti profesních sociálních sítí dominuje LinkedIn. Před příchodem sociální sítě Facebook dominovali v České Republice stránky Xchat.cz a Lide.cz.

2.2.1 Xchat.cz

Projekt Xchat.cz začala vyvíjet skupinka studentů Technické univerzity v Liberci v letech 1996/1997. Jako první vznikl webový chat.

Webový chat Xchat.cz je rozdělen na několik typů místností a každá má své stálé správce. Místnosti mají různé názvy. Je zde možné vytvořit svoji přezdívku a profil s veškerými údaji a poté zde vkládat své fotky, které potom můžou ostatní uživatelé hodnotit v Xchat duelu. Uživatel si může na výběr z několika stovek smajlíků a může si nastavit jakoukoliv zeď v chatovací místnosti. Xchat má i své TOP uživatele s nejvíce hodinami strávenými na diskuzním fóru a ty jsou také certifikováni. Certifikace se provádí pro ověření dané osoby. Je zde také služba modré hvězdičky, která je zpoplatněná a uživatel díky ní má více možností a výhod ve svém profilu.¹⁴

2.2.2 Spoluzaci.cz

Služba Spolužáci.cz je uzavřený prostor určený komunikaci a sdílení obsahu mezi uživateli, jenž spojují léta věnované vzdělání, ale i společně prožité chvíle a aktivity.¹⁵

Portál využívají především studenti základních škol. Spolužáci slouží k vyhledání spolužáků, vyhledání je možné podle školy, třídu a roku zakončení studií. Přístup do stránek

¹³ SPITZER, Manfred, 2016. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-792-9.

¹⁴ Xchat.cz, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 3.1.2018 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Xchat.cz&oldid=15707029>

¹⁵ O službě Spolužáci.cz, *Spoluzaci.cz* [online]. Seznam.cz [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://napoveda.seznam.cz/cz/spoluzaci/o-sluzbe-spoluzaci/>

třídy je možný pouze přístupovým kódem, který zná pouze předseda třídy. Přístupový klíč je možné získat pouze na základě znalosti jména spolužáků nebo pokud jej sdílí spolužáci mezi sebou.

2.2.3 Lide.cz

Služba Lidé.cz nabízí možnost seznámení uživatelů pomocí prohlížení profilů a jejich obsahu. S vybraným uživatelem lze po jeho odsouhlasení a vyplnění vlastního profilu komunikovat formou soukromé konverzace v reálném čase. Hromadnou komunikaci umožňují diskuze, které nabízejí základní kategorie pro snadnější zapojení do jednotlivých témat. Samozřejmostí je i možnost založení vlastní diskuze. Současná podoba Lidé.cz je v provozu od jara 2014, kdy proběhla největší proměna v historii služby. Změněn byl celý vzhled služby a především její funkčnost, jenž byla výrazně zjednodušena.¹⁶

2.2.4 LinkedIn

Funkčnost sociální sítě LinkedIn, je zaměřena výhradně na vytváření osobního profilu formou životopisu. Hlavním cílem této sociální sítě je „budování“ sociální sítě vztahů a kontaktů mezi spolupracovníky či obchodními partnery, jenž Vám mají pomoci především v profesní oblasti a při budování kariéry.

LinkedIn také obsahuje například vlastní mailový systém (Inmail) či aplikaci Answers umožňující klást odborné dotazy, na které odpovídají členové sítě.

Praktické využití sítě LinkedIn: Nejčastěji využívají LinkedIn manažeři, konzultanti a odborníci z nejrůznějších oborů a sektorů a odvětví. LinkedIn umožňuje vyhledat spolupracovníky, spolužáky z univerzit či obchodní partnery. Často je využíván při získávání pracovníků prostřednictvím personálních agentur k vyhledávání vhodných kandidátů na pracovní místa. LinkedIn není zaměřen na žádné konkrétní odvětví či obor¹⁷.

¹⁶ O službě Lide.cz, *Lide.cz* [online]. Seznam.cz [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://napoveda.seznam.cz/cz/lide/o-lide.cz>

¹⁷ LinkedIn., In: ManagementMania.com [online]. Wilmington (DE) 2011-2018, 24.06.2013 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/linkedin>

2.2.5 Facebook

„Facebook je nejpoužívanější a nejpoblárnější internetovou sociální sítí posledních let, jejímž zakladatelem je Mark Zuckerberg“¹⁸. Prvním krokem bylo vytvoření webových stránek www.facemash.com, kde nechával návštívniky hodnotit ukradené fotky studentek okolních univerzit¹⁹.

Facebook, jak jej známe dnes prošel dlouhým vývojem. První verze stránek byla spuštěna 4. února 2004.

Původně měla sloužit pouze studentům a zaměstnancům Harvardu, ale postupem času se rozšiřovala na další univerzity, aby získala více uživatelů. Zásadní zlom přišel v roce 2006, kdy byl Facebook zpřístupněn veřejnosti. Podmínkou registrace byla platná emailová adresa a věk nad 13let²⁰.

Uživatelé Facebooku mají možnost změnit nastavení vlastní ochrany soukromí a tím zvolit, kdo z jejich přátel na facebookové sítí uvidí jen část jejich profilu nebo profil celý. Uživatelské jméno a fotku ale na profilu smí vidět každý.

Každý uživatel se při registraci zavazuje k dodržování pravidel Facebooku, dle kterých musí uvést své pravdivé jméno a nahrát fotku své osoby.

2.2.6 Twitter

Sociální sít' založená roku 2006. Jedná se o mikro-blogovací sít' umožňující číst a posílat příspěvky jiných uživatelů. Příspěvek je označován jako „tweet“.

„Mikro-blog je název, do nějž spadají služby umožňující rychlou publikaci krátkých textových sdělení pomocí webové služby. Ačkoliv server Twitter nebyl úplně první mikro-

¹⁸ PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>

¹⁹ PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>

²⁰ PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>

blogovou službou jednoznačně se stal světově nejpoblárnější. Textová sdělení (jednotlivé tzv. posty nebo tweety) jsou omezena na rozsah přibližně jedné SMS (Twitter má 140 znaků). To nutí autory ke stručnosti a k výstižnosti toho, co píší. Čtenář se dostane k jednoduché myšlence a nemusí procházet dlouhými elaboráty proto, aby se dozvěděl, co autor chtěl.“²¹

2.2.7 V Kontakte

Je ruskou internetovou sociální sítí. V minulosti podobná sociální sítí Facebook. Vstup je pouze pro registrované. Založena byla roku 2006 majitelem Pavlem Durovem. Jedná se o nejnavštěvovanější sociální sít v zemích, kde je převaha obyvatelstva mluvícího ruským jazykem.

2.3 Digitální komunikace

Asynchronní typ komunikace nevyžaduje od adresáta a respondenta okamžitou reakci. Jako úplně první vznikla elektronická pošta jedná se o první aplikaci, která využívá decentralizovaný model sítě. Dalším prostředkem asynchronní komunikace je například diskuzní fórum.

Synchronní komunikace je v současnosti převládající forma komunikace. Umožňuje bezprostřední reakci. Komunikace probíhá formou přímé interakce s protější stranou. Typickým příkladem je messenger nebo videohovor.

Zkratka IM (z anglického Instant Messaging) označuje internetovou službu sloužící uživatelům ke sledování přítomnosti uživatelů, zda jsou jejich přátelé právě připojeni a podle toho jim zasílat zprávy či chatovat v reálném čase. Je možné také přeposílat soubory mezi přáteli. Hlavní devizou oproti emailové komunikaci je možnost odesílat a přijímat zprávy v reálném čase. Zprávy jsou doručeny ve velmi krátké době od odeslání.

Vývoj synchronní komunikace

Zkratka IRC (z anglického internet relay chat) označuje systém umožňující současně komunikovat s mnoha lidmi. IRC je založen na principu klient-server, kdy existuje velké

²¹ Mikroblog jako propagacní platforma, 2009. *Lupa.cz: Server o českém internetu* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/mikroblog-jako-propagacni-platforma/>

množství serverů propojených do sítí. Servery jsou odlišeny podle jejich účelu. Mohou sdružovat lidi se stejnými zájmy nebo se stejným povoláním. Klient připojený na server může komunikovat s celou sítí. Jedná se o synchronní komunikaci, kdy si uživatelé posílají zprávy. Primárně však komunikují všichni uživatelé veřejně prostřednictvím serveru v „místnosti“ serveru.

IRC vzniklo roku 1988 ve Finsku na Ouluské universitě.²²

Dalším významným programem určeným ke komunikaci je ICQ vychází z anglické výslovnosti celého názvu „I Seek You“. Široké veřejnosti představil možnost komunikace v reálném čase především program ICQ vytvořený izraelskou firmou Mirabilis v roce 1996.

Mobilní instant messaging

Je služba umožňující přístup k instant messengerům z mobilních zařízení pomocí samostatných klientů nebo webového rozhraní. V současné společnosti se jedná o dominantní formu komunikace prostřednictvím messengerů na mobilních telefonech. Mezi nejpoužívanější klienty mobilního instant messagingu patří aplikace Facebook messenger, Whatsapp, Snapchat a Telegram.

Facebook messenger je aplikace, která slouží k synchronní komunikaci s přáteli, které má uživatel v seznamu přátel na svém facebookovém profilu. Umožňuje především posílání zpráv a souborů mezi profily na Facebooku neposkytuje tedy všechny funkce sociální sítě Facebook.

2.4 Kyberprostor

„Kyberprostor je globální a vyvíjející se doména charakterizovaná užíváním elektrických sítí a elektromagnetického spektra, jejíž smysl je vytvářet, uchovávat, upravovat, vyměňovat, sdílet, vybírat, používat či vymazávat informace. Kyberprostor zahrnuje: a) fyzická i telekomunikační zařízení, která umožňují spojení technologií a komunikaci sítí systému, chápáno obecně (smartphony/tablety, počítače, servery atd.), b) počítačové systémy a komplementární software, který zaručuje spojení a funkčnost systému, c) spojení

²² IRC History by Jarkko Oikarinen, *internet Relay Chat* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: http://www.irc.org/history_docs/jarkko.html

počítačových sítí, d) uživatelské vstupy a uzly zprostředkovatelů spojení, e) informace – uživatelská data.“²³

Kyberprostor je virtuální počítačový svět tvořený vzájemným propojením počítačových systémů a sítí. Jedná se o globální počítačovou síť tvořenou menšími počítačovými sítěmi. Podléhá neustálým změnám. Je to prostředí umožňující předávat, uchovávat a vytvářet informace. Zároveň poskytuje možnosti formování nových identit. Nabízí nové možnosti elektronické komunikace prostřednictvím obrazovek a vzájemného propojení počítačových sítí do jedné velké sítě zvané internet. Jedná se virtuální svět paralelní ke světu reálnému.

„Pomyslné prostředí, v němž probíhá komunikace v počítačových sítích. Tento výraz někdy slouží i jako metafora pro celý internet. Můžeme si to ale také úplně zjednodušit a slovem kyberprostor označovat prostě všechno, co se vyskytuje jako komunikační médium mezi počítači nebo telefony – nebo mezi smartphony, které jsou obojím zároveň.“²⁴

„Materiální (hmotnou) podstatou internetu je jeho páteřní síť, která vede signál (data) vzduchem, kabely či jinými přenosovými médii. Technicky se jedná o celosvětovou distribuovanou počítačovou síť složenou z jednotlivých menších sítí, které jsou navzájem spojeny pomocí protokolů IP a tím je umožněna komunikace, přenos dat, informací a poskytování služeb mezi subjekty navzájem. Tím je vlastně vytvořen dynamický, neustále se měnící a vyvíjející systém vázaný na hardware, avšak zároveň vytvářející těžko definovatelný a prakticky neomezený kyberprostor. Lze říci, že kyberprostor je virtuální realitou, nemající konec ani začátek. Tato virtuální realita je však zcela závislá na materiální podstatě, tedy technologiích nacházejících se ve světě reálném. Vzniká tak zajímavý paradox, který sice umožňuje existenci nehmotného média (kyberprostoru), schopného se, díky distribuovanosti hmotného média (prvků sítě, jednotlivých počítačových systémů, cloudových úložišť, propojených služeb atd.), adaptovat a měnit v případě poškození

²³ MAYER, Marco, Luigi MARTINO, Pablo MAZURIER a Gergana TZVETKOVA. How would you define Cyberspace? Akademia.edu [online]. 2014 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: https://www.academia.edu/7096442/How_would_you_define_Cyberspace

²⁴ SPITZER, Manfred, 2016. Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. Brno: Host.

materiálního média, avšak v případě úplného kolapsu materiálního média (respektive všech jeho součástí) dojde k nevratnému poškození, či zániku kyberprostoru jako takového.“²⁵

Útoky v rámci kyberprostoru na sociálních sítích

Níže popsané kybernetické útoky se primárně odehrávají především v prostředí sociálních sítí a mohou způsobit značnou psychickou újmu oběti. Tyto útoky se zaměřeny především (nikoliv však výhradně) na dospívající.

Mezi specifické útoky na sociálních sítích je možné zařadit:²⁶

- 1) Kyberšikanu,
- 2) Kybergrooming,
- 3) Sexting,

2.4.1 Kyberšikana

„Šikana ve světě reálném spočívá ve snaze útočníka ublížit, ponížit, zesměšnit, urazit jiného, ať fyzicky či psychicky. Kyberšikana pak přenáší „klasickou šikanu“ do světa virtuálního a umožňuje útočníkovi použít nástroje a prostředky, které mohou mít mnohem větší dopad na oběť, než by tomu bylo ve světě reálném. Kyberšikana díky používání informačních a komunikačních technologií a trvanlivosti dat v kyberprostoru umožňuje opakované útoky na oběť, a to i v případě, že se oběť ve světě reálném geograficky značně vzdálila od místa, kde byla původně šikanována.“²⁷

Kyberšikana a online obtěžování je jev týkající se zejména dospívajících v kyberprostoru. Útoky mohou být uskutečňovány na sociálních sítích a v online interaktivních hrách (např. MMORPG), na blozích, emailem, v aplikacích pro synchronní komunikaci (např. Skype), v chatovacích místnostech, ve zprávách posílaných přes mobil.²⁸

²⁵ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

²⁶ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

²⁷ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

²⁸ ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

Za základní znaky kyberšikany můžeme označit:²⁹

1. Děj se odehrává prostřednictvím digitálních médií,
2. Útoky se opakují,
3. Záměrnost agresivního obsahu,
4. Mocenská nerovnováha,
5. Oběť vnímá chování jako nepříjemné a zraňující.

„Mezi konkrétní projevy šikany, jak se s nimi můžeme běžně setkat patří například vydávání se za někoho jiného (jinak také impersonace) a krádež hesla, vyloučení a ostrakizace (například vyloučení ze skupiny na Facebooku), opakované zasílání zpráv obsahujících výhrůžky, útočná a zstrašující sdělení, odhalení a zveřejnění informací o oběti těm, pro které tyto informace nebyly určeny, vyhrocená, agresivní diskuze až hádka na internetu (flaming).“³⁰

Happy slaping

„Nejčastější forma „happy slapingu“ vypadá tak, že jedinec je napaden jedincem či skupinou dospívajících a fyzicky napaden – zfackován (fackovat je v angličtině to slap); zároveň celou situaci někdo natáčí na mobilní telefon a video pak zveřejní na internetu.“³¹

2.4.2 Kybergrooming

Jedná se o nebezpečnou manipulaci na internetové síti prostřednictvím komunikačních aplikací za účelem získání důvěry nezletilé oběti a jejím vylákání na osobní schůzku.

Kybergroomer je zpravidla sexuální útočník využívající informační a komunikační technologie k prosazení svého cíle. Často se vydává za jinou osobu, než kterou je ve

²⁹ ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

³⁰ ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

³¹ ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ a Anna ŠEVČÍKOVÁ, 2013. *Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-247-4577-0.

skutečnosti to se odvíjí od vybrané oběti. Významnou vlastností kybergroomera (není však pravidlem) je trpělivost – vydrží si s obětí psát i několik měsíců, jen aby pevně získal její důvěru.³²

„Kyberprostor je v současnosti nejúčinnější a nejnebezpečnější zbraní v rukou pachatelů kybernetické trestné činnosti. Nejde o to, že by byl kyberprostor či internet sám o sobě nebezpečný nebo nezabezpečený. Podstatou je, že systém je vždy tak silný, jak je silný jeho nejslabší článek. V tomto případě je tím nejslabším prvkem víc než kdy jindy uživatel.“³³

Průběh Kybergroomingu

Útočník se vydává za jinou osobu. Může se vydávat za kohokoliv upravuje svůj profil podle cílené oběti. Většinou svoji oběť vyhledá prostřednictvím sociálních sítí, kde ji i kontaktuje pomocí falešného profilu. Prvním cílem je vzbuzovat a postupně získávat větší důvěru. Vedlejší snahou je také oběť více izolovat od jejího okolí. Cílem je vybudovat přátelský vztah dostupnými metodami. Snaží se být nejlepším přítelem. Útočník často oběti nabízí dárky nebo peněžní dary za intimní fotografie. Fotky využívá pro vlastní potěšení nebo může fotky využít také k nátlaku na osobní setkání pod výhrůzkou, že pokud nedojde k osobnímu setkání, zveřejní fotky. Většinou se snaží docílit vysokého stupně emoční závislosti oběti na útočnickovi každodenním kontaktem prostřednictvím sociálních sítí. Tedy častou komunikací prostřednictvím výměny zpráv v aplikacích IM (z anglického instant messaging).

