

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Diplomová práce**

**2018**

**Jekatěrina Tkačenko**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice: Smíšený výzkum**

Diplomová práce

Autor práce: Jekatěrina Tkačenko

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: Mgr. Markéta Zezulková, Ph.D., MA, PGCE

Rok obhajoby: 2018

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 10. května 2018

Jekatěřina Tkačenko

## **Bibliografický záznam**

TKAČENKO, Jekatěrina. *Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice: Smíšený výzkum*. Praha, 2018. 103 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Markéta Zezulková, Ph.D., MA, PGCE.

**Rozsah práce:** 163 749 znaků

## **Abstrakt**

Práce se věnuje domestikaci chytrých telefonů u mladé populace v České republice. Poskytuje teoretický a empirický pohled na to, jak si účastníci výzkumu, mladí Češi, osvojili chytré telefony a jakým způsobem je zařadili do své běžné denní rutiny. Pomocí smíšeného výzkumu nabízí vhled to toho, jaké aplikace v telefonu používají, jak dlouho, jak intenzivně na nich tráví čas a jakou roli hrají chytré telefony v jejich každodenním životě. Výzkum se skládá ze tří fází. V první fázi byla od uživatelů sbírána tvrdá log data prostřednictvím aplikace nainstalované v jejich mobilním telefonu. Druhá fáze spočívala v zmapování subjektivního vnímání míry a frekvence aktivity uživatelů skrz strukturovaný dotazník. V poslední fázi proběhl skupinový rozhovor se všemi účastníky výzkumu za účelem diskuze nad výsledky prvních dvou fází a rozvedení otázek spojených s nadměrným používáním chytrých telefonů. Výzkum ukázal, že účastníci trávili na mobilních telefonech v průměru tři hodiny denně, kontrolovali ho častěji než každou půlhodinu a nejčastěji používanými aplikacemi byly sociální sítě. Komunikace přes aplikace pro instant messaging je pro ně přirozenou součástí života. Čas na mobilním telefonu trávili převážně ve škole. Výzkum neukázal závislost participantů výzkumu na chytrých telefonech, nicméně poukázal na některé patrné znaky, které by mohly závislost naznačovat.

## **Abstract**

This paper applies to domestication of smartphones among young population in Czech Republic. It provides theoretical and empirical perspective at how research participants adopted their smartphones and how they incorporated them into their daily routine. Using mixed method study this paper offers insight into which applications are participants using, how long, how intensively they spent time with smartphones and which part play smartphones in their daily life. Study is consists of three phases. First phase was based on log data collection by participants via application installed on their smartphones. Second phase was mapping subjective perception of measure and frequency of users activity via structured questionnaire. In the last phase all participants met for group interview to talk about results from the first and second phase and to expand topics realated to excessive smartphone activity. The study shows participants were spending three hours a day on their smartphones, they have check it more than every thirty minutes and the most used applications were social media. Communication via applications for instant messaging is common part of their lives. They have spent time on their smartphones mostly at school. Study did not show addiction of participants to smartphones, however it pointed out a few apparent signs, which may indicate to smartphone addiction.

## **Klíčová slova**

Domestikace, chytrý telefon, aplikace, produživatel, mladí lidé, smíšený výzkum, log data, trace interview.

## **Keywords**

Domestication, smartphone, applications, produser, youth, mixed-method research, log data, trace interview.

## **Title**

Domestication of smartphones among youth in Czech Republic: Mixed-method study

## **Poděkování**

Za cennou zpětnou vazbu a dodávání motivace při psaní této práce vděčím především své vedoucí Mgr. Markétě Zezulkové, Ph.D., MA, PGCE. Dále bych chtěla poděkovat svým blízkým za víru v to, že tuto práci opravdu dokončím.



## Obsah

<b>ÚVOD</b> .....	<b>2</b>
<b>1 TEORETICKÁ ČÁST: FENOMÉNY ŽIVOTA V MÉDIÍCH</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 STÍRÁNÍ HRANIC, PARTICIPACE A ZÁVISLOST</b> .....	<b>4</b>
1.1.1 KONVERGENCE MÉDIÍ.....	5
1.1.2 ŽIVOT V MÉDIÍCH, NE S MÉDIÍ .....	10
<b>1.2 TEORIE DOMESTIKACE MÉDIÍ</b> .....	<b>16</b>
<b>2 EMPIRICKÁ ČÁST: DOMESTIKACE CHYTRÝCH TELEFONŮ U MLADÝCH</b> .....	<b>18</b>
<b>2.1 METODOLOGIE</b> .....	<b>18</b>
2.1.1 SMÍŠENÝ VÝZKUM.....	19
2.1.2 VÝBĚR PARTICIPANTŮ.....	22
2.1.3 PRVNÍ FÁZE: SBĚR LOG DAT SKRZ DEVICE ANALYZER .....	24
2.1.4 DRUHÁ FÁZE: STRUKTUROVANÝ DOTAZNÍK .....	28
2.1.5 TŘETÍ FÁZE: SKUPINOVÝ ROZHOVOR.....	31
2.1.6 ZOBRAZOVÁNÍ, ANALÝZA A INTERPRETACE DAT.....	32
2.1.7 LIMITY VÝZKUMU, ETICKÉ A LEGÁLNÍ OTÁZKY .....	34
<b>2.2 VÝSLEDKY VÝZKUMU</b> .....	<b>36</b>
2.2.1 NEJVÍCE POUŽÍVANÝMI APLIKACEMI BYLY SOCIÁLNÍ SÍTĚ .....	36
2.2.2 CHYTRÝ TELEFON JAKO INFORMAČNÍ A NAVIGAČNÍ NÁSTROJ.....	38
2.2.3 KOMUNIKACE PŘES CHYTRÝ TELEFON JAKO BĚŽNÁ SOUČÁST ŽIVOTA .....	41
2.2.4 ÚČASTNÍCI KONTROLOVALI TELEFON KAŽDÝCH DEVATENÁCT MINUT .....	43
2.2.5 NEJVÍCE ČASU NA MOBILU TRÁVILI ÚČASTNÍCI VE ŠKOLE.....	45
2.2.6 ÚČASTNÍCI POUŽÍVALI DIGITÁLNÍ DETOX JAKO ZPŮSOB SAMOREGULACE.....	47
<b>3 DISKUZE: KRITICKÉ ZHODNOCENÍ ZJIŠTĚNÍ</b> .....	<b>50</b>
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>55</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>57</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA</b> .....	<b>58</b>
<b>TEZE DIPLOMOVÉ PRÁCE</b> .....	<b>65</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>73</b>
<b>SEZNAM TABULEK</b> .....	<b>73</b>
<b>SEZNAM GRAFŮ</b> .....	<b>73</b>
<b>SEZNAM DOKUMENTŮ</b> .....	<b>73</b>
<b>PŘÍLOHY</b> .....	<b>74</b>

## Úvod

Cílem této práce je přispět k pochopení role chytrých telefonů v každodenních činnostech mladých lidí v České republice. Práce zkoumá, jak přistupují k jedné z nejpokrokovějších dennodenně užívaných technologií ti, kteří nepoznali dobu před existencí chytrých telefonů. Výzkum je smíšený a má exploračně-explanační povahu. Pomocí kvantitativních metod, konkrétně sběru log dat přes mobilní aplikaci Device Analyzer, zkoumal frekvenci a intenzitu používání konkrétních aplikací, personalizaci funkcí, ale přináší také kvalitativní rozměr role chytrých telefonů v životech mladistvých na základě strukturovaného dotazníku a skupinového rozhovoru.

Teoretická část práce představuje rešerši literatury, na základě které popisuje zásadní pojmy a vybrané sociální fenomény pojící se ke změnám v uživatelském přístupu k médiím díky rozvoji digitalizace a Internetu. Definovány budou následky technologické a uživatelské konvergence, mezi něž patří například participativní kultura, zombie média, éra remixu, ale i poruchy jako iDisorder, nomofobie, digitální demence a podobně. Poslední teoretická kapitola se věnuje přímo definici domestikace a její aplikaci na chytré telefony.

Praktickou část zahajuje rozsáhlá metodologie, ve které je popsán postup zvolený pro tento výzkum a také konkrétní metody sběru a analýzy dat. V první fázi výzkumu si pět účastníků naistalovalo na svá chytrá mobilní zařízení aplikaci Device Analyzer, která po dobu dvou týdnů sbírala kvantitativní data těchto uživatelů o tom, jak používají své mobilní telefony. Ve druhé fázi byl po analýze dat vytvořen strukturovaný dotazník, jenž měl ověřit, nakolik reálně vnímají participant svou vlastní aktivitu na chytrých telefonech. Dotazník zároveň sloužil jako způsob, jak se doptat na některá chybějící data ještě před závěrečným osobním setkáním s respondenty. Poslední kvalitativní fáze výzkumu je založena na skupinovém rozhovoru, který proběhl se všemi pěti účastníky najednou. Rozhovor měl za cíl prezentovat uživatelům zapojeným do výzkumu výsledky první a druhé fáze, diskutovat o nich, doplnit chybějící kontext, který tvrdá data neposkytují, a v poslední řadě také otevřít psychologickou stránku užívání mobilních telefonů a ověřit, zdali jsou účastníci výzkumu nadměrnými uživateli a zda se u nich projevuje závislost na tomto zařízení. Konkrétní způsob sběru dat, analýzy a výsledky každé fáze jsou vždy představeny ve vlastní kapitole.

Po bližším prozkoumání funkcionality aplikace Device Analyzer byla autorka nucena se v několika případech odklonit od původních tezí diplomové práce. Po seznámení s etickými aspekty využití aplikace Device Analyzer pro výzkumné účely bylo zjištěno, že není možné sbírat data od uživatelů mladších osmnácti let. Proto bylo nutné předefinovat cílovou skupinu z účastníků mladistvých na účastníky plnoleté a na základě toho také pozměnit název práce. Vzhledem k poměrně omezené skupině uživatelů v této věkové skupině, která navíc vlastní chytrý telefon s operačním systémem Android,<sup>1</sup> se finální počet účastníků zastavil na čísle pět. Z tohoto důvodu by nedávalo smysl počet účastníků kvůli poslední fázi výzkumu, skupinovému rozhovoru, ještě více tříštit, proto nakonec proběhl rozhovor skupinově, a to pouze jednou se všemi pěti participanty najednou.

Po bližším nastudování tematických pojmů se autorka rozhodla pro větší logiku a návaznost změnit pořadí kapitol Teorie domestikace médií a Stírání hranic, participace a závislost. Výsledky výzkumu pak prezentuje nikoliv podle jednotlivých fází výzkumu, ale podle výsledků samotných, ze kterých plynou jisté závěry. Výsledky totiž vznikly díky ověření ve všech třech fázích výzkumu a nelze říci, že nějaký z nich patří ke konkrétní fázi výzkumu. Od teze se autorka odklonila také v případě hypotéz, které se rozhodla nakonec do kvantitativní části práce vůbec nezařazovat. Diplomová práce totiž představuje smíšený výzkum, který je dominantně kvalitativní svým cílem dosažení hlubšího pochopení, a v určité fázi pouze podpořen kvantitativní metodou sběru dat.

Přínosem práce může být jedinečný vhled do života mladé generace uživatelů chytrých telefonů v České republice, a to pomocí smíšeného výzkumu.

---

<sup>1</sup> Operační systém iOS není pro získávání dat o používání vlastního zařízení otevřený, proto bylo možné prostřednictvím aplikace Device Analyzer sbírat data pouze od uživatelů vlastníků mobilní telefon s operačním systémem Android. Více o limitech práce v kap. 2.1.5.

## 1 Teoretická část: Fenomény života v médiích

Tato kapitola má za cíl zasadit výzkum do teoretického rámce a představit, s jakými fenomény se v oblasti nových médií mladí mohou potýkat. Skládá se ze dvou větších kapitol, z nichž jedna se bude věnovat konkrétně domestikaci médií a jejímu představení v kontextu používání chytrých telefonů a druhá ostatním důležitým pojmům, se kterými se v posledních letech v souvislosti s velkým pokrokem technologií setkáváme.

### 1.1 Stírání hranic, participace a závislost

Mobilní telefony jsou technologií, která zásadně mění lidské chování a potažmo také vztahy k ostatním lidem. Bauman (2013) tvrdí, že signál mobilních telefonů symbolizuje definitivní osvobození od místa jako takového. Myslí si, že právě tato technologie nastartovala proces, kdy fyzickou blízkost začíná nahrazovat blízkost virtuální. Virtuální blízkost se vyznačuje tím, že *„kontakty mezi lidmi jsou častější a povrchnější, intenzivnější a kratší (Moravec, 2016, s. 19).“*

Období, které odděluje prostor a čas, Bauman (2013) nazval tekutou modernitou. Jde o éru, v níž roztávají společenské formy. Je možné se setkat i s názvem postmoderní doba. Moravec (2016, s. 19–20) pak na něj navazuje myšlenkou, že *„nedílnou součástí tekuté modernity jsou tekutá média, v nichž se stírají rozdíly mezi informacemi a zábavou, soukromou a veřejnou komunikací, příjemcem obsahu a jeho producentem, zprávou či komentářem. Efekt s afektem v éře tekutých médií převažují nad fakty a racionalitou.“*

Tématu tekuté modernity se věnoval například také Lipovetský, který v roce 2008 definoval její projevy, mezi nimiž byl například takzvaný úpadek umělecké tvořivosti, nebo Liesmann (2012), který popisuje tuto dobu rovněž po svém – nazývá ji věkem zážitkové kultury. Fidler (1997) dává změnám v postmoderní době název mediamorfóza, čímž má na mysli *„transformaci komunikačních prostředků obvykle způsobenou složitým vzájemným působením potřeb, komunikačních a politických tlaků i sociálních a technologických inovací (s. 22).“*

Stírání hranic, kterým média prochází v tekutých časech, pak Moravec (2016) v návaznosti na Jenkinse (2006) rozvíjí do šesti typů konvergence médií a představuje v prostředí České republiky. Blíže bude toto téma rozebráno v následující kapitole.

### 1.1.1 Konvergence médií

Českým ekvivalentem pro konvergenci je sbližování. Jakožto poměrně široký pojem v sobě zahrnuje jak průmyslové, tak kulturní a sociální změny spojené s rozvojem digitalizace médií a počítačových sítí (Moravec, 2016). Jenkins ve své publikaci *Convergence Culture* (2006) popisuje nový kulturní kontext, ve kterém v digitalizovaném světě žijeme. Kulturu konvergence vnímá jako „*éru vleklé tranzice a transformace procesů*“ (Jenkins, 2006, s. 24).“ V kultuře konvergence se mění nejen chování uživatelů médií, ale i strategie, kterých se doposud držely mediální korporace.

Konvergence má podle Moravce (2016) v nejširším pojetí dvě možné definice. Je to:

- Popis technických aspektů integrace telekomunikací, informatiky a médií.
- Rozsáhlý proces změn, k němuž tento jev přispívá.

Ve své publikaci rozlišuje šest typů konvergence, které pak aplikuje na české prostředí – technologickou, uživatelskou, korporátní, socio-funkcionální, prostorovou a regulační. Tato práce se zaměří pouze na ty z nich, které přímo souvisí s prováděným výzkumem, tedy na konvergenci technologickou a uživatelskou.

Technologická konvergence je bezprostředně spojena s multifunkcionalitou. Představuje propojování různých uživatelských přístrojů do jednoho, například televize, počítače či telefonu. Chytré telefony v sobě spojují telefonní zařízení, počítač, fotoaparát, kameru, hudební přehrávač, herní konzoli a s trochou nadsázky i televizi. Důsledkem jakékoliv konvergenčí vzniklé technologie je domestikace této technologie. Domestikaci se věnuje kapitola 1.2.

K plně konvergovaným novým médiím se společnost dostala postupným vývojem. Jakubowicz (2013) rozlišuje tři generace nových médií. Nová média 1.0 jsou prvopočátkem nových médií, první pokrok od dob tradičních médií. Stále v sobě mají část analogových médií, patří sem například teletext nebo videotext. Druhou generací jsou nová média 2.0, která už jsou plně postavena na digitálních technologiích. Lister (2003) stanovil povahu těchto médií, charakterizuje je jako digitální, interaktivní, hypertextová, virtuální a disperzivní. Nová média 3.0 jsou již plně integrovaná a konvergovaná, řadíme sem například chytré telefony, hybridní televizory nebo tablety.

Než se ale jakákoliv technologie plně začlení do společnosti, vyžaduje to čas a trpělivost. William Ogburn už v roce 1922 přišel s teorií kulturního zpoždění, kde popsal, že mezi vznikem nové technologie, jejím rozšířením ve společnosti a následnými institucionálními změnami existuje poměrně značná prodleva. Paul Saffo, který se u Ogburna inspiroval, (Moravec, 2016) pak odhadl, že než technologická novinka plně prostoupí společností a její kulturou, trvá to přibližně třicet let. Pravidlo třiceti let pak rozdělil na tři fáze:

1. Nová technologie vzbuzuje významná očekávání, což je spojeno také s vysokými náklady.
2. Korekce očekávání. Už nejsou tak vysoká, a proto se snižují výrobní náklady, aby technologie mohla dále expandovat.
3. Technologie je plně integrovaná do každodenního života lidí.

V souvislosti s velkými očekáváními od technologie, která pak nejsou naplněna, přišel Saffo s pojmem technomyopia, což znamená technologickou krátkozrakost. Společnost má totiž tendence v krátkodobém horizontu očekávat od technologie mnohé. Když pak očekávání nejsou naplněna, společnost názor změní, a tak podceňuje dlouhodobé důsledky vlivu technologií (Moravec, 2016).

Přestože byla v této práci popsána reálná existence plně integrovaných a konvergovaných médií, není tomu tak docela. Sociální a kulturní rozdíly ve společnosti brání vzniku jednoho konvergovaného média. Moravec (2016, s. 68) sdílí své obavy spojené s tím, že tyto rozdíly se „v časech tekuté modernity spíše zvětšují, než aby byly na ústupu“. Digitální technologie se vyvíjí velmi rychle a ne všichni jim stačí. Dijck (2005) tento jev popisuje jako digitální propast (Digital Divide), což jsou podle něj nerovnosti související s úrovní seznámení s digitálními médii. Tuto propast podle něj charakterizují prvky jako věk, vzdělání nebo příjem. Ve své publikaci *The Deepening Divide* (2005) popisuje čtyři přístupy, jejichž nedostatek tuto propast prohlubuje. Můžeme je považovat za čtyři po sobě jdoucí stupně.

Motivační (psychologický) přístup – základní přístup neboli motivace pořídit si počítač s internetem.

1. Materiální přístup – přístup k finančním, časovým či sociálním zdrojům, které umožňují pořízení nové technologie.
2. Dovednostní přístup – dovednosti pro práci s počítačem.

3. Uživatelský přístup – potřeba, příležitost či touha maximálně využít potenciál nových médií.

Pojem, který v souvislosti s technologickou konvergencí nesmí být opomenut, je kontinuální upgrade, což je nekončící proces inovací mediálních zařízení a jejich aplikací. Cílem je vytvoření zdání, „že s každou technologickou novinkou, již si pořídí, se stávají součástí výrazného pokroku. Ve skutečnosti se za tím ale skrývá snaha výrobců a prodejců informačních a komunikačních technologií generovat vysoké zisky a upevňovat si postavení na trhu (Moravec, 2016, s. 68).“

Také Kotler a kol. (2007) naráží na problematiku „zastarávání“ přístrojů dříve, než by doopravdy bylo nutné. Říká tomu plánované zastarávání přístrojů. Doba „živostnosti“ či aktuálnosti jakkoliv nové technologie je přibližně dva roky. Pak uživatel začíná být pozadu, ať už v možnostech příjmu, nebo produkce mediálních obsahů.

Zatímco prvním významným pilířem digitální mediamorfózy byl internet, druhým se stal přechod ke smartphonům neboli chytrým telefonům. První chytrý telefon vznikl přibližně před pětadvaceti lety, ve své podstatě jde o „přístroj, který je vybaven některým z otevřených operačních systémů. Tyto systémy umožňují vývojářům připravovat pokročilé aplikace, které si svou funkcionalitou v ničem nezadají s těmi z klasických počítačů (Mobil.iDnes, 2012).“ Na trhu se smartphony vedla Nokia, dokud Apple v roce 2007 nepředstavil první iPhone, který určil další směřování trhu. Popularita chytrých telefonů od té doby exponenciálně rostla. V roce 2014 vlastnilo 38 % uživatelů mobilních telefonů právě chytrý telefon. Letos má toto číslo překročit hranici padesáti procent a za rok už to má být 67 %, což jsou 2,7 miliardy lidí. Lídry v tomto oboru jsou společnosti Apple a Samsung, z nichž každá drží zhruba 18 % podílu na trhu (Statista, 2018).

Budeme-li se držet Saffova pravidla třiceti let, můžeme s jistotou říci, že i ohledně příchodu smartphonů byla nadmíru velká očekávání. Uživatelé chytrých technologií čekali obrovské usnadnění života díky multifunkcionalitě zařízení, dále odpadnutí nutnosti se cokoliv učit, něco si pamatovat a podobně. Přestože se většina z výše zmíněných očekávání více či méně naplnila (školáci minimálně v českých školách stále musí memorovat a někdy jsou chytré telefony ve výuce dokonce zakázány), některé dlouhodobé důsledky, které se téměř před uzavřením třicetiletého cyklu začínají viditelně prokazovat, byly přece jen v některých ohledech podceněny.

Patří sem například rizika sběru osobních dat, se kterým tak ochotně souhlasíme při instalaci jakékoliv aplikace do svých chytrých telefonů. Stále častěji a hlasitěji se nyní

mluví o propracovaném využívání dat nejen k marketingovým účelům, jejich nelegálnímu sdílení s jinými společnostmi,<sup>2</sup> ale také ke sledování a odposlechlům (TechXplore, 2017). Digitálně vzdělaný a uvědomělý uživatel ví, že v prostředí internetu anonymita neexistuje, nicméně výše zmíněné případy naznačují porušování práva o ochraně osobních údajů, čímž je také ohrožena bezpečnost uživatelů na internetu.

Uživatelská konvergence představuje velmi důležité změny, které nastaly na straně příjemců ve způsobu, jakým konzumují média. V souvislosti s uživatelskou konvergencí jsou zmiňovány pojmy jako multitasking, produživatel či fragmentace publikace (Moravec, 2016).

Publikum, které v dnešní době přijímá mediální obsahy, se již nedá nazývat masovým. S nástupem digitálních médií mluvíme o publiku rozptýleném. Každý člověk je „*neustále součástí nějakého publika (Abercrombie & Longhurst, 1999).*“ Být členem tohoto publika již není nic výjimečného, jedná se o každodenní záležitost. Média jsou dnes v životech lidí přítomna konstantně. Podle Moravce (2014) se vztah mezi médii a jeho uživateli dá považovat za téměř otrocký. V této souvislosti mluvíme o fragmentaci publika na mnoho nových publik, pro které je příznačná pohlcenost konzumací mediálních obsahů. Volek (2015, s. 31) tvrdí, že masové publikum se mění „*do podoby menších publik, diferencovaných podle řady kritérií – vkusu, hodnot etnických, ale i teritoriálních či technologické dostupnosti daného programu*“. Média se tomu přizpůsobila, a proto nabízí svým divákům, posluchačům a odběratelům diferencované obsahy.

Futurolog Toffler (1991) pojmenoval éru, kdy se posouváme od průmyslové výroby k výrobě zakázkové, třetí vlnou změny.<sup>3</sup> Popisuje změnu chování uživatelů z konzumentského na producentské. Uživatelská konvergence tedy spočívá ve „*stírání hranic mezi konzumentem a tvůrcem obsahů (Moravec, 2016, s. 72).*“ Uživatelé jsou v dnešní době v tvorbě obsahů více iniciativní, na druhou stranu také mediální organizace rozšiřují možnosti reakce na své obsahy. Obecně tedy narůstá interaktivita digitálních síťových médií. Od pasivního masového publika se tak posouváme k publiku takzvaných produživatelů (spojení anglických slov production a user, tedy produser) nebo jinak také prosumerů (spojení slov production a consumer).

---

<sup>2</sup> Poslední významná kauza proběhla v březnu 2018. Obžalobě ze zneužití citlivých dat padesáti miliónů svých uživatelů čelil Facebook a politická poradenská společnost Cambridge Analytica. Data údajně použili pro prezidentskou kampaň Donalda Trumpa. Zdroj: (Ceskatelevize.cz, 2018)

<sup>3</sup> První vlnu pro Tofflera (1991) představuje zemědělská revoluce, druhou vlna průmyslová revoluce. Poukazuje především na zkracující se délku jednotlivých období. Zatímco první trvala několik tisíciletí, druhá už jenom tři staletí. Třetí vlna prostoupí společností za nejkratší dobu, pouze několik desítek let.



Prozumenty popisuje Moravec (2016, s. 71) jako „*nový typ sociálního aktéra – informovanější, zapojenější konzument zboží, jehož je zapotřebí oslovit přizpůsobením a individualizací produktů dle jeho požadavků.*“ Následkem je velký nárůst množství mediálních obsahů, na což jejich doplácí kvalita (Moravec, 2016). Tomuto fenoménu se říká také participativní či participační kultura. Ve své knize Media Life<sup>4</sup> o této skutečnosti mluví i Mark Deuze (2015): „*Život v médiích narušuje tradiční sociální hierarchii, založenou na moci, a nahrazuje ji příslibem participační kultury, v níž soutěžení ustupuje spolupráci. Tato kultura sdílení klade důraz na kreativitu a společenskou angažovanost.*“

Tato „hypersociabilita“ ale může způsobit ztrátu vlastní jedinečnosti a individuality. Manovich (2008) nazývá toto období érou remixu, kterou nevidí nijak černě. Tvrdí, že se jedná o běžnou tvůrčí strategii současnosti, ve které originalita není stěžejní. Podstatnější než originalita je podle něj forma a obsah. Příznačným pro mladé lidi v této éře je podle Pottera (2012) také takzvaný curatorship. Jde o praktiku zahrnující v sobě sbírání, nové uspořádávání a vystavování mediálních obsahů na velkou řadu různých webových stránek či sociálních sítí. Tuto praktiku vidí jako součást rozvoje gramotnosti, způsob učení. Kurýrování je podle něj pro kurátorství něco, jako je psaní pro autorství.

Médiím věnujeme více času než spánku, jsou součástí téměř každé naší činnosti a tomuto faktu nahrává i rozvoj mediálního multitaskingu. Je běžnou praxí, že konzumujeme několik mediálních obsahů zároveň. Nejčastějším případem je například dívání se na televizi a současné surfování na internetu na mobilu, tabletu či počítači. Čas strávený s médii se tak s každým zařízením násobí. Naše pozornost je navíc roztříštěna mezi několik podnětů ve stejném čase. O efektivitě multitaskingu se vedou spory, jasné ale je, že do jisté míry narušuje vnímání a pozornost člověka (Moravec, 2016).

Například Spitzer (2014) za dlouhodobý důsledek užívání digitálních médií, kam patří i internet a sociální sítě podporované chytrými telefony, považuje také duševní pokles způsobený nadužíváním nových technologií, tzv. digitální demenci. Upozorňuje na zásadní (podle něj škodlivý) vliv, který mají globální firmy kvůli svému byznysu na kvalitu duševního vývoje a vzdělávání dětí a dospívajících. Více se tomuto pojmu věnuje kapitola 1.2.2.

---

<sup>4</sup> Do češtiny nesprávně přeloženo jako Život v médiích, přestože přesný překlad by měl být Mediální život. České pojmenování navozuje zaujatý dojem, že média mají nad společností navrch a jsou tím hlavním, s čím se nyní společnost potýká a co ji ovlivňuje.

