

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Institut mezioborových studií Brno

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Brno 2012

Josef Šmíd

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Institut mezioborových studií Brno

**Ovlivnění kybernetickým a virtuálním prostředím na jedince
začleňující se do společnosti**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vedoucí bakalářské práce:
Mgr. Karel Kuchařík

Vypracoval:
Josef Šmíd

Brno 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Ovlivnění kybernetickým a virtuálním prostředím na jedince začleňující se do společnosti zpracoval samostatně a použil jsem literaturu uvedenou v seznamu použitých pramenů a literatury, který je součástí této bakalářské práce.

Elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné.

V Praze dne 19. 04. 2012

.....
Podpis

Poděkování

Děkuji panu Mgr. Karlu Kuchaříkovi za velmi užitečnou metodickou pomoc, kterou mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce.

Také bych chtěl poděkovat své manželce Lence Šmídové za morální podporu a pomoc, kterou mi poskytla při zpracování mé bakalářské práce, a které si nesmírně vážím.

Josef Šmíd

OBSAH

Úvod	2
1. Hry a sociální sítě	4
1.1. Definice hra	4
1.2. Počítačová hra	5
1.3. Počítačové a konzolové hry	6
1.3.1. Typy počítačových her	7
1.3.2. Konzolové hry	9
1.4. Internet v České republice	11
1.5. Sociální sítě	12
1.6. Typy sociálních sítí	13
2. Vývoj jedince	15
2.1. Psychologické potřeby vývoje jedince	17
2.2. Adolescence	17
2.3. Začlenění do společnosti	19
2.4. Prostředí ovlivňující jedince	21
2.5. Mezilidské vztahy jedince s rodiči a vrstevníky	24
3. Důsledky způsobené sociální sítí a nadměrným hraním	27
3.1. Hráčství a sociální chování adolescenta	27
3.1.1. Agrese	28
3.1.2. Identita a sebehodnocení	30
3.2. Kriminalita uživatele	33
3.3. Uspokojení při užívání sociálních sítí a hraní her	34
3.4. Zhoršené sebeovládání	35
3.5. Tělesný odvykací stav	36
3.6. Růst tolerance	36
3.7. Zanedbávání zájmů	37
3.8. Pokračování v užívání přes důkaz škodlivosti	37
Závěr	39
Resumé	41
Anotace	42
Seznam příloh	43

Úvod

V době kdy technický pokrok posouvá současnou společnost kupředu a to zejména přibývajících prostředky, které lidstvu neustále více a více zjednodušují bití na tomto světě, není téměř představitelné, aby lidé ve vyspělých státech nepoužívali výpočetní techniku, nebo s ní ani nepřišli do styku. Při vstupu do zaměstnání je předpokladem, že uchazeč ovládá základní práci s počítačem. Do školních osnov už jsou zahrnuty samostatné hodiny, které učí žáky a studenty manipulaci a orientaci v programech, osvojují si základní znalosti práce s počítačem, ale i internetem, který v současné době skýtá téměř neomezený přístup k informacím z celého světa. Tomuto tématu se věnují zvláště pak odborné školy, které jsou přímo zaměřeny na vše, co souvisí s výpočetní technikou.

V souvislosti s nárůstem využívání digitálních technologií, stoupá i využití komunikačních technologií, zejména za využití osobních počítačů, herních konzolí, přičemž jejichž používání je možné buď samostatně, nebo i přes síťové připojení k internetu. Připojení k internetu umožňuje další využití služeb, jako jsou sociální sítě, internetové obchody, seznamky a mnoho dalších. Kdo není na internetu „jako by ani nebyl“. Internet se stal virtuálním prostředím, které nám umožňuje velké množství zážitků a poznatků. Je snadné se s někým seznámit přes tzv. sociální sítě (seznamky, Facebook a další a další služby)¹. Dále umožňuje velké množství online her (prohlížečové hry)², které se zobrazí po jednoduchém kliknutí bez instalace. Na internetu jsou k dispozici ale i hry, které vyžadují registraci, v takových se můžete dostat do světa středověku, doby Říma, na divoký západ, anebo může hráč pouze obhospodařovat svou zahrádku. Tyto hry vás vtáhnou do daného prostředí natolik, že člověk může zapomenout na čas, který plyne okolo. Některé hry mohou být tzv. „realtime“, což znamená, že stavby a posun jednotek mají stanovený čas, za který se postaví nebo přesunou. To pro hráče znamená, že v určitou dobu musí pouze

¹ Aplikace uložené na serveru, ke které je možno se po zaregistrování přihlásit pod uživatelským jménem a heslem a komunikovat s ostatními uživateli.