Závěrem je nabízení osobní schůzky, kde má dojít k osobnímu zneužití za účelem pohlavního zneužití.

Kybergrooming má různé etapy:³⁴

- 1) Vzbuzení důvěry a snaha izolovat oběť od okolí (útočník mění svoji identitu, je velmi trpělivý)
- 2) Podplácení dárky či různými službami, budování kamarádského vztahu

³² Kybergrooming, *internetem bezpečně* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybergrooming/>

³³ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

³⁴ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

- 3) Vyvolání emoční závislosti oběti na osobě útočníka
- 4) Osobní setkání
- 5) Sexuální obtěžování, zneužití dítěte či jiný útok³⁵

Rizikovou skupinu dětí tvoří:³⁶

- 1) Adolescenti/teenageři (zajímá je lidská sexualita, jsou ochotni o ní hovořit)
- 2) Děti s nízkou sebeúctou nebo nedostatkem sebedůvěry
- 3) Děti s emočními problémy, oběti v těžké životní situaci (často hledají náhradu za své rodiče a potřebují pomocnou ruku)
- 4) Děti naivní a přehnaně důvěřivé (jsou ochotnější se zapojit do online konverzace s neznámými lidmi, obtížněji rozpoznávají rizikovou komunikaci).³⁷

2.4.3 Sexting

Dalším nebezpečným chováním na sociálních sítích je tzv. sexting. Slovo vzniklo spojením slov sex a textování. Pojem označuje především posílání fotografického a video obsahu se sexuální tematikou prostřednictvím sociálních sítí nebo komunikační technologií v kyberprostoru. Nejčastěji jsou posílány dobrovolně samotnými odesílateli, kteří se pak stávají obětí vydírání.

Následně (po ukončení komunikace, vztahu či z jiného důvodu) použije pachatel získaný choulostivý materiál k vyhrožování či vydírání. Pachatel v některých případech může pod pohrůzkou zveřejnění takového materiálu požadovat zaslání dalších fotografií či videa a psychickým nátlakem tak nutí poškozeného k výrobě a pořizování dalších materiálů, které pachatel vyžaduje buď pro vlastní potřebu, nebo se záměrem je sdílet na internetu (v případě dětí je sdílí v komunitách zaměřených na dětskou pornografii). Druhou variantou pachatelova jednání je užití získaného materiálu k jinému nátlaku (např. obnovení

³⁵ Víte co je KYBERŠIKANA?, *Policie České republiky* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.policie.cz/clanek/vite-co-je-kybersikana.aspx>

³⁶ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

³⁷ KOPECKÝ, Kamil, Nebezpečí zvané kybergrooming I. *Metodický portál RVP.CZ* [online]. 01. 11. 2010 [cit. 2018-03-22]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/9741/NEBEZPECI-ZVANE-KYBERGROOMING-I.html/#6a>

partnerského vztahu, provozování sexuálních aktivit, zaslání finanční částky atp.) pod pohrůžkou zveřejnění již v minulosti získaných fotografií či videa (původně pachateli dobrovolně zaslaných poškozeným).³⁸

Specifickým případem je pak situace, kdy jsou získávány a zneužívány audiovizuální materiály zobrazující dítě. Pokud útočník vyzývá dítě k vytvoření a následnému zaslání fotografií, videa či online streamování před web kamerou (které dítě zachycují nahé, obnažené či jinak vzbuzující sexuální vzrušení), může se dopustit trestného činu dle **§ 193** (Zneužití dítěte k výrobě pornografie) Trestního zákoníku.³⁹

Sexting se také velmi často projevuje tak, že pachatel nutí oběť posílat další materiály (fotky, videa, live stream aj.) s tím, že mu vyhrožuje, že pokud je nepošle, tak materiály, které již má v držení, zveřejní na internetu nebo je zpřístupní jeho rodině či přátelům. Tím se dopustí trestného činu dle **§ 175 odst. 1** (Vydírání) Trestního zákoníku.⁴⁰

Osoba dopouštějící se sextingu může dále svým jednáním naplnit i skutkovou podstatu trestného činu dle **§ 192** (Výroba a jiné nakládání s dětskou pornografií) či **§ 201** (Ohrožování výchovy dítěte) Trestního zákoníku.⁴¹

Na rizika upozorňuje například stránka <http://www.sexting.cz/>.

2.5 Licence obsahů na internetu

Slovo licence pochází z latinského slova „licere“ výraz vyjadřující svolení či povolení. Licence nás tedy opravňuje k činnosti, která je jinak zakázána. Podle autorského zákona, pokud někdo vlastní licenci je oprávněn k výkonu práva dílo užit.

³⁸ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

³⁹ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

⁴⁰ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

⁴¹ KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.

„Licenční smlouvou autor poskytuje nabyvateli oprávnění (licenci) k výkonu práva dílo užít ke všem nebo jen k jednotlivým způsobům užití v rozsahu omezeném nebo neomezeném a nabyvatel se zavazuje, není-li sjednáno jinak poskytnout autorovi odměnu.“⁴²

Licence dělíme na výhradní a nevýhradní. Rozlišujeme také otevřené a uzavřené licenční politiky. Bez použití licence je dílo pro další nepoužitelné, protože zákon jeho použití zakazuje.

Typy souhlasení s licenčními podmínkami

Při užívání nějakého produktu nebo návštěvě internetových dochází k různým formám souhlasu s podmínkami autora či prodejce. Podle zvláštní formy v informační společnosti máme:

- **Shrink – Wrap License:** Vyjadřujeme souhlasnou vůli jednáním, aniž bychom právní úkon vyjádřili ústně či písemně např. protržením průhledného obalu na produktu.
- **Click – on License (Click – Wrap):** souhlasíme pouhým kliknutím na souhlas s obchodními podmínkami, které čtou jen ti nejvytrvalejší čtenáři.
- **Browse – Wrap License:** licenční smlouva je uzavřena návštěvou internetových stránek poskytovatele licence a případným následným stáhnutím SW. Licenční podmínky musí být viditelné.

2.5.1 Creative Commons licence

Zakladatelem neziskové organizace Creative Commons, jež licence spravuje, je americký profesor práv a politický aktivista Lawrence Lessig. Licence poprvé spatřily světlo světa v roce 2002.

„Jedná se o soubor předem připravených licenčních smluv, jejichž prostřednictvím držitel autorských práv vyjadřuje podmínky, za kterých je možno se zveřejněným dílem zacházet.

⁴² Licenční smlouva, 2015. *Autorské právo* [online]. PRAHA: DANĚK & PARTNERS advokátní a patentová kancelář [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: <http://www.autorske-pravo.info/licencni-smlouva>

Licence je možno přiřadit na jakoukoliv formu autorského díla, kterou připouští v § 2 odstavce 1 Autorského Zákona.^{43,44}



Licence Creative Commons patří k tzv. veřejným licencím, jejichž hlavním cílem je stanovit pravidla sdílení a šíření autorský děl.

Autor jejich prostřednictvím nabízí neurčitému počtu potenciálních uživatelů licenční smlouvu na základě, které jim poskytuje některá svá práva k dílu a jiná si vyhrazuje. Creative Commons nejsou popřením klasického pojetí autorského práva, jsou jeho nadstavbou a jako takové vycházejí z občanského zákoníku.⁴⁵

Typy licencí Creative Commons

Jednotlivé licence Creative Commons byly vytvořeny kombinací poskytnutých a vyhrazených práv. Mezi licenční prvky, označující práva autora, které poskytuje, patří:

Tab. č. 2 – Práva autora, které poskytuje⁴⁶

Symbol	Popis	Práva
	Právo dílo dále šířit	Svolení dílo šířit (kopírovat, distribuovat a zveřejňovat)
	Právo dílo upravovat	Svolení dílo upravovat nebo jej použít při tvorbě jiného díla

⁴³ Česká Republika, Autorský zákon: O právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, In: *Sbírka zákonů České republiky*. ročník 2000, částka 39, číslo 121. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121>

⁴⁴ GRUBER, Lukáš. Licence Creative Commons v českém prostředí. *Knihovna* [online]. 2009, roč. 20, č. 1, s. 88-94 [cit. 2018-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovna91/gruber.htm>>. ISSN 1802-8772.

⁴⁵ Úvod, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/uvod/>





⁴⁶ Licenční prvky, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.creativecommons.cz/licence-cc/licencni-prvky/>

Právo dílo šířit je souhlas autora k vytváření neomezeného počtu kopií daného díla a také možnost tyto kopie šířit pod podmínkou, že nejsou upraveny a je zachována licence.

Právo dílo upravovat dává uživateli právo dílo a jeho obsah změnit.

Podmínky, dle kterých je možné poskytnutá práva k dílu vykonávat, označujeme jako vyhrazená práva. V tabulce č.3 jsou uvedeny licenční prvky vyhrazených práv:

Tab. č. 3 – Prvky určující podmínky, které je nutné respektovat při práci s dílem⁴⁷

Symbol	Popis	Práva
	Uveďte původ	Povinnost vždy uvést údaje o původním dílu a autorovi
	Zachovejte licenci	Povinnost zachovat licenci původního díla i na dílo upravené
	Neužívej dílo komerčně	Uživatel nesmí použít dílo k získání zisku
	Nezpracovávejte	Dílo nesmí být upravováno jiným autorem

Kombinací všech těchto licenčních prvků vzniklo šest typů Creative Commons Licencí. „Licence se vzájemně liší dle různě odstupňovaných poskytovaných a vyhrazených práv autora k jeho dílu. Níže jsou licence seřazeny od nejliberálnějších k nejvíce restriktivním.“⁴⁸

Všechny CC licence mají společné tyto charakteristiky:⁴⁹

- Licence dovolují dílo šířit (i když za různých podmínek)

⁴⁷ Licenční prvky, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.creativecommons.cz/licence-cc/licencni-prvky/>

⁴⁸ Varianty licence, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>

⁴⁹ Varianty licence, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>

- Licence vyžadují, aby při šíření díla nebo jeho zpracování byly uvedeny údaje o díle (autor, název díla, url odkaz na dílo a na podmínky licence apod.)
- Při šíření díla je nutno připojit URL odkaz na CC licenci
- Licence jsou neodvolatelné (držitel autorských práv má sice právo dílo pod licenci CC dále nezveřejňovat nicméně nemůže zamezit uživatelům, nakládat s kopií nebo modifikací díla, která byla získána/vytvořena dříve)
- Licence zanikají v případě porušení licenčních podmínek ze strany nabyvatele. V případě napravení porušení ve lhůtě 30 dnů se licence automaticky obnovuje. Případné odpovědnostní nároky za dočasné porušení ovšem přetrvávají.

Tabulka č. 4 – Varianty licencí⁵⁰

Označení licence	Licenční prvky		Název licence
	Práva	Povinnosti	
BY			Uveďte autora
BY-SA			Uveďte původ – Zachovejte licenci
BY-NC			Uveďte původ – Neužívejte komerčně
BY-ND			Uveďte původ – Nezpracovávejte
BY-NC-SA			Uveďte původ – Neužívejte komerčně – Zachovejte licenci
BY-NC-ND			Uveďte původ – Neužívejte komerčně – Nezpracovávejte

⁵⁰ Varianty licence – Creative Commons Česká republika, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>

2.5.2 Další licence

BSD

“Originální BSD licence, později upravená do podoby modifikované BSD (vypuštěn dodatek o reklamě) je velmi liberální licence, která říká: Dílo je k dispozici tak jak je, udělal jej ten a ten a zřídka se jakékoli přímé nebo nepřímé zodpovědnosti za cokoli, co se stane. S dílem můžete dělat cokoli, pokud zachováte informaci o autorovi a informaci o zřeknutí se odpovědnosti. Od BSD je odvozena řada licencí; některé (MIT-X11) jsou téměř totožné“⁵¹

No whining

„No whining licence“ patří mezi licence, které dávají právo dílo užít, šířit, měnit, pod podmínkou, že si nikdo nebude autorovi stěžovat. Tuto licenci je vhodné použít tehdy, když je autorovi úplně jedno, jak se bude s jeho dílem nakládat, hlavně když mu nebude nikdo zasílat stížnosti.⁵²

MIT

„Jiná škola, téměř stejná licence: MIT License (z Massachusetts Institute of Technology) je skoro totožná se Simplified BSD License (původem z University of California, Berkeley). Proti BSD licenci je MIT License o něco méně precizní (např. také vyžaduje uvedení původního copyrightu, ale už netrvá na tom, aby ten copyright byl viditelný – klidně by mohl být umístěn ve zcela nedostupné části programu, třeba v poznámce nepoužívané ikonky) a jinak strukturovaná (MIT používá běžné odstavce, BSD body).“⁵³

⁵¹ Softwarové licence: úvod pro obyčejné lidi, *Zdroják.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zdrojak.cz/clanky/softwarove-licence-uvod-pro-obycejne-lidi/>

⁵² Softwarové licence: úvod pro obyčejné lidi, *Zdroják.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zdrojak.cz/clanky/softwarove-licence-uvod-pro-obycejne-lidi/>

⁵³ Free licenci, ale kterou? (část 2), *Pepak.Net* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.pepak.net/programovani/free-licenci-ale-kerou-cast-2/>

GNU GPL

General Public License je softwarová licence řešící především otázku přístupnosti a distribuce zdrojových kódů softwaru. Je koncipována tak, že autor je povinen zpřístupnit zdrojové kódy programu, pokud se rozhodne své dílo (re)distribuuovat.⁵⁴

2.6 YouTube

„YouTube – www.youtube.com – založili v roce 2005 tři bývalí zaměstnanci PayPal jako internetovou službu a dnes i sociální síť pro sdílení videa. Už o rok později ji koupil Google za 1.65 miliard dolarů.“⁵⁵

Jedná se o službu internetového serveru pro sdílení videosouborů. YouTube je služba umožňující uživatelům jejich vlastní (vytvořená) videa nahrát na internet a prostřednictvím YouTube jej sdílet s ostatními uživateli služby.

Na YouTube jsou dostupná rozličná video od výukových videí po videa zachycující neidentifikovatelné létající objekty.

2.6.1 Youtuberství

„Youtuberství vzniká zpravidla jako hobby dnes mladé IT generace s velmi různou závažností obsahu a kvalitou formy zpracování. Může být profesionalizováno, tedy i honorováno, využíváno a objednáváno, vyjadřuje-li shodu zájmů s komerčním oborem (jako doplněk marketingu), resp. zájmy politickými nebo ostatními (dobročinnost, občanská angažovanost, kulturní aktivity, u názorově i komunitně orientovaných autorů apod.).“⁵⁶

Youtuber je člověk nahrávající s určitou pravidelností videopříspěvky na vlastní YouTube stránky či skupinu. Youtubeři jsou odměňováni za počet lidí, kteří shlédnou jimi nahrané video. Profesionální youtubeři pobírají honoráře podle toho, kolik lidí sleduje jejich videa a kolik se jich přihlásí k odběru videí na jejich YouTube stránce tzv. kanálu.

⁵⁴ GNU GPL, *Abc linuxu* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.abclinuxu.cz/slovník/gnu-gpl>

⁵⁵ YouTube, *Zive.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/youtube/sc-509/default.aspx>

⁵⁶ Youtuberství, *Slovník cizích slov ABZ* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/youtuberství>

Tato činnost může být provozována i na jiných platformách (serverech). YouTube ovšem patří k nejznámějším a stojí značnou měrou za vzestupem fenoménu videoblogerství. Další známou službou je Twitch.TV. Kde uživatelé sledují svého oblíbeného youtuber/videoblogera v přímém přenosu. A mohou posílat finanční příspěvky přímo na účet svého vzoru, k čemuž také často video blogeři vyzývají. Někteří posílají i řádově „tisícikoruny“.

V České Republice existuje server Stream.cz, který slouží stejně jako YouTube ke sdílení videí. Nejsledovanějšími Youtubery jsou ViralBrothers nahrávající zábavná videa tzv. „virální“ videa.