### 1.1.2 Život v médiích, ne s médii

Média už nejsou v 21. století ničím unikátním nebo nedostupným. Jsou všude kolem nás, zaplňují veškerý prostor a my jsme tak neustále vybízeni k interakci v tomto prostoru. Proto se dá říci, že dnes už nežijeme paralelně s médii, vně média, nýbrž uvnitř nich, vedeme „život prožívaný spíše v médiích než s médii“ a „média jsou pro nás tím, čím je voda pro ryby (Deuze, 2015, s. 15–16).“

V této kapitole budou představeny vybrané teorie o změnách, které nastaly ve vyspělých zemích následkem masového rozšíření internetu a nových médií. Popisují nadměrné používání nových médií a dotýkají se i závislosti na nich. Jsou aplikovány převážně na mladou generaci, tzv. digital natives, které Prensky (2001) popisuje jako rodilé mluvčí digitálního jazyka počítačů, videoher a internetu. Těm ostatním, kteří se nenarodili do světa hybridních televizí, tabletů, chytrých telefonů a všudypřítomného Wi-Fi připojení, pak říká digital immigrants. Tvrdí, že ať se budou snažit digitální imigranti přizpůsobit nové době sebevíc, stejně se svého „starého přízvuku“ nikdy nezbaví. Tato teorie nejprve vyvolala ve vzdělávacích institucích paniku a potřebu přizpůsobit se nové generaci a poté vlnu kritiky v akademické sféře. Ve Spojených státech (Guo a kol., 2008), v Austrálii (Bennett a kol., 2008) či ve Velké Británii (Helsper, Eynon, 2009) byly následně provedeny průzkumy a vedeny debaty, které prokázaly, že míra užívání, zkušenosti, vlastní efektivnost a vzdělávání jsou v procesu proměny v digital native stejně důležité jako věk, ne-li důležitější.

Mladou generaci narozenou do digitální doby nazývají odborníci různě. Když byl v předešlé kapitole vysvětlen pojem produser jakožto uživatel, který se aktivně podílí na tvorbě mediálních obsahů, dá se říci, že právě pro digital natives je toto chování naprosto přirozené, nezpochybnitelné právo. Můžeme mluvit o generaci produžitelů. Ředitel nových médií v BBC Ashley Hignfield v roce 2005 řekl, že se lidé chtějí dostávat k médiím podle svého – kdykoli, kdekoli a jakkoli. Tímto prohlášením se odkazoval na televizní a rozhlasové reklamy na alkoholový nápoj Martini z 80. let, jejichž sloganem bylo právě ono „Anytime, anyplace, anywhere (One Mans rubbish is another Mans gold, 2014).“ Už tehdy byla tedy vize médií taková, aby byla dostupná vždy a všude. To dovoľovalo uživatelům se na tvorbě obsahu také podílet. Proto tehdy BBC zavedla možnost vytvářet a sdílet vlastní obsah na jejich webových stránkách. V souvislosti s tím se dokonce mluví o takzvané generaci Martini, která tyto možnosti od médií vyžadovala (Deuze, 2015). Spaeth (In Deuze, 2015, s. 26) zase tvrdí, že dřív důležité společenské

vazby a rodinu nahradila média. „*Stala se tkanivem našeho života. (...) Blízkost neznamená nic; konektivita znamená všechno.*“

Tento výzkum se zabývá tím, jak se chová a co potřebuje mladá generace Čechů. Ukazuje se totiž, že mnohé teorie, domněnky a předpoklady starší generace jsou mylné. Livingstone a Sefton Green (2016) po roce zúčastněného pozorování ve třídě mezi náctiletými zjistili, že digitální média, spíše než že by předurčovala životy mladých lidí, jsou předmětem úzkosti a bojů mezi generacemi. Obecně jsou média často obviňována z toho, že způsobují různé společenské problémy jako například zločin, násilí, nezdravé stravování a podobně (Treviño, 2015). Sternheimer (2010) provedla ve Spojených státech průzkum, na základě kterého definovala devět mediálních fobií – rozšířených veřejných strachů týkajících se negativního dopadu médií na společnost. Patří sem například podrývání vzdělávacího systému a snižování schopnosti dětí udržet pozornost, ničení dětství, způsobování násilí, podpora sexu mezi mladistvými či zvyšování materialismu u dětí. Nicméně neexistuje výzkum, na jehož základě by bylo možné připisovat tyto problémy pouze médiím a technologiím. Kromě médií zde působí další sociokulturní či ekonomické faktory, které jsou součástí proměny společnosti, stejně tak jako problémů, se kterými se nyní potýká.

Deuze (2015, s. 129) nazývá současný svět hybridním, protože už nedokážeme rozlišit běžný život a prožívanou skutečnost od mediovaného světa: „*J sme kolektivně ztraceni v technologiích, podobně jako zombie.*“

V souvislosti se životem v médiích Deuze (2015) mluví o zombie médiích, což má hned několik významů. Rozšíření digitálních médií s sebou nese rychlý rozvoj elektronických přístrojů. Většina lidí své mobilní telefony, počítače a podobně mění častěji, než je potřeba, jak už také bylo zmíněno v předešlé kapitole v souvislosti s plánovaným zastaráváním přístrojů (Kotler a kol., 2007). Jejich přístroje fungují, nebo minimálně některé součástky jsou stále funkční a mohly by se dále použít, přesto ale drtivá masa skončí na smetišti. Stávají se z nich nemrtvé přístroje, tedy „zombíci“.

Další význam, který pojem zombie média má, souvisí s vlastností digitálních médií uchovávat minulost, kterou nemůžeme znovu získat, ale také minulost, která nikdy neodejde. I proto jsou média zombie médií.

Třetí a poslední význam neaplikuje zombifikaci na přístroje, nýbrž na společnost samotnou. Metafora zombie se velmi snadno dá aplikovat na lidi, kteří propadli moderním přístrojům, začali si méně uvědomovat své okolí, méně vnímají své smysly pocity, a kvůli

tomu se začínají stále více podobat automatům bez života, nemrtvým, kteří zapomněli na svou lidskost a naplno se ponořili do online světa.

Psycholog Larry D. Rosen (2012) dokonce pojmenoval nový druh mentální poruchy spojené s nadužíváním nových technologií – iDisorder. Ve stejnojmenné publikaci popisuje příznaky této poruchy, ale také způsoby, jak ji zmírnit nebo se jí zbavit úplně. Bryan Burrough po přečtení knihy ve svém článku pro New York Times píše, že touto poruchou trpí často lidé se sklonem k narcismu nebo obsesivně-kompulsivní poruše. iDisorder mění schopnost našeho mozku zpracovávat informace a také schopnost rozumět světu v souvislosti s denním užitím médií a technologií, což se pak projevuje symptomy typickými pro psychologické poruchy, jako jsou například stres, nespavost a kompulzivní potřeba neustále kontrolovat všechny své přístroje. Tyto symptomy mohou pak opravdu vést k závislosti, narcismu, obsesivně-kompulzivní poruše, sociální fobii, poruše pozornosti s hyperaktivitou (ADHD), voyerismu a podobným poruchám.

Ve své knize Rosen (2012) píše, že sedmdesát procent lidí, kteří přiznávají nadměrné používání mobilních telefonů, trpí syndromem takzvaných fantomových vibrací, tedy pocitem, že vám něco vibruje v kapse, i když tam telefon nemáte. Nadměrná aktivita na Facebooku je zase prokazatelně propojená se změnami nálad mezi některými dospívajícími. Výzkumníci tento jev nazývají Facebook depression. V souvislosti s množstvím dostupných informací na internetu z oblasti medicíny se užívá pojmenování pro novodobé hypochondry – jsou to cyberchondriacs<sup>5</sup>, tedy lidé, kteří mají nutkání vyhledávat na internetu informace o reálných či smyšlených symptomech nemocí. Rosen také zkoumá, jak dokáže konstantní používání technologií měnit náš mozek. Negativní dopad na naši paměť má podle něj Google effect, což je neschopnost zapamatovat si fakta způsobená uvědoměním si toho, že od informací nás dělí pouze napsání otázky do Google vyhledávání.

Nejčastěji doporučovanou praktikou pro zbavení symptomů iDisorder, ač to může znít až moc jednoduše, je pauza od technologií. Máme restartovat svůj mozek tak, že odstoupíme od počítače, tabletu, telefonu a vyjdeme ven do přírody. Údajně se stačí pár minut dívat na stromy a výsledek se dostaví. Rodičům dětí a dospívajících je doporučeno hlídat, aby jejich potomek měl plnohodnotný spánek a také nepovolovat technologie při společném stolování. Cílem tedy není přestat nové technologie úplně používat, protože náš

---

<sup>5</sup> Poprvé použito v časopise Business Wire v roce 1996 v článku Internet Health and Medical Info Gets Mixed Reviews, Study Finds.

svět se nezmění a technologie budou i nadále pronikat hlouběji do společnosti. Cílem je najít v životě s technologiemi balanc a sebeuvědomění. Klíčem je umírněnost.

Obdobou závislosti na mobilních telefonech je panická úzkost způsobená zbavením se chytrého telefonu, která se nazývá nomofobie (Clayton, 2015). Mezi její příznaky patří:

- Nervozita, když nemáte telefon u sebe.
- Neustálé kontrolování, zda jste nedostali zprávu.
- Nutkání okamžitě na zprávy reagovat.
- Panika při zapomenutí nabíječky na telefon.
- Nervozita v místech bez signálu.

Ve Velké Británii trpí nomofobií údajně až třináct milionů lidí, týká se až 53 % všech uživatelů mobilních telefonů (Daily Mail, 2008). V Česku je to každý druhý člověk. Tato fobie postihuje hlavně mladé lidi ve věku dvaceti let a stále častěji i mladší (iRozhlas, 2013).

Americká společnost Common Sense Media (2016) provedla průzkum mezi 1240 respondenty, z nichž polovinu tvořili rodiče a polovinu jejich děti. Z průzkumu vyplynulo, že každý druhý z dotázaných dospívajících má pocit, že je závislý na svém mobilním telefonu. Rodiče jsou optimističtější, pouze 59 % z nich si myslí, že jejich děti jsou závislé. Průzkum také ukázal, že 72 % dotázaných cítí potřebu okamžitě odpovídat na SMS a zprávy ze sociálních sítí a 80 % z nich kontroluje svůj telefon každou hodinu. Hlavní zjištění byla v průzkumu rozdělena do pěti kategorií – závislost, frekvence, rozptýlení, konflikt a nebezpečné chování. To znamená, že kromě závislosti na mobilních telefonech a intenzity jejich používání až 77 % rodičů mluvilo také o tom, že jejich děti jim nevěnují pozornost, když spolu tráví čas, protože jsou rozptýlené svými telefony. Zhruba třetina rodičů i dětí se shodla na tom, že zažívají dennodenně konflikty právě kvůli používání mobilních telefonů a více než polovina rodičů přiznala, že kontrolují telefon za jízdy, čímž svým dětem nedávají dobrý příklad bezpečného chování na silnicích.

Průzkum týkající se frekvence používání mobilních zařízení napříč generacemi prováděl ve stejném roce v souvislosti s iDisorder zmiňovaný profesor Rosen (2016), který přišel na to, že zatímco generace „Baby Boomers (Robinson, 2018)“ fanaticky kontrolovala hlasovou schránku, iGenerace (Robinson, 2018) stejným způsobem kontroluje textové zprávy, ať už SMS, či zprávy ze sociálních sítí. Z výzkumu konkrétně vyplynulo, že až 62 % lidí z iGenerace kontroluje textové zprávy na svém telefonu každých patnáct minut nebo dokonce častěji. Znaky závislosti ale projevuje mnohem

výrazněji předcházející generace, takzvaná „Net Generation“, která je známá také jako generace mileniálů či Generace Y (Robinson, 2018). Zprávy na svém mobilním zařízení kontroluje stejně často dokonce 64 % z nich. Významně více než iGenerace kontrolují také zmeškané hovory, Facebook, osobní a pracovní e-mail.

Profesor James Roberts z Baylor University definoval šest příznaků závislosti na mobilním telefonu (Hopper, 2016):

- **Důležitost:** Je chytrý telefon vaším neustálým společníkem? Je poslední věcí, na kterou se podíváte před spaním, nebo první věcí, kterou zkontrolujete po probuzení?
- **Euforie:** Zapnete svůj chytrý telefon, když se nudíte nebo když jste v nepříjemné společenské situaci? Trávíte raději čas se svým chytrým telefonem než s blízkými?
- **Tolerance:** Máte pocit, že používáte svůj telefon s každým dnem více a více?
- **Syndrom z odnětí:** Panikaříte, když nemůžete najít svůj telefon?
- **Konflikt:** Způsobil váš chytrý telefon nějaké potíže ve vztazích s blízkými nebo přáteli? Nebo dokonce v práci?
- **Relaps:** Snažili jste se někdy dát si pauzu, ale selhali jste?

Pokud si na většinu těchto otázek odpovíte ano, pak jste pravděpodobně závislí na svém mobilním zařízení. Závislost může zejména u mladších jedinců prokazatelně vést poměrně vážným duševním poruchám. Manfred Spitzer na základě toho přišel s pojmem digitální demence, což je duševní pokles způsobený nadužíváním nových technologií (Spitzer, 2014). Ve své publikaci Spitzer upozorňuje na negativní vliv, který mají globální společnosti kvůli vývoji nových technologií na kvalitu duševního vývoje mladých lidí. Duševní výkonnost se odvíjí stejně jako svalová výkonnost od tréninku. *„Duševní trénink – učení – probíhá stejně jako u svalů automaticky při duševní a fyzické námaze. Duševně se namáháme, pokud se aktivně vypořádáváme se světem (Spitzer, 2014, s. 50–57).“*

Digitální média jsou do značné míry povrchní. Internet a sociální sítě jsou stvořeny pro rychlý příjem či výměnu informací. Není tedy už tolik času číst texty poctivě a s plným soustředěním, dnes nevědomky používáme techniku skimování, což je jednoduše rychlé přelétnutí očima po povrchu daného obsahu. Ve školách už učitelé po dětech často nepožadují hloubkové proniknutí do tématu, stačí jim, když si na Google vyhledají a prolétnou několik textů k tématu tak, aby o něm mohli mluvit. V Jižní Koreji začali zavádět digitální technologie poměrně brzy a právě tam byl poprvé použit pojem digitální

demence. Už v roce 2010 zjistili, že závislost na internetu se týká dvanácti procent školáků (Moravec, 2016). Spitzer tvrdí, že používání nových médií „vede ke zhoršování paměti a navzdory četným opačným tvrzením o schopnostech digital natives také ke snížené schopnosti vyhledávat informace a v dlouhodobém horizontu nezřídka k závislosti na internetu (Spitzer, 2014, s. 70).“

O závislosti na internetu jako o duševní poruše Internet Addiction Disorder (IAD) napsal v roce 1995 Goldberg (1995), se kterým je tento pojem spjatý, i když to nemyslel zcela vážně, ale pouze s nadsázkou reagoval na publikaci vydanou kolegy psychology. Svůj vtip pak uvádí na pravou míru a konstatuje, že kdyby lidé měli nazývat poruchou vše, co přehání, museli bychom definovat například i závislost na knihách (Wallis, 1997).

Výzkum Excessive Internet Use among European Children (Šmahel a kol., 2012) mezi pětadvaceti zeměmi v Evropské unii ukázal, že pouze jedno procento dětí ve věku jedenáct až šestnáct let projevilo patologickou úroveň užití internetu. Přičemž za nadměrné považují takové užívání, které je opakované, notorické a nekontrolovatelné. Vyhýbají se ale lékařskému pojmenování „porucha“. Výzkumníci se dětí ptali, zdali se někdy neúspěšně pokoušeli trávit na internetu méně času, zdali trávili kvůli internetu méně času s rodinou, zdali se přistihli, že brouzdají na internetu, aniž by je to opravdu zajímalo, zdali jsou otrávení, když nemohou být na internetu, a zdali někdy kvůli internetu zapomněli jíst nebo spát. Nejfrekventovanější odpověď byla spojena se surfováním po internetu bez skutečného zájmu. Jedním nebo dvěma projevy nadměrného používání internetu trpí téměř třetina zkoumané populace. Šmahel se nicméně domnívá, že údajná závislost je někdy spíše pocitem rodičů, proto doporučuje o tom s dětmi mluvit a neizolovat je od sebe kategorickými zákazy internetu (Česká televize, 2014).

Každoročně se opakující studie Ofcom (2017), která se zabývá mediální gramotností, uvádí také pozitivní možnosti užití internetu mezi mladými. Z průzkumu mezi osmnácti účastníky ve věku osm až osmnáct let vyplynulo, že většina z nich vnímá internet jako užitečný nástroj pro kontrolování faktů a vyhledávání nových informací, což jim pomáhá hlavně při vypracovávání domácích úkolů. Někteří také využívají Youtube jako platformu, kde se mohou díky návodným videím naučit novým dovednostem. Jiní chodí na internet za účelem objevení nových zájmů.

I na nadměrné užívání digitálních médií, podobně jako u každé problematiky, existuje v akademické sféře více názorů, které spolu polemizují. Po představení klíčových pojmů týkajících se technologických proměn digitálních médií a možných negativních

či pozitivních dopadů, které tyto změny mohou mít, bude následující kapitola věnována ideálnímu procesu přijetí nové technologie, tedy domestikaci médií a také konkrétně chytrých telefonů.

## 1.2 Teorie domestikace médií

*„Koncept domestikace nám následně umožňuje vyložit proces, při němž se uživatelé setkávají v různých prostředích s technologiemi a integrují je do svých struktur, každodenních rutin a hodnot. Je-li domestikace úspěšná, stanou se tyto technologie užitečnými nástroji v symbolické i funkční rovině a přestanou být vnímány jako chladné, neživé a problematické (Moravec, 2016, s. 67).“* Silverstone (In: Berker, 2006) definuje domestikaci jako konzumní proces, ve kterém je konzumace vázaná na invenci a design, a také na veřejné formování technologií jako symbolických objektů hodnot a tužeb.

Teorie domestikace zahrnuje nejen užití technologií, ale také způsob, jakým je lidé prožívají. Adaptaci definuje Silverstone a Hirsch (1992) jako proces založený na čtyřech po sobě jdoucích dimenzích:

- Apropriacce: pořízení zařízení.
- Objektifikace: užívání technologie a osvojení jejích základních funkcí.
- Inkorporace: zařazení technologie do každodenních činností a přizpůsobení její funkcionality svým potřebám.
- Konverze: ukazování technologie vnějšmu světu; hlášení se ke konzumní kultuře díky vlastnictví dané technologie.

Reuver a kol. (2016) v rámci svého výzkumu mezi 233 dánskými uživateli smartphonů uvedli, že jednotkou analýzy není v této teorii domácnost, ale individuální spotřebitel, ať už je uvnitř, nebo vně svého domova. V případě chytrých telefonů jde o nástroj k vyhledávání informací bez ohledu na místo a čas, přidává svým uživatelům na hodnotě – ne kvůli tomu, že mají přístup k této technologii, ale díky přístupu k širokému spektru informací, zábavy, sociálních sítí i finančních služeb. Uživatelé aktivně přizpůsobují funkcionalitu svých chytrých telefonů svému každodennímu životu tak, že instalují pro sebe vhodné aplikace. Dostávají se do specifické sítě uživatelů, se kterými sdílí specifické aktivity. Autoři studie převedli teorii domestikace na tzv. „smartphony“ takto:

- Apropriacce: osobní vlastnictví chytrého telefonu.



- Objektifikace: zkoušení přizpůsobení si nastavení telefonu, užívání nativních, předinstalovaných aplikací telefonu, např. telefonování, posílání textových zpráv, používání budíku nebo aktivace webového prohlížeče.
- Inkorporace: stahování doplňkových aplikací podle osobních potřeb uživatele.

Konverze: digitální sebevyjádření a sociální interakce skrz sociální média a aplikace k okamžitému zasilání zpráv (instant messaging).

Ačkoliv zní proces domestikace velmi jednoduše, je nutné si uvědomit, že vzhledem ke kontinuálním změnám potřeb uživatelů nemůže být vlastně nikdy plně dokončen (Moravec, 2016).

Westlund a Bjur (2014) v roce 2010 provedli průzkum mezi mladými Švédy, kteří se narodili v letech 1994–2001, zaměřující se na čtyři typy médií – televizi, gaming, internet a mobilní zařízení. Zjistili, že mladí vedou heterogenní mediální život bez ohledu na věk či pohlaví. Nejsou tedy zaměřeni pouze na jedno z uvedených médií, ale používají střídavě či naráz většinu z nich. Překvapivějším odhalením ale bylo, že ve Švédsku existují také mladí lidé, kteří žijí život zcela bez médií.

Se zajímavým konceptem přišli také Baran a Davis (2011), kteří se zaměřili na používání médií v souvislosti s potěšením či uspokojením, které mohou díky tomuto užívání mít. Toto pojetí nazvali Uses and gratifications, zkráceně U&G. Staví na předpokladu, že lidé už nejsou pasivními, ale spíše aktivními uživateli, kteří využívají mediální obsah k tvorbě smysluplné uživatelské zkušenosti. Tímto podporuje představu, že uživatelé mobilních telefonů hledají různé formy potěšení skrze aktivní vyhledávání specifických aplikací. Autoři U&G přístupu navíc tvrdí, že výše odměny nebo míra potěšení, kterou uživatel prostřednictvím média dostane, spolu s úsilím, které musí vyvinout, aby tohoto potěšení dosáhl, přímo ovlivňuje rozhodnutí, kterou mediální platformu si uživatel pro daný účel vybere. A přiklání se tímto k teorii Junga a kol. (2014), že uživatel mobilního telefonu má sklon k používání předinstalovaných, nativních aplikací, jelikož tím získá podobné uspokojení, větší pohodlí a vyvine méně úsilí, než kdyby hledal vhodnější aplikaci, kterou by musel instalovat.

Tomu, jak se U&G projevuje u mladých uživatelů chytrých mobilních telefonů v České republice, v jaké fázi domestikace se nacházejí či zdali se u nich projevují syndromy spojené s nadměrným používáním těchto zařízení, se bude věnovat empirická část práce, která je složena ze tří částí kopírujících tři fáze smíšeného výzkumu.

## 2 Empirická část: Domestikace chytrých telefonů u mladých

Empirickou část této práce zahájí rozsáhlá metodologie výzkumu, který se skládá ze tří po sobě jdoucích fází. Následovat budou již analýza a interpretace dat jednotlivých částí. Nejprve bude popsán způsob analýzy tvrdých dat získaných prostřednictvím aplikace Device Analyzer od uživatelů, kteří se do výzkumu zapojili. V další kapitole bude ve srovnání s těmito daty vyhodnocen strukturovaný otazník, který vyplnil každý účastník první fáze. Poslední kapitola bude prezentovat poznatky získané ve skupinovém rozhovoru s účastníky výzkumu, který má za cíl doplnit potřebný kontext k získaným datům a pomůže autorce výzkumu vyhnout se zaujetí a předsudkům v interpretaci dat.

### 2.1 Metodologie

Pro správné metodologické uchopení této studie je nutné si stanovit výzkumné otázky, které reflektují jednotlivé fáze studie a odpovídají na její cíl zjistit: *„Jakou roli hrají chytré telefony v každodenních činnostech mladých lidí?“* Výzkumnou otázkou je podle Hendla (2005, s. 40) *„otázka týkající se procesu, fenoménu, aspektu, který se bude zkoumat.“* Výzkumné otázky této práce se dají popsat ve třech bodech:

1. Skutečná činnost na mobilním telefonu: Jaké aplikace, jak často a jak dlouho participanti denně používají?
2. Vnímaná činnost na mobilním telefonu: Jaké aplikace, jak často a jak dlouho participanti používají dle svého vlastního názoru?
3. Reflektovaná činnost s mobilním telefonem: Jak na tuto činnost, a popřípadě rozdíly mezi skutečnou a vnímanou činností, participanti nahlíží?

První bod odpovídá první fázi výzkumu, která je čistě deskriptivní a slouží jako datový či informační podklad pro další fáze výzkumu. Druhý bod prověřuje sebehodnotící schopnosti účastníků výzkumu, substantivní a časové vnímání jejich činností na mobilním telefonu. Účelem třetí výzkumné otázky je zjistit, co ty dvě předešlé vlastně znamenají a jaké z toho můžeme dělat závěry. Zkoumá vyšší rovinu problému, nejen co účastníci výzkumu dělají na mobilním telefonu, ale také co s ním dělají – jak podstatným přístrojem (pomocníkem či blokátorem) je v každodenních činnostech mladých lidí, ať už ve škole, v práci, či doma.

V této kapitole bude popsána metodologie praktické části práce a postupy, které byly při zkoumání uplatněny. Bude definován smíšený výzkum jako takový, jeho výhody

a nevýhody. Zmíněny budou pojmy jako validita, reliabilita a reprezentativita v souvislosti s výběrem výzkumné metody.

Přiblíženy budou tři fáze tohoto výzkumu, od kvalitativního sběru dat přes strukturované dotazníky až po skupinový rozhovor se všemi účastníky studie. Ještě předtím bude vysvětleno, jakým způsobem byl vzorek účastníků konstruován.

Výčet limitů práce, ať už byly známy před zahájením výzkumu, či vznikly v průběhu, budou také součástí této kapitoly. Kromě limitů práce budou předloženy také etické a legální otázky práce.

### 2.1.1 Smíšený výzkum

Než se dostaneme přímo ke smíšenému výzkumu, je dobré si připomenout základní rozdíly mezi kvantitativním a kvalitativním výzkumem. Oba výzkumy mají jiné cíle a zákonitosti, ale v podstatě se doplňují. První pomáhá porozumět pozorované realitě a druhý ověřuje validitu tohoto porozumění (Disman, 2002).

Podstatou kvantitativního výzkumu je testování hypotéz. Má díky velkému zkoumanému vzorku poměrně vysokou reliabilitu,<sup>6</sup> nicméně silná standardizace dat vede k silné redukci informace (z důvodu malého počtu kategorií), a tím i k poměrně nízké validitě<sup>7</sup> dat. Je založen na deduktivním principu – na začátku je problém, který je pak přeložen do hypotéz. Tyto hypotézy následně na základě získaných dat verifikujeme či falzifikujeme a výstupem je soubor přijatých nebo zamítnutých hypotéz (Disman, 2002, s. 284–291). V tomto výzkumu hypotézy předem stanoveny nebudou, jelikož jde o smíšený výzkum, kde kvantitativní metoda bude využita pouze pro sběr dat v první fázi výzkumu, dominantní budou metody kvalitativního výzkumu.

*„Kvalitativní výzkum je nenumerické šetření a interpretace sociální reality. Cílem je tu odkrýt význam podkládaný sdělovaným informacím (Disman, 2002, s. 265).“* Jinými slovy, cílem kvalitativního výzkumu je porozumět lidem v sociálních situacích. Studuje subjektivní kategorie, a potom vytváří nové teorie a hypotézy. V tomto výzkumu obvykle získáváme mnoho informací o malém počtu lidí, proto mají jeho závěry nízkou reliabilitu, ale mohou mít naopak vysokou validitu. V kvalitativním výzkumu dochází k redukci dat, o které v podstatě rozhodují respondenti tím, že výzkumníkovi řeknou to, co oni považují

---

<sup>6</sup> Reliabilní měření je takové měření, které nám při opakované aplikaci dává shodné výsledky, pokud se ovšem stav pozorovaného objektu nezměnil (DISMAN, 2002, s 62).

<sup>7</sup> Validní měření je takové měření, které měří skutečně to, co jsme zamýšleli měřit (HENDL, 2005: 46).

za relevantní. Výzkumník v tom pak hledá struktury. Kvalitativní výzkum je založen na induktivním principu – rovnou sbíráme data nebo pozorujeme, potom tato získaná data zkoumáme, hledáme v datech identifikovatelné struktury či pravidelnosti a formulujeme předběžné závěry. Výstupem jsou potom nově formulované hypotézy či dokonce nová teorie (Disman, 2002, s. 284–291).