² Ke spuštění postačí pouze připojení k internetu a nainstalovaný prohlížeč např. Internet Explorer, Mozilla, Google Chrome a další.

tzv. odklikat akce, aby hra pokračovala dál, poté už běží vše samo a hráč se hry účastnit nemusí, může tedy hru vypnout a věnovat se jiným povinnostem.

S internetem jsou spjaty i sociální sítě (Facebook, Twitter, MySpace, Hi5, Friendster). Hodně známá, rozšířená a dosti populární je aplikace Facebook. Většina z nás si dovede představit, co takové možnosti dokážou způsobit, počínaje tím, že někdo vyjeví své názory, která jsou zveřejněny a zpřístupněny všem uživatelům Facebooku. A může se jednat o názory, které diskriminují nějakou osobu nebo ji mohou i poškodit, diskreditovat. (Podrobněji v části 1. Hry a sociální sítě)

Využíváním samotných osobních počítačů ve stavu zvaném „off-line“ (bez připojení) a herních konzolí (PSP, PS2, PS3, XBOX 360, Wii)³, si může uživatel generovat problémy, které vznikají nadměrným hraním a jsou spojeny s narušením faktického psychického vnímání okolí. Problémy, které jedince posunou do virtuálního světa, ve kterém mu nic nehrozí, ve kterém si může dovolit cokoliv, což může způsobit prorůstání takových to návyků do skutečného světa a jedinec se může začít chovat totožně jako by byl v dané hře či v jiném virtuálním prostředí. Kybernetické prostředí působí na psychiku jedince a může ovlivnit jeho chování ve společnosti. Vybočit může až natolik, že se dostane i mimo dané meze případně až do rozporu se zákonem nebo ohrožení života.

V mé práci popisuji ovlivnění chování jako takové a různé spojení s hraním počítačových her.

³ Herní konzole, která obsahuje kompletní HW zajištění, potřebují pouze samostatnou obrazovou projekci. Výjimkou je PSP, které obsahuje i zobrazovací display.

1. Hry a sociální sítě

Hry jsou na světě už od nepaměti. Dříve byla hra spjata spíše se sportem, jako např. v antickém Řecku, kde se konaly první Olympijské hry. Ale již ve středověku se rozvíjela hra šachy či dáma, což byla strategická hra pro císaře, krále a panovníky a byla znakem jakési nadřazenosti. Také nejznámější filozof výchovy a zakladatel novodobé teorie vyučování Jan Amos Komenský stavěl hru na první místo. V dnešní době tedy nechápeme hru jen jako pohybovou aktivitu, což dokazují hry, kde se soutěží pouze pomocí duševních schopností nebo pravděpodobnosti – například deskové hry, počítačové hry nebo hazardní hry.

Od té doby už pojem hra urazila velkou vzdálenost a přetransformovala se nejen do sportu a her výše postavených panovníků, ale do počítačových her. V 21. století počítače nastoupili ve vývoji velkou rychlost, kdy uživatel proniká do světů, na které dřív nikdo ani nepomyslel, aniž by musel vykonat jakoukoliv náročnější fyzickou činnost. Přitom nyní pouze postačuje počítač, který zprostředkuje zážitek. Nástupem výpočetní techniky a snahou o nový technický vývoj, který lidstvo posouvá kupředu, se objevuje internetová síť. Ta umožňuje, mimo jiné, propojení domácích počítačů k veřejné síti a otevírá nové možnosti, které zpřístupňují svět kybernetického prostředí, ve kterém se navazují v tzv. sociálních sítích nové kontakty, aniž by člověk musel být fyzicky ve společnosti.