„Virální video je natočené za účelem masového sdílení a šíření. Často se jedná o amatérská videa se zábavným obsahem. Mohou to však být i profesionální reklamní sdělení, do nichž tvůrci ukryli vedle zábavné, inspirující či dojemné dějové linky také zmínku o produktu či značce. Dnes jsou podobná videa vyhledávána účelově natáčena. Ve virálních videích často účinkují domácí mazlíčci či děti. Přesná pravidla však neexistují. Hlavní nezbytností je „dokázat zaujmout masu“.“⁵⁷

Mezi nejznámější youtubery v České Republice patří Gejmr, Jirka Král, MenT, Brick Builder, Viral Brothers, Batrix, TVTwixx, Stejk, Misha, Kovy, PedrosGame, Hoggy, Trolden, FattyPillow.⁵⁸

Ve světě získal první místo žebříčku s výdělkem 12 milionů dolarů švédský youtuber Felix Kjellberg, který je světu známý spíše pod svým uměleckým jménem PewDiePie. Nejslavnější let's player komentující, jak hraje počítačové hry, má přes 40 milionů odběratelů.⁵⁹

„Druhou dvojicí, která se umístila, jsou bratři Benny a Rafi Fineovi. Ti si vydělali díky svému YouTube kanálu 8.5 milionu dolarů. Na pomyslné hvězdné nebe YouTube je

⁵⁷ Co je viral?, *Viral svět* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.viralsvet.cz/co-je-viral/>

⁵⁸ Top Youtuberi, *Youtuberi.tv* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.youtuberi.tv/top-youtuberi/>

⁵⁹ Poznejte deset nejlépe placených YouTuberů světa, *Marketing Journal* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://www.m-journal.cz/cs/poznejte-deset-nejlepe-placeny-ch-youtuberu-sveta__s288x11672.html

vystřelila série videí s názvem React, ve které nechali „obyčejné“ lidi odpovídat na otázky zaslané jejich fanoušky. Nyní je sleduje na 13 milionů lidí. Nejslavnější sérií jsou nyní reakce dětí na walkmany má více než 12 milionů zhlédnutí.“⁶⁰

⁶⁰ Poznejte deset nejlépe placených YouTuberů světa, *Marketing Journal* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://www.m-journal.cz/cs/poznejte-deset-nejlepe-placeny-ch-youtuberu-sveta__s288x11672.html

3 Online hry

V této kapitole se podíváme především na online varianty počítačových her, k jejichž hraní je nutná existence online světa. Online svět je počítačový server, ke kterému se hráči připojují prostřednictvím hry jako klienti serveru. Tyto hry jsou označovány zkratkou MMO (z anglického *massively multiplayer online*). Nejvýznamnějším představitelem skupiny MMO her je hra *World of Warcraft* od firmy Blizzard. V současnosti je nejvíce hráčů aktivních u karetní online hry se stejnou mytologií a hrdiny od stejné firmy nazvaná *Hearthstone*. Dalším žánrem, jsou online hry označované zkratkou MOBA (z anglického *Multiplayer Online Battle Arena*) nejvíce hráčů v tomto žánru hraje hru *DOTA2*.

„MMO hry představují velmi výraznou volnočasovou aktivitu v případě dětí i velmi výrazné socializační prostředí. Oproti vžitě představě se nejedná o asociální aktivitu, ale naopak je pro úspěch třeba komunikace a kooperace s dalšími hráči. Hráči se zpravidla sdružují do stálých skupin (takzvaných klanů či gild apod.), ve kterých tráví většinu herního času. Pro řadu hráčů může být hra dokonce jen doprovodem ke komunitě, která kolem ní vznikla. V rozporu s laickou představou mají takovéto sociální vztahy i oporu v realitě – řada hráčů inklinuje k hraní s již známými lidmi (například v případě spolužáků), či naopak organizují setkávání lidí v realitě, ač se potkali teprve ve hře.“⁶¹

Výčet faktorů závislosti na MMO hře:⁶²

- Zanedbávání vlastních potřeb kvůli hraní (jídlo, spánek)
- Přemýšlení o hře a imaginace o hraní během jiných aktivit
- Když zrovna není možnost hrát, hráč se cítí podrážděně
- Změny nálad, hráč se cítí radostněji když se ke hraní dostane, pokud ne nálad se zhorší
- Tolerance, hráč hraje i když jej hra už nebaví a tráví hrou postupně více času

⁶¹ BLINKA, Lukáš, 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální síť – diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.

⁶² BLINKA, Lukáš, 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální síť – diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.

- Konflikty s blízkými kvůli potřebě hrát, ostatním zálibám a povinnostem je věnováno pouze minimum času kvůli zálibě ve hraní her
- Hráč ztrácí kontrolu, často zjišťuje, že hrál déle, než sám původně plánoval
- Dochází k relapsu, hráč se snaží s hraním přestat ale často neúspěšně. Přes vědomí, že hraní způsobuje vážné problémy v životě, a i přes období relativní kontroly má hráč tendenci se ke hraní vracet. Není schopen situaci sám účinně řešit.

Určitě existuje mnoho lepších aktivit než celý den prosedět, kazit svůj zrak a zdraví a připravovat se o zážitky ze skutečného světa plného skutečné interakce. Rozvíjet tak svoji skutečnou osobnost a vlastní schopnosti. Pomáhat svému okolí a budovat vlastní dobrou pověst namísto virtuální pověsti a virtuálních schopností, o které hráč přijde ve chvíli, kdy vydavatel hry vypne herní server. Skutečné schopnosti skutečné osobnosti ve skutečném světě nikdo nesmaže.

Blinka dále píše, že negativní nálepkování hráčů může vytvářet více problémů než pomáhat situaci řešit, dále také uvádí, že excesivní hraní může být spíše symptomem jiných problémů než problémem samo o sobě. Navrhuje proto adekvátně zaujmout střízlivý postoj a hraní online her, byť zdánlivě excesivní, automaticky nespojovat se závislostí. I když existují hráči naprosto pohlcení touto činností (u některých spojenou s životní nepohodou).⁶³

3.1 Mikro platby

V současné době většina herních vývojových studií přechází všech svých online her k prodejnímu modelu Free to Play (vlastní překlad – Zdarma k hraní). Tyto změny se týkaly především žánru MMO, kdy se zrušili pravidelné měsíční poplatky za možnost připojit se vlastním účtem na herní server hry. Nyní se model F2P používá v drtivé většině online her. Hlavním důvodem, proč autoři přestoupili na model Free-To-Play je získání většího počtu jedinců z hráčské základny a následné zpoplatnění další doplňků a funkcí. A mnoha dalších možností zlepšení jejich pozice a prestiže v online herním světě. Celý systém pak profituje z mikro plateb za tato rozšíření.

⁶³ BLINKA, Lukáš, 2015. Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální sítě – diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.

3.1.1 Nákupy v herních aplikacích

Mikro platby neboli mikro transakce umožňují hráči prostřednictvím malých plateb za herní rozšíření či za herní předměty utratit částku přesahující cenu původní hry. Virtuální předměty je možné nakoupit při hraní online her tak při hraní her klasických (bez interakce s hráči v kyberprostoru) ve hrách na mobilních telefonu nebo při hraní hry na sociální síti Facebook.

Nový obsah, herní funkčnost, funkce a/nebo vylepšení pro určitou hru nebo aplikaci jsou běžně nabízeny uživatelům v dnešní době. Pokud jsou takové nákupy učiněny během hraní či prostřednictvím spuštěné herní aplikace, jedná se o nákupy ve hře (z anglického in-game purchases) nebo o nákupy v aplikacích na mobilních zařízeních (z anglického in-app purchases on mobile devices), i když mohou být současně také dostupné samostatně v online obchodech mimo hru či aplikaci. V některých případech, hráč může nakoupit (nový předmět nebo vylepšení) skutečnými penězi, v některých případech může hráč nakoupit virtuální herní měnu kterou může směnit za obsah během hraní.⁶⁴

Mikro platby v současnosti generují vývojovým herním studiím zisky přesahující výnosy z prodeje her. To je důvod, proč každé herní vývojové studium dává mikro platby do každého svého vydaného herního titulu.

Mikro platby se týkají především online her a her na mobilních zařízeních, ať již hráč hraje proti jiným reálným hráčům ve virtuálním světě nebo proti hráčům s umělou inteligencí. V dnešní době jsou mikro platby součástí většiny nových her bohužel se to týká i her za plnou cenu. Některé hry za plnou cenu jsou vysloveně postaveny kolem modelu mikro plateb. V některých zemích se již hry s mikro platbami označují za herní gamblerství. Oproti tomu některé firmy se staví proti tomuto trendu a poskytují množství rozšiřujícího obsahu pro své hry zcela zdarma. Hry za plnou cenu si musí hráč zakoupit nejedná se o hry na modelu zdarma ke hraní (z anglického Free-To-Play).

⁶⁴ Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>

Příklady virtuálních předmětů kupovaných během hraní zahrnují:⁶⁵

- Mince, body, diamanty atd.: představující herní měnu která může být směněna za obsah, doplňky, vylepšení atd.
- Levely, mapy: určité extra levely nebo oblasti uvnitř virtuálního herního světa mohou být odemčeny cestou digitálního nákupu.
- Postavy: nové postavy, charaktery s měnícími se či odlišnými dovednostmi mohou být získány pro hraní stejné hry znovu, pokaždé s jiným přístupem
- Zbraně, nástroje: hra dá hráči standartní soubor/set vybavení, nástrojů nebo zbraní během postupu hrou. Přesto hra může nabídnout další nástroje se zvýšenou funkcí, usnadňující dokončení určitých částí hry.
- Vylepšení vzhledu: předměty ne nezbytně funkční, které může nosit hráčova postava (avatar) ve virtuálním světě nebo mohou být přidána na virtuální věci jako auto, kolo nebo dům. Vylepšení vzhledu zahrnuje všechny druhy oblečení, tetování, šperky, potisky atd.

Předměty se změněným vzhledem oproti předmětům se základním vzhledem umožňují hráči odlišit se od jiných hráčů. Především se tak odliší od hráčů, kteří neutrácejí za virtuální předměty nabízených ve hře k zakoupení, ať virtuální měnou nebo skutečnou. Hráči se pak cítí být lepší než hráči, kteří takové předměty nemají, a to i v případě, že hru hrají neobstojně a velmi často a brzy umírají ve virtuálním světě. Frustraci z neúspěchu a opakovaného připojování se do online světa, aniž by porazili ostatní hráče je činí náchylnějšími k nakupování takových předmětů v míře větší, než je zdravá. Dochází tak k tomu, že hráči se tolik nesoustředí na to být lepší než ostatní ve hraní hry, stačí když si nakoupí předměty odlišné od předmětů standartních, které má každý. Takové chování připomíná gamblerství.

V každé hře je různý systém získávání nových virtuálních předmětů. Jedním ze způsobů je otevírání beden tzv. lootboxů.

„Nákupy ve hře umožňují hráčům koupit jen takové části hry které chtějí, umožňující jim posoudit a užít si hru zdarma a upravit jejich herní zkušenost koupí extra obsahu. Vydavatelé

⁶⁵ Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>

mohou neustále nabízet nový obsah poté co je hra již stažena, čímž rozšiřují zážitek pro spotřebitele oceňujících hru. V ostatních případech, extra obsah reprezentuje zkratky skrze hru, redukováním náročnosti nebo poskytnutím rychlejšího postupu hrou.⁶⁶

U mikrotransakcí se počítá s dalším růstem zisků dnešní hry jsou vytvářeny okolo těchto transakcí s cílem profitovat ne z prodeje samotné hry, ale z transakcí uvnitř hry.

3.1.2 Lootboxy

Loot box na sebe může brát ve videohrách různé podoby (bedna, balíček), ovšem jeho obsah je vždy náhodný – hráč před otevřením balíčku nemůže vědět, co dostane. Není vyloučeno ani to, co už dostal dříve. Hráč si může loot box také koupit, a to buď za herní měnu, nebo rovnou za opravdové peníze zaplacené z platební karty firmě, která hru vydala.⁶⁷

V každé hře je různý systém získávání nových virtuálních předmětů. Jedním ze způsobů je otevírání beden tzv. lootboxů. Obsah beden je náhodný většinou bedny „spadnou“ hráči při hraní hry a k jejich otevření je nutný klíč. Klíč musí hráč zakoupit většinou za částku menší než je pořizovací cena ostatních virtuálních předmětů, které může hráč získat otevřením bedny. Často se ovšem stává, že hráč musí otevřít více beden, aby získal virtuální předmět s větší hodnotou, než je pořizovací hodnota klíče k otevření bedny.

Předměty jsou rozděleny do několika kategorií podle kvality nebo vzácnosti od těch nejcennějších po ty nejběžnější.

V herním světě nyní probíhá přímo epidemie těchto virtuálních krabic s kořistí, přičemž koncept je jednoduchý. Od výrobce si za peníze koupíme Loot Box a v ní pak najdeme náhodné věci, které mohou mít nižší nebo i mnohem vyšší cenu, než jakou jsme zaplatili. Je tak zřejmé, že o jistou formu hazardu bezpochyby jde, ovšem severoamerická Entertainment Software Rating Board (ESRB) to není důvod k tomu, aby se upravovaly věkové hranice pro takové hry. Mluvčí severoamerické ESRB také přímo uvedl, že jeho organizace nepovažuje

⁶⁶ Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>

⁶⁷ VEVERA, Pavel, 2017. Nebezpečí ve videohrách. Pěstují novou formu neregulovaného hazardu. *CDR* [online]. [cit. 2018-03-22]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/tema-videohry-pestuji-novou-formu-neregulovaneho-hazardu-co-na-cesky-zakon>

Loot Boxes za hazard, a i když je tu "element náhody", hráč za své peníze vždy něco dostane, i když ne zrovna to, co by chtěl. Podle ESRB je tu podstatný rozdíl mezi tímto konceptem a třeba online kasinem, kde hráč může ztratit veškeré své peníze. Loot Boxes tak lze přirovnat spíše ke karetním hrám, kde při koupi nového balíčku také hráči spoléhají na náhodu, že se v něm bude nacházet zrovna to, co chtějí. Evropské organizace PEGI, zastává v podstatě stejný názor jako ESRB a dodává, že žádná z těchto organizací ani nemá právo stanovovat, co je a není hazard, neboť to je definováno zákony.⁶⁸

„Belgický ministr spravedlnosti Koen Geens se chce zasadit o zákaz nakupování mikrotransakcí v případě, kdy nakupující neví, co vlastně kupuje. Což se dá aplikovat prakticky na všechny typy loot boxů.“⁶⁹

*„Hazardní hrou se rozumí hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.“*⁷⁰

Každá hra, kde není jisté, co dostanu za vloženou částku, je hrou nahodilou, tedy podle výše uvedeného zákona se jedná o hru hazardní, ať je její podoba jakákoliv.

„Bohužel Pay-to-Win systém bude pronikat do dalších a dalších her. Mikrotransakce jsou pro vydavatele natolik výnosné, že se kolem nich bude točit vývoj her a hry budou designovány právě s ohledem na to, jak z hráčů vytáhnout další a další peníze, což nepochybně povede k řadě herních zklamání. Jediným pozitivem je, že na mikrotransakce a lootboxy se začínají zaměřovat i úřady a v řadě zemí jsou tyto věci aktuálně pod drobnohledem a zkoumáním a uvažuje se o jejich zákazu, či regulaci. Je tak možné, že řadu

⁶⁸ Loot Boxes ve hrách dle regulačních orgánů nepředstavují hazard, *Svět Hardware* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/loot-boxes-ve-hrach-dle-regulacnich-organu-nepredstavuji-hazard/45330>

⁶⁹ Politici z Ameriky i Belgie chtějí zakázat loot boxy ve hrách cílených na děti, *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/politici-z-ameriky-i-belgie-chteji-zakazat-loot-boxy-ve-hrach-cilenych-na-deti-305765>

⁷⁰ ČESKÁ REPUBLIKA, Zákon O hazardních hrách, In: *Sbírka zákonů České republiky*. ročník 2016, číslo 186. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>

*budoucích, klidně i singleplayerových her vydavatelé budou stavět jako online službu s placenými bonusy a prvky, jako to známe z MMO her.*⁷¹

Pay-to-Win volně přeloženo znamená, zaplat' a vyhrať. Význam je, že si hůře hrající hráč zaplatí, aby získal virtuální předměty, pomocí kterých porazí hráče, kteří hře více rozumí a lépe zvládá její herní mechanismy v praxi.