Smíšený výzkum je jednoduše výzkum, který v sobě kombinuje kvantitativní a kvalitativní výzkum. Mnozí akademici ho vedle kvantitativního a kvalitativního výzkumu vnímají jako třetí stěžejní výzkumné paradigma (Johnson, Onwuegbuzie & Turner, 2007). Nekombinuje pouze základní principy, ale mísí i jednotlivé výzkumné metody a tvoří mezi nimi kompromisy. Creswell ve svém díle uvádí rozšířenou definici smíšeného výzkumu, kterou ve své práci v šesti bodech popisují Johnson, Onwuegbuzie a Turner (2007):

- Obsahuje sběr jak kvantitativních (uzavřených), tak kvalitativních (otevřených) dat v reakci na výzkumné otázky a hypotézy.
- Obsahuje také analýzu dat v obou formách.
- Postup pro sběr dat a jejich analýzu musí být prováděn přísně (přiměřená konstrukce vzorku, dostatečné zdroje informací, kroky datové analýzy a podobně).
- Dvě formy dat jsou integrovány do designu výzkumu skrz slučování, spojování či zasazování dat.
- Tyto postupy jsou začleněny do jiného smíšeného výzkumu, který také obsahuje načasování sběru dat (souběžný či sekvenční sběr dat) stejně tak jako důraz (rovný nebo nerovný) na jednu či druhou databázi.

Tyto postupy mohou také reflektovat zkušenost s filozofickým pohledem na svět nebo s nějakou teorií.

Ne celá akademická sféra smíšený výzkum uznává. Někteří výzkumníci ještě dnes vystupují proti smíšenému výzkumu a obvykle uvádí jeden ze dvou (a někdy i oba) argumenty, proč to není správné. Tím prvním je gnozeologická pozice, tedy přesvědčení, že oba základní typy výzkumu představují neslučitelné názory na to, jak by měla být zkoumána sociální realita. Druhým je teorie, že kvantitativní a kvalitativní výzkum jsou separátními paradigmaty<sup>8</sup> a nejsou vzájemně kompatibilní (Bryman, 2012, s. 628–630).

---

<sup>8</sup> Paradigma je soubor myšlenek či přesvědčení, které výzkumníky v určitém směru ovlivňuje v tom, co by mělo být zkoumáno, jak by měl být výzkum proveden a jak by měly být výsledky tohoto výzkumu interpretovány (BRYMAN, 1998: 4).

Nová metodologie začala vznikat na přelomu 80. a 90. let minulého století v různých oborech, například ve sféře vzdělání, managementu, sociologie nebo v medicíně. Prošla několika stádii vývoje, kdy se nejprve formovala, poté prošla stádiem filozofických debat, procesním vývojem a nedávno pak reflektivní pozicí zahrnující kontroverze a debaty. V poslední fázi se smíšený výzkum rozšířil do různých disciplín a do mnoha zemí ve světě (Creswell, 2013).

V novodobém výzkumu tedy vůči smíšenému výzkumu převládá spíše pozitivní přístup. Výzkumníci věří, že každý typ sběru dat má své limity a silné stránky a když zkombinujeme zmiňované silné stránky, překonáme jejich limity a dosáhneme silnějšího pochopení výzkumného problému nebo výzkumné otázky (Creswell, 2013). Čistě kvalitativní metody jako rozhovory nebo zúčastněné pozorování jsou užitečné pro získání hloubkového pohledu na uživatelskou zkušenost, ale na druhou stranu se mohou stát obětí výzkumníkovy zaujetí a často selhávají v zachycení materiálního kontextu užití. Ačkoliv techniky sběru a analýzy velkého množství dat, dotazníků a jiných kvantitativních metod umožňují interpretaci v širokém měřítku, selhávají v zachycení „člověka v datech“ a mají sklon k zaměřování se pouze na samotné zdroje dat (Dubois, Ford, 2015).

Přístup smíšeného výzkumu spočívá ve zvažování více úhlů pohledu, perspektiv, pozic a stanovisek. Vždy přitom zahrnuje pohledy jak kvantitativních, tak kvalitativních studií. Vznikl triangulací metod a napomáhá k přesnější verifikaci a nezaujaté interpretaci výsledků (Johnson, Onwuegbuzie, Turner, 2007). Rossman a Wilson (1985) popsali tři důvody, proč kombinovat kvalitativní a kvantitativní metody výzkumu. Prvním je vzájemné potvrzení skrz triangulaci. Druhým možnost rozšířit analýzu a získat tak bohatší data. Třetí je iniciace nových způsobů myšlení tím, že věnujeme pozornost paradoxům, které vyplývají ze dvou zdrojů dat.

Tento výzkum pracuje s metodologickým rámcem smíšeného výzkumu, který je „natively digital“, to znamená, že nebyl přizpůsobený digitálnímu prostředí, ale přímo v něm vznikl. Caliendo a Gandini (2017) ve svém návodu pro online výzkumy navrhuje třístupňovou strategii: 1. „follow the thing“, 2. „follow the medium“ a 3. „follow the natives“. Nejprve se tedy identifikuje fenomén, jehož chování výzkumník dále sleduje v online prostředí, a nakonec pozoruje interakce v konkrétních sociálních a kulturních uskupeních zúčastněných aktérů, resp. praktiky, které jim pomáhají vytvářet vlastní sociální řád věcí. Od kvantifikace objektu se tedy postupuje ke kvalitativní interpretaci fenoménu.

Ve smíšeném výzkumu existují dvě kritéria, podle kterých se výzkumník musí rozhodnout před tím, než započne výzkum. Jedná se o rozhodnutí o prioritě a rozhodnutí o sekvenci. U prvního se ptáme, zdali jsou pro náš výzkum důležitější kvantitativní (QUAN + qual), či kvalitativní metody (QUAL + quan), nebo jestli mají stejnou váhu (QUAN + QUAL nebo QUAN + QUAN). U druhého se ptáme, v jakém pořadí jednotlivé metody ve výzkumu půjdou. Buď se začíná kvantitativními a pokračuje kvalitativními, nebo naopak. Může se také stát, že jsou užívány zároveň (Bryman, 2012). Tento výzkum je QUAL + quan. Kvalitativní část výzkumu dominuje kvantitativnímu. Kvantitativní sběr log dat skrz mobilní aplikaci pomohl k identifikaci chování účastníků výzkumu a sloužil jako klíčový výchozí bod pro další dvě fáze výzkumu. Nicméně strukturovaný dotazník a skupinový rozhovor s účastníky poté pomohl tvrdá data ověřit, upřesnit a prohloubit. Bez těchto dvou fází by výsledky pravděpodobně nebyly interpretovány objektivně a nemohl by být zcela naplněn cíl práce, který byl z části závislý pouze na výsledcích kvalitativního sběru dat.

Možností kombinování kvantitativních a kvalitativních metod výzkumu popsal Bryman (2006) celkem osmnáct. Tato práce kombinuje metody za účelem lepší explanace výzkumného problému. Jedna metoda má napomoci k vysvětlení závěrů vzešlých z použití metody druhé.

Následující kapitoly se budou blíže věnovat konkrétním metodám, které byly použity v daném výzkumu, a popíší také účastníky, kteří se k tomuto výzkumu přihlásili.

### **2.1.2 Výběr participantů**

Účastníci pro tuto práci byli vybráni i vzhledem ke značným technologickým a etickým limitacím (více v kap. 2.2.5.) účelově. Účelový výběr participantů *„je založen pouze na úsudku výzkumníka o tom, co by mělo být pozorováno a o tom, co je možné pozorovat (Disman, 2002, s. 112).“* Závěry získané zkoumáním takto vybraných participantů nikdy nebude možné zobecnit na celou populaci, někdy nemusí být dokonce platné mimo zkoumaný výběr účastníků a povinností výzkumníka je tento fakt otevřeně přiznat. Nicméně zjištěné souvislosti a fakta mohou být někdy tak silné, že by se dalo předpokládat, že pravděpodobně budou platit i pro jiné podobné populace. Dokázat to ale může pouze opakovaný výzkum, který bude pracovat s participanty z dalších populací (Disman, 2002).

Participanty v tomto výzkumu je pět studentů Akademického gymnázia ve Štěpánské ulici v Praze. Jedná se o plnoleté jedince, tři muže a dvě ženy, kteří vlastní chytrý mobilní telefon. Jak již bylo zmíněno v úvodu této práce, původně byli účastníci vybráni mezi mladistvými do osmnácti let, později ale bylo v přímé komunikaci s vedoucím projektu Device Analyzer na Univerzitě v Cambridgi Alastaiem Beresfordem zjištěno, že aplikace podle etického kodexu univerzity nesmí sbírat data od jedinců mladších osmnácti let. Tato podmínka není uvedena na oficiálních stránkách ani v informacích k aplikaci na platformě Google Play. Poprvé je možné se s touto překážkou setkat až po nainstalování a aktivaci aplikace, kdy se zobrazí pop-up okno s upozorněním na věkovou hranici.

Původní zamýšlená věková hranice pro tuto práci tedy musela být posunuta výše, skupina účastníků musela být vybrána znovu. Pouze jedna účastnice z původní skupiny byla plnoletá. Za následek to mělo i změnu názvu práce, kde slovo „mladistvých“ bylo nahrazeno slovem „mladých“. Výsledky výzkumu tato změna nijak negativně neovlivnila. Důležitým prvkem pro tuto práci je sebereflexe, jelikož je na ni založena druhá a třetí fáze výzkumu, kdy pomocí kvalitativních metod byly probírány a vysvětlovány výsledky fáze první.

Důležité je také zmínit, že všichni členové vzorku vlastní chytrý telefon s operačním systémem Android, který je bezpodmínečně nutný pro sběr dat prostřednictvím aplikace Device Analyzer, která byla pro tento výzkum vybrána. Pro představu – zhruba tři z patnácti lidí v jedné třídě mají telefon s tímto operačním systémem. Převážná většina již dnes vlastní mobilní telefony značky Apple, které fungují na operačním systému iOS. Tento fakt ovlivnil i finální počet účastníků. V tabulce níže jsou uvedeny shrnující informace o účastnících výzkumu v rozsahu, a také jejich fiktivní jména, která neodhalí jejich identitu.

	<b>fiktivní jméno</b>	<b>pohlaví</b>	<b>rok narození</b>	<b>zájmy</b>
Uživatel 1 (U1)	Patrik	muž	1999	nebylo zjištěno
Uživatel 2 (U2)	Anežka	žena	1999	skauting, sport
Uživatel 3 (U3)	Erik	muž	1998	programování, fotbal
Uživatel 4 (U4)	Robert	muž	1998	hudba, tvorba grafiky
Uživatel 5 (U5)	Jana	žena	1999	veterinářství

Tabulka 1: Přehled účastníků výzkumu. Zdroj: autorka

Účastníci jsou ve věku devatenácti či dvaceti let a jejich zájmy jsou velmi odlišné. Pouze u jednoho účastníka nebyly vzhledem k jeho introvertní povaze žádné výrazně převažující zájmy zjištěny.

Nyní se dostáváme k první fázi výzkumu, ke kvantitativní metodě sběru dat prostřednictvím aplikace Device Analyzer.

### 2.1.3 První fáze: Sběr log dat skrz Device Analyzer

První fáze spočívala ve dvoutýdenním sběru log dat od účastníků studie o používání chytrého mobilního zařízení skrz aplikaci Device Analyzer. Jak už bylo zmíněno výše, aplikace Device Analyzer byla vyvinuta na Univerzitě v Cambridgi a je zdarma dostupná v internetovém obchodu s aplikacemi Google Play. Jejím cílem je sbírat uživatelské statistiky na pozadí, zatímco uživatel používá svůj mobilní telefon. Snahou bylo zredukovat risk porušení ochrany soukromí, a proto jsou nasbíraná data zbavována osobních identifikačních informací. Cílem je ale zároveň zachovat informace užitečné pro výzkum. Nahraná data jsou pravidelně ukládána na server cambridgeské univerzity, kde jsou agregována s daty všech uživatelů, kteří mají nebo někdy měli aplikaci v telefonu nainstalovanou. Z tendencí, které se objeví, jsou pak vyvozovány závěry.

Univerzita tedy využívá aplikace dlouhodobě pro své výzkumné účely, ale poskytuje možnost i jiným výzkumníkům ze světa ji využívat. Skrz Device Analyzer už byla sesbírána data z více než třiceti tisíc mobilních telefonů s operačním systémem Android. Pokud k tomu účastníci výzkumu dají souhlas, zakladatelé aplikace budou sdílet



jejich data s více než šedesáti partnerskými výzkumnými laboratořemi (University Of Cambridge, 2018).

Prostřednictvím Device Analyzer je možné získat data dvěma způsoby. Jednou možností je ještě před zahájením sběru dat získat od zástupců aplikace licenční ujednání a nechat ho podepsat osobou oprávněnou vystupovat za instituci, pod jejíž záštitou bude výzkum prováděn. Poté výzkumník dostane speciální kódy, pod kterými budou jeho účastníci evidováni. Tyto kódy je nutné předat účastníkům výzkumu, aby je při aktivaci aplikace na svých mobilních telefonech vložili do nastavení. Až bude doba sběru dat ukončena, stačí informovat kontaktní osobu zastupující aplikaci a data budou výzkumníkovi zaslána.

Druhou možností je začít data sbírat bez podepsané licence. Po ukončení sběru dat je pouze nutné poprosit účastníky výzkumu, aby se přímo v aplikaci zaregistrovali, poté se pod stejnými přihlašovacími údaji přihlásili na stránkách Device Analyzeru, data si stáhli a poslali je výzkumníkovi. V tom případě není nutné uzavírat licenční ujednání s vývojáři aplikace. V každém případě je ale výzkumník požádán o propojení s vedoucím své práce za účelem potvrzení dodržení všech etických a legálních norem země, ve které se výzkum provádí, či instituce, pod jejíž záštitou výzkum vzniká.

Kromě Device Analyzeru byla v úzkém výběru pro tuto práci také aplikace Aware (University Of Cambridge, 2018). Tato aplikace je založena na finské Univerzitě v Oulu a je hned na první pohled uživatelsky příjemnější než Device Analyzer. Poskytuje na svých webových stránkách dostatek informací a návodů pro zvědavce, výzkumníky i vývojáře. Jediným etickým opatřením, které aplikují, je vyloučení informací typu telefonního čísla či kontaktních údajů. Aplikace není věkově omezena, etické otázky s tím spojené jsou tedy na výzkumníkově odpovědnosti. Pomocí velkého množství modulů je možné si navolit, která data je vhodné pro výzkum sbírat. Díky modulům lze získat přístup k tak citlivým informacím, jako jsou například SMS zprávy.

Velkou výhodou oproti prvotně zvolené aplikaci je funkčnost aplikace i na operačních systémech iOS a OSX používané u Apple zařízení. Nabídka ale není tak propracovaná jako u Androidu, protože iOS API (Mulesoft, 2018) není z bezpečnostních důvodů natolik otevřená. Nejistíme tedy pro tento výzkum zásadní informace, např. které aplikace uživatel v daném období používal, časovou délku užívání a její frekvenci. Testování podlehl Aware i pro operační systém Android, nicméně díky nahlédnutí do aplikací aktivních na pozadí a srovnání s výslednými daty bylo zjištěno, že ani v tomto

systému daná data nesbírání, i když to vybraný modul zdánlivě má umožňovat. Z tohoto důvodu byla přesto pro daný výzkum zvolena aplikace Device Analyzer. I na základě zkušeností jiných výzkumníků (Reuver, Nikou, Bouwman, 2016) bylo jisté, že potřebná data pro výzkum budou získána.

Po čtrnáctidenním úseku sběru dat od účastníků tohoto výzkumu skrz aplikaci Device Analyzer tedy byla data zanalyzována pomocí vizualizací závislostí vybraných proměnných (více v kap. 2.2). Účelem této práce není zkoumat každodenní rituály jednotlivých účastníků výzkumu, ale najít směry společné všem členům vzorku. Veškeré údaje jsou proto anonymní. Data a závěry budou zobecněny již v první fázi výzkumu, sami účastníci ve druhé fázi výzkumu odpovídají na obecné, všem společné otázky a ve třetí fázi jsme také diskutovali pouze o zprůměrovaných výsledcích první a druhé fáze výzkumu.

V následující podkapitole budou představeny vybrané proměnné, které byly přes aplikaci Device Analyzer v první fázi sledovány a díky kterým bylo možné vytvořit algoritmus, jehož napsání umožnilo filtraci, organizaci a následnou analýzu sesbíraných dat.

### **2.1.3.1 Analýza log dat**

Tvůrci aplikace Device Analyzer poskytují na svých webových stránkách návod (University Of Cambridge, 2018) ke složkám dat, které je možné díky aplikaci získat. Návod spočívá v definici takzvaných data keys, tedy datových klíčů nebo také proměnných, podle nichž se výzkumník rozhoduje, zdali jsou to data, které k výzkumu potřebuje analyzovat, či ne. Těchto datových klíčů, z nichž každý definuje nějakou akci v zařízení, je v aplikaci téměř čtyřicet a téměř každý z nich má ještě několik podkategorií například podle stavu dané akce. Lze zjistit takové detaily jako například aktivaci letového režimu, bluetooth, stav paměťové karty či napájení.

Před započítím výzkumu si tedy výzkumník nemůže vybrat, které data sety ho zajímají, ale po ukončení výzkumu musí napsat algoritmus, v němž si na základě definic datových proměnných vybere ty, které mu pomohou k zodpovězení hypotéz či výzkumných otázek jeho práce.

Pro tuto práci bylo vybráno šest data klíčů – app, phone, screen, sms, time a wifi. Klíč „app“ poskytuje informace o právě probíhajících procesech včetně nainstalovaných aplikací v mobilním telefonu. Dokážeme zjistit, kdy uživatel provedl aktualizaci aplikací

nebo kdy nechal svá data z aplikace vymazat. Pro tento výzkum bylo ale stěžejní získat data o tom, jaké aplikace během čtrnácti dnů, kdy měl Device Analyzer uživatel nainstalovaný, používal. Dále pak zjistit průměrnou délku a frekvenci používání jedné aplikace. Za tímto účelem byly v rámci klíče „app“ zvoleny více specifické klíče, konkrétně „name“, „start“ a „end“, díky kterým bylo pak možné získat potřebná čísla pro naplnění cílů zmíněných výše.

Dalším zvoleným klíčem byl „phone“, klíč, který obsahuje informace o stavu telefonního subsystému, tedy o připojení roamingu, využívání sítě konkrétního telefonního operátora, signálu, sim kartě, ale i příchozích a odchozích hovorech. Příchozí hovory jsou zakódovány pod klíčem „ringing“, odchozí pod klíčem „calling“. Aplikace neumožňuje odposlech hovorů, sbírá pouze data o tom, kdy v zařízení uživatele telefonní hovor, ať už uživatel volal sám, nebo volal někdo jemu. Díky stanovení období sběru dat pak bylo možné spočítat, kolikrát v daném období hovory proběhly. Délku jednotlivých hovorů nebylo možné zjistit a nebylo to ani účelem tohoto výzkumu.

Mezi absolutně stěžejní klíče se zařadil „screen“, resp. jeho subkategorie „power“. Jde o datový set, který umožňuje sledovat informace ohledně stavu obrazovky, tedy je-li zapnuta, nebo vypnuta. Díky tomuto klíči bylo možné po sečtení délek mezi jednotlivým rozsvícením a zhasnutím obrazovky spočítat, kolik času uživatel denně tráví na svém chytrém telefonu. Přestože existuje proměnná „time“, nedokáže rozlišit, zdali byl uživatel na mobilu zrovna aktivní, či ne, ukazuje pouze data o místním čase. Proto je nutné pracovat s oběma klíči a párovat jejich výsledky.

Podle datového klíče „sms“ jsou sbírána data o příchozích a odchozích textových zprávách či množství zpráv ve schránce. Jednotkou tohoto data setu je primárně telefonní číslo odesílatele či příjemce. Tato data ale v práci zpracovávána nebyla, jelikož nejsou pro výzkum podstatná a s ohledem na etickou stránku není vhodné s nimi pracovat. V této kategorii se tedy pracovalo s klíči „received“ a „sent“, díky kterým bylo možné zjistit, kolik zpráv bylo v daném období posláno a kolik přijato.

Poslední proměnnou, která dávala smysl pro daný výzkum, je klíč definovaný jako „wifi“, jenž poskytuje informace ohledně momentálně viditelných sítí Wi-Fi. Díky tomu bylo možné se blíže podívat na to, nakolik je Wi-Fi připojení pro participanty výzkumu stěžejní.

Sesbíraná data jsou od uživatele stažena jako komprimovaný soubor gzip, který je potřeba rozbalit. Po rozbalení každý soubor obsahuje další komprimované soubory – log

data, která je opět nutné rozbalit a ideálně ponechat v adresáři u příslušného uživatele. Konečná data jsou v souborech ve formátu csv.

Přesný postup zpracování a normalizace dat je sepsán v algoritmu.<sup>9</sup> Import dat do databáze proběhl skrze programovací jazyk PHP, framework Symfony4 a nadstavbu Doctrine, určenou pro práci s databází v PHP.

Po zanalyzování log dat, která byla v první fázi výzkumu sbírána, bude v následujících kapitolách popsána metodologie zvolená pro druhou a třetí fázi výzkumu.

#### **2.1.4 Druhá fáze: Strukturovaný dotazník**

Zatímco první fáze spadá svou podstatou do kvantitativního výzkumu, druhá a třetí fáze této studie patří už spíše do kvalitativního výzkumu. Ve druhé fázi jsou účastníkům výzkumu zaslány strukturované dotazníky, což je metoda sběru dat na pomezí kvantitativního a kvalitativního výzkumu, jelikož se v něm mohou vyskytnout otevřené otázky, sic ve velmi malém množství. Poslední fáze studie už je pak vzhledem k formě skupinového rozhovoru čistě kvalitativní metodou. Každá z těchto dvou zvolených metod má svůj přesně daný účel. Cílem druhé fáze bylo ověření vlastního vnímání intenzity využívání chytrých telefonů vůči nasbíraným log datům na stejném vzorku účastníků jako v té první. Ve strukturovaném online dotazníku bylo účastníkům první fáze položeno devatenáct otázek, které měly zmapovat jejich subjektivní pohled na to, jak používají svůj chytrý telefon. Na otázky měli účastníci odpovídat upřímně dle svého pocitu. Rolí strukturovaného dotazníku v této práci je tedy prověřit míru sebereflexe účastníků výzkumu.

Bryman (2012) popisuje tři základní pravidla tvorby takového dotazníku. Podle něj musí mít:

Co nejméně otevřených otázek, jelikož na uzavřené otázky je lehčí odpovídat.

- Jednoduchou posloupnost otázek (design dotazníku) za účelem minimalizace rizika, že respondent neprojde správně filtrovacími otázkami a nedopatřením nějakou vynechá.
- Umírněný počet otázek za účelem minimalizace rizika takzvaného „vysílení respondenta“.

---

<sup>9</sup> Příloha č. 12

Dotazník obsahoval celkem devatenáct otázek a byl rozdělen do čtyř částí. První byl zkrácený souhlas o zpracování osobních údajů, velmi podobný tomu, který účastníci podepisovali před začátkem sběru dat, tento se ale netýkal celého výzkumu se všemi třemi fázemi, ale pouze druhé. Měl sloužit spíše jako připomenutí, že data budou v diplomové práci zpracována anonymně a kdykoliv je mohou na základě požadavku respondentů smazat. Druhá část, pojmenovaná Aplikace a komunikace, měla za cíl zjistit, jak vnímají účastníci výzkumu vlastní frekvenci používání vybraných aplikací či kategorií aplikací. Vyskytovaly se zde předdefinované otázky jako např. „Které dvě aplikace používáš nejčastěji?“ nebo „Jak často používáš Instagram?“ Ve třetí části dotazníku měli respondenti odpovídat na otázky spjaté s množstvím času stráveným na svých mobilních zařízeních. Poslední část o třech otázkách se doptává na osobní údaje za účelem zařazení jednotlivých uživatelů k datům z Device Analyzeru.

Mezi výhody strukturovaného dotazníku patří méně nákladná a rychlejší administrace či absence vlivů a nátlaků toho, kdo by byl vedl rozhovor. Respondenti navíc mohou vyplňovat, jak dlouho a kdy chtějí. Nevýhodami se na druhou stranu jeví absence možnosti respondentovi v daný moment s nějakou otázkou pomoci, pokud si s ní neví rady, nebo se naopak doptat v případě otevřených otázek, které se u respondentů netěší velké oblibě, a proto jsou často odbyté. Důležité je také technicky zajistit, aby respondent nemohl vidět celý dotazník hned na začátku. Mohl by pak zvolit nesprávné pořadí vyplňování otázek a délka dotazníku by ho případně mohla také odradit (Bryman, 2012, s. 233–4).

Ve chvíli, kdy budou zpracovány závěry z prvních dvou fází, zbývá třetí, neméně důležitá část výzkumu – skupinový rozhovor s účastníky studie. Rolí tohoto rozhovoru je porovnat tvrdá data s výsledky dotazníku a prodiskutovat s účastníky jakékoliv výchyly obou závěrů. Rozhovor může mít v určitém ohledu diskuzní charakter, cílem je zjistit co nejvíce sociálního kontextu k pozici chytrých mobilních telefonů v každodenním režimu mladých lidí v České republice. Záměrem je mluvit o fenoménech spojených s používáním chytrých telefonů a popsanych v teoretické části této práce.

Veškeré údaje získané v průběhu výzkumu jsou anonymní a data jsou zprůměrovaná a zobecněná. Proto je rozhovor skupinový. Cílem není analyzovat každého účastníka zvlášť, ale definovat tendence, které jejich data vykazují. Pro co nejlepší porozumění těmto tendencím a odhalení možných slabých míst v datech byla zvolena metodika „trace interview“, která je založena na rozhovorech s lidmi, kteří byli vědomě

za výzkumným účelem po určitou dobu digitálně sledování. Jelikož jde o poměrně novou a zatím ne tak frekventovaně používanou metodu, následujících několik stran bude věnováno teorii této metody, kterou otestovaly a do souhrnného článku v *Journal of Communication* sepsaly akademičky Dubois a Ford z Univerzity v Oxfordu (2015).

Trace rozhovory jsou kombinací kvantitativního a kvalitativního přístupu a jsou definovány jako aktérsky zaměřená metoda, která uplatňuje diskuzi nad vizualizacemi uživatelských digitálních stop během rozhovoru. Trace rozhovory jsou užitečné pro posílení schopnosti vybavit si některé detaily, validaci výsledků ze sledování uživatele, adresování problémů s propojením dat nebo reakci na etické obavy, které v otevřené digitální době sílí. Umožňuje výzkumníkům kreativně odpovídat na otázky týkající se jeho výzkumu.

U této metody je nutné si pamatovat, že trace data<sup>10</sup> jsou interpretována tím, kdo je analyzuje, proto interpretace nemusí být neutrální. Pokud je výzkumník s ohledem na tento fakt obezřetný, trace data mu umožňují generovat nové vhledy na danou problematiku. Pomáhají mu porozumět aktérům v určitém systému a poskytují detaily ohledně toho, co konkrétní lidé dělají a s kým interagují. Trace data nabízí schopnost potvrzovat dřívější jednání, a tak pomáhají čelit nepřesným vzpomínkám a vlastní zaujatosti. Trace data zároveň podporují triangulaci dat a zvyšují tak jejich validitu. Výzkumník nemusí spoléhat pouze na výpovědi respondentů a vlastní interpretaci těchto výpovědí, ale může vzít v potaz také digitální stopy, které po sobě respondent zanechal, a získat tak kontext. Geertz takto zpracovaná data v roce 1973 nazval „thick description“ a Wang v roce 2013 „thick data“.