1.1. Definice hra

„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život a však v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti. Hra

*má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emoční, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hra s převahou spolupráce, s převahou soutěžení). Výchozí situace, průběh a výsledky některých her lze formalizovat a rozhodování aktérů exaktně studovat. Těmito otázkami se zabývá speciální matematická disciplína – teorie her.*⁴

*„Hra, psychologické označení pro spontánní činnost člověka i chování zvířat, které přináší uspokojení sama sobě, je požadována za vrozenou tendenci, která je přípravou pro život. Hra je pro dítě zdrojem výcviku sensorických a motorických funkcí, seznamuje je se sociálními → rolemi, učí chápat a dodržovat pravidla sociálních interakcí. Hra dítě uspokojuje potřebu seberealizace. Hra rozvíjí jeho city a sebevědomí, může mít význam psychoterapeutický a psychodiagnostický. U her se rozlišuje forma i vývojový stupeň. Obecně označení pro každou činnost člověka i zvířete, přináší dobrý pocit. Je motivována pouze radostí z činnosti samé, důležitou součástí hravé situace jsou nepřítomnosti naléhavých potřeb, napětí, nejistota vztahující se k průběhu hry a kvalita „hra jako“. Hra je určena pravidly.*⁵

1.2. Počítačová hra

„Počítačové hry jsou jedním z produktů industriální, technické společnosti. Významnou součástí jejich hraní je neustálá snaha o dosahování vysokých výkonů,

⁴ PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, s.r.o., 2001. ISBN 80-7178-579-2.

⁵ VELKÁ VŠEOBECNÁ ENCIKLOPEDIJE. Praha: Euromedia Grup, k. s., 2010. ISBN 978-80-86938-94-3. s. 313

srovnávání s výkony druhých hráčů. Při hraní však nezůstáváme pouze v oblasti vizuální, ale do hry nás vtahují také estetické a emocionální prožitky. Počítačové hry však jsou přirozeným marginálním objektem. Objektem na hranici mezi technickou dokonalostí a lidskou fantazií, tvořivostí a hravostí. Jejich prostřednictvím tak dochází ke střetům mezi nejmodernější technologií na straně jedné a lidskou přirozeností na straně druhé. Hraní počítačových her umožňuje přirozený přechod mezi starým a novým paradigmatem. Počítačové hry jsou velmi podobné dnešnímu světu. Nabízejí nepřehledné množství informací, jež musí člověk za krátký okamžik zpracovat a dospět k nejefektivnějšímu řešení. Nutí nás k orientaci v prostředí, které je nejasné a plné pravděpodobností.

Hraní počítačových her nám dává jednu neocenitelnou možnost, která se v našem reálném světě vyskytuje velmi zřídka - korekci chyb. V počítačových hrách si můžeme vše vyzkoušet nanečisto. Jakoukoliv chybu lze napravit prostým zmáčknutím tlačítka LOAD⁶. Jedinečná šance, jak si vyzkoušet účinek svého jednání na další události. Tato jedinečnost činí z počítačových her nástroj připravující lidstvo pro nové tisíciletí. Počítačové hry jsou součástí zábavy, jsou hračkami. Hračkami, které nás připravují na budoucnost. Pohlédneme-li do budoucnosti optikou sci-fi, možná právě hra bude jedním z důležitých prostředků zajišťujících vývoj a přežití lidstva.“⁷

1.3. Počítačové a konzolové hry

Rozdíl mezi počítačem a konzolí už je v dnešní době takřka nepatrný, co se týká využití technologie a komponentů. Více se odlišují pouze ve funkčnosti, přičemž konzole je pouze herní zařízení. Samotný počítač umožňuje mnohem víc možností a využití mnoha aplikací.

⁶ Možnost vrátit se zpěve stavu před posledním krokem

⁷ VACULÍK, M. *Ve světě počítačových her. Psychologie dnes*, Praha: Portál, 2002. ISSN 1211-5886, vol. 6/2002, no. 6, s. 16-17.

Interaktivní prostředí zprostředkuje vstup do nejrůznějších světů, umožní stát se kýmkoliv, dále lze využít kolektivního hraní s hráči v jedné místnosti nebo na velké vzdálenosti prostřednictvím sítě.

1.3.1. Typy počítačových her

Počítačové hry můžeme rozdělit do několika kategorií, přičemž dvě základní uváděné jsou právě, tak jak uvádějí tvůrci samotných her tzv. singleplayer a multiplayer. Singleplayer znamená, že hráč hraje podle zkonstruovaného příběhu, scénáře, který vytvořil vývojář hry. Dále je zde tzv. multiplayerová hra, ve které hraje více hráčů ve stejném prostředí spolu nebo proti sobě spojeni v datovém prostředí síťovými kabely⁸ nebo přes připojení k internetu. Scénář se u této varianty může odvíjet téměř neomezeně podle představy hráčů.