„Teoreticky pořád můžete hrát v režimu zdarma, ale než se dostanete k maximálnímu vylepšení, může to trvat měsíce nebo roky.“⁷²

3.1.3 Hodnosti ve hře

Online hry mají systém pomocí, kterého hodnotí schopnosti hráčů v dané hře. Je to obdoba hodností hráčů používaných v šachách úrovni soutěží. Hráči jsou hodnoceni podle úspěšnosti během 10 her a následně do hodnocení rozřazení do dovednostních skupin. Během 10 prvních deseti hraje hráč zápasy s hráči různých dovednostních skupin. Podle jeho úspěšnosti je následně přiřazen do dovednostní skupiny nejvíce odpovídající jeho dovednostem v zápase. Přidělení dovednostní skupiny proběhne na základě dosaženého hodnocení ELO. Výraz „rank up“ vyjadřuje povýšení hodnosti neboli zlepšení hodnocení hráče. Výraz „derank“ naopak vyjadřuje snížení hodnosti po několika prohraných hrách. Na základě tohoto hodnocení se pak sestavují žebříčky hráčů řazených podle dosažených bodů hodnocení ELO. U hry DOTA2 herního žánru MOBA je použit MMR (z anglického Match making rank) odpovídající hodnocení ELO.

V online hrách si nechávají hráči s lepším hodnocením platit za to, že hráče s nižším hodnocením (rankem) vytáhnou na svoji úroveň tím, že s nimi odehrají několik her. Tato služba je označována jako tzv. boosting.

Zvýšením hodnocení (ranku) je hráč zpravidla odměněn tím, že získá další virtuální předmět do své sbírky a dojde ke změně obrázku zobrazující jeho rank.

⁷¹ STACH, Jan, Mikrotransakcí ve hrách se nezbavíme – vydělávají více než prodej samotných her!. *DDworld.cz* [online]. 12. 2. 2018 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/mikrotransakci-ve-hrach-se-nezbavime-vydelavaji-vice-nez-prodej-samotnych-her.html>

⁷² Když horší zaplatí a vyhraje. Jak vnímat pay 2 win, *Bonusweb.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/pay-2-win-ctr-/Magazin.aspx?c=A160422_155305_bw-magazin_oz

3.1.4 Obchodování s herními účty a předměty

Existují hráči, kteří si vydělávají tím, že založí nový účet a hraním vytáhnou hodnocení (rank) daného účtu na vysokou úroveň a následně je prodávají na internetu za několikanásobně vyšší cenu, než je pořizovací cena dané hry. Případně prodávají účet na hrách, které jsou zdarma ke hraní. Takové chování je ovšem zpravidla zakázáno vydavatelem hry nikoho to ovšem nezastavilo v tom, aby z této činnosti učinil výnosný obchod. Stále se ale jedná o „levnější“ variantu než někomu platit za boosting svého vlastního účtu s obvykle velmi nízkým hodnocením (rankem). Prodej virtuálních předmětů se také rozrůstá. Virtuální předměty se prodávají i za reálné peníze. Výhodné je, pokud hráči spadne opravdu vzácný / kvalitní předmět a rychle jej prodá, čímž si přijde ke značnému finančnímu obnosu. Existují skupiny hráčů kupující bedny (lootboxy) od ostatních hráčů a následně jich otevřou větší množství, aby mohli obchodovat s virtuálními předměty.

*Jenom na území Spojených států dosahuje trh s virtuálním zbožím hodnoty 1.6 miliardy dolarů (28.8 mld. Kč). Letos tato cifra vyšplhá až k 2.1 miliardy dolarů (37.8 mld. Kč), Celosvětový trh s virtuálním zbožím se letos podle některých analýz rozroste o 40 procent, takže přesáhne hodnotu 4 miliard dolarů. Podle odvážnějších odhadů letos vystoupá až k sumě 10 miliard dolarů. V České republice se vloni za virtuální zboží u nás utratilo 7.8 milionu dolarů (140.4 milionů Kč). Podle studie Strategy Analytics existují ve virtuálním světě tři základní zdroje příjmů. Mikrotransakce, reklama a předplatné.*⁷³

„Virtuální světy mají nejen ekonomiku a své vlastní měny, ale i skutečnou kriminalitu, kterou většinou páchají studenti. Například v Jižní Koreji se rozšířily gangy zkušených hráčů, které od nováčků požadovaly výpalné. Japonská policie zadržela čínského výměnného studenta, který virtuálně kradl a ukradené artefakty prodával. Jiný vynalézavý sedmnáctiletý student si dokonce zřídil virtuální nevěstinec a účtoval zákazníkům poplatky za pětiminutovou virtuální erotiku. Holanští studenti zase vyvinuli falešné webové stránky k existující hře, kde zjišťovali údaje o účtech hráčů, a než byli vypátráni, zcizili z nich celkem čtyři tisíce eur. Nejhuř ale dopadl čínský hráč, který ve hře prodal virtuální meč, jenž mu nepatřil. Podle

⁷³ Virtuální světy za tvrdou měnu, 2011. Lidovky.cz [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-/noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0

čínského práva, které nepostihuje virtuální zboží, nemohl být stíhán. Okradený spoluhráč ze Šanghaje virtuálního podvodníka vypátral a zavraždil.“⁷⁴

Vzniká také spousta virtuálních směnárů virtuálních předmětů nebo dokonce aukce s virtuálními předměty. Jen pár aukčních a směnárských stránek má ale dobrou reputaci. Virtuální předmět, po kterém hráč dlouho toužil se po určité době stane dostupný pro větší skupinu hráčů a tím jeho hodnota klesá a hráč se pak ocitne v bludném kruhu, kdy touží po předmětech, které nemá (vydavatelé her, čas přidávají nové předměty a bedny, aby generovali další a další zisky).

*Někdy ale i samotné vývojáře překvapí zájem o položku, kterou považovali za druhořadou. „Koňský hnůj ve hře Ultima Online je tak vzácný, že jeho cena může vyrůst až nad stovku dolarů a hráči vynaloží obrovské úsilí, aby ho získali,“ řekl při své přednášce Vili Lehdonvirta z Helsinského Institutu pro informační technologii. Návrháři hry totiž vytvořili jen omezené množství a nečekaně se právě z něj stalo něco jako trumf nebo žolík v karetních hrách.*⁷⁵

⁷⁴ Virtuální světy za tvrdou měnu, 2011. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0

⁷⁵ Virtuální světy za tvrdou měnu, 2011. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0

4 Hodnocení obsahu her

Hodnocení obsahu jsou informace umožňující rodičům lépe se rozhodnout. Při výběru videohry by se rodiče měli řídit tímto hodnocením, aby nakoupili videohru vhodnou pro věkovou kategorii svých dětí.

Organizace vydávající a administrující jednotlivá hodnocení vydaných her spolupracují s vydavateli a prodejci. Zodpovědný personál v prodejnách by měl s kupujícím konzultovat vhodnost či nevhodnost koupě tak, aby se hra zobrazující nevhodný materiál nedostala dítěti, pro kterého není určena vzhledem k obsahu, který obsahuje a zobrazuje.

Organizace stojící za hodnocením obsahu her se snaží těmito cestami zabránit, aby se k dětem nedostal nevhodný obsah. Spolupráce vydavatelů a prodejců je ovšem dobrovolná a není právně vymahatelná.

4.1 Hodnocení PEGI

Pan – European Game Information je organizace udělující věkové hodnocení videohrám, které má pomoci evropským rodičům lépe se rozhodnout při nákupu videoher. Především zda je hra vhodná pro jejich děti. Organizaci udílející věkový rating PEGI založila Evropská federace interaktivního softwaru (ISFE).⁷⁶

Hodnocení PEGI platí pro Evropu, Kanadu a Izrael. Je ekvivalentní k hodnocení ESRB používané v USA.

Tyto věkové kategorie poskytují poradenství spotřebitelům, zejména rodičům, aby jim pomohly rozhodnout, zda si koupí určitý produkt pro dítě.⁷⁷

Na webových stránkách [pegi.info](http://www.pegi.info) může každý rodič dohledat videohru podle titulu a ověřit, pro jakou věkovou kategorii je daný herní titul vhodný. Hodnocení je uváděno i na obalech her a všech materiálech ze hry a s hrou souvisejících.

⁷⁶PEGI – Pan European Game Information: Co je PEGI? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>

⁷⁷ PEGI – Pan European Game Information: PEGI age ratings? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>

Tabulka č. 5 – Deskriptivní nálepky PEGI⁷⁸

Tyto informace jsou obsaženy na zadní straně balení, materiálech zobrazujících hru a ve video materiálech hry. Obrázky vypovídají o důvodech, proč získala určité hodnocení PEGI.

Nálepka	Popis nálepky
	Vulgární mluva Hra obsahuje vulgární mluvu
	Diskriminace Hra obsahuje vylíčení nebo materiál, který může podpořit diskriminaci
	Drogy Hra se vztahuje nebo popisuje užívání drog
	Strach Hra může nahánět strach nebo děsit malé děti
	Gamblerství Hra podporuje nebo učí gamblerství
	Sex Hra ukazuje nahotu nebo sexuální chování, nebo sexuální odkazy
	Násilí Hra obsahuje prvky násilí
	Online Hra může být hrána online

4.1.1 Nálepky věkové kategorie PEGI⁷⁹

Nálepky věkového ratingu PEGI jsou na přední a zadní straně balení hry. Značí jednu z následujících pěti věkových úrovní: 3, 7, 12, 16 a 18. Poskytují spolehlivou indikaci

⁷⁸ PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>

⁷⁹ PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>

vhodnosti obsahu hry ve smyslu ochrany dětí a mladistvých. Věkový rating se netýká úrovně složitosti nebo znalostí potřebných pro hru.⁸⁰



PEGI 3

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



PEGI 7

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



PEGI 12

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



PEGI 16

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

⁸⁰ PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>



PEGI 18

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

4.2 Hodnocení ESRB

The Entertainment Software Rating Board je americká ratingová nezisková organizace působící v Severní Americe, konkrétně uděluje věkové ratingy počítačovým hrám vydávaných v USA. ESRB byla založena v roce 1994 Asociací softwaru pro zábavu (ESA). Cílem organizace je umožnit spotřebitelům, zejména rodičům poradenství, které jim umožní informovaně rozhodovat o vhodnosti věku a vhodnosti videoher a aplikací, zatímco odvětví videoher je zodpovědné za odpovědné marketingové postupy⁸¹







„Ratingový systém je dobrovolný, i když prakticky všechny videohry, které jsou prodávány v maloobchodě nebo staženy do herního systému v USA a Kanadě, jsou hodnoceny ESRB. Mnoho obchodníků v USA, včetně většiny hlavních řetězců, má zásadu pouze naskladňovat nebo prodávat hry s hodnocením ESRB a výrobci konzolí vyžadují, aby hry, které jsou zveřejňovány v jejich systémech v USA a Kanadě, byly hodnoceny společností ESRB. Jako samoregulační orgán průmyslu videohry je ESRB odpovědný za prosazování svého ratingového systému. To zahrnuje vše od vyžadování úplného zpřístupnění obsahu během procesu ratingu až po řádné zobrazení informací o ratingu na obalech a kdekoli je hra uvedena na trh nebo prodávána v souladu s pokyny pro reklamu a marketing přijatými v průmyslu, jejichž cílem je zajistit, aby videohry nebyly uváděny na trh publikum, pro které nejsou určeny. Shrnutí zásad a postupů ESRB v oblasti prosazování naleznete na stránce Vynucení. „⁸²

⁸¹ About ESRB, *ESRB* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.esrb.org/about/>

⁸² Frequently Asked Questions, *ESRB* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.esrb.org/ratings/faq.aspx>

Firmy posílají organizaci ESRB hry k posouzení, aby jim přiřadila rating. Organizace však nemůže právně vymáhat, aby zobrazovali hodnocení na svých produktech. Je to zvyklost.

Tabulka č. 6 – List používaných ratingů:⁸³

Rating	Název	Popis	Obsah
	Everyone (E)	Obsah je vhodný pro všechny věkové kategorie. Odpovídá PEGI 3.	Může obsahovat minimum kresleného či fantasy násilí a minimum nadávek.
	Everyone 10+ (E10+)	Obsah je vhodný pro děti starší 10 let. Odpovídá PEGI 7.	Může obsahovat více kresleného či fantasy násilí a nadávek než kategorie E.
	Teen (T)	Obsah je vhodný pro děti starší 13 let. Odpovídá PEGI 12.	Může obsahovat násilí, surový humor, minimum krve, simulaci gamblerství a minimum vulgarismů.
	Mature 17+ (M)	Obsah je vhodný pro dospívající starší 17 let. Odpovídá PEGI 16.	Může obsahovat intenzivní násilí, krev, sexuální obsah a vulgarismy.
	Adults Only +18 (AO)	Obsah je vhodný pro dospělé starší 18 let. Odpovídá PEGI 18.	Může obsahovat delší scény intenzivního násilí, grafický sexuální obsah a gamblerství se skutečnou měnou.
	Rating Pending (RP)	Obsah zatím neobdržel finální rating ESRB.	Používá se jen při propagaci titulu.

⁸³ ESRB Ratings Guide, *Entertainment Software Rating Board* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx

4.2.1 In-Game Purchases

Entertainment Software Rating Board (ESRB) oznámila, že připravuje speciální štítek pro fyzické verze her. Na krabičky her se bude lepit štítek In-Game Purchases (nákupy ve hře), který bude spotřebitele předem informovat o tom, že hra obsahuje nějakou formu mikro transakcí.⁸⁴

Mezinárodní ratingová agentura ESRB tak přehodnocuje svůj postoj na možná rizika plynoucí z hazardních prvků ve hrách. Všechny hry disponující možností přímo ve hře nakupovat za reálné peníze tak budou označeny. Cílem je kupující více ochránit před skrytým nebezpečím číhajícím především na nezletilé a dospívající. Vydavatelé počítačových a mobilních her přistupují k nákupům ve hře často odlišně. Někdy se jedná jen o „kosmetické“ předměty vylepšující vzhled postavy jindy jde se o všem jedná o předměty usnadňující hru vyhrát. Vydavatel může také vydat hru, kterou nelze dohrát a zoufalý hráč utratí horentní sumy za předměty v snaze hru dokončit, než zjistí, že není možné zvítězit v dané hře.

ESRB nemá v plánu další štítky, aby bylo hned poznat, o jaký druh mikro transakcí jde. Podle komise je to z důvodu rodičů, kteří nevědí, co jsou přesně loot boxy. Rodiče a další má postupně vzdělávat nově spuštěná stránka ParentalTools.org.⁸⁵

4.2.2 Doplnující popisy k jednotlivým nálepkám ratingu ESRB

Upřesňující popis obsahu her, pokud není uveden přímo na krabici, je uveden doplňující popis při úvod po spuštění hry. Rozděluje obsah na několik druhů:

Tab. č. 7 – Rozdělení druhů obsahu, jejich popis a v kterém rating se vyskytuje.⁸⁶⁸⁷

⁸⁴ ESRB bude označovat hry s mikro transakcemi a loot boxy, *Zing* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/39724/esrb-bude-oznacovat-hry-s-mikrotransakcemi-a-loot-boxy>

⁸⁵ ESRB bude označovat hry s mikro transakcemi a loot boxy, *Zing* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/39724/esrb-bude-oznacovat-hry-s-mikrotransakcemi-a-loot-boxy>

⁸⁶ Rating categories, content descriptors, and interactive elements from ESRB. ESRB Ratings [online]. [cit. 2017-07-10]. Dostupné z: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx

⁸⁷ *Entertainment Software Rating Board*, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 7.1.2016 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Entertainment_Software_Rating_Board&oldid=13209571

Označení	Popis obsahu hry	Obsahuje rating
Alcohol Reference	Odkazy a/nebo obrázky alkoholických nápojů.	E10+, T, M
Animated Blood	Zabarvené a/nebo nereálné vyobrazení krve.	E, E10+, T, M
Blood	Vyobrazení krve.	T, M, AO
Blood and Gore	Vyobrazení krve a/nebo zmrzačení lidských končetin.	T, M, AO
Cartoon Violence	Násilné akce zahrnující komiksové situace a charaktery. Může obsahovat násilí, kde postavy jsou po akci nezraněny.	E, E10+, T
Comic Mischief	Vyobrazení nebo dialogu zahrnující groteskní nebo sugestivní humor.	E, E10+, T
Drug Reference	Odkazy a/nebo obrázky nelegálních drog.	T, M, AO
Fantasy Violence	Násilné činy fantasy povahy, týkající se postavy v situacích, snadno odlišitelných od reálného života.	E, E10+, T
Intense Violence	Může obsahovat extrémní a/nebo realistickou krev, zbraně a vyobrazení zranění a/nebo smrti.	M, AO
Language	Mírná až středně závažná hanlivost.	E10+, T, M
Lyrics	Mírné narážky v hudbě na sex, násilí, alkohol a/nebo drogy.	E10+, T, M
Mature Humor	Vyobrazení nebo dialogy obsahující "humor pro dospělé", může obsahovat narážky na sex.	M, AO
Nudity	Názorné a/nebo dlouhodobé vyobrazení nahoty.	M, AO
Partial Nudity	Krátké a/nebo mírné vyobrazení nahoty.	T, M, AO
Violence	Scény obsahující agresivní konflikt.	Všechny
Real Gambling	Hráč může hrát hazardní hry obsahující sázky o skutečné peníze a/nebo měnu.	M, AO