Rozhovor tohoto typu zahrnuje sběr, vizualizaci digitálních stop uživatelů a diskuzi o nich. Tento proces umožňuje zapojeným interpretovat data poskytnutím detailnějšího kontextu a vodítek k jejich motivaci provádět některé činnosti ukázané v datech. Neméně užitečné je to také pro poukazování na nedostatek dat nebo jejich nepřesnost. Během rozhovoru je účastník požádán o prohlédnutí a poté okomentování vizualizací. Pomocníkem při interpretaci jsou otázky na to, zdali jsou daná data překvapující, nebo prosba o vysvětlení konkrétních výchylek. Účastník tak může přispět k velmi významným pohledům na data či do nich může vnést úplně nové informace. Díky respondentovým komentářům získá výzkumník důležitý kontextuální význam k nasbíraným datům, a to může do jisté míry zvýšit schopnost výzkumníka datům lépe porozumět.

Jak už bylo naznačeno výše, proces trace interview se skládá ze tří kroků: výběru problematiky, vizualizací a samotného rozhovoru. Zatímco výběr tématu může mít jakékoliv důvody, vizualizace zde mají jasnou roli. Pomáhají zpovídaným rozproudit paměť a zaměřit se na konkrétní příklad, který jim pomůže zamyslet se nad svým jednáním a reflektovat ho. Vizualní znázornění dat je často uživatelům mnohem přístupnější a snadnější v navigaci než jednoduché tabulky či seznamy, poskytují rychlý souhrnný přehled velkého množství dat a informací. Pro sběr a vizualizaci dat činnosti uživatelů na sociálních sítích existují volně dostupné programy jako NameGenWeb nebo Netlytic. Jelikož sledování komunikace na sociálních sítích není předmětem této práce, byly použity více rozšířené způsoby vizualizace dat, především názorné grafy závislostí jednotlivých proměnných.

### **2.1.5 Třetí fáze: Skupinový rozhovor**

Poslední fáze výzkumu byla založena na skupinovém rozhovoru s účastníky studie, kteří absolvovali obě předcházející fáze výzkumu. Kromě diskuze o výsledcích prvních dvou fází pro poskytnutí širšího kontextu k tvrdým a dotazníkovým datům byly položeny doplňující otázky související s nadměrným používáním chytrých telefonů u mladých. V rámci rozhovoru byl proveden rychlý test prověřující, zdali je člověk na mobilním telefonu závislý.

V této práci byla zvolena metoda face-to-face rozhovorů. Jelikož byla data posbíraná skrz Device Analyzer zobrazena, není nezbytně nutné provádět rozhovory jednotlivě s každým účastníkem výzkumu zvlášť. Zvolena byla tedy cesta jednoho skupinového rozhovoru, který přinesl velmi zajímavý vhled do zkoumané problematiky (Dubois, Ford, 2015).

Dubois a Ford v tomtéž článku shrnují čtyři výhody, které vedení trace rozhovorů na základě vizualizací dat přináší:

- Schopnost vybavit si kontext svého jednání a pochopení uživatelského rozhodovacího procesu.
- Validaci výsledků z dat získaných sledováním digitální stopy uživatelů.
- Nový vhled do problematiky díky vysvětlení daných digitálních stop od uživatele.

---

<sup>10</sup> V případě této práce jde o log data z mobilních zařízení účastníků výzkumu.

- Řešení etických problémů spojených s užíváním osobních dat bez vědomí či zapojení uživatelů.

Díky rozvorům s lidmi, jejichž data byla pro výzkumné účely uchována, se výzkumník může doptat na chybějící data či anomálie. Může tak zlepšit kvalitu a užitečnost svých dat a přijít během rozhovorů na nové zajímavé úhly pohledu.

Přestože bylo výše vyjmenováno několik plusů trace rozhovorů, existují také dvě nevýhody či výzvy, kterým výzkumník musí při aplikování této metody čelit. Tou první je fakt, že vizualizace, ačkoliv jsou názornější než tabulky, jsou stále abstraktními grafickými znázorněními nějakého chování a pro některé účastníky může být těžké se v nich orientovat. Orientace ve vizualizacích vyžaduje určitou úroveň digitální gramotnosti, která nemusí být shodná pro všechny věkové, socioekonomické skupiny či lidi s různým stupněm vzdělání. Pro některé účastníky, kteří se s vizualizacemi setkali poprvé, mohou být hůře pochopitelné.

Druhou výzvou pro výzkumníka je zaujatost. Vizualizace jsou uměle sestavené člověkem. Data už nejsou tvrdá, znázornění není zbaveno předsudků a výzkumník během jejich tvorby dělá různá analytická či redakční rozhodnutí. Ten, kdo provádí výzkum, si musí být neustále vědom možných následků svých rozhodnutí a jeho povinností je kontinuálně reflektovat svou roli v procesu interpretace dat. Aby získal odpovědi na své otázky, musí přemýšlet také o tom, v jakou chvíli by měl vizualizace ukázat. Vedení trace rozhovorů vyžaduje vysokou úroveň technických dovedností, schopnost včasné reakce na výzvy spojené s kombinováním datových a kvalitativních přístupů k vedení rozhovorů (Dubois, Ford, 2015).

### **2.1.6 Zobrazování, analýza a interpretace dat**

Pro analýzu log dat získaných v první fázi výzkumu a integraci výsledků byly vytvořeny tabulkové přehledy relevantních proměnných, které teprve potom byly přetvořeny do názornějších vizualizací, například diagramů či grafů. Hlavní metodou užitou při analýze bylo takzvané poznámkování, které popisuje Hendl (2005) ve své publikaci *Kvalitativní výzkum*. Standardně se využívá v zakotvené teorii.

Metoda spočívá v zapisování poznámek a komentářů v průběhu analýzy dat. Vznikají tak průběžně úvahy, které ve finále napomohou ke vzniku teorie. Hendl (2005) rozlišuje deset typů poznámek:



1. Přípravné poznámky.
2. Poznámky o počáteční orientaci v situaci.
3. Poznámky zachycující inspiraci; poznámky na začátku setkání s novým jevem.
4. Poznámky o nových kategoriích; poznámky o „objevech“.
5. Poznámky, které od sebe odlišují dvě nebo více kategorií.
6. Poznámky, které rozšiřují implikace užitého konceptu.
7. Shrnující poznámky, které uvádějí témata a kategorie do diskuze.
8. Integrativní poznámky pro propojování jednotlivých myšlenek a nápadů z poznámek.
9. Metodické poznámky.
10. Poznámky o poznámkách.

Jak uvádí Hendl (2005, s. 257), „v průběhu výzkumu se poznámky stále vyvíjejí. Má docházet k jejich integraci v rámci určitých okruhů. Podle toho, jak výzkumník soustřeďuje svůj pohled na různá témata, se poznámky rozčleňují do poznámkových řad. Výzkumník se často věnuje jednomu tématu delší dobu, než přejde k jinému, a tak vzniká sekvence poznámek. Sekvence poznámek zahrnuje několik poznámek, které se vyznačují intenzitou a kumulativním příspěvkem ke znalosti ohraničeného tématu.“

Začít psát poznámky je nutné hned od začátku sběru dat a končí se až dopsáním studie. Poznámku si výzkumník musí zapsat pokaždé, kdy pocítí potřebu si uchovat určitou myšlenku. Platí pravidlo – co myšlenka, to samostatná poznámka. Pro přehlednost a posuzování vývoje úvah se poznámky opatřují datem. Snahou výzkumníka by mělo být poznámky tematicky třídit. Své poznámky je možné odkazovat k jiným poznámkám a myslet přitom na příčinné vztahy mezi nimi, rozdílnosti a podobnosti. Ve chvíli, kdy výzkumníka už žádné další myšlenky nenapadají, pravděpodobně došlo k teoretickému naplnění, saturaci. Tento stav je také potřeba zapsat do poznámky s příslušným datem.

V následující kapitole budou popsána veškerá omezení, se kterými se může výzkumník potýkat při práci s aplikací Device Analyzer, budou také vyřešeny etické a legální otázky spjaté se sběrem osobních a citlivých dat od účastníků výzkumu.

### 2.1.7 Limity výzkumu, etické a legální otázky

Prvním a poměrně zásadním omezením, pokud o něm není výzkumník informován předem, je věkové omezení aplikace Device Analyzer. Ta umožňuje podle etického kodexu Univerzity v Oxfordu sbírat data pouze od jedinců starších osmnácti let. O této okolnosti tvůrci aplikace veřejnost neinformují. Není tedy možné tuto aplikaci využít pro výzkum v mladší populaci.

Omezením může být i relativně velká homogenita participantů, kteří jsou všichni současnými či bývalými studenty Akademického gymnázia v Praze. Tento fakt může, ale také nemusí ovlivnit výsledná data. Různorodost participantů může být předmětem navazující studie na toto téma.

Mezi klíčová technologická omezení patří funkčnost aplikace pouze na mobilních telefonech s operačním systémem Android, nutnost mít dostatečně volnou paměť RAM a aplikaci po dobu sběru dat neustále zapnutou na pozadí telefonu, což je potřeba účastníkům výzkumu připomínat. Mezi poslední limitace, které ovlivňují daný výzkum, patří nutná plnoletost uživatelů a také výsledná data bez identifikačních prvků, což sice preventivně chrání uživatele aplikace, nicméně některé výzkumy to může značně omezit. Dodaná data jsou navíc holá, výzkumník dostane od každého účastníka určitý počet souborů ve formátu .csv podle toho, kolik dní probíhal sběr dat.

Pro analýzu dat je nutné mít schopnosti či možnosti naprogramovat si jednoduchou databázi, která usnadní jejich čtení. Algoritmu zvoleném v tomto výzkumu se věnuje kapitola 2.2.1. Mezi nedostatky aplikace Device Analyzer tedy patří formát, ve kterém jsou data dodána, a tudíž poměrně náročná analýza, a také uživatelsky zastaralé samotné prostředí aplikace.

Klíčovými etickými tématy ve výzkumném procesu jsou ochrana dat, formulář o informovaném souhlasu, anonymita a mlčenlivost a jako poslední elektronická komunikace, čímž jsou míněny cloudová uložiska. Všichni účastníci výzkumu ještě před zahájením sběru dat podepsali informovaný souhlas<sup>11</sup> se zpracováním jejich osobních údajů a sběrem dat. Tímto dokumentem se i autorka této práce zavázala k mlčenlivosti ve vztahu k citlivým datům, které by mohly účastníky identifikovat. Účastníci byli informováni o tom, která data budou sbírána a jakým způsobem budou zpracována.

---

<sup>11</sup> Příloha č. 13

Etické principy výzkumu ve společenských vědách se podle Dienera a Crandalla (1978) dělí do čtyř hlavních oblastí, které se v některých případech přirozeně překrývají. Je tedy nutné vyhodnotit, zdali výzkum způsobuje účastníkům jakoukoliv škodu, zdali nechybí informovaný souhlas, zda výzkum příliš nezasahuje do soukromí a jestli účastníky neklame.

Sesbíraná data v této práci byla anonymně uložena z webových stránek Device Analyzeru. Účastníci výzkumu dostali společný, veřejnosti nepřístupný odkaz na online Google Docs dokument, kde byly navrženy neutrální údaje k registraci. Účastníci si v chronologickém pořadí rozebrali jednotlivá přihlašovací jména a hesla, aniž by věděli, kdo je kdo, a hlavně aniž by autorka této práce věděla, kdo se pod těmito údaji ve své mobilní aplikaci registruje. Dostala pouze informaci, že registrace proběhla v pořádku a data si poté mohla od anonymizovaných účastníků sama skrz přihlášení na webových stránkách stáhnout a uložit po dobu ne delší než nutnou k dokončení studie do svého počítače. Dokument s registračními údaji byl z bezpečnostních důvodů smazán.

Etické otázky jsou při analýze digitálních stop obzvláště podstatné. Ve chvíli, kdy třetí strana sleduje chování vzorku v nějakém systému, daní jedinci mají obavy ze ztráty kontroly nad situací (Brynan, 2012). Z tohoto důvodu je nezbytné pracovat s uživatelsky orientovanými metodami a zastávat otevřený zdrojový přístup k etice (Berry, 2004). Uživatelé v dnešní době již nejsou pasivními konzumenty obsahu, ale musí být bráni jako autoři, kteří se na výzkumném procesu podílejí. Bruns (2008) tento jev nazývá „produsage“.

Příkladem správného přístupu mohou být právě trace rozhovory, o kterých byla již řeč v kapitole 2.1.3. Tato metoda významně posouvá tradiční vztah mezi pozorovateli a těmi, kdo je pozorován. Zatímco dříve šlo o dialog mezi výzkumníkem a daty nebo výzkumníkem a účastníkem výzkumu, nové metody podmiňují triangulaci mezi výzkumníkem, účastníkem výzkumu a daty (Dubois, Ford, 2016).

V následujících kapitolách se již tato práce bude věnovat konkrétní analýze a interpretaci výsledků podle stanovených výzkumných otázek čili cílů práce.

## 2.2 Výsledky výzkumu

Předmětem této části bude prezentace výsledků ze tří fází výzkumu. Nejprve budou bodově představena hlavní zjištění a poté budou postupně podrobněji v jednotlivých kapitolách rozebrána.

- Nejvíce používanými aplikacemi byly sociální sítě. Účastníci výzkumu trávili nejvíce času především na sociální síti Facebook, po ní je nejoblíbenější Instagram.
- Chytrý telefon účastníci výzkumu frekventovaně používali k vyhledávání informací, dopravních spojů či pěší navigaci po městě. Sloužili jim tedy jako informační a navigační nástroj.
- Účastníci výzkumu používali své chytré telefony ke nepřetržité komunikaci s rodinou a přáteli. Komunikační aplikace se staly běžnou součástí jejich života.
- Nejvíce času na mobilu trávili účastníci výzkumu ve škole. Přičemž nepoužívali chytrý telefon o přestávkách, nýbrž přímo ve výuce, která pro ně často není zajímavá.
- Participantů kontrolovali svůj chytrý telefon v průměru každých devatenáct minut, celkem jednadsmesátkrát za den. Obvykle kontrolovali čas či příchozí zprávy.
- Účastníci výzkumu používali digitální detox jako způsob samoregulace k prevenci závislosti na chytrých telefonech. Průzkum neodhalil u účastníků výzkumu výrazně projevené znaky závislosti na chytrých telefonech. Jisté projevy ale sami účastníci pociťují, proto se většina z nich snaží od telefonů záměrně odpočívat tím, že si odinstalují některé aplikace nebo telefon jednoduše po určitou dobu nepoužívají.

### 2.2.1 Nejvíce používanými aplikacemi byly sociální sítě

Analýza tvrdých dat získaných z předem nainstalované aplikace v mobilních telefonech účastníků studie se týká, jak už bylo naznačeno výše, několika oblastí – aplikací, hovorů, SMS a obecně času stráveném na mobilním zařízení. Proto i výsledky budou nyní prezentovány postupně podle oblastí zkoumání.

V rámci aplikací bylo zkoumáno, kolikrát denně tu či onu aplikaci účastníci výzkumu zapínají a kolik času na nich denně v průměru stráví. Aplikace lze pro účely přehlednějšího vyhodnocení kategorizovat na aplikace představující sociální sítě

(Facebook, Instagram a další), komunikační aplikace pro instant messaging (Facebook Messenger, Skype, Viber, WhatsApp), navigační aplikace (Google Maps, Seznam Mapy, iDOS) a prohlížeče či vyhledávání (Google Chrome, Google Search Bar, Seznam).

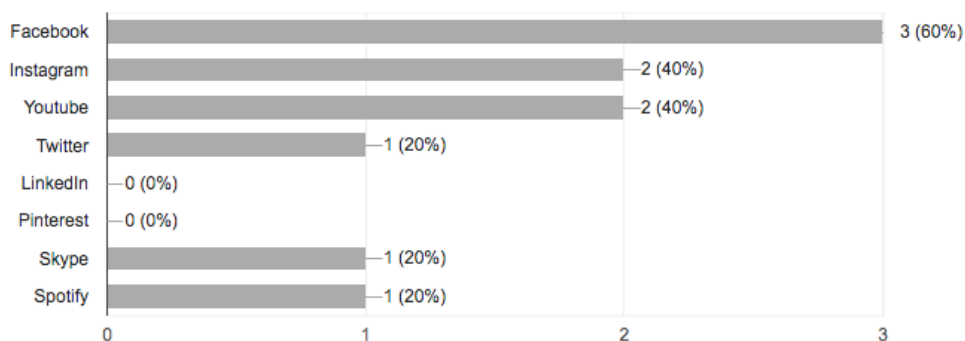
Absolutně nejpoužívanější aplikací se dle výsledků stal Facebook, na který uživatelé přijdou z mobilu v průměru dvakrát až třikrát denně a stráví tam od dvaceti minut do hodiny. Patrik (U1) si vysvětluje dané zjištění takto: „*Na Facebooku najdu všechno, co potřebuju do školy. Máme tam uzavřenou skupinu, kde spolu všechno řešíme a nahráváme si tam podklady.*“

S poměrně velkým odstupem je na druhém místě Instagram, který účastníci otevřeli průměrně jednou až dvakrát denně a zavírali po deseti až patnácti minutách. Ostatní sociální sítě byly zastoupeny v datech získaných od účastníků výzkumu natolik marginálně, že by bylo zavádějící je zde uvádět.

Účastníci v druhé fázi výzkumu naprosto realisticky odhadli, které aplikace skutečně používají ve svém telefonu nejčastěji, a shodli se tak s výsledky z Device Analyzery.

#### Vyber dvě aplikace, které používáš na svém mobilu nejčastěji:

5 responses



Graf 1: Aplikace, které participanti podle svého názoru používají nejčastěji. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

Na prvních třech příčkách byly tedy mezi účastníky výzkumu nejpopulárnější aplikace Facebook, Instagram a Youtube. Facebook přitom otvírali minimálně jednou denně, spíše několikrát za den.

Zajímavý kontext vnesli účastníci v této fázi výzkumu k aplikaci Youtube. Převážně totiž prostřednictvím ní poslouchají hudbu, když se učí, nebo vyhledávají video návody, které jim pomáhají porozumět látce k testu. Až jako poslední zaznělo sledování tvůrců, takzvaných Youtuberů. Aplikace Youtube ale účastníci používají spíše odpoledne či večer po návratu ze školy a dalších mimoškolních aktivit.

Nicméně nezávisle na tom, o kterou sociální síť šlo, se téměř všichni participanti shodli na tom, že jsou spíše pasivními konzumenty mediálních obsahů na svém mobilním telefonu. Vlastní obsah veřejně nesdílí. Jeden z účastníků tvoří obsah na Instagram jménem kavárny, kterou propaguje. Jana (U5) naopak uvedla, že pořizuje spousty obsahu, který pak nikde a nikdy nezveřejní. *„Pouze kupím fotky v galerii telefonu a ven se už nikdy nedostanou. Většinou už se k nim ani nevracím.“*

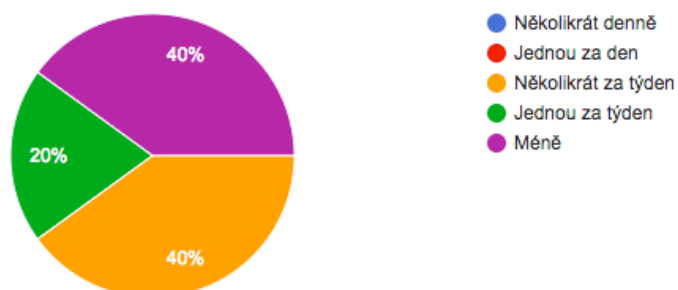
## **2.2.2 Chytrý telefon jako informační a navigační nástroj**

Další téma výzkumu se týkalo vyhledávacích a navigačních aplikací. Navigační aplikace, ať už jsou to mapy, či online jízdní řády, používali účastníci výzkumu v průměru dvakrát denně. Když už aplikaci zapnou, délka používání se u map pohybuje okolo dvanácti minut až půl hodiny, u jízdních řádů pár minut. Tento výsledek je poměrně logický a vypovídá o tom, že uživatel pravděpodobně najde trasu, podle které následně jde či jede do cíle. Ve chvíli, kdy cíle dosáhne, aplikaci vypíná. Z diskuze s účastníky vyšlo najevo, že mobil jako navigaci používají spíš, když se někam přesouvají pěšky. *„Navigaci používám například když hledám nějakou neznámou ulici, kde si mám vyzvednout zásilku z e-shopu, nebo když se ztratím,“* vysvětluje Anežka (U2). V autě navigaci téměř vůbec nepoužívají, protože buď nejezdí, nebo jejich auto navigačním systémem disponuje.

U aplikací s jízdními řády je to naopak – účastníci obvykle nacházeli spoj, který si zapamatovali, a aplikaci hned vzápětí vypínali. Participanti vnímají tento typ aplikací jako velmi komfortní, na zastávce otevírají raději, než kdyby měli dojít k papírovým jízdním řádům zavěšeným na stojanu. Pohodlným prvkem byla pro ně také možnost vyhledat si spoj dopředu, například ještě ze školy, z práce, kroužku nebo po cestě na zastávku.

## Jak často používáš svůj mobil jako navigaci (Google Maps, Seznam Mapy)?

5 responses

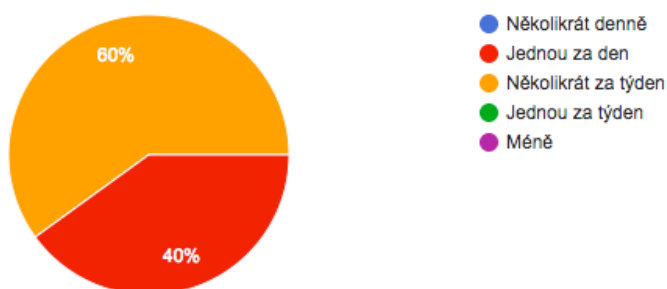


Graf 2: Frekvence používání navigačních aplikací podle účastníků výzkumu. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

Aplikace pro vyhledávání jízdních řádů tedy účastníci nevyužívali natolik aktivně jako sociální sítě, nicméně se stále těšili většímu užitku než klasické navigační aplikace typu Google Maps či Seznam Mapy – 40 % z respondentů některou z nich používalo méně než jednou za týden. Spoj hromadné dopravy hledalo 60 % účastníků výzkumu několikrát za týden, 40 % z nich dokonce jednou za den.

## Jak často používáš aplikaci s jízdními řády?

5 responses



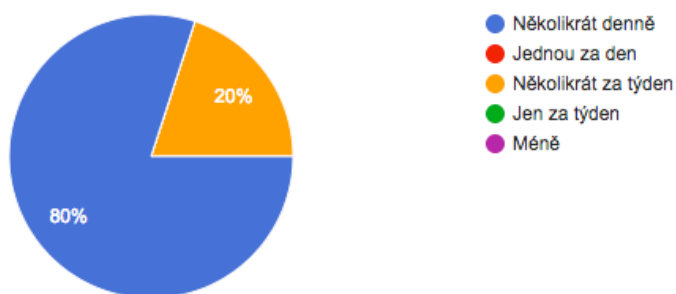
Graf 3: Frekvence používání aplikací s jízdními řády podle účastníků výzkumu. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

Vyhledávání či klasické surfování po internetu podstupovali účastníci výzkumu podle Device Analyzeru třikrát až čtyřikrát denně s tím, že čas takto strávený se u jednotlivců

podstatně lišil. V průměru to byly čtyři minuty až půl hodina. Záleží tedy pravděpodobně na tom, jestli uživatel vyhledává informace s nějakým cílem, nebo prochází internet bezúčelně. I tady vnímání účastníků studie odpovídalo tvrdým datům z první fáze výzkumu. Například vyhledávání přes Google používají několikrát za den, pouze jeden účastník uvedl, že takový typ aplikací otevře několikrát do týdne.

#### Jak často používáš na mobilu vyhledávání na Google, Seznamu apod.?

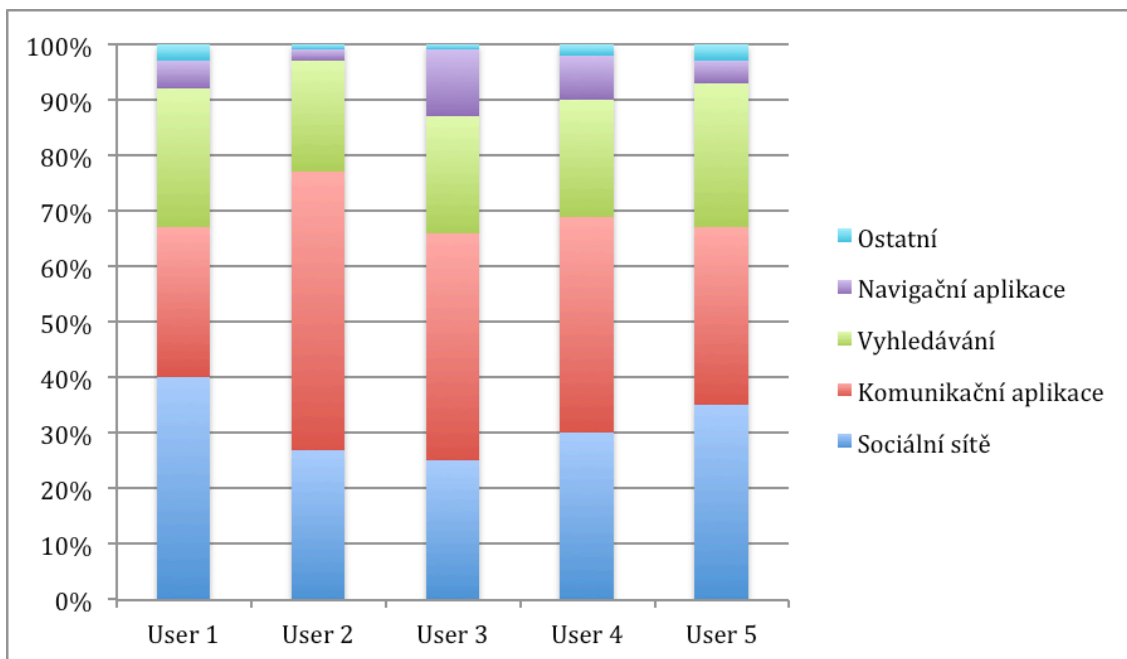
5 responses



Graf 4: Frekvence používání aplikací k vyhledávání podle účastníků výzkumu. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

V grafu níže je dle dat získaných v první fázi výzkumu vizualizován souhrnný poměr nejčastěji užívaných aplikací účastníků studie, které byly kategorizovány podle účelu.





Graf 5: Poměr používání jednotlivých kategorií aplikací podle uživatelů. Zdroj: autorka

### 2.2.3 Komunikace přes chytrý telefon jako běžná součást života

U komunikačních aplikací jako instant messaging<sup>12</sup> se účastníci výzkumu shodli na tom, že nejčastěji používají Facebook Messenger. Podle výsledků z první fáze výzkumu ho zapínali ho několikrát denně. „*Je rychlý a jsou na něm všichni,*“ hodnotil jeho popularitu Erik (U3). O druhé místo se pak dělí nativní aplikace pro posílání SMS a aplikace WhatsApp, kterou Device Analyzer ve svých datech vůbec nezachytil. (U2) zmínila mezi svými nejfrekventovaněji používanými aplikacemi Skype, který používá dokonce častěji než Messenger. „*Pišu si tam s lidmi, kteří Facebook nemají. Mezi skauty je takových hodně,*“ osvětlila. Má proto aplikaci nainstalovanou, aby s nimi mohla intenzivněji komunikovat.