Označení	Popis obsahu hry	Obsahuje rating
Sexual Content	Mírné vyobrazení sexuálního chování, může zahrnovat částečnou nahotu.	T, M, AO
Sexual Themes	Odkazy na sex nebo sexualitu.	T, M, AO
Sexual Violence	Vyobrazení znásilnění nebo jiného sexuálního násilí.	AO
Simulated Gambling	Hráč může hrát hazardní hry neobsahující sázky o skutečné peníze a/nebo měnu.	E, E10+, T, M
Strong Language	Explicitní a/nebo časté používání vulgarismů.	(občas T), M, AO
Strong Lyrics	Explicitní a/nebo časté narážky v hudbě na vulgárnost, sex, násilí, alkohol a/nebo drogy.	(občas T), M, AO
Strong Sexual Content	Explicitní a/nebo časté zobrazování sexuálního chování, může obsahovat nahotu.	M, AO
Suggestive Themes	Mírně provokativní odkazy nebo materiály.	E, E10+, T, M
Tobacco Reference	Odkazy a/nebo vyobrazení tabákových výrobků.	E10+, T, M
Use of Alcohol	Užívání alkoholických výrobků.	E10+, T, M, AO
Use of Drugs	Užívání nelegálních drog.	T, M, AO
Use of Tobacco	Užívání tabákových výrobků.	T, M, AO
Violence	Scény obsahující agresivní konflikt.	Všechny
Violent References	Odkazy na násilné chování.	E10+, T,

4.3 Dodržování věkového hodnocení u her

„V České Republice (ani na Slovensku) nemají místní vydavatelé ze zákona povinnost označovat hry podle míry násilí. V praxi se tak ale děje. Jak již bylo řečeno dříve, je to hlavně z důvodu prevence případných soudních sporů“⁸⁸

Dříve informace o hodnocení her a popis, jak zabránit, aby dítě hrálo nevhodnou hru, bylo možné najít na stránkách Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky. Zmíněná herní asociace byla založena 4. února 2010 dnes již internetové stránky organizace nejsou aktivní.

„V naší republice není dodržení věkového ratingu stanovené legislativou a jedná se tedy pouze o jakési doporučení. To v konečném důsledku znamená, že vlastně jakoukoliv hru si může koupit kdokoliv a záleží pouze na člověku za kasou, zda daný titul prodá. Pokud se jedná ale o trochu lepší obsluhu prodejny, opravdu výrazně mladému zákazníkovi neprodá hru s označením „18+“. Nicméně asi nejhorším typem zákazníka, který může hru kupovat, je rodič, kterému je upozornění prostě jedno. A je až paradoxní, jak je v naší společnosti ignorován, přestože je toto hodnocení uvedeno na všech materiále vyobrazující či propagující hru.“⁸⁹

Nástroje rodičovské kontroly

Organizace Pan European Game Information informuje veřejnost o nástrojích rodičovské kontroly, které jsou implementovány k dispozici na všech herních konzolích. Nástroje rodičovské kontroly jsou k dispozici také na mobilních telefonech, tabletech a počítačích. Nástroje umožňují rodičům kontrolovat a chránit děti při použití pouhým nastavením různých hodnot a parametrů. Podrobnější informace o nástrojích poskytuje organizace The Video Standards Council se sídlem ve Velké Británii.

⁸⁸ ŠULC, Tomáš, Rating závadnosti počítačových her: Jeho vývoj a dnešní praxe. PCTuning.cz [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/9102-?start=8>

⁸⁹ HERODEK, Tomas, 2017. Rodiče neumí kupovat hry svým dětem seznamte se s pegi ratingem. CDR [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/tema-rodice-neumi-kupovat-hry-svym-detem-seznamte-se-s-peg-i-ratingem>

Hodnoty, které lze nastavit pomocí nástroje rodičovské kontroly:⁹⁰

- Vybrat které hry povolit dítěti ke hraní (podle věkového hodnocení PEGI)
- Kontrolovat a monitorovat využití online nákupů
- Limitovat přístup k internetovému prohlížení aplikováním filtru
- Kontrolovat množství času, které může dítě strávit hraním her
- Kontrolovat úroveň online interakce (chat) a výměny dat (textové zprávy, uživatelsky-generovaný obsah)

„...ve Velké Británii po letech vstoupil v platnost zákon, který z věkového hodnocení vhodnosti her PEGI, dělá právně vymahatelnou věc. Za nedodržení a prodej her hráčům s nižším věkem, než je u dané hry doporučeno, hrozí prodejcům až 6 let vězení a velké pokuty.“⁹¹

Prodejci se snaží dodržovat věkové hodnocení her a neprodávat je mladším hráčům. Stačí si ovšem zajít za starším sourozencem či kamarádem, aby hru pořídil nebo obměkčit rodiče. Stránky s nevhodným obsahem často požadují po návštěvníkovi uvést datum narození, aby ověřili, zda má dostatečný věk pro vstup na stránky. Ovšem stačí zadat nepravdivé údaje, ubrat pár roků na datu narození a návštěvník je vpuštěn. Tento systém není domyšlený.

Je otázkou, zda věkové hodnocení některé kupující spíše nestimuluje k nutnosti pořídit dané dílo, jelikož každý touží po tom, co je zakázané. Hlavním cílem hodnocení je však informovat veřejnost tedy především kupující rodiče, aby nebyli překvapeni, čemu je jejich ratolest vystavena.

4.3.1 Doporučení pro rodiče

PEGI na svých stránkách dále doporučuje nastavit limity (věku, času, útrat, online přístupu) za použití nástrojů rodičovské kontroly. Doporučuje domluvit se na množství času, které může dítě strávit hraním her během týdne. Dále uvádí jako další doporučení podporovat

⁹⁰ Parental Control Tools, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/parental-control-tools>

⁹¹ Věkové hodnocení her PEGI je právně vymahatelné – za prodej her nezletilým až 6 let vězení, 2012. *DDworld.cz* [online]. [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/vekove-hodnoceni-her-peg-i-je-pravne-vymahatelne-za-prodej-her-nezletilym-az-6-let-vezeni-2.html>

a motivovat dítě k pravidelným přestávkám. Varuje před možnostmi některých her umožňujících nákup dalšího obsahu, dále před interakcí s neznámými hráči. Rodiče by měli dítě upozornit, aby nikomu nedával své osobní údaje a hlásil jim nevhodné chování při online interakci s jinými hráči. Rodiče by měli vždy sledovat věkovou klasifikaci na balení hry nebo při online nakupování. Radí rodičům, aby pročetli shrnutí či recenzi hry před nákupem, ideálně aby si hru nejprve zahráli sami nebo s dětmi a následně s dětmi pohovořili o dané hře. Jedině tak mohou přijít na to, které hry opravdu nejsou vhodné⁹².

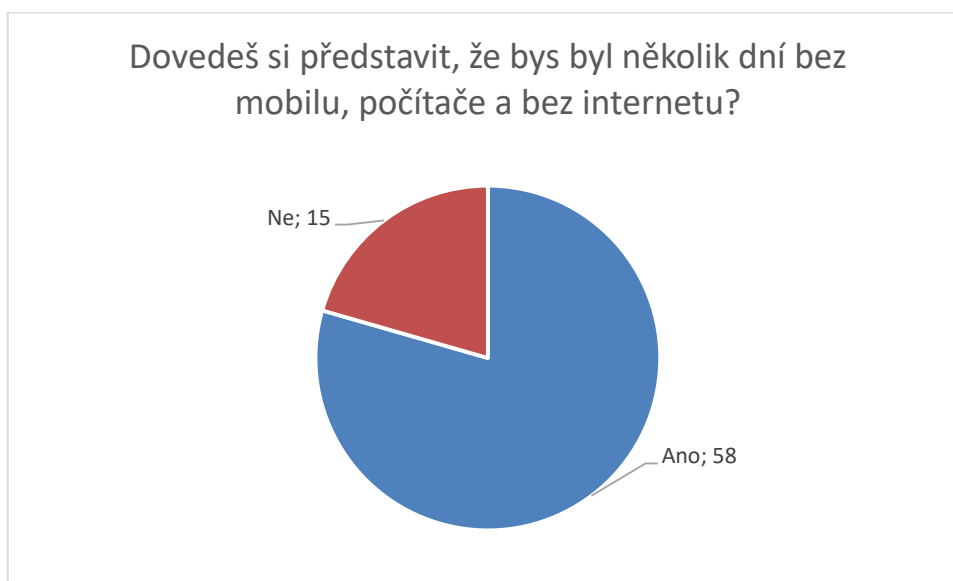
„V současné době se věkovému doporučení uvedených na obalu her tolik nedívá a k dětem se pak prostřednictvím rodičů dostávají i hry, které pro ně nejsou určeny. Přispívá k tomu uspěchanost dnešního světa, nároky na pracovitost a úspěšnost jednotlivce. Rodiče tráví prací mnoho času a na své děti pak nemají tolik času kolik je zapotřebí. Nejen kvůli tomu dochází k tomu, že děti hrají hry, které by neměly. Rodičům, kteří nechávají své děti hrát hry pro dospělé, hrozí že bude tato skutečnost nahlášena policii a příslušným úřadům, které mají na starosti ochranu dětí a mládeže. Skupina základních škol v anglickém Cheshire poslala rodičům dopis s varováním, že by mohli být nahlášeni policii a příslušným úřadům, když nechají své děti hrát hry určené pro dospělé.“⁹³

⁹² Tips Parents, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/tips-parents>

⁹³ BURIAN, Michal, 2015. Rodiče, kteří nechávají své děti hrát hry pro dospělé, by mohli být nahlášeni policii. *Zing* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/26450/rodice-kteri-nechavaji-sve-deti-hrat-hry-pro-dospELE-by-mohli-byt-nahlaseni-policii>

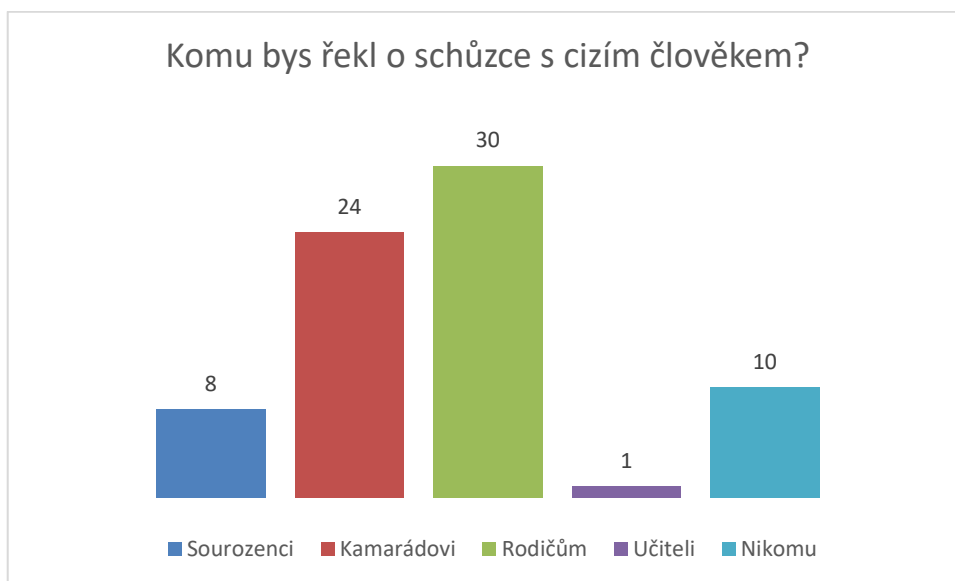
5 Výsledky dotazníkového šetření

Dotazníkové šetření bylo uskutečněno na ZŠ Klášterec nad Ohří a ZŠ Kadaň. Zúčastnilo se ho 73 žáků staršího školního věku v rozmezí od 13 do 16let. Jedná se o žáky 8. a 9. tříd ZŠ. Chlapci průměrně stráví u počítače 3.8 hodin dívky tráví u počítače průměrně 2,8 hodin času. Trávení času mobilními aplikacemi zabere chlapcům 1.8 hodin. Dívky tráví s mobilními aplikacemi 2.5 hodin času.



Graf 1

Vidíme, že většina (79%) si nedokáže představit delší časový úsek ve svém životě bez počítače, mobilu a bez připojení k internetu. Výzkum potvrzuje, že se v dnešní společnosti dospívající generace se jedná o dominantní způsob trávení volného času.



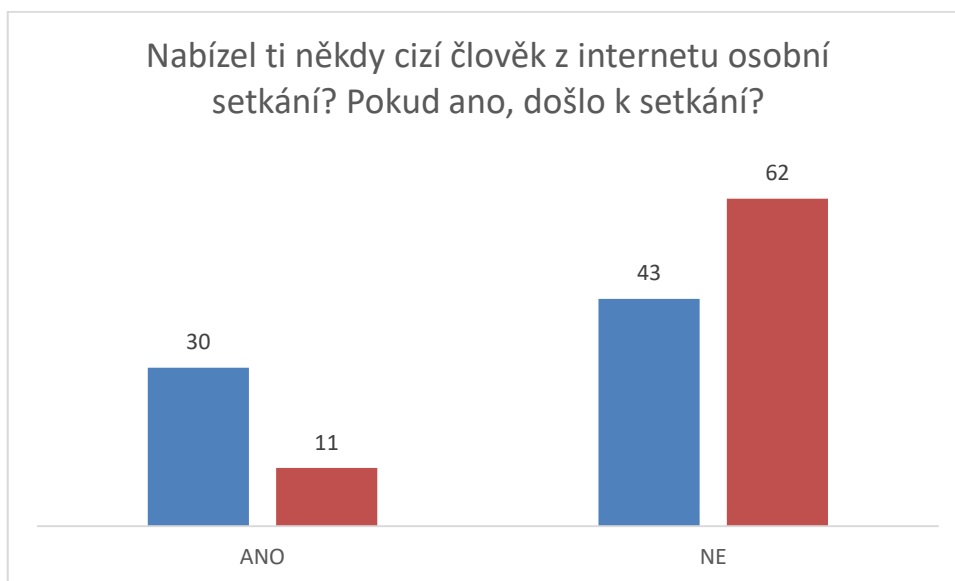
Graf 2

Pouze 4 respondenti označili současně více odpovědí tedy, že by se o schůzce svěřili sourozenci, kamarádovi i rodičům. Dalších 7 respondentů by se svěřili rodičům a kamarádovi.



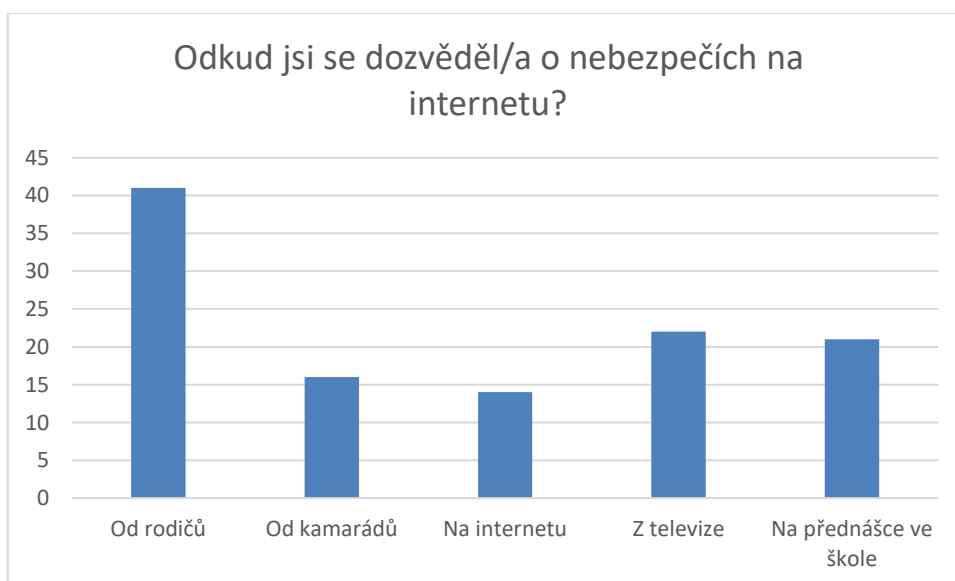
Graf 3

Na otázku, zda žáci znají pojem kybergrooming 74 % respondentů nemělo znalosti co pojem představuje a 26 % bylo s pojmem seznámeno okolím.