Hned po Messengeru byla nejvíce používanou aplikací nativní aplikace pro posílání SMS zpráv. Účastníci výzkumu poslali průměrně dvacet jedna a půl SMS a dostali dvacet šest SMS za týden.

Co se týče hlasových hovorů skrz nativní nástroj v mobilním telefonu, oproti posílání SMS to nebyla tak frekventovaná činnost. Účastníkům výzkumu někdo zavolá přibližně pětadvacetkrát týdně, zatímco oni sami volají téměř dvanáctkrát týdně. Výzkum

<sup>12</sup> Instant messaging, zkráceně také IM, je služba umožňující výměnu zpráv v reálném čase díky online připojení. Konverzace skrz IM probíhá většinou mezi dvěma uživateli (Rouse, 2008).

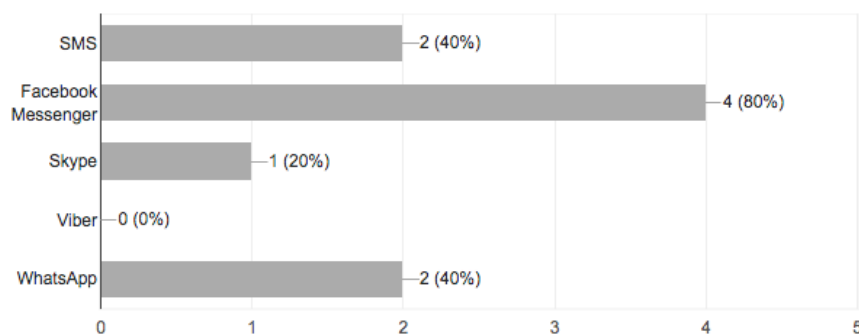
ukázal, že participanti nebyli v tomto ohledu proaktivní. Nicméně tento výsledek může být také zkreslující, jelikož je přirozené, že v průběhu týdne, měsíce či roku mohou nastat různé situace, kdy je potřeba být v kontaktu s ostatními více než jindy.

Největší neshodou mezi výsledky z aplikace sbírající log data a pocity účastníků výzkumu byla právě oblast posílání SMS a volání. Ta účastníky také nejvíce překvapila. Drtivá většina participantů byla přesvědčena, že dostane či pošle do deseti SMS týdně, zatímco data říkají, že je to více než dvojnásobek. U volání je to ještě jinak – 60 % účastníků si myslelo, že někomu zavolá maximálně pětkrát za týden a přijme až patnáct hovorů za to samé období. Podle získaných log dat je tomu ale přesně naopak. Účastníci měli kolem dvanácti odchozích hovorů a pěti přijatých týdně. Účastníci neměli pocit, že by měli tolik telefonních hovorů za týden. Jsou přesvědčeni o tom, že jim rodiče volají každou chvíli, tudíž nemohou mít více odchozích hovorů než příchozích. Jedna účastnice odůvodňovala velké množství hovorů v tomto období přípravami organizačně náročné skautské události, kvůli které byla nucena být intenzivněji telefonicky v kontaktu s několika lidmi.

Na druhou stranu, účastníci se nepozastavili nad blízkostí počtu odchozích a příchozích SMS zpráv, jelikož už běžně fungují na bázi instantní konverzace, kdy na každou zprávu je pokaždé zodpovězeno jednou či dokonce více zprávami.

#### Vyber dvě aplikace, které nejčastěji používáš ke komunikaci s rodinou/přáteli:

5 responses



Graf 6: Komunikační aplikace, které účastníci podle svého názoru používají nejčastěji. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

## 2.2.4 Účastníci kontrolovali telefon každých devatenáct minut

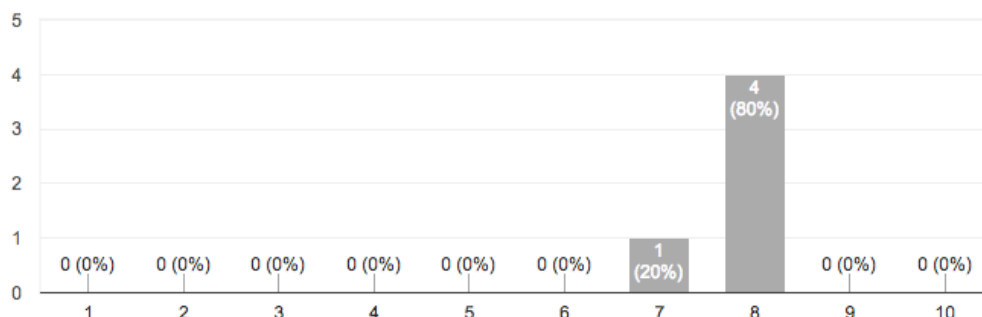
Účastníci výzkumu trávili v období sběru dat skrz Device Analyzer na svých chytrých mobilních telefonech v průměru tři hodiny denně. Je důležité mít na paměti, že toto číslo nepředstavuje čas strávený na zařízení najednou, ale je posčítaný ze všech interakcí s telefonem během dne. Patří sem tedy například i rozsvícení obrazovky za účelem kontroly času, které může trvat pouhou vteřinu. Což potvrdil i Robert (U4): „*Mobil mi slouží jako hodinky, pořád na nich kontroloju čas. A pak taky, jestli mi zrovna někdo nenapsal.*“ Obrazovku mobilu účastníci podle výsledných dat rozsvítili zhruba jednasedmdesátkrát za den. Když spočítáme průměrný čas mezi prvním a posledním rozsvícením obrazovky během jednoho dne a vydělíme uvedenou frekvencí zapnutí obrazovky, vyjde nám, že účastníci vzali telefon do ruky za účelem nějaké aktivity každých devatenáct minut.

Tři hodiny aktivity na smartphonu denně je dvacet jedna hodin týdně, z toho šestnáct a půl hodiny strávili uživatelé připojením k Wi-Fi, což je přibližně 65 % času stráveného aktivitou na mobilním telefonu. Sami účastníci výzkumu to odhadovali jinak. Více než polovina z nich si myslela, že jsou k volně přístupnému internetu připojení méně než 50 % času a pouze 40 % z nich mají pocit, že je to 50–75 % času stráveného celkem na mobilním telefonu. Údaje o připojení k internetu skrz mobilní data nebyly k dispozici, ale už jen na základě dat o Wi-Fi připojení je možné tvrdit, že aktivita uživatelů na mobilním telefonu je bezprostředně spjata s trávením času na internetu. Zajímavým a do jisté míry také předvídatelným zjištěním je, že téměř devadesát procent času stráveného na smartphonu uživatelé tráví v aplikacích namísto mobilního prohlížeče.

Participanti výzkumu o sobě v dotazníku v obecné rovině tvrdili, že jsou velmi aktivními uživateli mobilních zařízení. Aktivita v sobě spojuje jak délku, tak frekvenci používání jednotlivých aplikací telefonu. Na stupnici aktivity od jedné do desíti uváděli většinou hodnotu osm, jeden z nich uvedl hodnotu sedm.

Ohodnoť na stupnici od 1 (málo aktivní) do 10 (velmi aktivní), jak moc jsi aktivní na mobilním telefonu.

5 responses

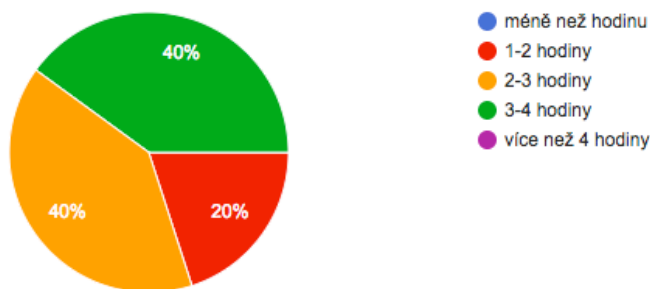


Graf 7: Ohodnocení vlastní aktivity na mobilním telefonu účastníky výzkumu. Zdroj. Google Form dotazník, autorka

Na otázku „*Kolik času denně strávíš na svém mobilním telefonu?*“ odpovídali v rozmezí dvou až čtyř hodin, čímž se opět poměrně překvapivě shodli s daty z Device Analyzeru, z jehož dat vyšel průměr tři hodiny denně.

#### Kolik času denně strávíš na svém mobilním telefonu?

5 responses



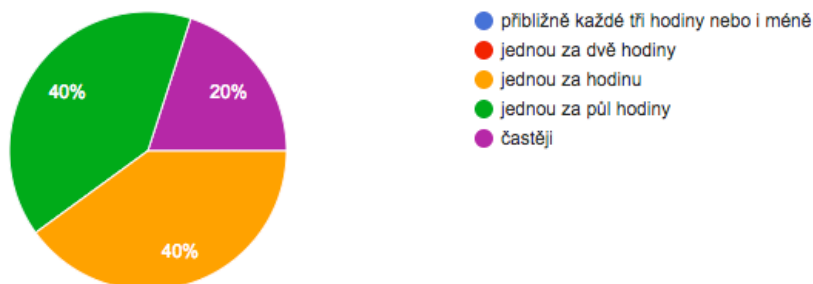
Graf 8: Průměrný odhadovaný čas strávený denně na mobilním telefonu podle účastníků výzkumu. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

Co už ale úplně přesně posoudit nedokázali, byla frekvence zapínání či kontrolování obrazovky svého chytrého telefonu. Zatímco 40 % účastníků mělo pocit, že po mobilu sáhnou v průměru jednou za hodinu, a dalších 40 % si myslelo, že jednou za půl hodiny. Nejblíže k pravdě měl pouze jeden účastník, který uvedl možnost „častěji“

než jednou za půl hodiny. Pro připomenutí – z log dat vzešlo, že participanti výzkumu, mladí vlastníci chytrých telefonů, kontrolují svá zařízení každých devatenáct minut, jednasedmdesátkrát za den.

### Jak často za den rozsvítíš obrazovku svého mobilu?

5 responses



Graf 9: Frekvence rozsvícení obrazovky podle účastníků výzkumu. Zdroj: Google Form dotazník, autorka

Účastníci výzkumu vnímali celkový čas, který na smartphonech trávili v průměru za den, adekvátně. Při skupinovém rozhovoru ale padla od několika účastníků upřímná doznání k tomu, že si doopravdy myslí, že na svých chytrých telefonech tráví více času, ale neodvážili se to přiznat. Z dat z Device Analyzery nicméně vyplynulo, že tento podle nich podhodnocený odhad odpovídá skutečnosti.

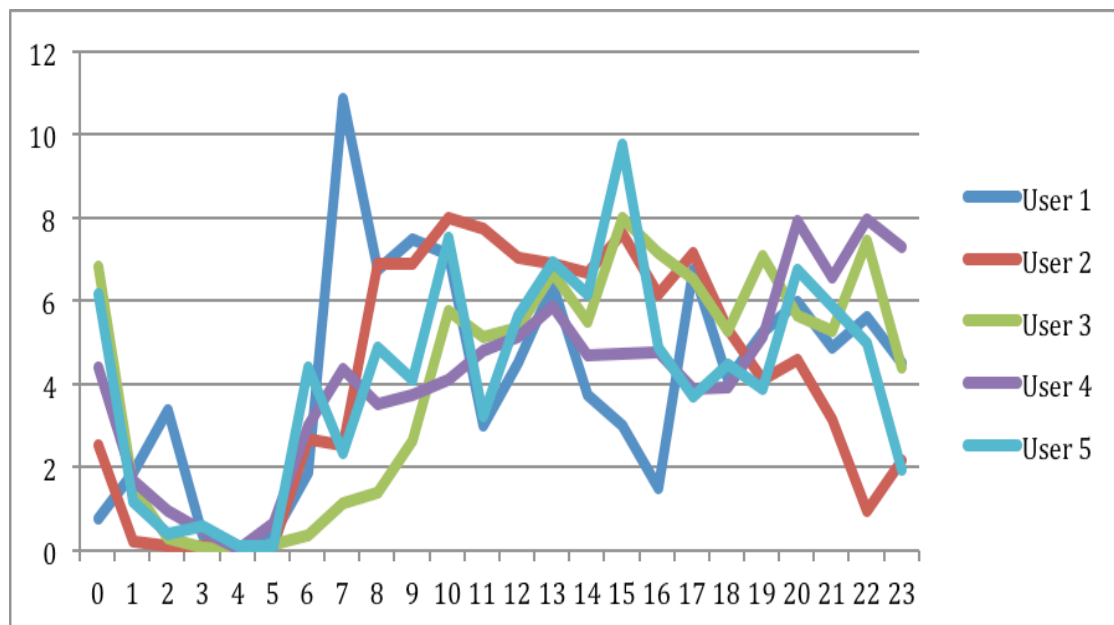
Co už ale neuměli odhadnout tak přesně, je to, jak často vůbec mobilní telefon vezmou za den do ruky, aby na něm provedli nějakou aktivitu. Tak vysoký výsledek je tedy překvapil.

### 2.2.5 Nejvíce času na mobilu trávili účastníci ve škole

Spojením proměnných o aktivitě obrazovky a času vznikly grafy aktivity účastníků výzkumu v průběhu dne. Na základě grafu výše je možné představit si denní režim každého z nich.<sup>13</sup> Horizontální osa představuje hodiny během jednoho dne zprůměrované

<sup>13</sup> Grafy aktivity každého uživatele zvlášť jsou prezentovány v přílohách č. 14 až č. 18.

za celé výzkumné období, vertikální osa značí frekvenci rozsvícení obrazovky mobilu za hodinu.



Graf 10: Aktivita účastníků výzkumu během dne. Zdroj: autorka

Příčiny některých změn aktivity se dají odhadovat, aniž by bylo nutné s účastníky mluvit osobně. Například je možné předpokládat, že vysoká aktivita v ranních hodinách, která téměř všechny uživatele spojuje, prezentuje cestu do školy nebo dokonce první hodiny výuky. Krátké poklesy aktivity mohou značit chvíle, kdy studenti dávají pozor během výuky, či naopak přestávky. Odpolední delší pokles aktivity, který se pro každého účastníka mírně liší, souvisí s odpoledními aktivitami, ať už jde o hobby, či práci. Vysoký nárůst aktivity poté pozorujeme u všech blíže k pozdnímu večeru, kdy účastníci konzumují ještě jiné mediální obsahy kromě těch, co mají v mobilním telefonu, a pak těsně před spánkem. „Večer, když konečně dorazím domů, tak se většinou zavřu v pokoji a zapnu počítač. Na počítači hraju hry nebo si čtu nebo sleduju a na mobilu si s někým píšu,“ konkretizuje Robert (U4) okolnosti mediálního multitaskingu. Někteří účastníci uváděli kromě počítače ještě televizi, kterou sledují nejčastěji s rodiči, a u toho většinou paralelně vedou konverzaci s přáteli v mobilním telefonu.

Zpřesnit graf denní rozvrh pomohla třetí fáze výzkumu, v níž na základě skupinového rozhovoru byly s účastníky výzkumu doplněny konkrétní aktivity v průběhu dne. Skupinový rozhovor pomohl mimo jiné vyhnout se možným zavádějícím

předpokladům autorky práce. Průměrný den každého účastníka, který byl sestaven na základě dat z první fáze výzkumu a vyprávění příslušného účastníka, je detailně popsán v příloze č. 20. Nyní budou shrnuta jen nejzásadnější zjištění.

Některé vzorce chování se opakovaly u všech účastníků výzkumu. Platí například, že vstávali poměrně brzo, jelikož první hodina ve škole začíná většinou v osm hodin ráno. S ránem se pojí vysoká aktivita na mobilních telefonech. Čtyři z pěti respondentů přiznali, že telefon vezmou do ruky hned po probuzení. Čas na něm pak trávili i při snídani a poté také po cestě do školy, nejčastěji poslechem hudby. V diskuzi bylo zjištěno, že na svých chytrých telefonech trávili účastníci čas spíše v hodinách než o přestávkách. „*O přestávkách konečně není nuda a můžu se bavit s kamarády,*“ řekla (U2) za souhlasu ostatních. Patrik (U1) pak doplňuje: „*Někdy využívám přestávky k tomu, abych se připravil na další hodinu.*“ Během výuky se ale většinou nudili, obvykle si proto s někým dopisovali. Aktivita na mobilním telefonu tedy střídavě rostla a klesala podle míry zaujetí uživatele výukou.

Odpoledne, většinou po třetí hodině, kdy odcházeli ze školy, pak aktivita na několik hodin opět poklesla. Důvodem byly podle výpovědi účastníků odpolední aktivity – sportovní, hudební či pracovní. Předpoklad autorky se v tomto případě ukázal jako relevantní. Spát chodili účastníci výzkumu nicméně pozdě, protože se do noci učili nebo komunikovali se svými přáteli. Tento vzorec chování byl zpozorován hlavně u účastníků ženského pohlaví. „*Často se mi stává, že se učím a potřebuji si něco dohledat, takže sáhnu po mobilu. Když už ho ale zapnu, zaseknu se minimálně na patnáct minut, než se zase donutím se k učení vrátit,*“ doplnila kontext večerní aktivity Jana (U5).

### **2.2.6 Účastníci používali digitální detox jako způsob samoregulace**

Účastníkům byla také položena série otázek otevírajících diskuzi o mnoha fenoménech či dokonce poruchách spojených s nadměrným používáním chytrých telefonů a digitálních médií obecně. Jedna z nich zjišťovala, zdali na sobě nepozorují neochotu učit se cokoliv z paměti, takzvaný Google Effect. (U2) na to měla jasný názor: „*Záleží na tom, kterého předmětu ve škole se to týká. Pokud vím, že se mi ty informace už nikdy nebudou v životě hodit, tak se je odmítám učit nazpaměť a radši si to najdu na internetu.*“ Její výpověď potvrdila většina participantů.

V tomto případě jde nicméně o naprosto vědomé rozhodnutí, zatímco Google Effect se projevuje především v podvědomí. Není tedy možné s jistotou říci, že účastníci tohoto výzkumu opravdu zmíněným syndromem trpí.

Další porucha probíraná s účastníky výzkumu, byla takzvaná Facebook Depression, kterou u sebe všech pět studentů popřelo. Nálady u nich prý nesouvisí s používáním Facebooku jako takového, ale s konverzacemi, které na Facebooku vedou. „*Mám ale pocit, že facebookovou depresí trpí moje šestnáctiletá sestra,*“ zmínil Robert (U4), což více odpovídá profilu člověka, který má tendenci být touto poruchou zasažen.

V průběhu skupinového rozhovoru měli účastníci možnost zodpovězením pěti otázek zmiňovaných v kapitole 1.1.2. prověřit, zdali trpí nomofobií – úzkostí související s omezeným přístupem ke svému chytrému telefonu. Na otázku, cítí-li úzkost, když nemají telefon u sebe, odpověděl ano pouze jeden z pěti účastníků. Nervózní v místě, kde není signál, jsou pouze dva z pěti účastníků. Nutkání ihned reagovat na zprávy ale zažívá bez výjimky každý. „*Uvědomuju si, že se to nezblázní, když tomu člověku odepišu třeba za deset minut, ale mně to prostě nedá,*“ popisuje své pocity Jana (U5). Nutkání kontrolovat, zda nedostali zprávu, už nemělo tolik z nich, celkem tři z pěti účastníků. Poslední kontrolní otázkou bylo, zdali panikaří, když si zapomenou nabíječku, načež kladně odpověděl pouze jeden z pěti účastníků.

Z tohoto krátkého osobně provedeného dotazníku je možné vyvodit, že účastníci daného výzkumu nomofobií v její těžké podobě netrpěli, projeví se u nich ve větší míře pouze některé příznaky, především potřeba okamžitě reagovat na přijatou zprávu.

Posledním velkým tématem byly pauzy od chytrých telefonů. Téměř každý se o to alespoň jednou pokoušel. Anežka (U2) vede dvakrát ročně skautský čtrnáctidenní tábor, kde je používání mobilních telefonů až na výjimky zakázáno. V tomto ohledu se snaží jít dětem na táboře příkladem, proto telefon také nepoužívá. Jana (U5) si zase nebere telefon, když vyráží jezdit na koni, takže tímto nenuceným způsobem několik hodin až dní relaxuje bez mobilního zařízení. Pro Patrika (U1) a Erika (U3) bylo cestou k omezení jejich nadměrné aktivity na mobilních telefonech vymazání aplikace Facebook. Používají ji nyní už jen na stolním počítači. V chytrém telefonu si ponechali pouze konverzační aplikace včetně Facebook Messengeru. Facebook si nemažou úplně z obavy ze ztráty kontaktů a informací o tom, co se děje ve škole. Pouze Robert (U4) je přesvědčený, že „mobilní detox“ nikdy nepodstoupí, protože jeho chytrý telefon mu nahradil téměř vše kromě diáře. Díky němu už téměř nepoužívá ani stolní počítač,



odloučení by pro něj proto bylo velmi nekomfortní. Ukázalo se tedy, že pro většinu účastníků představoval digitální detox jistou formu samoregulační strategie k prevenci závislosti. *„Vím, že jsem na mobilu víc, než bych měla, takže se snažím si dát občas pauzu,“* doplňuje zjištění Jana (U5).

Uzavřením prezentace výsledků všech tří fází se dostáváme k diskuzi nad těmito výsledky a samotným závěrům výzkumu a doporučením pro další výzkumníky.

### 3 Diskuze: Kritické zhodnocení zjištění

Cílem této části je prodiskutovat zjištění, která vyplynula z výzkumu, v kontextu řešerše literatury. Nejprve pro souhrn zjištění týkajících se domestikace chytrých telefonů budou použity jednotlivé stupně domestikace technologií v obecné rovině, ale také její aplikace na smartphony, jak byly popsány Reuverem (2016). Po ukončení výzkumu bylo možné jednotlivé stupně domestikace zpřesnit s ohledem na výběr participantů ve věkové skupině devatenáct až dvacet let.

První stupeň domestikace, *apropriace*, představuje pořízení technologie. U participantů tohoto výzkumu šlo o specifickou situaci, jelikož ani jeden z účastníků si nekoupil telefon sám, *apropriace* je zde možná díky rodičům, kteří jim zařízení pořídili. Druhý stupeň, *objektifikace*, v sobě zahrnuje naučení se základním funkcím dané technologie, v případě chytrých telefonů jsou to nativní aplikace jako například volání či posílání SMS. Základní funkce jako SMS a volání si účastníci osvojili a stále je používali, i když méně než instant messaging aplikace. Mezi nativní aplikace v telefonech s operačním systémem Android často patří balíček aplikací od Google, důsledkem toho je zařazení aplikací jako například Google Search, Google Maps či Gmail do nativních aplikací telefonu. Uživatelé tyto aplikace využívali, aniž by si je museli stahovat. Kdyby nebyly součástí základního nastavení telefonu, velmi pravděpodobně by si je stahovali a využívali je ve stejné míře.

Inkorporace je třetí stupeň domestikace a v této fázi by si uživatelé měli výběr aplikací v telefonu přizpůsobovat dle svých potřeb. Ukázalo se, že participantů touto fází prošli, jelikož si například fotografovali vlastní obsah, stahovali doplňkové aplikace jako sociální sítě, hry, jízdní řády, aplikace k úpravě fotografií, komunikační aplikace a podobně.

Poslední fází domestikace je *konverze*. Konverzí se rozumí nejvyšší stupeň domestikace, který představuje úroveň digitální sebe prezentace skrz aktivitu v používání sociálních sítí a IM aplikací. V IM byli účastníci velmi aktivní, sociální sítě aktivně využívali k dohledávání informací, ať už ke škole, nebo o svých přátelích. Nicméně v tvorbě vlastního obsahu byli spíše pasivní a psaní statusů na sociální sítě asociovali s pubertálním věkem, tedy s dobou, kdy Facebook teprve vznikl a každý chtěl zkusit jeho funkce.

Výsledky výzkumu tedy ukazují, že participantů dosáhli nejvyššího stupně domestikace chytrých telefonů.

Dále je pak jedním z hlavních zjištění v tomto výzkumu je určení sociálních sítí jako typu aplikací, na kterých participanti, uživatelé chytrých telefonů, trávili nejvíce času denně. K podobným zjištěním došly také jiné průzkumy na podobné téma (Jung a kol., 2014; Reuver a kol. 2016). Podle výsledků průzkumu agentury Stem/Mark a AMI Digital sociální sítě kontroluje několikrát za den 73 % lidí ve věku osmnáct až dvacet devět let (Mediaguru, 2017a). Daný výsledek je vyšší než ten, který vzešel z tohoto průzkumu, což může to být způsobeno počtem respondentů (průzkum Stem/Mark probíhal online mezi 511 respondenty, zatímco tento pouze mezi pěti), a také mnohem širší věkovou skupinou, na kterou je výsledek aplikován.

Na Facebooku trávili participanti více času než na Instagramu. Důvodu k tomuto chování může být více. Jednak Facebook vznikl dříve než Instagram, takže jsou na něj uživatelé jednoduše více zvyklí, navíc je to ze své podstaty komplexnější sociální síť. Uživatel na Facebooku naráží na nepřeborné množství podnětů, které ho mohou zajímat, navíc spousta z nich odvádí člověka na další zdroje, kde může konzumovat obsah, přičemž tvůrci největší sociální sítě na světě se logicky snaží dosáhnout toho, aby uživatelé nemuseli kvůli konzumaci obsahu tvořeného externími zdroji vůbec ze sociální sítě nikam odcházet. Díky otevřenému API Facebooku a funkci instant articles (Instant Articles, 2018) může jakékoliv médium vkládat články a další obsah ze svých stránek na Facebook tak, že si ho uživatelé mohou přečíst přímo tam, což prodlužuje celkový čas strávený uživateli na této sociální síti.

Ze skupinového rozhovoru s účastníky vyplynulo, že trávili většinu času na mobilním telefonu ve škole, protože se nudili. Nejčastěji si dopisovali s přáteli nebo jen tak brouzdali po internetu, resp. Facebooku. Tuto sociální síť otevírali i ve chvílích, kdy měli dělat něco jiného, například studovat. K podobnému výsledku došla také kanadská studie zkoumající motivaci osmdesáti pěti mladých vysokoškolských studentů (Quan-Haase & Young, 2010). Jedním z výsledků této studie bylo zjištění, že vnímají Facebook jako nástroj pro kratochvíli, zábavu, relaxaci a prokrastinaci. Až poté přichází sociální rovina užívání.

Průzkumu Stem/Mark (Mediaguru, 2017a) nicméně poukázal také na to, že sociální sítě neslouží pouze pro komunikaci s přáteli a kratochvíli, ale čím dál více také zastávají roli informačního zdroje. Minimálně jednou denně čte zprávy na sociálních sítích 59 % mladých lidí bez maturity a 67 % s maturitou (Mediaguru, 2017b). Co se týče množství sociálních sítí, které Češi používají, výsledky agentury

Stem/Mark a tohoto průzkumu se shodují v tom, že většina lidí používá minimálně tři aplikace. Podle Stem/Mark celkem 69 % lidí používá tři a více sítí.

Druhým zjištěním tohoto výzkumu bylo, že aplikace sloužící k vyhledávání informací a navigaci, se staly běžnou a velmi praktickou pomůckou v chytrých telefonech účastníků výzkumu. Reuver a kol. (2016), který zkoumal domestikaci chytrých telefonů u dánské populace, přišel na to, že vyhledávání pozitivně ovlivňuje každodenní činnosti uživatelů. Výzkum agentur Stem/Mark a AMI Digital ukázal, že vyhledávací aplikace používá o dvě procenta mladých lidí ve věku osmnáct až dvacet devět let více než sociální síť. Náš výzkum nicméně poukázal na to, že by to mohlo být naopak, sociální síť dominují vyhledávacím aplikacím.

Navigace a mapy jsou podle Reuvera (2016) v ohledu ovlivnění každodenního života spíše neutrální, nicméně jejich penetrace mezi ostatními aplikacemi je desetiprocentní. Nepatří tedy mezi nejužívanější aplikace, nicméně jsou viditelně zastoupené.