Graf 4

11 respondentů z dotazovaných se osobně sešlo s cizí osobou kontaktující je prostřednictvím internetu.



Graf 5

Respondenti, kteří označili poslední možnost, uvedli, že o nebezpečí na internetu byli informováni ve škole formou přednášky, které se účastnili příslušníci Policie České Republiky.



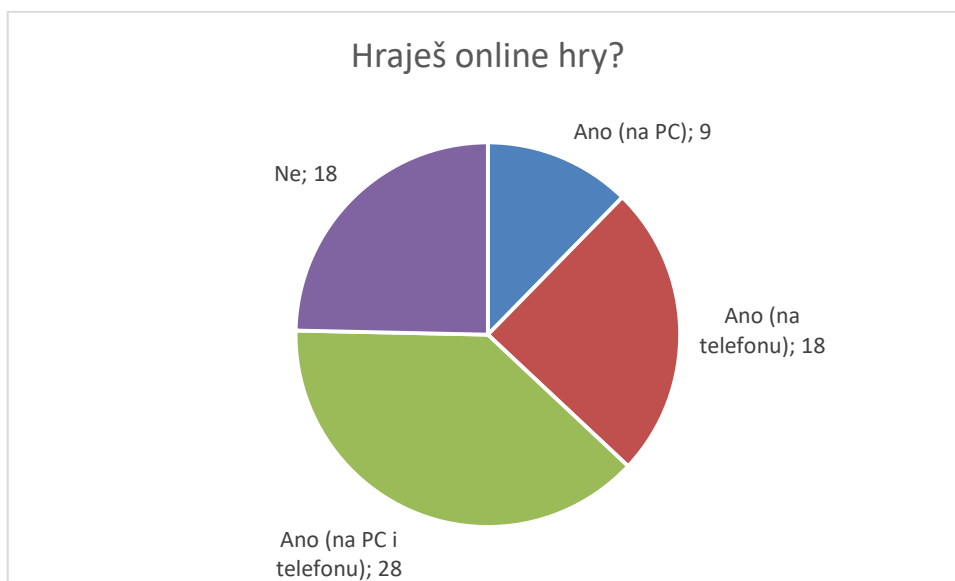
Graf 6

U otázky Grafu č. 6 uvedlo 15 % respondentů, že si přidali do přátel osobu, kterou znali z okolí podle vidění.



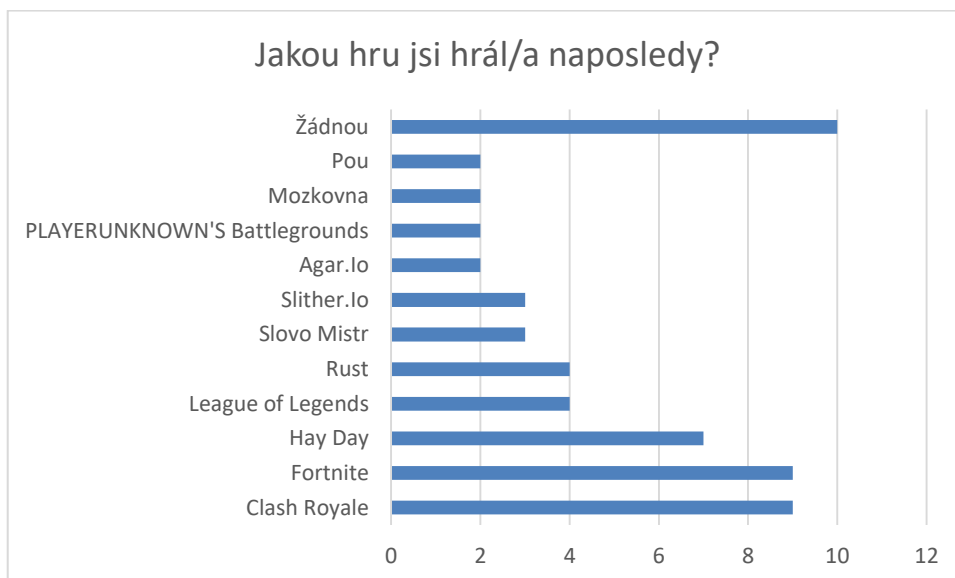
Graf 7

Na otázku, kde se nachází počítač v domácnosti 78 % respondentů uvedlo jako lokaci počítače vlastní pokoj 21 % uvedlo umístění počítače ve společných prostorách domácnosti a 1 % respondentů má počítač v ložnici rodičů.



Graf 8

Na otázku „Hraješ online hry?“ odpovědělo 12 % respondentů, že hraje, online hry pouze na počítači. 25 % respondentů hraje, online hry pouze na mobilním telefonu. Zálubu ve hraní online her jak na mobilním telefonu, tak prostřednictvím počítače našlo 38 % respondentů. Celkem 25 % respondentů nehraje žádné online hry.



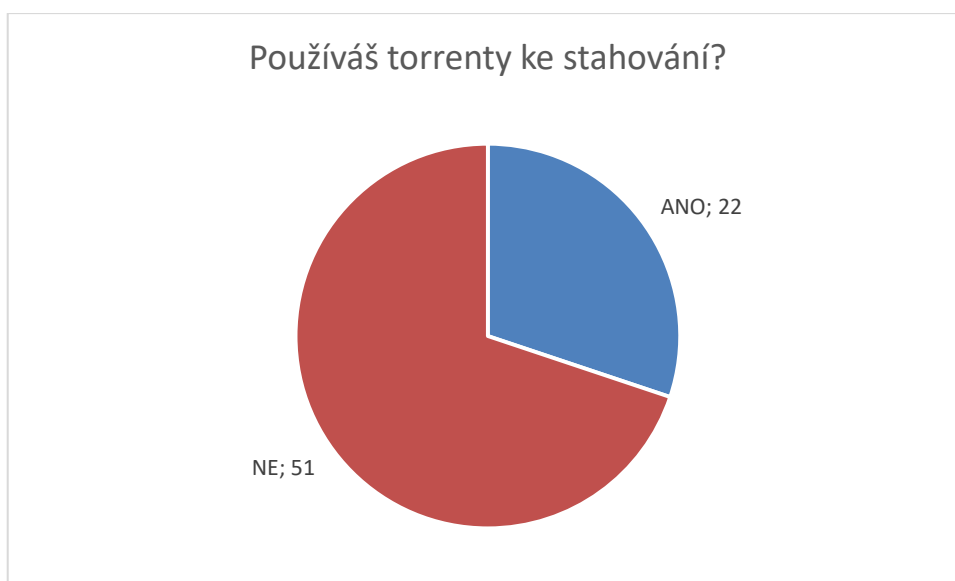
Graf 9

Mezi chlapci dominovaly hry Clash Royale, Fortnite a League of Legends. Mezi děvčaty vedou hry na mobilních telefonech, jako je Hay Day, Slovomistr, Slither.Io. Dalšími, jenž naposled hrála děvčata jsou Agar.Io, Mozkovna, Pou.



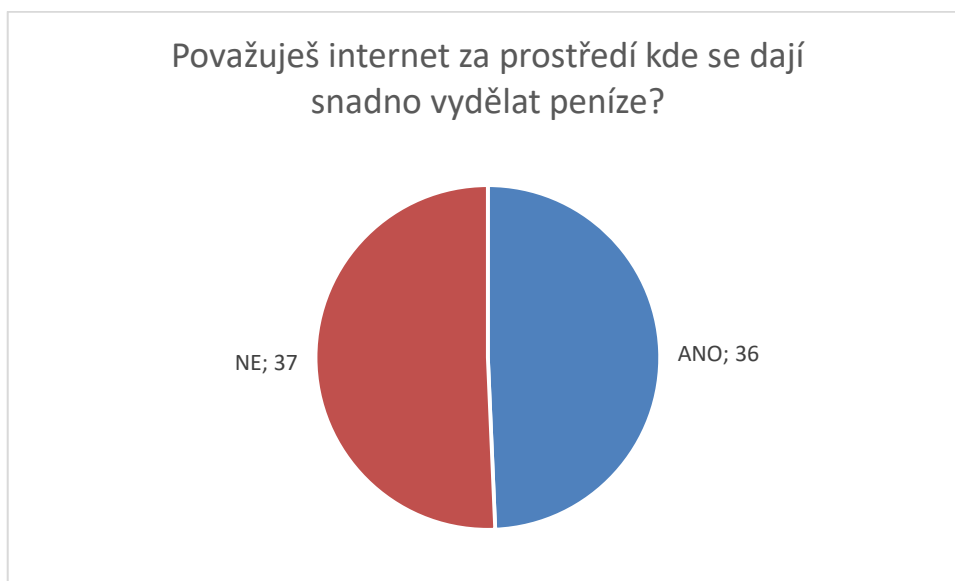
Graf 10

Stránky, zobrazující násilí navštěvuje 86 % respondentů, pouze 14 % respondentů nenavštěvuje stránky zobrazující násilné chování a jednání.



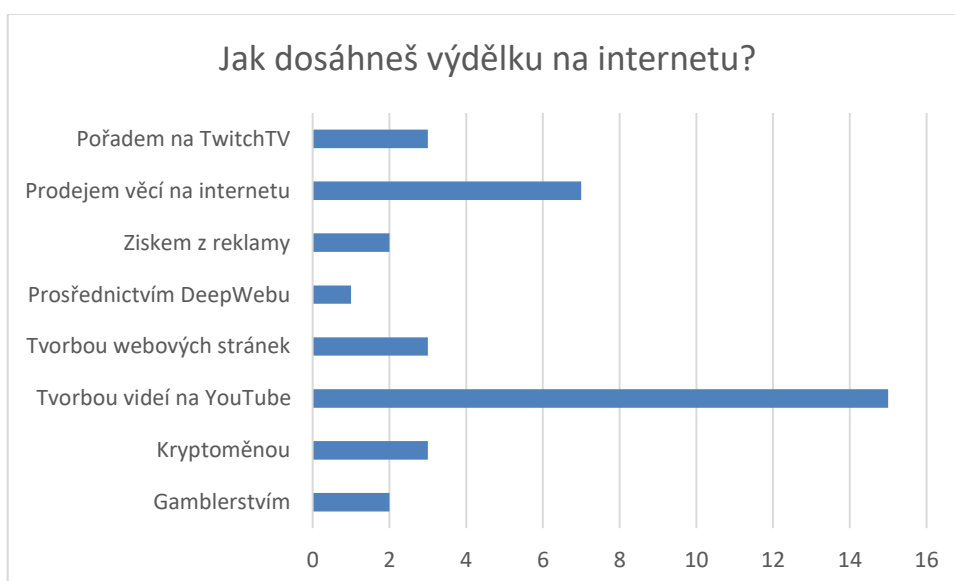
Graf 11

Ke stahování hudby a her torrenty nepoužívá 70 % dotázaných. Dalších 30 % nemá o torrentech povědomí nebo hrají zdarma dostupné hry či za hudbu a hry platí.



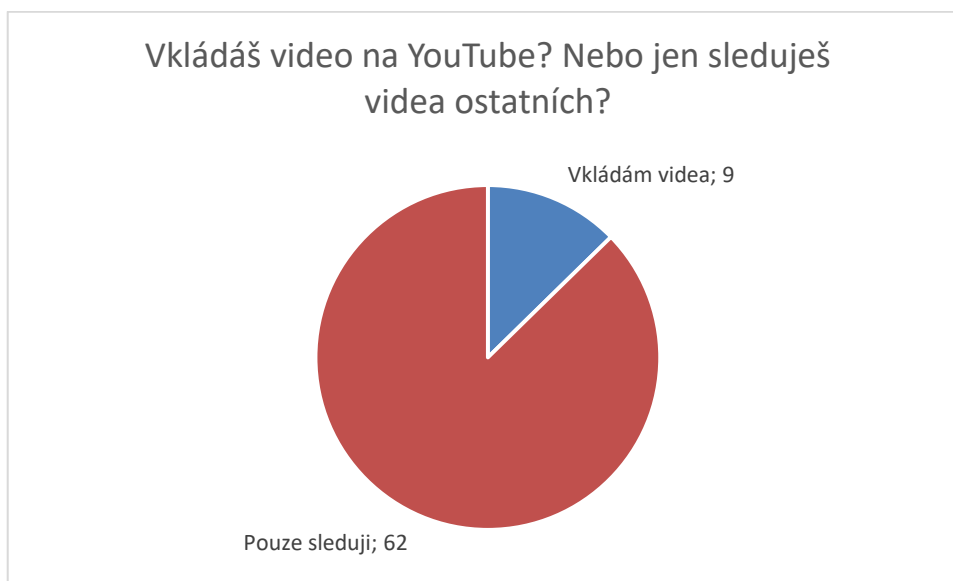
Graf 12

Internet považovalo za prostředí, kde se dá snadno dosáhnout výdělku 36 respondentů.



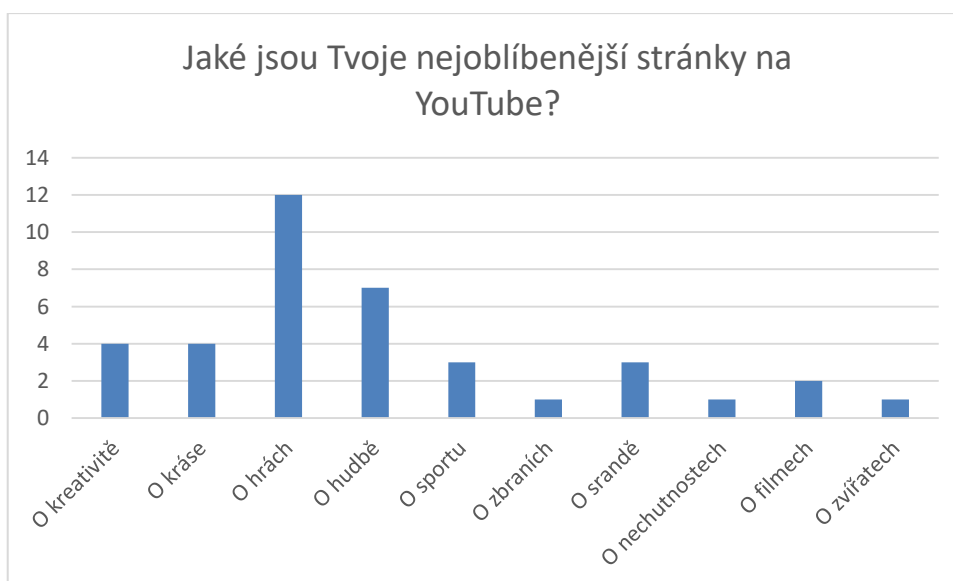
Graf 13

Zde uvádím, jakou výdělečnou činnost na internetovém prostředí uvedlo 36 respondentů považujících internet za prostředí, kde se dá snadno přijít k výdělku.



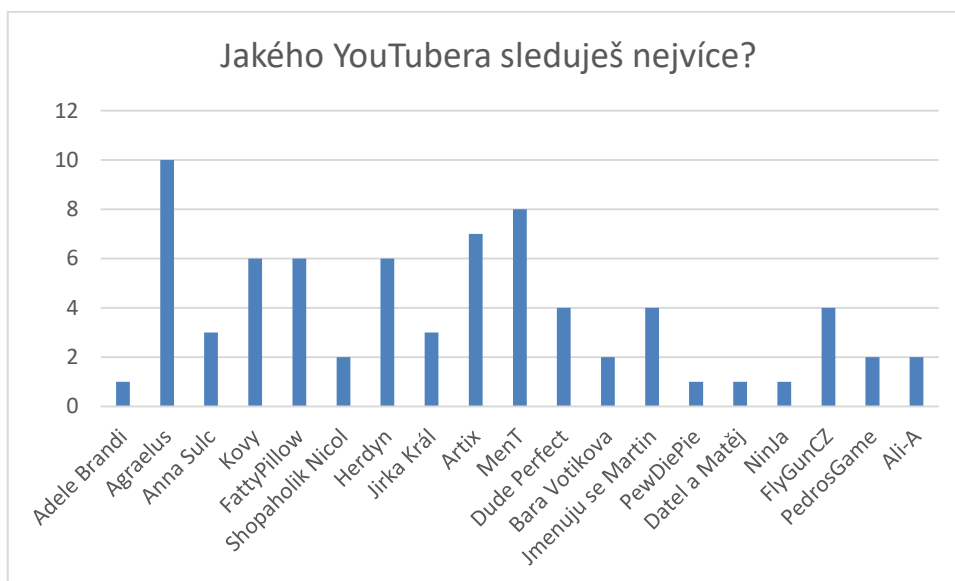
Graf 14

Videa na YouTube vkládá pouze 9 respondentů, přestože 15 dotázaných uvedlo, že jako možnost výtěžku na internetu právě vytváření a vkládání videí na serveru YouTube.



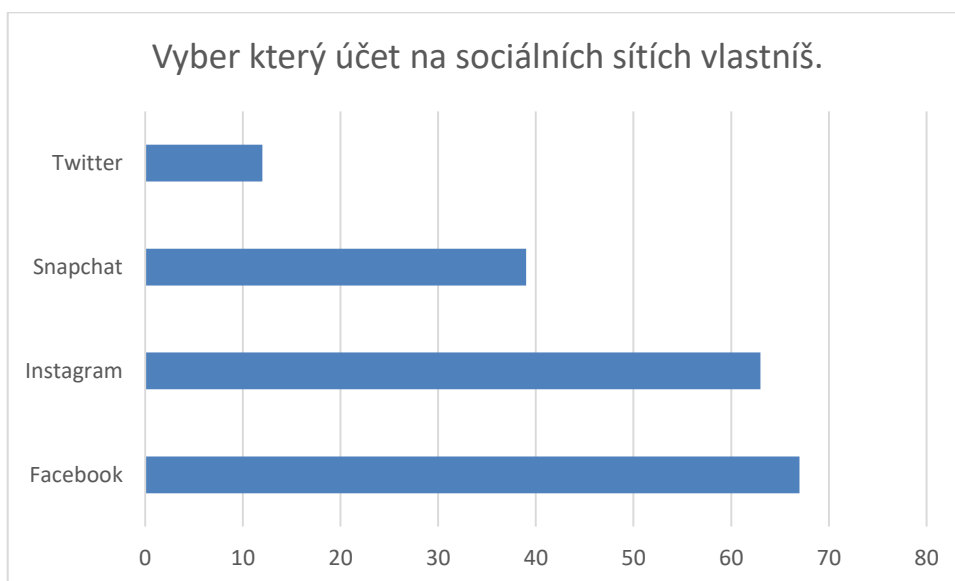
Graf 15

35 respondentů neuvedlo žádné stránky s oblíbenou tematikou.



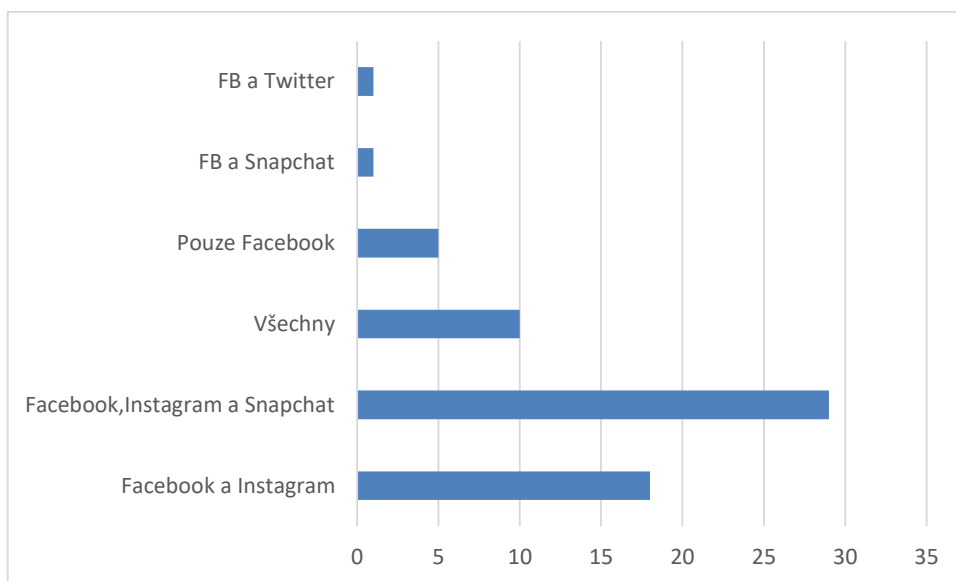
Graf 16

Mezi respondenty převažovalo sledování videí zaměřených na herní tematiku (např. videa o otvírání lootboxů). U děvčat převažují videa o nákupech, o kráse a videa kreativní (zaměřená na výrobu předmětů).



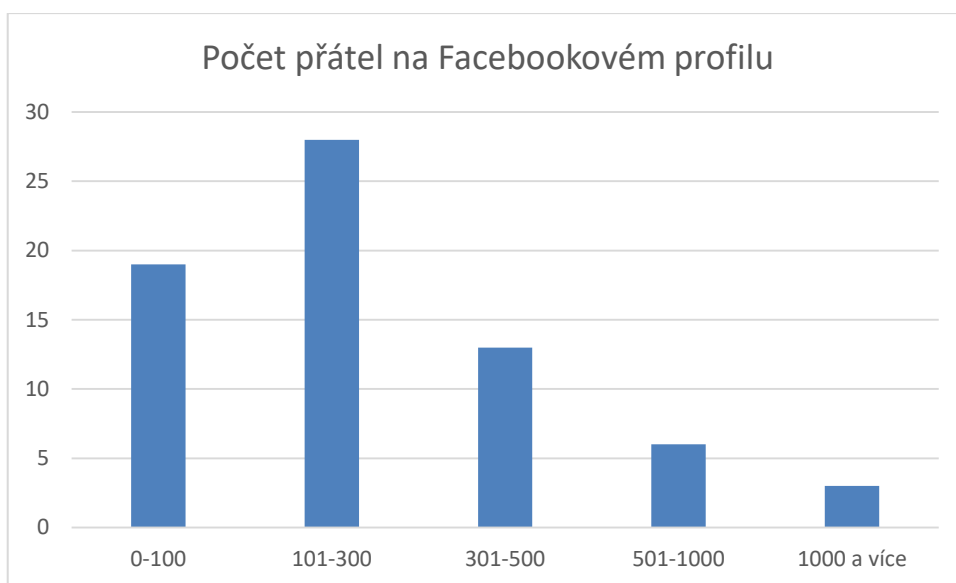
Graf 17

Účty, které vlastní respondenti. Pouze 4 respondenti uvedli, že nevlastní účet na sociálních sítích. Z celkového počtu respondentů vlastní účet na sociální síti uvedlo 10 % kladnou odpověď na otázku „Závidíš jiným počet shlédnutí videí a „like“ které obdrží?“.



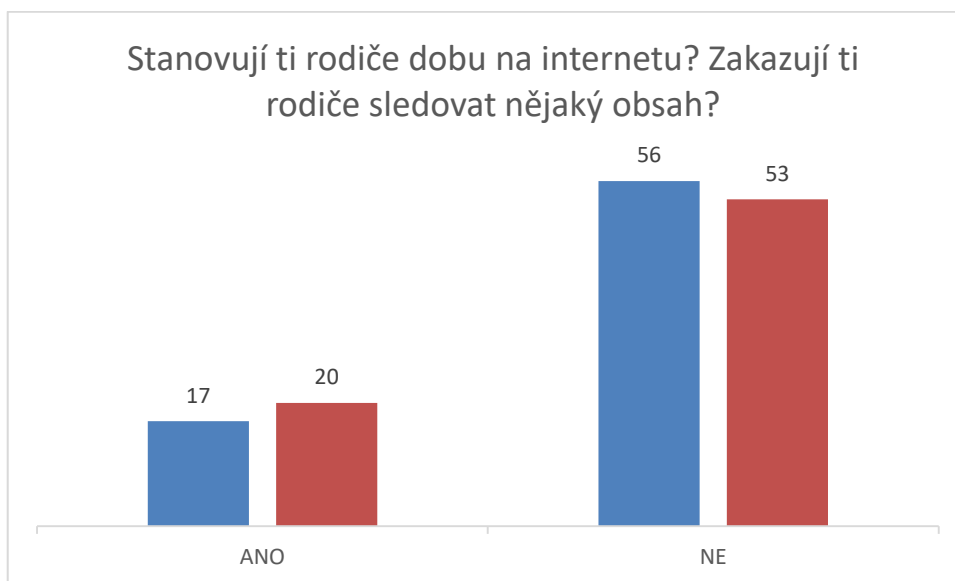
Graf 18

Kombinace účtů, které respondenti vlastní. Převažuje vlastnictví účtu na více různých sociálních sítích.



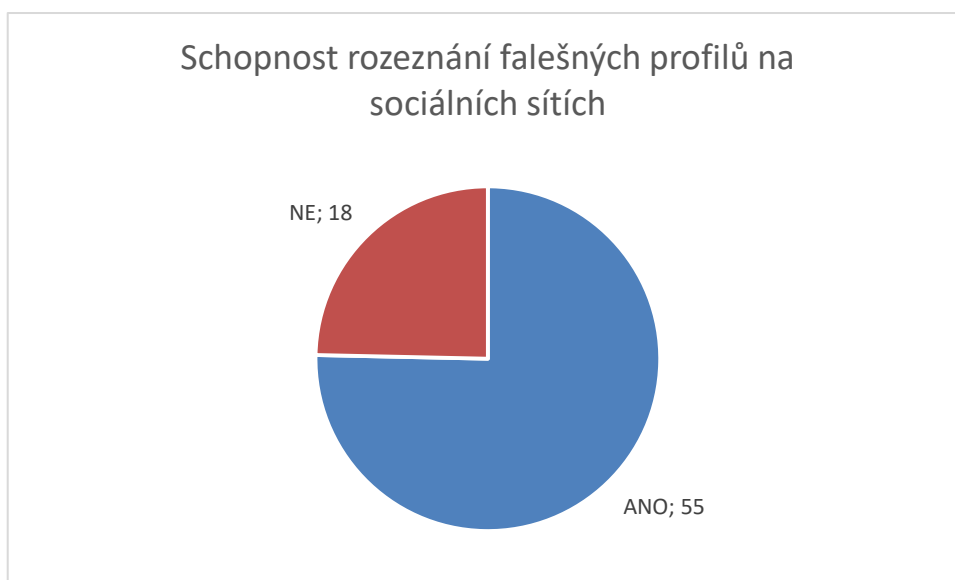
Graf 19

Počet přátel na Facebookovém profilu respondentů vlastnicích účtů na sociální síti Facebook. Pouze 5 respondentů nevlastní účet na žádné sociální síti.



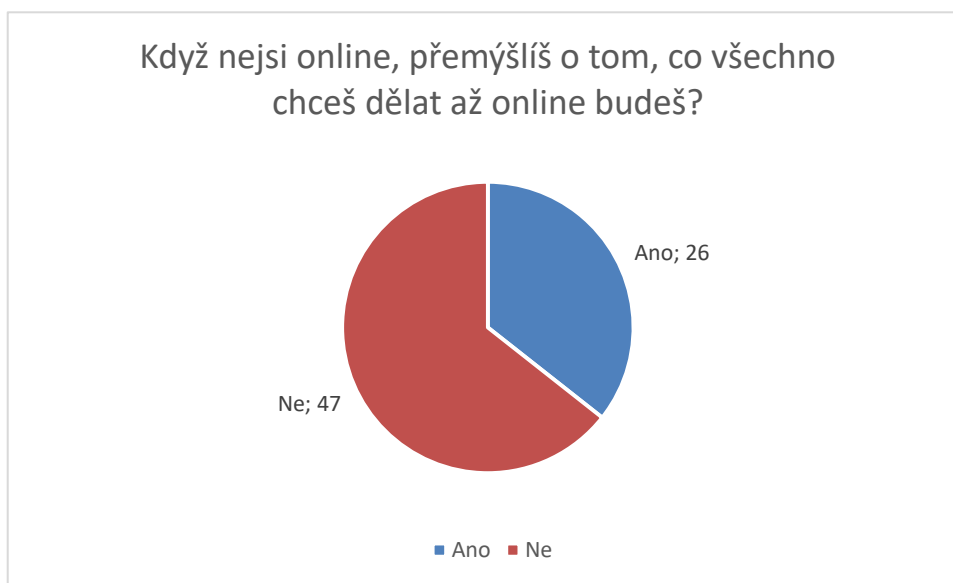
Graf 20

U první části odpovědělo 23% kladně tedy, že rodiče omezují dobu strávenou na počítači a 77 % respondentů tráví na počítači čas pouze podle vlastního uvážení. Podobná čísla jsou u pod otázky, kde 27 % respondentů má rodiči omezeno sledování určitého obsahu a 73 % respondentů sleduje na internetu obsah libovolně. V případě, kdy respondenti popsali i obsah, který jim zakazují rodiče sledovat, jednalo se o stránky s tematikou obsahující násilí či vulgarismy.



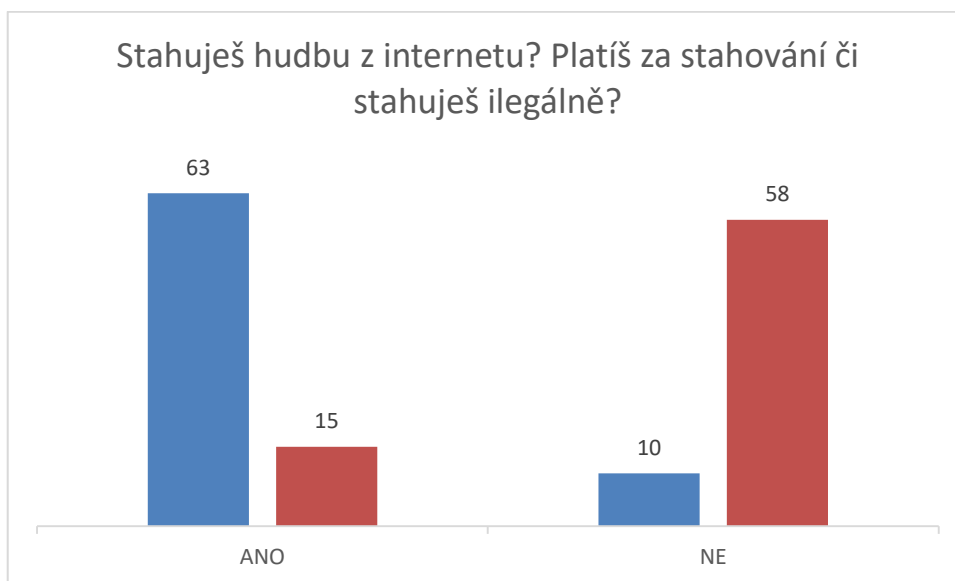
Graf 21

Na otevřeno otázku „Podle čeho byste poznali falešný profil?“. Uvedlo 11 respondentů, že by rozeznali falešný profil podle psaní a vyjadřování se. Rozeznání by se tedy uskutečňovalo podle způsobu a stylu konverzace. Jako další indicii naznačující, že se nejedná o pravý profil uvedlo 24 respondentů fotografie u profilu tedy, že profil obsahuje málo fotografií či fotografie volně dostupné na internetu. Dále 20 respondentů uvedlo jako podezřelý faktor množství přátel na profilu větší než obvyklé a podivné či nic neříkající příspěvky na profilu.



Graf 22

Pouze 36 % respondentů přemýšlí o online aktivitách v momentě, kdy online nejsou. Tento graf vypovídá o zdravém vývoji mládeže, tedy že se dokáží věnovat aktivitám a povinnostem v reálném životě, aniž by jejich myšlenkové pochody byly rozptýleny myšlenkami na online prostředí digitální médií a her.



Graf 23

Jen 15 respondentů platí za stahování hudby, 58 respondentů používá k stahování a přehrávání hudby jiné bezplatné platformy či aplikace.



Graf 24

Pouze 8 % dotazovaných bylo podvedeno o peníze na internetu. Pravděpodobně se jedná o transakce, které nejsou povoleny a podporovány vydavateli dané hry.

6 Závěr

Digitální technologie a média mění naše životní postoje a ovlivňují mnoho aspektů majících vliv na život společnosti a jedince jako takové. V dnešním světě mladiství věnují digitálním médiím více času než spánku. Mládež, trávící většinu času během dne na osobním počítači ve škole či domácnosti, mívá v důsledku horší školní výsledky. Čím více času trávíme u počítače, tím více se připravujeme o možnosti (příležitosti) rozvíjet své schopnosti. Díky tomu že intelektuální činnost jim usnadňují digitální pomocníci – osobní počítače, pak duševní činnosti z velké části nevykonává mozek. Digitální média lidi propojují ale nespojují.