Další zjištění tohoto výzkumu se týkalo komunikačních aplikací nebo také IM aplikací, určených pro nepřetržitou komunikaci. Ukázalo se, že komunikace prostřednictvím aplikací umožňující instant messaging se stala běžnou součástí života účastníků výzkumu. Například v USA používá pravidelně IM aplikace 89 % mladých vysokoškolských studentů, v Kanadě až 97 % (Hu, Fowler-Wood, Smith, & Westbrook, 2004; Quan-Haase, 2008). Mezi aplikacemi vzniklými za účelem nepřetržité komunikace se svými kontakty dle participantů jednoznačně vítězí Facebook Messenger, který se od své mateřské sociální sítě oddělil už v roce 2011 (Stenovc, 2014), ale slávy se dočkal až v posledních třech letech.

Posílání zpráv mimo mateřskou sociální síť je jednodušší, rychlejší, nabízí více možností a dá se předpokládat, že mnozí uživatelé ji ocení za její věčnost, jelikož pak nemají nutkání hned po přečtení došlé zprávy zkontrolovat svůj facebookový newsfeed, což je téma, o kterém ještě bude zmínka níže. Jedním z cílů Facebooku bylo pokořit nativní aplikaci v mobilních telefonech pro posílání SMS (Geron, 2012), proto tvůrci umožnili přihlašování k Facebook Messengeru pouze vyplněním telefonního čísla. Uživatel tedy fakticky nemusí mít účet na Facebooku. Vývojáři tak umožnili komukoliv zdarma posílat desítky či dokonce stovky zpráv denně, což je násobně vyšší aktivita (Goode, 2016), která do nativních offline aplikací pro zasílání SMS nemůže z podstaty své definice nikdy do konce proniknout. Daný trend se projevil také ve výsledcích naší studie.

Výzkum ukázal že účastníci výzkumu trávili na svém chytrém telefonu v průměru tři hodiny denně. Tento výsledek nebyl pro výzkum velkým překvapením, jedná se o trend.<sup>14</sup> Participantů kontrolovali svůj telefon každých devatenáct minut, resp. rozsvítili obrazovku svého chytrého telefonu. Na skupinovém rozhovoru nicméně zaznělo, že na otázku týkající se odhadovaného času denně stráveného na mobilním telefonu ne všichni odpověděli upřímně, respektive mysleli si, že průměrný čas bude vyšší, než v dotazníku zvolili. Ačkoliv se odhad z dotazníku nakonec shodoval se zjištěním z log dat, je nutné si připustit, že účastníci mohli záměrně podcenit nebo přecenit hodnotu zvolenou v dotazníku také u jiných otázek. Například průzkum vedený Rosenem (2012) přišel na to, že 63 % americké iGenerace kontroluje svůj smartphone každých patnáct minut či častěji.

Přestože v úvodu práce nebyly vyřčeny žádné očekávané výsledky, některá zjištění byla pro autorku překvapením. Důvodem tohoto překvapení byl pravděpodobně nepřilíš pozitivní pohled na nadměrné užívání chytrých telefonů mladými, pramenících mimo jiné z osobního sebekritického přístupu k této problematice. Mile tedy překvapila zjištění o poměrně nevýrazně projevujících se negativních důsledcích spojených s nadměrným používáním chytrých telefonů.

Ze symptomů nomofobie, které popsal Clayton (2015) a jsou uvedeny v kapitole 1.1.2, se mezi účastníky výzkumu výrazněji projevily pouze dva z pěti znaků, a to neustálé kontrolování, zda nedostali zprávu, a nutkání okamžitě na zprávy reagovat. Z diskuze účastníků skupinového rozhovoru ve třetí fázi výzkumu bylo nicméně možné vypořovat i některé příznaky závislosti na mobilním telefonu, které definoval profesor James Roberts z Baylor University (Hopper, 2016). Jedním z těchto znaků byla důležitost – pro většinu účastníků byl mobilní telefon věcí, kterou vezmou do ruky hned po probuzení, provázek je po celou dobu, kdy byli ve škole, a byl také poslední věcí, na kterou se podívali před spaním. Částečně bylo možné pozorovat i euforii – chytrý telefon vzali do ruky vždy, když se ve škole nudili. Určitým způsobem je uklidňoval a pomáhal ve společenských situacích, do kterých se nechtěli zapojovat. Neprojevily se ale výrazně znaky jako tolerance, syndrom z odnětí či konflikt. V rámci výzkumu nebylo zpozorováno, že by účastníci výzkumu používali svůj chytrý telefon s každým dnem více,

---

<sup>14</sup> Podle posledních průzkumů od gigantů jako comScore či Nielsen tráví plnoletí jedinci na mobilních telefonech kolem dvou a půl až tří hodin. Podle průzkumu od eMarketer to jsou to v roce 2018 dokonce čtyři hodiny denně (Hackernoon, 2017).

vyloženě nepanikaří, když ho nemohou najít a chytrý telefon jim nezpůsobuje výrazné potíže ve vztazích s blízkými či přáteli, výjimečně ale s profesory ve škole.

Dávat si pauzu od mobilních telefonů, resp. častěji konkrétně sociálních sítí se snažil téměř každý účastník výzkumu. Vnímají to jako formu samoregulace závislosti. Ne vždy při tom byli úspěšní, proto je možné považovat relaps za jeden z projevených znaků závislosti u participantů výzkumu. Digitální detox většinou neudrželi dlouho z důvodu, že jsou účastníci závislí na těch, kteří digitálně aktivní jsou – většinou šlo o spolužáky ve škole, se kterými sdílí studijní materiály. Účastníci neměli potřebu se mobilního telefonu zbavit úplně a uvědomovali si, že je pouze nutné najít balanc, na němž se snaží pracovat.

Výzkum byl ztížen technologickými limitacemi aplikace Device Analyzer, a na druhé straně také skoupým rozšířením chytrých telefonů s operačním systémem Android mezi mladými. Zároveň výběr participantů byl poměrně homogenní, účastníci pochází z velmi podobného kontextu – jsou všichni téměř stejně staří a navštěvují nebo navštěvovali stejné gymnázium. Výsledky této studie těmito okolnostmi mohou být zkresleny a nedají se aplikovat na celou populaci mladé generace v České republice.

Funkcionalita aplikace Device Analyzer selhala také v oblasti sběru dat o aplikacích. Data o nich se podařilo získat pouze od tří z pěti účastníků, u ostatních dvou se tedy autorka musela spolehnout na subjektivní vnímání participantů zjištěné v dotazníku a také z diskuze během skupinového rozhovoru.

Největším přínosem této práce vnímaného chování účastníků na chytrých telefonech se skutečným chováním, které bylo možné vyčíst z log dat z jejich telefonů. Výzkum umožnil se blíže podívat na to, nakolik vysokou mají participantí sebereflexi. Jak skutečné, tak vnímané chování pak bylo vloženo do kontextu životů účastníků výzkumu, díky čemuž bylo možné lépe dané chování pochopit.

Navazující výzkumy na toto téma mohou pomoci verifikovat a prohloubit výsledky této studie, například pomocí provedení totožného průzkumu s různorodějším výběrem, větším počtem participantů či delším obdobím sběru log dat.

## Závěr

Cílem této práce bylo přispět k pochopení role chytrých telefonů v každodenních činnostech mladých lidí v České republice. Tento cíl byl naplněn.

Práce na téma Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice byla realizována ve třech výzkumných fázích, které byly prováděny chronologicky a jedna navazovala na druhou. Třífázová analýza umožnila pozorovat skutečnou, vnímanou a reflektovanou činnost účastníků výzkumu, mladých Čechů, na mobilním telefonu. Spočívala nejprve ve sběru tvrdých dat o aktivitě na mobilních telefonech, dále v ověření vnímání této aktivity samotnými účastníky výzkumu, aniž by data z první fáze viděli, a v poslední řadě v diskuzi nad výsledky prvních dvou fází a fenomény z oblasti nadměrného používání chytrých telefonů. V průběhu všech fází výzkumu byl vyhodnocován stupeň domestikace chytrých telefonů mladými lidmi v České republice.

Míra domestikace chytrých telefonů byla na základě tohoto pozorování vyhodnocena na nejvyšší stupeň, tedy konverze. Přestože účastníci tohoto výzkumu neprojeвили potřebu k digitálnímu sebevyjádření, zapadají do této fáze díky intenzivní sociální interakci prostřednictvím sociálních médií a aplikací k okamžitému zasílání zpráv.

Účastníci výzkumu široce využívali možností, které smartphony poskytují. Přizpůsobovali si technologii svým potřebám, používali nativní i stažené aplikace, které vybírali dle svých zájmů. Mezi nejpoužívanější kategorie aplikací podle výzkumu jednoznačně patří sociální sítě, konkrétně Facebook a Instagram, a komunikační aplikace, kam spadá Facebook Messenger a nativní aplikace pro posílání SMS. Méně frekventovaně používanými, nicméně pořád důležitými v denních činnostech účastníků výzkumu byly aplikace informační – vyhledávací a navigační.

Ohledně frekvence používání sociálních sítí, komunikačních či navigačních aplikací se shodli jak účastníci mezi sebou, tak účastníci s daty z Device Analyzeru. Vnímali svou aktivitu v tomto ohledu realisticky. Zkresleně vnímali ale množství příchozích a odchozích hovorů a SMS – měli pocit, že je tato aktivita nižší, než ve skutečnosti je, a navíc, že jim volají lidé více než oni někomu a ne naopak.

Na základě výsledků této práce trávili participanti v průměru tři hodiny denně na mobilním telefonu. Ačkoliv, jak už bylo zmíněno výše, se v teorii mluví o éře prozumentů, účastníci tohoto výzkumu se označili spíše za pasivní konzumenty mediálních obsahů. Čím konkrétně to je u věkové skupiny lidí mezi devatenácti a dvaceti lety způsobené, může být předmětem dalšího výzkumu. Aktivita participantů se tedy

projevovala spíše skrz návyky jako notorická potřeba kontrolovat, zdali jim nepřišla nějaká zpráva, nebo nutkání ihned na přijaté zprávy odpovídat. Toto byly zároveň jediné zpozorované projevy úzkosti způsobené odloučením od mobilního telefonu, takzvané nomofobie. Výzkum tedy nedošel ke zjištění, že se participantů tento fenomén týká.

Ukázalo se, že si účastníci výzkumu uvědomovali míru své aktivity na mobilním telefonu, vlastní vysokou aktivitu vnímali spíše negativně a sebekriticky a ve chvíli, kdy se častěji potýkali se syndromy závislosti, snažili se regulovat své používání chytrých telefonů, aby se projevující se syndromy neobjevily, zmírnily či zmizely docela.

Doporučením pro rodiče participantů je otevřenost vůči chytrým telefonům a snaha o pochopení užitečnosti mnoha jejich funkcionalit. Důležité je si uvědomit, kolik přístrojů, a v minulosti časově náročných činností, nyní toto jedno zařízení nahrazuje. Jedná se nejen o zábavní nástroj, ale také informační, kreativní a pracovní.



## Summary

The aim of this study was to contribute to understanding of role of smartphones in daily activities of young people in Czech Republic. This aim was accomplished.

Study was realized in three research phases, which were executed chronologically one after another. Three steps analysis enabled to observe real, perceived and reflected smartphone activity of study participants. At first it consisted in collecting hard data referring to smartphone activity of participants, then in verification of perception of this activity with participants, and eventually in discussion with participants about results of both phases of research and phenomena connected to excessive smartphone usage. During all phases of research the level of domestication of smartphones among participants was evaluated. The level of domestication of smartphones was evaluated to the highest stage – conversion. Although participants did not show significant need to digital expression, they fit into this stage because of intense social interaction through social media and instant messaging applications.

According to study, the most frequently used categories of applications were social media, specifically Facebook and Instagram and communication applications as Facebook Messenger or native applications for sending SMS. Less frequent was usage of informative applications as searching and navigation applications.

One of the findings showed, that participants spent three hours a day with activity on their smartphones. Although, as was mentioned before, in theoretical part of study, we live in era of prosumers, participants of this study called themselves passive consumers of media content. What could be the reason of that behaviour may become an objective of subsequent research. Activity of participants was caused by another habit as compulsive need to check received messages or immediately respond to just received messages. Those were the only observed behaviour indicating to nomophobia. Our research did not show smartphone addiction of participants. They were aware of level of their activity on smartphones and they were evaluating rather negatively and self-critical. They were trying to prevent or vanish symptoms of smartphone addiction by occasional digital detox.

The recommendation for parents of participants would be openness to smartphones and an effort to understand utility of their functions. The important is to realize, how many devices and activities in the past were replaced by smartphones. It is not only entertainment tool, but also informative, creative and working tool.

## Použitá literatura

### Knižní zdroje:

ABERCROMBIE N. and B. LONGHURST., 1998. *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage Publications. ISBN 978-08-0398-962-7.

BAUMAN, Z., 2008. *Tekuté časy. Život ve věku nejistoty*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1656-0.

BAUMAN, Z., 2013. *Tekutá láska. O křehkosti lidských pout*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2270-7.

BRUNS, A., 2008. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang. Digital formations. ISBN 978-0-8204-8866-0.

BRYMAN, A., 2012. *Social Research Methods*. 4. vyd. New York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-958805-3.

CALIANDRO, A. and A. GANDINI, 2017. *Qualitative Research in Digital Environments: A Research Toolkit*. London: Routledge. ISBN 978-1-138-18868-6.

CRESWELL, J. W., 2013. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. 4. vyd. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. ISBN 978-1-4129-6557-6.

DISMAN, M., 2000. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0139-7.

FIDLER, R. F., 1997. *Mediamorphosis: understanding new media*. Thousand Oaks, Calif.: Pine Forge Press. ISBN 08-039-9086-3.

JAKUBOWICZ, K., 2013. *Nová ekologie médií. Kovergence a mediamorfóza*. Zlín: VeRBuM. ISBN 978-80-87500-38-5.

KOTLER, P. a kol., 2007. *Moderní marketing*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1545-2.

LIESMANN, K. P., 2012. *Univerzum věcí. K estetice každodennosti*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2060-4.

LIPOVETSKY, G., 2008. *Éra prázdnoty. Úvahy o současném individualismu*. Praha: Prostor. ISBN 978-80-7260-190-5.

LISTER, Martin a kol., 2009. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge. ISBN 0-203-88482-5.

LIVINGSTONE, S. and J. SEFTON-GREEN, 2016. *The Class: Living and Learning in the Digital Age*. New York: New York University Press. ISBN 978-1-4798-8457-5.

MANOVICH, L., 2008. *Art after Web 2.0*. In: R. Frieling, ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. San Francisco: Thames&Hudson. ISBN 978-0-5002-3858-5.

MORAVEC, V., 2016. *Média v tekutých časech: Konvergence audiovizuálních médií v ČR*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2572-2.

POTTER, J., 2012. *Digital Media and Learner Identity: The New Curatorship*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-1-137-00485-7.

ROSEN, Larry D., Nancy A. CHEEVER and L. Mark CARRIER, 2012. *IDisorder: understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-0-230-11757-0.

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

TOFFLER, A., 1991. *Powershift: Knowledge, Wealth, and Violence at the Edge of the 21st Century*. New York: Bantam Books. ISBN 978-0-5532-9215-2.

TREVINO, J. A., 2015. *Investigating Social Problems*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. ISBN 978-1-4522-4203-3.

VAN DIJCK, J. A., 2005. *The deepening divide: Inequality in the information society*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications Ltd. ISBN 978-1412904032.

### **Elektronické zdroje:**

BENNETT S., A. MATON and L. KERVIN, 2008. The digital natives debate: a critical review of the evidence. *Ro.uow.edu.au* [online]. 2008 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=2465&context=edupapers>

- BERKER, Thomas. 2006. Domestication of media and technology. *Maidenhead: Open University Press*. [online]. 2006 [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=6bPlAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA229&dq=silverstone+domestication+theory&ots=QOUICc-6o7&sig=qm30mFYgkWdwWVse3kjb6MshBSc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=silverstone%20domestication%20theory&f=false](https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=6bPlAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA229&dq=silverstone+domestication+theory&ots=QOUICc-6o7&sig=qm30mFYgkWdwWVse3kjb6MshBSc&redir_esc=y#v=onepage&q=silverstone%20domestication%20theory&f=false)
- BERRY, D. M., 2014. Internet Research: Privacy, ethics and alienation: An open source approach. *Researchgate.net* [online]. 2014 [cit. 2018-02-10]. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/220146925\\_Internet\\_research\\_Privacy\\_ethics\\_and\\_alienation\\_An\\_open\\_source\\_approach](https://www.researchgate.net/publication/220146925_Internet_research_Privacy_ethics_and_alienation_An_open_source_approach)
- BRYMAN, A., 2016. Integrating Quantitative and Qualitative Research: How is it Done?, *Journals.sagepub.com* [online]. 2006 [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1468794106058877>
- BURROUGH, B., 2012. When You Text Till You Drop. *Nytimes.com* [online]. 2012 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2012/05/13/business/in-idisorder-a-look-at-mobile-device-addiction-review.html>
- BUSINESS WIRE. 1996. Internet Health and Medical Info Gets Mixed Reviews, Study Finds. *Business Wire*. [online]. 1996 [cit. 2018-04-20]. Dostupné z: [www.businesswire.com](http://www.businesswire.com)
- CLAYTON, R. B., G. LESHNER and A. ALMOND, 2015. The Extended iSelf: The Impact of iPhone Separation on Cognition, Emotion, and Physiology. *Onlinelibrary.wiley.com* [online]. 2015 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jcc4.12109>
- COMMON SENSE MEDIA, 2016. New Report Finds Teens Fell Addicted to Their Phones, Causing Tension at Home. *Commonsensemedia.org* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://www.commonsensemedia.org/about-us/news/press-releases/new-report-finds-teens-feel-addicted-to-their-phones-causing-tension-at>
- ČESKÁ TELEVIZE, 2014. On-line závislostí může trpět až 5 procent dětí. *Ceskatelevize.cz* [online]. 2014 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/media/1014762-line-zavislosti-muze-trpet-az-5-procent-deti>

- ČESKÁ TELEVIZE, 2018. Padla první žaloba na Facebook a Cambridge Analytica. Šéf sítě Zuckerberg připustil pochybení. *Ceskatelevize.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/2426884-padla-prvni-zaloba-na-facebook-a-na-cambridge-analytica-sef-site-zuckerberg-pripustil>
- DE REUVER, M., S. NIKOU and H. BOUWMAN, 2016. Domestication of smartphones and mobile applications: A quantitative mixed-method study. *Cuni.cz* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/full/10.1177/2050157916649989>
- DUBROIS, E. and H. FORD, 2015. Trace Interviews: An Actor-Centered Approach. *Ijoc.org* [online]. 2015 [cit. 2018-01-28]. Dostupné z: <http://ijoc.org>
- EMARKETER, 2016. Top 5 Stats to Know About US Mobile Usage. Be ready for your next conversation about mobile with these key charts. *eMarketer.com* [online]. 2016 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: <https://www.emarketer.com/corporate/coverage/be-prepared-mobile#slide1>
- GERON, T., 2012. Facebook Messenger Takes On SMS, With No Account Needed. *Forbes.com* [online]. 2012 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/tomiogeron/2012/12/04/facebook-messenger-takes-on-sms-with-no-account-needed/#5be8eec91777>
- GOODE, L., 2016. Messenger and WhatsApp process 60 billion messages a day, three times more than SMS. *Theverge.com* [online]. 2016 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/4/12/11415198/facebook-messenger-whatsapp-number-messages-vs-sms-f8-2016>
- GRIČOVÁ, A. Češi tráví na internetu nejvíc času googlováním, sociální sítě jsou až třetí. *Denik.cz* [online]. 2017 [cit. 2018-04-29]. Dostupné z: <https://www.denik.cz/ekonomika/cesi-travi-cas-na-internetu-nejcasteji-vyhledavanim-socialni-site-jsou-az-treti-20170724.html>
- GUO, R. X., T. DOBSON and S. PETRINA, 2008. Digital Natives, Digital Immigrants: An Analysis of Age and Ict Competency in Teacher Education. *Journals.sagepub.com* [online]. 2008 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2190/EC.38.3.a?journalCode=jeca>

HACKERNOON, 2017. How Much Time Do People Spend on Their Mobile Phones in 2017? *Hackernoon.com* [online]. 2017 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: <https://hackernoon.com/how-much-time-do-people-spend-on-their-mobile-phones-in-2017-e5f90a0b10a6>

HELSPER, E. and R. ENYON, 2009. Digital Natives: where is the evidence? *Ac.uk* [online]. 2009 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: [http://eprints.lse.ac.uk/27739/1/Digital\\_natives\\_%28LSERO%29.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/27739/1/Digital_natives_%28LSERO%29.pdf)

HOPPER, D., 2016. James Roberts, Baylor University – Is Cell Phone Addiction Real? *Academicminute.org* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://academicminute.org/2016/09/james-roberts-baylor-university-is-cell-phone-addiction-real/>

INSTANT ARTICLES, 2018. Home. *Instantarticles.fb.com* [online]. 2018 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <https://instantarticles.fb.com/>

JOHNSON, R. B., A. J. ONWUEGBUZIE and L. A. TURNER, 2007. Toward a Definition of Mixed Methods Research. *Journals.sagepub.com* [online]. 2007 [cit. 2018-02-02]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1558689806298224>

JUNG J., Y. KIM and S. CHAN-OLMSTED, 2014. Measuring usage concentration of smartphone applications: Selective repertoire in a marketplace of choices. *Cuni.cz* [online]. 2014 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/full/10.1177/2050157914542172>

MAIL ONLINE, 2008. Nomophobia is the fear of being out of mobile phone contact - and it's the plague of our 24/7 age. *Dailymail.co.uk* [online]. 2008 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-550610/Nomophobia-fear-mobile-phone-contact--plague-24-7-age.html>

MAŇOUR, I. a P. NOVOTNÁ, 2013. Každý druhý Čech trpí nomofobií, závislostí na mobilním telefonu. *iRozhlas.cz* [online]. 2013 [cit. 2018-04-30]. Dostupné z: [https://www.irozhlas.cz/clovek/kazdy-druhy-cech-trpi-nomofobii-zavislosti-na-mobilnim-telefonu-\\_201308300326\\_imanour](https://www.irozhlas.cz/clovek/kazdy-druhy-cech-trpi-nomofobii-zavislosti-na-mobilnim-telefonu-_201308300326_imanour)

MEDIAGURU, 2017b. Infografika: Sociální sítě jako informační zdroj sílí. *MediaGuru.cz* [online]. 2017 [cit. 2018-04-29]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2017/10/infografika-socialni-site-jako-informacni-zdroj-sili/>

- MEDIAGURU, 2017a. Počet používaných sociálních sítí na uživatele roste. *Mediaguru.cz* [online]. 2017 [cit. 2018-04-29]. Dostupné z: <https://www.mediaguru.cz/clanky/2017/05/pocet-pouzivanych-socialnich-siti-na-uzivatele-roste/>
- MESCH, G. S., I. TALMUD I. And A. QUAN-HAASE. Instant messaging social networks: Individual, relational, and cultural characteristics. *Cuni.cz* [online]. 2012 [cit. 2018-04-27]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/pdf/10.1177/0265407512448263>
- MULESOFT, 2018. What is API? *Mulesoft.com* [online]. 2018 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <https://www.mulesoft.com/resources/api/what-is-an-api>
- Ofcom, 2017. Children's Media Lives: Year 4 Findings. *Ofcom.org.uk* [online]. 2017 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/childrens-media-lives>
- ONE MANS RUBBISH IS ANOTHER MANS GOLD, 2014. MARTINI ..any time any place anywhere..1980s. *Youtube.com* [online]. 2014 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6L6CbIR0Pkw>
- OWANO, N., 2018. Researchers discuss findings on tracking smartphone user habits, activities with ultrasonic beacons. *Techxplore.com* [online]. 2018 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://techxplore.com/news/2017-05-discuss-tracking-smartphone-user-habits.html>
- PRENSKY, M., 2001. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *Marcprensky.com* [online]. 2001 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- QUAN-HAASE, A. and A. L. YOUNG, 2010. Uses and Gratifications of Social Media: A Comparison of Facebook and Instant Messaging. *Cuni.cz* [online]. 2010 [cit. 2018-04-27]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/pdf/10.1177/0270467610380009>
- RAMIREZ, Jr. A. and K. BRONECK, 2009. 'IM me': Instant messaging as relational maintenance and everyday communication. *Cuni.cz* [online]. 2009 [cit. 2018-04-27]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/pdf/10.1177/0265407509106719>

- ROBINSON, T., 2018. Which Generation Are You ? *Careerplanner.com* [online]. 2018 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <https://www.careerplanner.com/Career-Articles/Generations.cfm>
- ROUSE, M., 2008. Instant messaging (IM). *Techtarget.com* [online]. 2008 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: <https://searchunifiedcommunications.techtarget.com/definition/instant-messaging>
- STATISTA, 2018. Number of mobile phone users worldwide from 2013 to 2019. *Statista: Statista.com* [online]. 2018 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/274774/forecast-of-mobile-phone-users-worldwide/>
- STENOVEC, T., 2014. The Real Reason Facebook Is Forcing You To Download Messenger. *Huffingtonpost.com* [online]. 2014 [cit. 2018-04-15]. Dostupné z: [https://www.huffingtonpost.com/2014/08/13/facebook-messenger\\_n\\_5674703.html](https://www.huffingtonpost.com/2014/08/13/facebook-messenger_n_5674703.html)
- ŠMAHEL, D. a kol., 2012. Excessive Internet Use Among European Children. *Ac.uk* [online]. 2012 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/ExcessiveUse.pdf>
- UNIVERSITY OF CAMBRIDGE, 2018. Device Analyzer. *Ac.uk* [online]. 2018 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://deviceanalyzer.cl.cam.ac.uk/>
- VOKÁČ, L., 2012. Smartphonům je 20 let. Projděte si jejich historii. *Mobil.iDnes.cz* [online]. 2012 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: [https://mobil.idnes.cz/smartphonum-je-20-let-projdete-si-jejich-historii-fus-/mob\\_tech.aspx?c=A121028\\_220246\\_mob\\_tech\\_vok](https://mobil.idnes.cz/smartphonum-je-20-let-projdete-si-jejich-historii-fus-/mob_tech.aspx?c=A121028_220246_mob_tech_vok)
- WALLIS, D., 1997. Just click no. *Newyorker.com* [online]. 1997 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <https://www.newyorker.com/magazine/1997/01/13/just-click-no>
- WESTLUND, O. and J. BJUR, 2014. Media Life of the Young. *Cuni.cz* [online]. 2014 [cit. 2018-04-13]. Dostupné z: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.is.cuni.cz/doi/pdf/10.1177/1103308813512934>



## Teze diplomové práce

<b>Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK</b> <b>Teze DIPLOMOVÉ práce</b>	
<b>TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:</b>	
<b>Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:</b>  Tkačenko Jekatěrina	<b>Razítko podatelny:</b>
<b>Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:</b>  2016	
<b>E-mail diplomantky/diplomanta:</b>  ekaterina.tkachenko2@gmail.com	
<b>Studijní obor/forma studia:</b>  Mediální studia / kombinovaná	
<b>Předpokládaný název práce v češtině:</b>  Domestikace chytrých telefonů u mladistvých v České republice: Smíšený výzkum	
<b>Předpokládaný název práce v angličtině:</b>  Domestication of smartphones among youth in Czech Republic: Mixed-method study	
<b>Předpokládaný termín dokončení</b> (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013): (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve po dvou semestrech</u> od schválení tezí)  LS 2017/2018	
<b>Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování</b> (max. 1800 znaků):  Práce se bude věnovat domestikaci chytrých telefonů u mládeže v České republice. Poskytne hlubší pohled na to, jak a do jaké míry si dospívající osvojili chytré telefony a jakým způsobem je zařadili do své běžné denní rutiny. Bude sledovat, jaké aplikace v telefonu používají, jak dlouho, jak intenzivně na nich tráví čas a nakolik to vše ovlivňuje jejich každodenní život.  První studie zahrnující telefonii v souvislosti s domestikací vytvořil Bergman (1994), který se zaměřil na gender a jeho konotace. První domestikální výzkum týkající se mobilních telefonů zveřejnil Haddon v roce 2003. Posléze se výzkumníci zaměřovali především na sebevyjadřovací a zábavní prvek mobilních technologií.	

(Fortunati & Contrarellos, 2002; Ling, 2003; Oksman & Turtiainen, 2004). Jiní zkoumali, jakou roli hrají mobilní telefony v každodenních pracovních aktivitách (Palen, Salzman & Youngs, 2001). Smartphony se dokonce zkoumaly z hlediska módního či statusového vyjádření (Fortunati & Contrarellos, 2002; Katz & Sugiyama, 2006; Ling, 2003). Novější studie pohlíží na teorii domestikace s ohledem na kulturní rozdíly a tržní podmínky (Bolin, 2010) nebo v souvislosti s mikrokoordinací, ukazováním sebe sama a dynamikou integrace v rodině (Ling & Donner, 2010)

Intenzivně se domestikaci chytrých telefonů věnují v posledních letech v Dánsku (Bertel, 2013; Reuver, Nikou & Bouwman, 2016). Na základě těchto studií si autorka diplomové práce dané téma vybrala, jelikož v České republice je v této oblasti stále mezera. Originální je také metodologický přístup práce. V první ze tří výzkumných fází bude autorka zkoumat log data, která nasbírání pomocí aplikace v mobilních telefonech účastníků studie. Podobným způsobem pracovali ve svých studiích také Eagle & Pentland, (2006), Falaki, Mahajan, & Kandula (2010), Raento, Oulasvirta, & Eagle (2009) nebo Verkasalo & Hämmäinen (2007). V českém prostředí bylo téma dosud zpracováno pouze kvalitativním výzkumem (Davidem Šmahelem a jeho týmem na MUP), nejčastěji pomocí polostrukturovaných rozhovorů. Nikdo zde zatím nepoužil mix kvalitativních a kvantitativních metod za účelem zpřesnění výsledků.

**Předpokládaný cíl práce, případné formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):**

Cílem práce je prozkoumat, jak přistupují k jedné z nejpokrokovějších dennodenně užívaných technologií ti, kteří nepoznali dobu před existencí chytrých telefonů. Výzkum bude exploračně-explanační povahy, bude pomocí kvantitativních metod (sběr log dat přes speciální mobilní aplikaci) zkoumat frekvenci a intenzitu používání konkrétních aplikací, personalizaci funkcí, ale přinese také kvalitativní rozměr role chytrých telefonů v životech mladistvých na základě dotazníků a skupinových rozhovorů. Výzkumné otázky a hypotézy budou stanoveny na základě rešerše literatury.

**Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):**

## **Úvod**

- zasazení tématu práce do základního kontextu, tedy proč bylo vybráno, co je cílem práce a jejím možným přínosem
- naznačení struktury diplomové práce

## **1. Teoretická část: Fenomény života v médiích**

### **1.1. Teorie domestikace médií**

- popis čtyř fází domestikace technologie
- zasazení do kontextu používání chytrých telefonů

## 1.2. Stírání hranic, participace a závislost

### 1.2.1. Konvergence médií

- popis probíhajících změn ve společnosti v souvislosti s rozvojem komunikačních technologií
- pojmy: mediální konvergence, uživatelská konvergence, produsage apod.

### 1.2.2. Život v médiích, ne s médii

- představení teorií a studií o změnách, které nastaly v životech lidí následkem rozšíření internetu a nových médií
- teorie o nadměrném používání až závislosti na nových médiích, včetně chytrých telefonů
- pojmy: generace Martini, zombie média, digitální demence, iDisorder apod.

## 2. **Empirická část: Domestikace chytrých telefonů u mladistvých**

### 2.1. Metodologie

- popis metodologie praktické části a postupy, které byly při zkoumání uplatněny
- limity výzkumu, etické a legální otázky
- stanovení hypotéz a otázek

### 2.2. Prezentace výsledků kvalitativního sběru dat

- analýza tvrdých logovacích dat získaných z předem nainstalované aplikace v mobilních telefonech účastníků studie
- vyvození prvních závěrů

### 2.3. Prezentace výsledků dotazníkového šetření

- ověření vlastního vnímání intenzity využívání chytrých telefonů vůči nasbíraným log datům na stejném vzorku účastníků jako v kapitole 2.2.
- vyvození prvních závěrů

### 2.4. Prezentace výsledků skupinových rozhovorů

- prezentace výsledků z diskuzí s účastníky studie, kteří absolvovali obě předcházející fáze výzkumu
- poskytnutí širšího kontextu, otázka závislosti na chytrých telefonech

### 2.5. Implikace výzkumu

- vyvození závěrů napříč třemi fázemi výzkumu
- pokus o explanaci na základě odborné literatury použité v teoretické části práce
- potvrzení či vyvrácení hypotéz

## **Závěr**

- shrnutí třífázové analýzy a stěžejních poznatků
- nastínění možného trendu v oblasti domestikace smartphonů u mladistvých uživatelů a doporučení přístupu ze strany jejich rodičů

## **Zdroje**

### **Seznam příloh**

## **Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):**

Účastníky výzkumu bude maximálně deset dospívajících ve věku 16–17 let, studentů různých tříd Akademického gymnázia, nacházejícího se v ulici Štěpánská 22 v Praze, kteří k účasti dají předem svůj písemný souhlas. Sběr dat bude probíhat čtrnáct dní od nainstalování a aktivace aplikace v mobilním telefonu.

## **Metody (techniky) zpracování materiálu:**

Metodika diplomové práce je smíšená. Půjde o exploračně-explanační výzkum, který v sobě kombinuje prvky kvantitativní i kvalitativní analýzy. V první fázi půjde o dvou týdnů kvantitativní sběr přihlašovacích dat (tzv. „log data“) pomocí volně dostupné či speciálně naprogramované aplikace z mobilních telefonů účastníků studie.

V druhé fázi, po vyhodnocení tvrdých dat, autorka práce připraví dotazník, který bude ověřovat stejné skutečnosti jako byly sledovány v první fázi výzkumu. Cílem je ověřit, zdali účastníci vnímají svou činnost na chytrých telefonech adekvátně, tedy liší-li se jejich představa od faktů zjištěných z aplikace.

Třetí a poslední fáze bude probíhat ve formě skupinových rozhovorů po třech až čtyřech účastnících. Cílem bude společně probrat výsledky z první a druhé fáze a získat hlubší pohled na každodenní život účastníků studie s chytrými telefony.

## **Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2–5 řádků):**

**A. BARGH, John, Katelyn Y. A. MCKENNA a Grainne M. FITZSIMONS. Can You See the Real Me? Activation and Expression of the “True Self” on the Internet. Journal of Social Issues. Jan2002, Vol. 58(No. 1), p. 33-48 [cit. 2016-12-03]. ISSN: 0022-4537**

Publikace se zabývá tématem chování lidí na internetu, konkrétně v internetové „interpersonální“ komunikaci. Autoři si dali za cíl ověřit hypotézu, že člověk je ochotný ukázat své pravé já spíše na internetu oproti komunikaci tváří v tvář a díky tomu formovat úzké vztahy s jinými lidmi na internetu. Autoři provedli celkem tři sociální experimenty, jejichž metody a výsledky také prezentovali v této studii.

**BERKER, Thomas. *Domestication of media and technology* [online]. Maidenhead: Open University Press, 2006. ISBN 978-0335-217-687. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=6bPIAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA229&dq=silverstone+domestication+theory&ots=QOUICc-6o7&sig=qm30mFYgkWdwWVse3kjb6MshBSc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=silverstone%20domestication%20theory&f=false](https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=6bPIAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA229&dq=silverstone+domestication+theory&ots=QOUICc-6o7&sig=qm30mFYgkWdwWVse3kjb6MshBSc&redir_esc=y#v=onepage&q=silverstone%20domestication%20theory&f=false)**

Kniha popisuje teorii domestikace, jeden z klíčových konceptů v mediálních a technologických studiích. Nabízí pohledy na to, jak se z převratné technologické novinky stává samozřejmost, součást každodenního života. Publikace souhrnně představuje minulé, současné i možné budoucí aplikace teorie domestikace, kriticky je reflektuje, nabízí vlastní komentáře a nastiňuje možný další vývoj teorie.

**CRESWELL, John W., 2009. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. 3rd ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publication.. ISBN 978-1-4129-6557-6.**

Publikace představuje přehled kvantitativních, kvalitativních a smíšených metod výzkumu. Obsahuje teorie i praktické návody, jak ve výzkumu postupovat. Pokrývá všech šest možností smíšeného výzkumu. Autor provádí čtenáře výzkumným procesem, od formulace otázek a hypotéz, po sběr dat a interpretaci výsledků.

**DEUZE, Mark, 2015. *Media life*. Praha: Karolinum. *Studia nových médií*. ISBN 978-80-246-2815-8.**

Publikace představuje ucelený koncept „života v médiích, ne s médii, jak to většinová společnost vnímá. Píše o současných médiích s předpokladem, že jde o něco, co je všude kolem nás, co prostupuje našimi životy a je do jisté míry už neviditelné. Jsme ve fázi, kde nejsme schopni spolehlivě rozlišit reálný a mediovaný svět. Autor přichází s definicemi jevů typických pro dnešní pokrokovou společnost (hypersociabilita, zombie media atd.) a s novými teoriemi společenského uspořádání, které se utvořily a stále tvoří důsledkem globálního masového používání mediálních technologií.

**DIJCK, José van, 2013. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. New York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-997078-0.**

Kniha představuje teorii kritického pohledu na sociální média. Nabízí nový pohled na známé sociální sítě jako Facebook, YouTube, Twitter, Wikipedia nebo Flickr. Poskytuje komplexní pohled na výraznější společenské a kulturní trendy, na kterých je fungování zmíněných sociálních platforem postaveno.

**MORAVEC, Václav, 2016. *Média v tekutých časech: konvergence audiovizuálních médií v ČR*. Praha: Academia. *Společnost*. ISBN 978-80-200-2572-2.**

Publikace se zabývá digitální mediamorfózou a jejími důsledky v ČR. Autor v publikaci popisuje společenské změny a změny v chování uživatelů audiovizuálních médií, které nastaly v souvislosti s vývojem mediálních technologií, nástupem nových médií a jejich konvergence, tedy propojování důsledkem stírání především technologických hranic. Pracuje s pojmy jako interaktivita, virtualita, digitalizace,

participace, produživatel, glokalizace a podobně.

**POSPÍŠILOVÁ, Marie, 2016. *Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-3306-0.**

Poměrně čerstvá publikace pojednává o sociální síti Facebook. Z pohledu jejich uživatelů se snaží popsat, čím je daná sociální síť specifická, proč a jakým způsobem ji mladí uživatelé v českém prostředí využívají, přičemž vychází především z Goffmanovy teorie dramaturgické metafory.

**ROSEN, Larry D., 2012. *iDisorder: understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-0-230-11757-0.**

Publikace představuje jev zvaný iDisorder, který vznikl ve společnosti důsledkem dennodenního používání mediálních technologií. Porucha se projevuje stresem, nespavostí a neustálým nutkáním kontrolovat všechna svá technologická zařízení. Autor v knize na základě dlouholetého výzkumu o „psychologii technologií“ vysvětluje, proč lidé dnes poruchou iDisorder trpí, a nabízí způsoby, jak se jí zbavit a udržet lidskost ve chvíli, kdy technologie stále víc pronikají do každého aspektu našich životů.

**SIAPERÁ, Eugenia, 2011. *Understanding new media* [online]. Thousand Oaks, CA: Sage Publications. ISBN 978-1-84860-778-1. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=92dUPzd1gD4C&oi=fnd&pg=PP2&dq=Siapera,+E.+\(2012\).+Understanding+New+Media.+London:+SAGE+Publications+Ltd&ots=e05f\\_fR1tz&sig=kLporWyIwyu-4g2EiGisaTFqHjU&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=92dUPzd1gD4C&oi=fnd&pg=PP2&dq=Siapera,+E.+(2012).+Understanding+New+Media.+London:+SAGE+Publications+Ltd&ots=e05f_fR1tz&sig=kLporWyIwyu-4g2EiGisaTFqHjU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)**

Autorka v knize staví na faktu, že nová média jsou všude kolem nás a spolu s rychlým technologickým vývojem a spoustou teoretických pohledů nikdy nebylo těžší je pochopit. Autorka vysvětluje základní teorie a přístupy k dopadu nových médií na ekonomii, společnost, identitu, politiku, přátelství, občanství a každodenní život.

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

Publikace nabízí velmi kritický přístup k důsledkům globální digitalizace. Autor přichází s neurovědeckým konceptem digitální demence, která postihuje mladé. V knize tvrdí, že digitální média nás zbavují nutnosti vykonávat duševní práci a přemýšlet rozumem. Výsledky výzkumu potvrdily, že na digitálních médiích vzniká závislost, a navíc nám oslabují paměť, poškozují tělo a mysl. U dětí a mladistvých klesá schopnost učení, vznikají u nich nejružnější psychické i fyzické poruchy. Autor v knize vybízí k omezení konzumního způsobu života, především u dětí.

**THOMPSON, John B., 2004. *Média a modernita: sociální teorie médií* [online]. Praha: Karolinum [cit. 2017-05-21]. Mediální studia. ISBN 80-246-0652-6. Dostupné z: <http://alephuk.cuni.cz/CKIS-28.html>**

Kniha nabízí výklad o roli médií při vývoji moderní společnosti. Postupuje historicky od knihtisku přes rozmach masových médií až po vznik digitálních médií a globalizaci. Klade důraz na specifika mediální komunikace oproti komunikaci tradiční a píše také o nově vznikajících formách interakce.

**WILKEN, Rowan. a Gerard GOGGIN, 2012. Mobile technology and place [online]. New York: Routledge. Routledge studies in new media and cyberculture, 9. ISBN 978-0-415-88955-1. Dostupné z: [https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=FtjcPG9INj8C&oi=fnd&pg=PP2&dq=Wilken,+R.,+Goggin,+G.+\(2012\).+Mobile+Technology+and+Place.+Routledge:+New+York&ots=R\\_QwRA2RuL&sig=85QKIJH\\_mZ8FO8eySwpbcturnNw&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?hl=en&lr=&id=FtjcPG9INj8C&oi=fnd&pg=PP2&dq=Wilken,+R.,+Goggin,+G.+(2012).+Mobile+Technology+and+Place.+Routledge:+New+York&ots=R_QwRA2RuL&sig=85QKIJH_mZ8FO8eySwpbcturnNw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)**

Autoři vytvořili komplexní publikaci, která zkoumá vztah mezi mobilními mediálními technologiemi a místy jejich používání. Nabízí teoretické základy – mediální, kulturní, sociologický, filozoficko-technologický pohled i empirickou analýzu.

**Diplomové a disertační práce k tématu** (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

MOTÝL, Jiří, 2014. *Rizika internetu pro děti a dospívající*. Brno, 2014. Bakalářská práce. FSS MU. Vedoucí práce David Šmahel, oponent práce Alena Černá.

SYROVÁTKOVÁ, Eva, 2015. *Role starých a nových médií v každodenním životě blue collars*. Magisterská práce. Brno. FSS MU. Vedoucí práce Jakub Macek, oponent práce Tomáš Bártek.

BOKŮVKOVÁ, Hana, 2013. *Závislost na internetu a attachment*. Brno. Bakalářská práce. FSS MU. Vedoucí práce Petra Vondráčková, oponent práce Likas Blinka.

KUČÍRKOVÁ, Petra, 2011. „Jiní“ uživatelé nových médií: *Reflexe a domestikace nových médií u uživateli ve věku 55-64 let*. Brno. Diplomová práce. FSS MU. Vedoucí práce Jakub Macek, oponent práce Renáta Sedláková.

PIŠTĚKOVÁ, Romana, 2016. *Chytré telefony v každodennosti jejich uživatelů: život v situačním mixu*. Brno. Diplomová práce. FSS MU. Vedoucí práce Jakub Macek, oponent práce Pavel Sedláček.

STRUŽNÝ, Dominik, 2014. *Fenomén smartphone*. Praha. Bakalářská práce. FSV UK. Vedoucí práce Martin Buchtík, oponent práce Martin Volek.

ČERNÁ, Kateřina, 2012. *Intimita a technologie: Smartphone jako nejlepší přítel?* Praha. Diplomová práce. FSV UK. Vedoucí práce Michal Kotík, oponent Jan Balon.

VÁVRA, Lukáš, 2014. *Fenomén smartphone v každodennosti středoškolských studentů*. Praha. FHS UK. Vedoucí práce Karel Müller, oponent práce Martin Heřmanský.

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

**Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.**

**Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.**

.....

**Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga  
pedagožky/pedagoga**

**Datum / Podpis**



## Seznam příloh

### Seznam tabulek

TABULKA 1: PŘEHLED ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: AUTORKA.....	24
---	----

### Seznam grafů

GRAF 1: APLIKACE, KTERÉ PARTICIPANTI PODLE SVÉHO NÁZORU POUŽÍVAJÍ NEJČASTĚJI. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	37
GRAF 2: FREKVENCE POUŽÍVÁNÍ NAVIGAČNÍCH APLIKACÍ PODLE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA.....	38
GRAF 3: FREKVENCE POUŽÍVÁNÍ APLIKACÍ S JÍZDNÍMI ŘÁDY PODLE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	39
GRAF 4: FREKVENCE POUŽÍVÁNÍ APLIKACÍ K VYHLEDÁVÁNÍ PODLE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	40
GRAF 5: POMĚR POUŽÍVÁNÍ JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ APLIKACÍ PODLE UŽIVATELŮ. ZDROJ: AUTORKA .....	41
GRAF 6: KOMUNIKAČNÍ APLIKACE, KTERÉ ÚČASTNÍCI PODLE SVÉHO NÁZORU POUŽÍVAJÍ NEJČASTĚJI. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA.....	42
GRAF 7: OHODNOCENÍ VLASTNÍ AKTIVITY NA MOBILNÍM TELEFONU ÚČASTNÍKY VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	44
GRAF 8: PRŮMĚRNÝ ODHADOVANÝ ČAS STRÁVENÝ DENNĚ NA MOBILNÍM TELEFONU PODLE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	44
GRAF 9: FREKVENCE ROZSVÍCENÍ OBRAZOVKY PODLE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM DOTAZNÍK, AUTORKA .....	45
GRAF 10: AKTIVITA ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU BĚHEM DNE. ZDROJ: AUTORKA.....	46
GRAF 11: AKTIVITA UŽIVATELE Č. 1 NA MOBILNÍM ZAŘÍZENÍ. ZDROJ: AUTORKA .....	83
GRAF 12: AKTIVITA UŽIVATELE Č. 2 NA MOBILNÍM ZAŘÍZENÍ. ZDROJ: AUTORKA .....	83
GRAF 13: AKTIVITA UŽIVATELE Č. 4 NA MOBILNÍM ZAŘÍZENÍ. ZDROJ: AUTORKA .....	84
GRAF 13: AKTIVITA UŽIVATELE Č. 3 NA MOBILNÍM ZAŘÍZENÍ. ZDROJ: AUTORKA .....	84
GRAF 15: AKTIVITA UŽIVATELE Č. 5 NA MOBILNÍM ZAŘÍZENÍ. ZDROJ: AUTORKA .....	85

### Seznam dokumentů

DOKUMENT 1: SOUHLAS SE ZPRACOVÁNÍM OSOBNÍCH ÚDAJŮ. ZDROJ: AUTORKA.....	74
DOKUMENT 2: ALGORITMUS PRO ZPRACOVÁNÍ DAT. ZDROJ: AUTORKA.....	76
DOKUMENT 3: STRUKTUROVANÝ DOTAZNÍK PRO DRUHOU FÁZÍ VÝZKUMU. ZDROJ: GOOGLE FORM, AUTORKA.....	86
DOKUMENT 4: POPIS BĚŽNÉHO DNE ÚČASTNÍKŮ VÝZKUMU. ZDROJ: AUTORKA.....	95

## Přílohy

Dokument 1: Souhlas se zpracováním osobních údajů. Zdroj: autorka

### PROHLÁŠENÍ

Souhlas se zpracováním osobních údajů podle zákona č. 101/2000 Sb., zákon o ochraně osobních údajů a o změně některých zákonů, v platném znění (dále jen „zákon“) pro účely výzkumu k diplomové práci.

Já, níže podepsaný/á....., nar. ...., trvale bytem ..... souhlasím s tím, aby mé osobní údaje v rozsahu: jméno, příjmení, rok narození, pohlaví, telefonní číslo, e-mailová adresa a veškerá log data získaná z aplikace Device Analyzer, poskytnuté v rámci výzkumu k diplomové práci na téma „*Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice*“ studentky Univerzity Karlovy.

Bc. Jekatěřiny Tkačenko byly zpracovány pro účely vedení databáze respondentů výzkumů, samotného provedení a vyhodnocení výzkumu.

Metodika diplomové práce je smíšená. Půjde o exploračně-explanační výzkum, který v sobě kombinuje prvky kvantitativní i kvalitativní analýzy. V první fázi půjde o dvoutýdenní kvantitativní sběr přihlašovacích dat (tzv. „log data“) z mobilních telefonů účastníků studie pomocí volně dostupné aplikace Device Analyzer vyvinuté na Univerzitě v Cambridgi. Cílem bude sledovat, jaké aplikace v telefonu účastníci výzkumu používají, jak dlouho a jak intenzivně na nich tráví čas. V druhé fázi, po vyhodnocení tvrdých dat, autorka práce připraví dotazník, který bude ověřovat stejné skutečnosti, jako byly sledovány v první fázi výzkumu. Cílem je ověřit, zdali účastníci vnímají svou činnost na chytrých telefonech adekvátně, tedy liší-li se jejich představa od faktů zjištěných z aplikace. Třetí a poslední fáze bude probíhat ve formě skupinového rozhovoru. Cílem bude společně probrat výsledky z první a druhé fáze a získat hlubší pohled na každodenní život účastníků studie s chytrými telefony.

Data budou uchována v databázi aplikace Device Analyzer a databázi autorky diplomové práce po dobu nezbytně nutnou k provedení a vyhodnocení výzkumu.

**Ve vztahu ke zpracování osobních údajů na základě výše uvedeného souhlasu máte práva dle § 11, § 12 a § 21 zákona č. 101/2000 Sb., tj. máte právo přístupu ke svým osobním údajům a v případě, že zjistíte nebo se domníváte, že správce provádí**

zpracování vašich osobních údajů v rozporu s ochranou vašeho soukromého a osobního života nebo v rozporu se zákonem, můžete správce požádat o vysvětlení nebo požadovat, aby odstranil vzniklý stav a osobní údaje blokoval, provedl jejich opravu, doplnil je nebo zlikvidoval. Máte též právo obrátit se přímo na Úřad pro ochranu osobních údajů.

Souhlasím s tím, aby Bc. Jekatěrina Tkačenko zpracovávala mé osobní údaje pouze za účelem a v rozsahu shora uvedeném po dobu trvání a vyhodnocení výzkumu. Jsem si vědom/a toho, že tento souhlas se zpracováním údajů udělený v souladu se zákonem je dobrovolný a jsem oprávněn/a jej kdykoliv odvolat. Odvolání souhlasu musí být učiněno písemně.

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

Podpis:.....

```
dump((new \DateTime())->format('Y-m-d H:i:s'));

ini_set('max_execution_time', 6000);

$semi->getConnection()->query("TRUNCATE TABLE `diplomka`");

/** @var SplFileInfo $file */
/** @var SplFileInfo $directory */
$basePath = __DIR__."/../../../../diplomka";

$dirFinder = (new Finder())->in($basePath);
foreach ($dirFinder->directories() as $directory) {
    $user = $directory->getFilename();

    $fileFinder = (new Finder())->in($basePath."/".$user);
    $timeStampForUser = null;
    $milisecForUser = null;

    foreach ($fileFinder->files() as $file) {

        $fullPath = $file->getPath()."/".$file->getFilename();

        $globalCollectedData = [
            'app' => [],
        ];

        if (($handle = fopen($fullPath, "r")) !== false) {

            $appProcessId = null;

            $screenPower = null;
            $connWifi = null;
            $connMobile = null;
            $app = null;

            while (($data = fgetcsv($handle, null, ";")) !== false) {
```

```

        $milisec = $data[1];
        $label = $data[2];
        $value = $data[3];

        if ($label == 'startup' || $label == 'timechanged') {
            $timeStampForUser = (new \DateTime())-
>setTimestamp(strtotime($value));
            $milisecForUser = $milisec;
        }

        if ($timeStampForUser) {

            //application
            if (strpos($label, 'appl') !== false) {

                if (strpos($label, 'importance') !== false &&
$value == 'foreground') {

                    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
                        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
                    );

                    if ($app) {

                        $dataToLog = [
                            'start' => $app['start'],
                            'stop' => $timeStamp,
                            'duration_sec' => $timeStamp-
>getTimestamp() - $app['start']->getTimestamp(
                                ),
                        ];

                        if ($dataToLog['duration_sec'] > 1) {
                            $globalCollectedData['app'][$user]
[$app['name']] [strtotime(
                                $timeStamp->format('Y-m-d H:i:s')
                            )] = $dataToLog;
                        }
                        $app = null;
                    }

                    $app = [
                        'start' => $timeStamp,
                    ];
                }

                if (strpos($label, 'lname') !== false && $app) {
                    $app['name'] = $value;
                }
            }
        }

```

```

    }

    if ($label == 'screen!power') {
        $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
            round((intval($milisec) -
                intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
        );

        if ($value == 'on') {
            $screenPower = [
                'start' => $timeStamp,
            ];
        }

        if ($value == 'off') {
            //z aplikace - okud bezi konec tak ji tu
            bouchni
            if ($app) {
                $dataToLog = [
                    'start' => $app['start'],
                    'stop' => $timeStamp,
                    'duration_sec' => $timeStamp-
                        >getTimestamp() - $app['start']->getTimestamp(
                            ),
                ];
                if ($dataToLog['duration_sec'] > 1) {
                    $globalCollectedData['app'][$user]
                    [$app['name']] [strtotime(
                        $timeStamp->format('Y-m-d H:i:s')
                    )] = $dataToLog;
                }
                $app = null;
            }

            if (isset($screenPower['start'])) {
                $start = $screenPower['start'];
            } else {
                $start = $timeStampForUser;
            }

            $stop = $timeStamp;

            $dataToLog = [
                'start' => $start,
                'stop' => $stop,
            ];
        }
    }
}

```

```

        'duration_sec' => $stop->getTimestamp() -
$start->getTimestamp(),
    ];

    //co je vice nez 24 hodin rosviceny display tak
    zahodime
    if ($dataToLog['duration_sec'] < 24 * 3600) {

        $e = (new DiplomkaEntity())
            ->setStart($dataToLog['start'])
            ->setStop($dataToLog['stop'])
            -
>setDurationSec($dataToLog['duration_sec'])
            ->setActivity('screen-power')
            ->setUser($user);
        $emi->persist($e);
    }
}

//vyzvaneni
if ($label == 'phone|ringing') {

    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    $e = (new DiplomkaEntity())
        ->setStart($timeStamp)
        ->setActivity('phone-ringing')
        ->setUser($user);
    $emi->persist($e);
}

//volani
if ($label == 'phone|calling') {

    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    $e = (new DiplomkaEntity())
        ->setStart($timeStamp)
        ->setActivity('phone-calling')
        ->setUser($user);
    $emi->persist($e);
}