Výzkum potvrzuje změnu povah sociálních interakcí a s tím spojenou změnu sociálních vazeb. Nové nástroje umožňují synchronní komunikaci prostřednictvím internetu. Mění se způsoby navazování vztahů a přátelství mezi jednotlivci. V dnešní společnosti se mění fungování vztahů. Interakce probíhá zejména výměnou textových zpráv na úkor interakce v reálném prostředí tváří v tvář. Komunikace je ochuzená o neverbální prvky dávající komunikaci další rozměr. Digitální forma interakce převažuje nad interakcí reálnou. Významná změna v trávení času u mobilních zařízení a počítačů může být spojována s rozmachem sledování videí prostřednictvím služby YouTube. Naopak za negativní vliv považují videa zobrazující násilí a obsahující mnoho vulgarismů. Současná generace považuje za vzor, nastupující generaci tvořící videa na YouTube. Prospěšné je směřovat mládež ke kreativnímu používání počítače a internetu, namísto pouhého pasivního sledování internetového obsahu.

Bezpečnosti na internetu je dnes věnována větší pozornost. Především ze strany rodičů a veřejných institucí, jakými jsou školy a policie. Přesto je zřejmé, že lidé představující a produkující tyto hrozby a nástrahy se ve svém úsilí také zlepšují. Výzkum ukazuje, že informace předávají především rodiče. Ideálně by měla iniciativa ve větší míře informovat, přicházet z veřejných institucí. Především vést mládež k prospěšnému využívání internetu a digitálních médií předtím, než si vytvoří neproduktivní návyky. Preventivní programy a opatření není bohužel možné vyvinout před samotnou indikací problematiky z čehož plyne, že rizika kyberprostoru nikdy nevyvymýtíme. Preventivní programy by měli více upozornit na změny povahy prostředí internetu, kterou přetvářejí lidé používající internet k vlastnímu

prospěchu. Na druhé straně internet se stává prostředím snažící se získat finanční obnosy od uživatelů internetu a uživatelů herních aplikací. V této otázce je nutné regulovat legislativou přístupnost her využívajících mechanismy hazardních her snažící se vytáhnout z uživatelů peníze za věci, které nejsou podstatné pro průchod hrou.

Oproti očekávání se našli respondenti, kteří by dokázali bez připojení k internetu vydržet několik dní. Přesto že byla uváděna respondenty znalost nebezpečí na internetu a informovanost okolím o hrozbách, pojem kybergrooming znal pouze zlomek dotázaných. Nikoho nepřekvapí, že rodiče neshledávají problém v tom, jakou dobu jejich dítě tráví na počítači, jakému obsahu jsou vystavováni případně, s kým prostřednictvím kyberprostoru interaguje. Dospívající považují tvoření videí na YouTube za snadný prostředek k zajištění peněz doopravdy se však této aktivitě věnuje minimum žáků. Dívky jako zisk peněz na internetu uvedli nečekaně prodej věcí na bazaru. Zajímavým trendem je sledování youtuberů hrajících hry, místo hraní her dnešní generace dospívajících sledují jiné, jak hrají hru. Pozitivní zprávou je množství respondentů, kteří nehrají žádnou hru. Překvapující je počet dospívajících, kteří se osobně sešli s cizí osobou z kyberprostoru. Běžnou zvyklostí naproti tomu je přidávat si cizí osoby do přátel, pokud se jedná se o osoby z okolí, které znají od vidění nebo jsou přáteli s jejich přáteli.

Cílem práce bylo zmapovat, jakým způsobem ovlivňují digitální média a digitální sociální sítě současnou generaci dospívajících. Popsat možná nebezpečí a hrozby spojené se sociálně patologickými jevy na internetu, dále popsat digitální obsah a digitální nákupy v počítačových hrách. Praktická část byla zaměřená na zjištění, jak se pohybují dospívající v kyberprostoru, jak a kolik tráví času na počítači a mobilních zařízeních. Práce pracuje s faktem intenzivního pronikání kyberprostoru do reálného světa našich každodenních životů a jejich splývání. Dnešní společnost a přicházející generace dospívajících jsou již plně propojeny s kyberprostorem a toto spojení je a bude intenzivnější u dalších generací. Je potřeba dospívající generace dostatečně a s předstihem na vstup do kyberprostoru připravovat. V další práci mám zájem se zabývat generační proměnou pod vlivem digitálních médií. Zkoumat cesty rozvíjení prostřednictvím aplikací a na straně druhé závislosti redukcující potenciál a schopnosti. Snahou je odpověď na otázku: Jaké jsou dopady formování digitální identity na reálný život?

7 Seznam použitých informačních zdrojů

- 1) SCOTT, John, 2013. Social network analysis. 3rd ed. Los Angeles: SAGE Publications. ISBN 978-1-4462-0903-5. Kybergrooming,
- 2) GARDNER, Howard a Katie DAVIS, c2013. The app generation: how today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world. New Haven: Yale University Press. ISBN 978-0-300-19621-4.
- 3) ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/
- 4) LIVINGSTONE, Sonia a Leslie HADDON, 2009. *Kids online: opportunities and risks for children*. Bristol: Policy Press. ISBN 978-1-84742-438-9.
- 5) SPITZER, Manfred, 2014. Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum. Brno: Host. ISBN 978-80-7294-872-7.
- 6) ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/
- 7) *Projekt NETOLISMUS.CZ* [online], 2015. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.netolismus.cz/>
- 8) PETERKA, Jiří, 1992. Co je internet? Archiv článků a přednášek Jiřího Peterky [online]. Praha: Jiří Peterka [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.earchiv.cz/a92/a208c200.php3>
- 9) internet, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 8. 2. 2018 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=internet&oldid=15837723>
- 10) HAVLÍK, Jiří, Co je to internet. *VHV Speed* [online]. 18. květen 2012 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.vhvspeed.cz/co-je-to-internet>
- 11) SPITZER, Manfred, 2016. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-792-9.
- 12) Sociální sítě, *Aktuálně* [online]. 16. 6. 2011 [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.aktualne.cz/wiki/veda-a-technika/socialni-site/r~i:wiki:1456/>
- 13) SPITZER, Manfred, 2016. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-792-9.
- 14) Xchat.cz, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 3.1.2018 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Xchat.cz&oldid=15707029>
- 15) O službě Spolužáci.cz, *Spoluzaci.cz* [online]. Seznam.cz [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://napoveda.seznam.cz/cz/spoluzaci/o-sluzbe-spoluzaci/>

- 16) O službě Lide.cz, *Lide.cz* [online]. Seznam.cz [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <https://napoveda.seznam.cz/cz/lide/o-lide.cz>
- 17) LinkedIn., In: ManagementMania.com [online]. Wilmington (DE) 2011-2018, 24.06.2013 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <https://managementmania.com/cs/linkedin>
- 18) PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>
- 19) PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>
- 20) PRINCLÍK, Jan, Facebook a jeho stručná historie. *Pro Experty: Odborný časopis nejen pro experty* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.proexperty.cz/web-2-0/socialni-site/105-5-1-facebook-a-jeho-strucna-historie>
- 21) Mikroblog jako propagacní platforma, 2009. *Lupa.cz: Server o českém internetu* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/mikroblog-jako-propagacni-platforma/>
- 22) IRC History by Jarkko Oikarinen, *internet Relay Chat* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: http://www.irc.org/history_docs/jarkko.html
- 23) MAYER, Marco, Luigi MARTINO, Pablo MAZURIER a Gergana TZVETKOVA. How would you define Cyberspace? Akademia.edu [online]. 2014 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: https://www.academia.edu/7096442/How_would_you_define_Cyberspace
- 24) SPITZER, Manfred, 2016. *Kybernemoc!: jak nám digitalizovaný život ničí zdraví*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-792-9.
- 25) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 26) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 27) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 28) ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/
- 29) ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/

- 30) ŠEVČÍKOVÁ, Anna, 2014. Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-210-7527-6. Dostupné také z: http://www.grada.cz/deti-a-dospivajici-online_7905/kniha/katalog/
- 31) ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ a Anna ŠEVČÍKOVÁ, 2013. *Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-247-4577-0.
- 32) Kybergrooming, *internetem bezpečně* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <http://www.internetembezpecne.cz/internetem-bezpecne/rizika-online-komunikace/kybergrooming/>
- 33) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 34) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 35) Víte co je KYBERŠIKANA?, *Policie České republiky* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.policie.cz/clanek/vite-co-je-kybersikana.aspx>
- 36) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 37) KOPECKÝ, Kamil, Nebezpečí zvané kybergrooming I. *Metodický portál RVP.CZ* [online]. 01. 11. 2010 [cit. 2018-03-22]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/9741/NEBEZPECI-ZVANE-KYBERGROOMING-I.html/#6a>
- 38) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 39) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 40) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 41) KOLOUCH, Jan, 2016. *CyberCrime*. Praha: CZ.NIC, z.s.p.o. CZ.NIC. ISBN 978-80-88168-15-7.
- 42) Licenční smlouva, 2015. *Autorské právo* [online]. PRAHA: DANĚK & PARTNERS advokátní a patentová kancelář [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: <http://www.autorske-pravo.info/licencni-smlouva>
- 43) KOPECKÝ, Kamil, 2011. Úvod do problematiky netolismu. *Internetový portál E-Bezpečí* [online]. Olomouc: Centrum PRVoK PdF UP [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>
- 44) Česká Republika, Autorský zákon: O právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů, In: *Sbírka zákonů České republiky*. ročník 2000, částka 39, číslo 121. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-121>

- 45) GRUBER, Lukáš. Licence Creative Commons v českém prostředí. *Knihovna* [online]. 2009, roč. 20, č. 1, s. 88-94 [cit. 2018-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovna91/gruber.htm>>. ISSN 1802-8772.
- 46) Úvod, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/uvod/>
- 47) Licenční prvky, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.creativecommons.cz/licence-cc/licencni-prvky/>
- 48) Licenční prvky, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://www.creativecommons.cz/licence-cc/licencni-prvky/>
- 49) Varianty licence, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>
- 50) Varianty licence, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>
- 51) Varianty licence, *Creative Commons Česká republika* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.creativecommons.cz/licence-cc/varianty-licence/>
- 52) Softwarové licence: úvod pro obyčejné lidi, *Zdroják.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zdrojak.cz/clanky/softwarove-licence-uvod-pro-obycejne-lidi/>
- 53) ČERNÁ, Alena, Lenka DĚDKOVÁ, Hana MACHÁČKOVÁ a Anna ŠEVČÍKOVÁ, 2013. *Kyberšikana: průvodce novým fenoménem*. Praha: Grada. Psyché. ISBN 978-80-247-4577-0.
- 54) Softwarové licence: úvod pro obyčejné lidi, *Zdroják.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zdrojak.cz/clanky/softwarove-licence-uvod-pro-obycejne-lidi/>
- 55) Free licenci, ale kterou? (část 2), *Pepak.Net* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.pepak.net/programovani/free-licenci-ale-kterou-cast-2/>
- 56) BLINKA, Lukáš, 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální sítě - diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.
- 57) YouTube, *Zive.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.zive.cz/youtube/sc-509/default.aspx>
- 58) Youtuberství, *Slovník cizích slov ABZ* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/youtuberstvi>
- 59) Co je viral?, *Viral svět* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.viralsvet.cz/co-je-viral/>
- 60) Top Youtuberi, *Youtuberi.tv* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.youtuberi.tv/top-youtuberi/>

- 61) Poznejte deset nejlépe placených YouTuberů světa, *Marketing Journal* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://www.m-journal.cz/cs/poznejte-deset-nejlepe-placenyh-youtuberu-sveta__s288x11672.html
- 62) Poznejte deset nejlépe placených YouTuberů světa, *Marketing Journal* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://www.m-journal.cz/cs/poznejte-deset-nejlepe-placenyh-youtuberu-sveta__s288x11672.html
- 63) BLINKA, Lukáš, 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální sítě – diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.
- 64) BLINKA, Lukáš, 2015. *Online závislosti: jednání jako droga? - online hry, sex a sociální sítě – diagnostika závislosti na internetu - prevence a léčba*. Praha: Grada Publishing. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.
- 65) Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>
- 66) Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>
- 67) Game Purchases, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://pegi.info/page/game-purchases>
- 68) VEVERA, Pavel, 2017. Nebezpečí ve videohrách. Pěstují novou formu neregulovaného hazardu. *CDR* [online]. [cit. 2018-03-22]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/tema-videohry-pestuji-novou-formu-neregulovaneho-hazardu-co-na-cesky-zakon>
- 69) Loot Boxes ve hrách dle regulačních orgánů nepředstavují hazard, *Svět Hardware* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.svethardware.cz/loot-boxes-ve-hrach-dle-regulacnich-organu-nepredstavuji-hazard/45330>
- 70) Politici z Ameriky i Belgie chtějí zakázat loot boxy ve hrách cílených na děti, *Games.tiscali.cz* [online]. [cit. 2018-03-31]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/politici-z-ameriky-i-belgie-chteji-zakazat-loot-boxy-ve-hrach-cilenych-na-deti-305765>
- 71) PEGI – Pan European Game Information: Co je PEGI? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
- 72) ČESKÁ REPUBLIKA, Zákon O hazardních hrách, In: *Sbírka zákonů České republiky*. ročník 2016, číslo 186. Dostupné také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>
- 73) STACH, Jan, Mikrotransakcí ve hrách se nezbavíme – vydělávají více než prodej samotných her!. *DDworld.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/mikrotransakci-ve-hrach-se-nezbavime-vydelavaji-vice-nez-prodej-samotnych-her.html>

- 74) Když horší zaplatí a vyhraje. Jak vnímat pay 2 win, *Bonusweb.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://bonusweb.idnes.cz/pay-2-win-ctr-Magazin.aspx?c=A160422_155305_bw-magazin_oz
- 75) Virtuální světy za tvrdou měnu, *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0
- 76) Virtuální světy za tvrdou měnu, 2011. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0
- 77) Virtuální světy za tvrdou měnu, 2011. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/virtualni-svety-za-tvrdou-menu-d35-noviny.aspx?c=A110122_000057_ln_noviny_sko&klic=240940&mes=110122_0
- 78) PEGI – Pan European Game Information: Co je PEGI? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
- 79) PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
- 80) PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
- 81) PEGI – Pan European Game Information: Co znamenají nálepky? In: *PEGI – Pan European Game Information* [online]. [cit. 2017-12-22]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/117/>
- 82) About ESRB, *ESRB* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.esrb.org/about/>
- 83) Frequently Asked Questions, *ESRB* [online]. [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.esrb.org/ratings/faq.aspx>
- 84) ESRB Ratings Guide, *Entertainment Software Rating Board* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx
- 85) ESRB bude označovat hry s mikro transakcemi a loot boxy, *Zing* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/39724/esrb-bude-oznacovat-hry-s-mikrotransakcemi-a-loot-boxy>
- 86) ESRB bude označovat hry s mikro transakcemi a loot boxy, *Zing* [online]. [cit. 2018-02-22]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/39724/esrb-bude-oznacovat-hry-s-mikrotransakcemi-a-loot-boxy>

- 87) Rating categories, content descriptors, and interactive elements from ESRB. ESRB Ratings [online]. [cit. 2017-07-10]. Dostupné z: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx
- 88) Entertainment Software Rating Board, In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 7.1.2016 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Entertainment_Software_Rating_Board&oldid=13209571
- 89) ŠULC, Tomáš, Rating závadnosti počítačových her: Jeho vývoj a dnešní praxe. *PCTuning.cz* [online]. [cit. 2018-02-03]. Dostupné z: <https://pctuning.tyden.cz/multimedia/hry-a-zabava/9102-?start=8>
- 90) HERODEK, Tomas, 2017. Rodiče neumí kupovat hry svým dětem seznamte se s pegi ratingem. *CDR* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://cdr.cz/clanek/tema-rodice-neumi-kupovat-hry-svym-detem-seznamte-se-s-peg-ratingem>
- 91) Parental Control Tools, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://peginfo.info/page/parental-control-tools>
- 92) Tips Parents, *Pegi Public Site* [online]. [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <https://peginfo.info/page/tips-parents>
- 93) Věkové hodnocení her PEGI je právně vymahatelné - za prodej her nezletilým až 6 let vězení, 2012. *DDworld.cz* [online]. [cit. 2018-03-04]. Dostupné z: <http://www.ddworld.cz/aktuality/software/vekove-hodnoceni-her-peg-i-je-pravne-vymahatelne-za-prodej-her-nezletilym-az-6-let-vezeni-2.html>
- 94) BURIAN, Michal, 2015. Rodiče, kteří nechávají své děti hrát hry pro dospělé, by mohli být nahlášeni policii. *Zing* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://www.zing.cz/novinky/26450/rodice-kteri-nechavaji-sve-deti-hrat-hry-pro-dospete-by-mohli-byt-nahlaseni-policii>

Seznam příloh

Příloha 1 – Ukázka metodických listů