```

```

//aplikace dorucena sms
if ($label == 'sms|received') {
    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    $e = (new DiplomkaEntity())
        ->setStart($timeStamp)
        ->setActivity('sms-received')
        ->setUser($user);
    $emi->persist($e);
}

//aplikace odeslana sms
if ($label == 'sms|sent') {
    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    $e = (new DiplomkaEntity())
        ->setStart($timeStamp)
        ->setActivity('sms-sent')
        ->setUser($user);
    $emi->persist($e);
}

//mobile connection
if ($label == 'conn|mobile|detailedstate') {

    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    if ($value == 'CONNECTED') {
        if (is_null($connMobile)) {
            $connMobile = $timeStamp;
        }
    }

    if ($value == 'DISCONNECTED' && $connMobile) {

        $e = (new DiplomkaEntity())
            ->setStart($connMobile)
            ->setStop($timeStamp)
            ->setDurationSec($timeStamp->getTimestamp()
- $connMobile->getTimestamp())
    }
}

```



```

        ->setActivity('connection-mobile')
        ->setUser($user);
        $semi->persist($e);

        $connMobile = null;
    }
}

//wifi connection
if ($label == 'conn|WIFI|detailedstate') {

    $timeStamp = (clone $timeStampForUser)->modify(
        round((intval($milisec) -
intval($milisecForUser)) / 1000)." sec"
    );

    if ($value == 'CONNECTED') {
        if (is_null($connWifi)) {
            $connWifi = $timeStamp;
        }
    }

    if ($value == 'DISCONNECTED' && $connWifi) {

        $e = (new DiplomkaEntity())
            ->setStart($connWifi)
            ->setStop($timeStamp)
            ->setDurationSec($timeStamp->getTimestamp()
- $connWifi->getTimestamp())
            ->setActivity('connection-wifi')
            ->setUser($user);
        $semi->persist($e);

        $connWifi = null;
    }
}
}

//normalize app data
$globalCollectedDataAppNormalized = [];

foreach ($globalCollectedData["app"] as $userForeach =>
$appCollection) {
    foreach ($appCollection as $appName => $appRows) {
        foreach ($appRows as $appRow) {

            $lastApp =
isset($globalCollectedDataAppNormalized[$userForeach][$appName]) ? end(

```

```

                                $globalCollectedDataAppNormalized[$userForeach]
[$appName]
                                ) : null;
                                //posledni zaznam o aplikaci zacina ve steny cas
nebo o vterinu pozdeji
                                if ($lastApp && ((strtotime($lastApp['stop']-
>format('Y-m-d H:i:s')) == strtotime(
                                $appRow['start']->format('Y-m-d
H:i:s')
                                )) || strtotime($lastApp['stop']-
>format('Y-m-d H:i:s')) == (strtotime(
                                $appRow['start']->format('Y-m-d
H:i:s')
                                ) - 1))
                                ) {
                                $start = $lastApp['start'];
                                $duration = $lastApp['duration_sec'] +
[$appRow['duration_sec'];
                                $stop = $appRow['stop'];

                                $globalCollectedDataAppNormalized[$userForeach]
[$appName][strtotime(
                                $start->format('Y-m-d H:i:s')
                                )] = [
                                'start' => $start,
                                'stop' => $stop,
                                'duration_sec' => $duration,
                                ];
                                } else {

                                $globalCollectedDataAppNormalized[$userForeach]
[$appName][strtotime(
                                $appRow['start']->format('Y-m-d H:i:s')
                                )] = [
                                'start' => $appRow['start'],
                                'stop' => $appRow['stop'],
                                'duration_sec' => $appRow['duration_sec'],
                                ];
                                }
                                }
                                }
                                }

foreach ($globalCollectedDataAppNormalized as $uName =>
$userData) {
    foreach ($userData as $aName => $appData) {
        foreach ($appData as $row) {

```

```

        $e = (new DiplomkaEntity())
            ->setStart($row['start'])
            ->setStop($row['stop'])
            ->setDurationSec($row['duration_sec'])
            ->setActivity('app')
            ->setAppName($aName)
            ->setUser($uName);
        $emi->persist($e);
    }
}

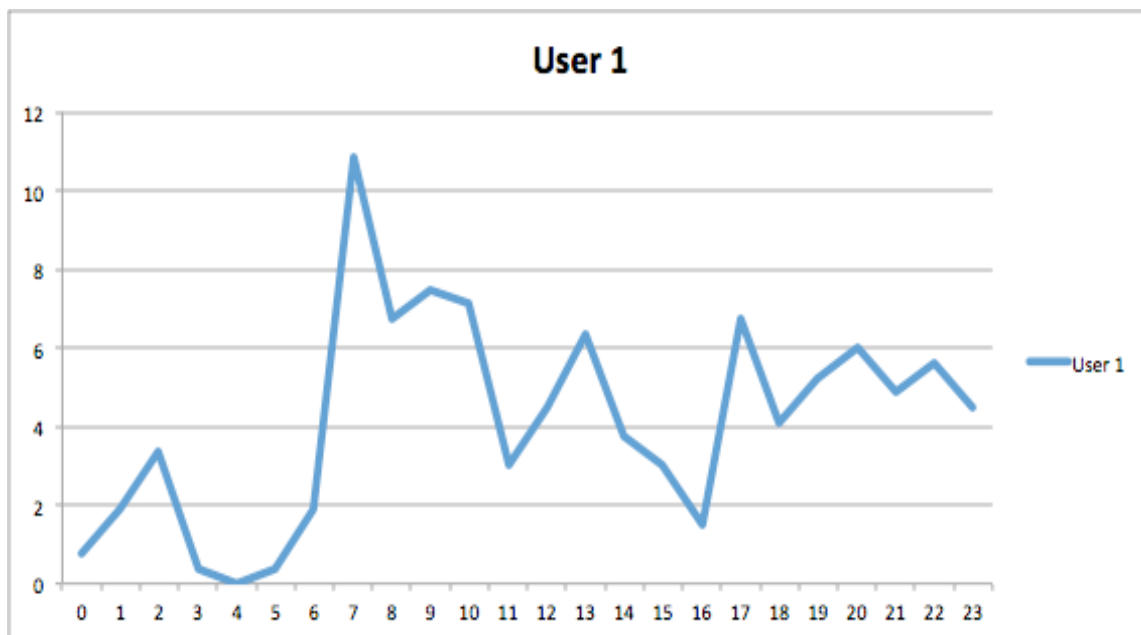
//splachnu insert do databaze
$emi->flush();

fclose($handle);
}
}
}

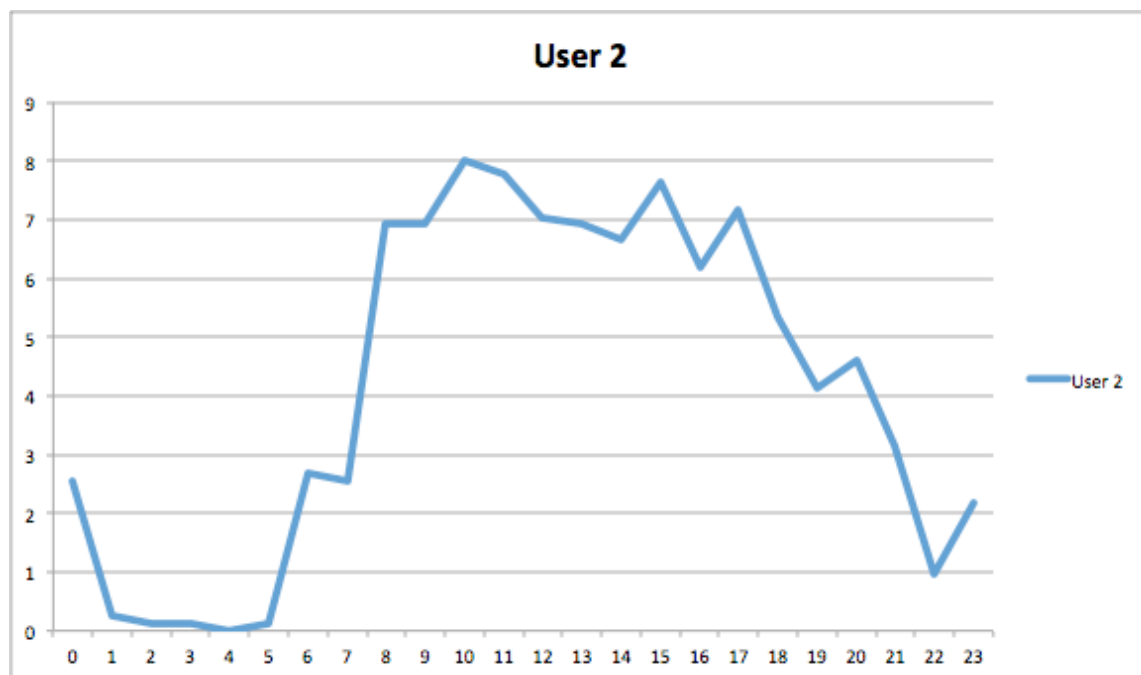
dump("inserted - successfully");
dump((new \DateTime()->format('Y-m-d H:i:s'));
exit;

```

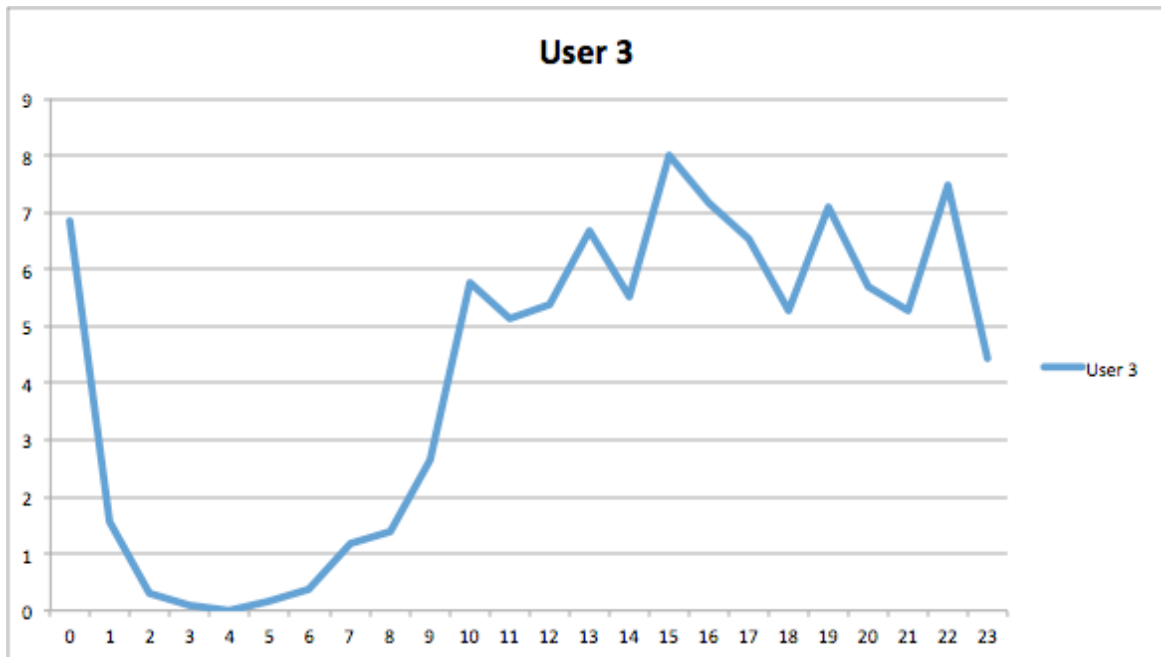
Graf 11: Aktivita uživatele č. 1 na mobilním zařízení. Zdroj: autorka



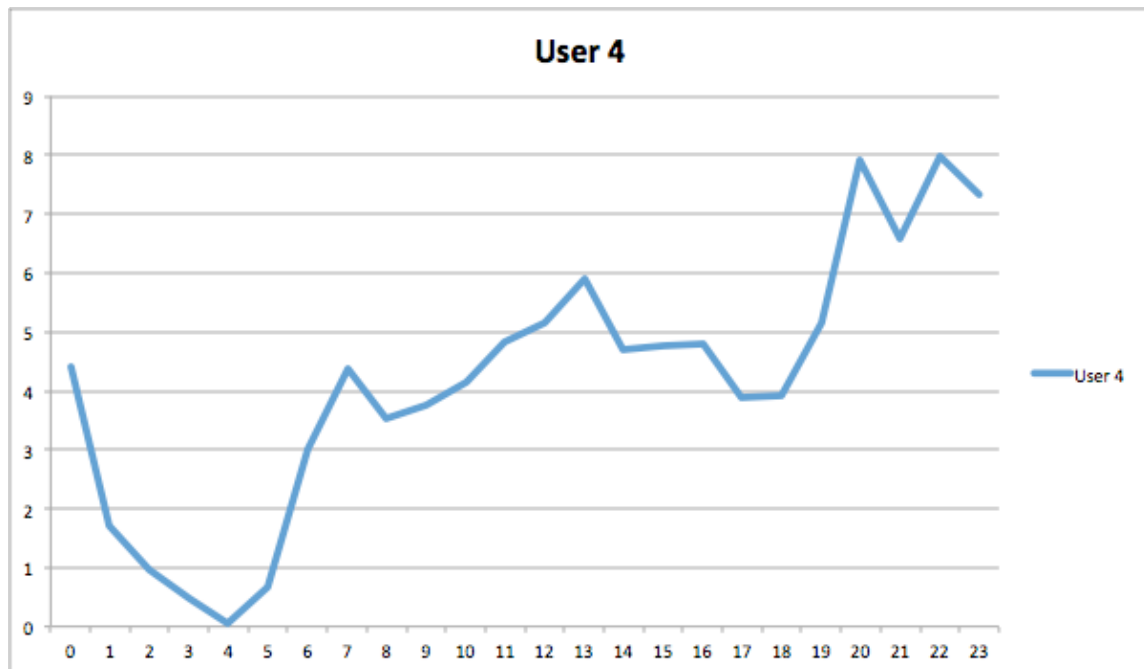
Graf 12: Aktivita uživatele č. 2 na mobilním zařízení. Zdroj: autorka



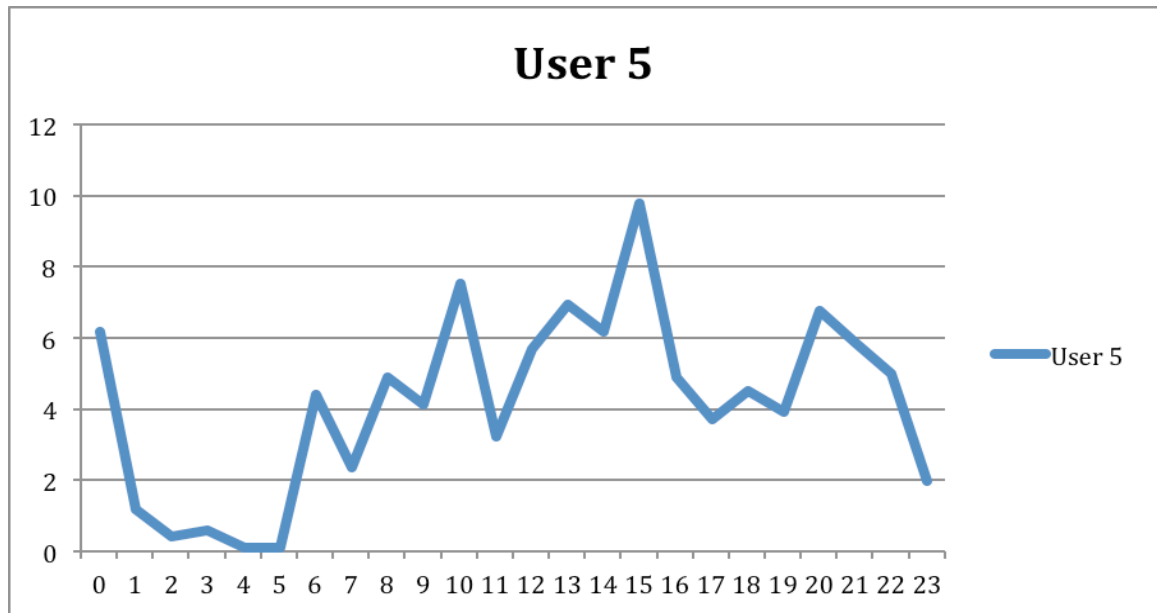
Graf 14: Aktivita uživatele č. 3 na mobilním zařízení. Zdroj: autorka



Graf 13: Aktivita uživatele č. 4 na mobilním zařízení. Zdroj: autorka



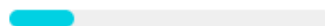
Graf 15: Aktivita uživatele č. 5 na mobilním zařízení. Zdroj: autorka



## Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice: 2. fáze

V následujícím dotazníku ti položím 19 otázek, jejichž cílem je zmapovat tvůj subjektivní pohled na to, jak používáš svůj chytrý telefon. Na otázky proto prosím odpovídej upřímně a podle svého pocitu. Poslední tři otázky mi pomohou zařadit si tě k datům z Device Analyzeru, které jsem o tobě získala v první fázi výzkumu.

NEXT



Page 1 of 5

Never submit passwords through Google Forms.

## Souhlas

Description (optional)

Image title



Zvolením volby „SOUHLASÍM“ a následným odesláním formuláře uděluješ Bc. • Jekatěrině Tkačenko, bytem Voskovcova 1075/59, Praha 5, PSČ 152 00, jako správci osobních údajů (dále jen „správce“), v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., souhlas se zpracováním svých údajů v rozsahu: jméno, příjmení, rok narození, pohlaví, e-mailová adresa, případně další poskytnuté osobní údaje, a to pro účely pro účely vedení databáze respondentů výzkumů, samotného provedení a vyhodnocení druhé fáze výzkumu k diplomové práci na téma „Domestikace chytrých telefonů u mladých v České republice“. Ve vztahu ke zpracování osobních údajů na základě výše uvedeného souhlasu máte práva dle § 11, § 12 a § 21 zákona č. 101/2000 Sb., tj. máš právo přístupu ke svým osobním údajům a v případě, že zjistíš nebo se domníváš, že správce provádí zpracování tvých osobních údajů v rozporu s ochranou tvého soukromého a osobního života nebo v rozporu se zákonem, můžeš správce požádat o vysvětlení nebo požadovat, aby odstranil vzniklý stav a osobní údaje blokoval, provedl jejich opravu, doplnil je nebo zlikvidoval. Máš též právo obrátit se přímo na Úřad pro ochranu osobních údajů. Souhlasím s tím, aby Bc. Jekatěrina Tkačenko, zpracovávala mé osobní údaje pouze za účelem a v rozsahu shora uvedeném po dobu trvání a vyhodnocení výzkumu. Jsem si vědom/a toho, že tento souhlas se zpracováním údajů, udělený v souladu se zákonem je dobrovolný a jsem oprávněn/a jej kdykoliv odvolat. Odvolání souhlasu musí být učiněno písemně.

- Souhlasím
- Nesouhlasím



## Aplikace a komunikace

Description (optional)

Vyber dvě aplikace, které používáš na svém mobilu nejčastěji: \*

- Facebook
- Instagram
- Youtube
- Twitter
- LinkedIn
- Pinterest
- Other...

Vyber dvě aplikace, které nejčastěji používáš ke komunikaci s rodinou/přáteli: \*

- SMS
- Facebook Messenger
- Skype
- Viber
- WhatsApp
- Other...

Jak často používáš na mobilu vyhledávání na Google, Seznamu apod.? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jen za týden
- Méně

Jak často používáš aplikaci s jízdními řády? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jednou za týden
- Méně

Jak často používáš svůj mobil jako navigaci (Google Maps, Seznam Mapy)? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jednou za týden
- Méně

Jak často otevíráš Facebook? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jednou za týden
- Méně

Jak často otevíráš Instagram? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jednou za týden
- Méně

Jak často používáš Youtube? \*

- Několikrát denně
- Jednou za den
- Několikrát za týden
- Jednou za týden
- Méně

Kolik SMS pošleš za týden? \*

- 0-10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- více než 50

Kolik SMS týdně dostaneš? \*

- 0-10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- více než 50

Kolikrát za týden někomu zavoláš? \*

- 0x-5x
- 6x-10x
- 11x-15x
- 16x-20x
- více než 20x

Kolikrát za týden ti někdo zavolá? \*

- 0x-5x
- 6x-10x
- 11x-15x
- 16x-20x
- více než 20x

Kolik času stráveného na svém mobilním telefonu jsi zároveň připojený/á k WiFi? \*

- Méně než 25 % času
- 25-50 %
- 50-75 %
- 75-100 %

After section 3 Continue to next section

Section 4 of 5

## Čas strávený na mobilním telefonu

Description (optional)

Ohodnoť na stupnici od 1 (málo aktivní) do 10 (velmi aktivní), jak moc jsi aktivní na mobilním telefonu. \*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kolik času denně strávíš na svém mobilním telefonu? \*

- méně než hodinu
- 1-2 hodiny
- 2-3 hodiny
- 3-4 hodiny
- více než 4 hodiny

Jak často za den rozsvítíš obrazovku svého mobilu? \*

- přibližně každé tři hodiny nebo i méně
- jednou za dvě hodiny
- jednou za hodinu
- jednou za půl hodiny
- častěji

Trávíš někdy čas na mobilním telefonu hned po probuzení, ještě v posteli? \*

- ano
- ne

Trávíš někdy čas na mobilním telefonu těsně před spaním? \*

- ano
- ne

Máš pocit, že s mobilním telefonem / na mobilním telefonu trávíš více času, než bys měl/a? \*

- ano
- ne
- Nedokážu posoudit.

## Osobní údaje

Description (optional)

Jsem: \*

- muž
- žena

Narodil/a jsem se v roce: \*

Short-answer text

V první fázi výzkumu jsem byl/a \*

- User 1
- User 2
- User 3
- User 4
- User 5

Dokument 4: Popis běžného dne účastníků výzkumu. Zdroj: autorka

Na následujících dvou stránkách bude stručně popsán průměrný den každého účastníka, který byl sestaven na základě dat z první fáze výzkumu a vyprávění příslušného účastníka.

U prvního uživatele pozorujeme velkou aktivitu na mobilu hned ráno po probuzení. Zkontroluje, co je nového na sociálních sítích, a největší vrchol aktivity proběhne cestou do školy, což značí poslech hudby. Ve škole aktivita poklesne, nicméně uživatel přesto neustále kontroluje hodiny na telefonu. Kolem poledne mívá tělocvik, kde nemá telefon u sebe, proto dochází opět k poklesu aktivity, která narůstá opět v brzkém odpolední během výuky. Kolem čtvrté až páté hodiny odpolední aktivita opět ustává. Tento pokles souvisí s poškolenými aktivitami, které uživatel nejmenoval. Po návratu domů si většinou sedne navíc k počítači a když někdo napíše, odpovídá mu přes mobil. Na mobilu tráví čas ještě v posteli do deseti až jedenácti hodin večer. Aktivitu po půlnoci nepotvrdil, mohla tedy jít o chybu v aplikaci Device Analyzer, a tudíž nepřesný sběr dat.

Aktivita druhého uživatele je celkově nižší než u prvního. Přibližně v pět hodin ráno se poprvé rozsvítí obrazovka telefonu, což se podle slov účastnice děje u jejího chytrého telefonu automaticky, když stav napájení dosáhne 100 %. Během snídaně a cesty do školy není aktivita moc vysoká, ale prudce narůstá v době, kdy je účastnice ve škole. Na většině hodin se nudí, protože je rychlejší než ostatní, nebo jsou to naopak hodiny, které nejsou předmětem jejího zájmu, proto si krátí čas na telefonu dopisováním s přáteli. Odhaduje, že tři čtvrtě času, kdy byla sbírána data, strávila dopisováním si se dvěma až třemi lidmi. Jediné hodiny, kde nepoužívá mobilní telefon, jsou semináře, což jsou volitelné předměty ve třetích a čtvrtých ročnících studia. Studenti si je vybírají na základě svých zájmů, takže se nepředpokládá, že by se na těchto předmětech nudili. Ve chvíli, kdy účastnice opustí prostory školy, telefon už téměř nepoužívá. Od osmi do půl desáté navíc chodí na tréninky. Když přijde domů, zapne počítač, na kterém stráví zbytek večera, a telefon vezme do ruky až těsně před spaním, aby si nastavila budík.

Třetí uživatel je bývalým studentem Akademického gymnázia, nyní studuje prvním ročníkem vysokou školu a od toho se odvíjí i pozdější start denní aktivity. Přednášky na vysoké škole, kde studuje, začínají později než na gymnáziu, nicméně chování v průběhu výuky je podobné. I tento uživatel je na svém mobilním zařízení aktivní během přednášek, které ho neoslovují. Mezi přednáškami aktivitu odůvodňuje poslechem hudby přes aplikaci Spotify. Odpoledne se pak přesouvá do práce či na fotbalový trénink, takže

aktivita opět klesá. Okolo deváté je zřejmý ještě jeden pokles, který značí návštěvu posilovny. Vysoká aktivita v pozdních večerních hodinách je patrná i u tohoto uživatele. Spát chodí až kolem druhé hodiny ranní.

Čtvrtý uživatel je již také bývalým studentem Akademického gymnázia, nicméně na rozdíl od třetího uživatele odešel z tohoto gymnázia předčasně, nešel tak na vysokou školu, ale na jiné gymnázium. Přestože graf aktivity tohoto uživatele vypadal kvůli velmi krátkému spánku nepravděpodobně, účastník data verifikoval a dodal potřebný kontext. Potvrdil, že spát chodí opravdu až kolem třetí ráno a vstává kolem šesté ráno z důvodu časově náročného dojíždění do nové školy. Po cestě do školy poslouchá hudbu přes nativní hudební aplikaci ve svém mobilu. První hodiny ve škole je aktivita nízká, jelikož probíhají předměty exaktních věd jako matematika či fyzika, na kterých je nucen dávat pozor, protože v nich není silný. Kolem jedné odpoledne přichází jazyky, ve kterých je naopak silný, i díky kapele, jíž je členem, a proto v těchto hodinách sahá po chytrém telefonu. Kolem páté až šesté u něj probíhají odpolední aktivity jako zkouška s orchestrem, big bandem nebo lekce violy. Večer po cestě domů opět odůvodňuje aktivitu poslechem hudby, poté na telefonu tráví čas téměř nepřetržitě, než usne, například sledováním Youtuberů nebo videí, podle kterých se učí hrát na kytaru. Chytrý telefon vnímá jako multifunkční nástroj, který mu pomohl nahradit hodinky, mp3, fotoaparát, počítačové programy na úpravu fotek či tvorbu grafiky.

Pátým účastníkem je slečna, která popsala své ráno jako velmi svižné. Budík zazvoní přibližně v půl šesté ráno, nicméně několikrát ho vypne a definitivně se probouzí až ve čtvrt na sedm. Velmi rychle se ještě v posteli podívá na Instagram, nezabere jí to ale déle než půl minuty. Vstane, jde nakrmit morče a poté běží do školy, kam velmi často přijde pozdě, takže od probuzení minimálně do poloviny první hodiny ve škole na mobilní telefon nesažá. Během hodin jako matematika a dějepis také telefon nepoužívá. Chytrý telefon používá často v případech, kdy se učí mezi hodinami. Vyhledává si v něm například chemické názvosloví a vzorce, které si špatně pamatuje. Když chodila do práce, tak odpoledne od půl třetí do osmi až půl deváté. Nyní do práce kvůli přípravám na maturitu nechodí, takže po škole okolo třetí hodiny odpoledne přijde domů a vaří jídlo pro sebe a svou rodinu. Po jídle se učí, poměrně často se ale stává, že po chvíli potřebuje dohledat nějakou informaci, což ji donutí vzít telefon do ruky. Kdy už to udělá, skončí většinou prohlížením Facebooku.