Kategorie dle žánru:

Akční hry, jde o dobrodružný, akční a napínavý příběh z pohledu hrané postavy tzv. 3D first person akce. Hráč zde ničí nepřátelé nejrůznějšími zbraněmi a u některých her i s pomocí nadpřirozených schopností. Hráč hraje za svou postavu, která má plnit různé úkoly a mise. Např. ve hře Medal of Honor, Call of Duty hráč představuje amerického či ruského vojáka za druhé světové války.

Sportovní hry, jsou inspirovány nejrůznějšími druhy sportů, neznámější je hokej, fotbal, golf, jízda na lyžích, snowboardu, jízda na koni a další nejrůznější hry, které si můžeme představit, a které se odehrávají na letních i zimních olympijských hrách. Největším představitelem sportovní počítačových her je EA Sports.

⁸ Nejčastěji osmizilový datový kabel zakončený koncovkou RJ-45

Strategické hry, můžeme rozdělit do kategorie realtime a tahové. Realtime se odehrávají v reálném čase, kdy postavení nějaké budovy trvá vývojářem stanovenou dobu a u tahových strategií, je postavení určité budovy stanoveno v kolech tj. hráč má určité možnosti na dané kolo a tyto možnosti se vracejí v dalším kole. Strategické hry můžeme ještě rozdělit do žánru akční a budovatelské (ekonomické). Ve většině případů se tyto žánry prolínají.

Adventury jsou založeny převážně na dobrodružném příběhu, v němž má hráč plnit nejrůznější úkoly a mise a po splnění se posune v příběhu dál. Příběh je striktně daný vývojářem hry, proto hráč musí splnit úkoly, aby se dostal k samému konci příběhu, který samozřejmě může být velmi pestrý. Nejčastěji jsou adventury spojeny s detektivním žánrem, kde hráč odhaluje tajemné záhady a řeší detektivní zápletky. Adventury jsou často spojeny s logickými hrami.

Simulátory jsou hry, kdy se hráč dostane do světa, kde ovládá tank, řídí letadlo, vlaky a automobily, které jsou nejrealističtější napodobeniny skutečnosti. Simulátorové hry se vyvíjí a pořád častěji využívají ve výuce. Například v letecké dopravě, armádě, kde se využívají letecké simulace k vytrénování pilotů s minimálními náklady, nebo v autoškole se využívá simulátor řízení, který dá základy budoucímu řidiči ještě před tím, než poprvé vyjede do skutečného provozu.

Logické hry, vyžadují po hráči zamyšlení nad danou logickou variantou nebo určení další možnosti ke splnění daného problému. Jednoduše vyžaduje nalezení optimálního sledu kroků k nalezení správného řešení. Např. „Sudoku“ v počítačové verzi, Machnarium atd.

Speciálním žánrem her je multiplayer MMORPG (Multiplayer Masive Online Role Platiny Game). V tomto stylu hry má každý hráč vytvořenou svou postavu na hromadném serveru. Postavu si vylepšuje pomocí tzv. expování⁹, nebo plnění tzv. questů¹⁰. Hráči se seskupují do „aliancí“, kde si vzájemně pomáhají, nebo třeba válčí s jinou aliancí¹¹. Tento žánr je nejvíc náchylný na možnost závislosti, kdy se hráč

⁹ Získávání bodů a zvyšování úrovně postavy

¹⁰ Plnění úkolů

¹¹ Více hráčů, kteří uzavřou spolek nebo společenství

ztotožňuje s postavou ve hře. Interaktivní prostředí, ve kterém hráč působí, ho zatáhne do světa s nadlidskými schopnostmi, kde neplatí fyzické zákony.

Prohlížečové hry (webové hry) je online počítačová hra, kterou hráči ovládají pouze prostřednictvím standardního webového prohlížeče. Výhodou takových her je jednoduchá dosažitelnost (lze hrát na prakticky libovolném počítači připojeném k internetu, bez potřeby instalace nějakého dodatečného software). Grafické zpracování v dnešní době už bývá na poměrně vysoké úrovni, a někdy i konkuruje klasickým počítačovým hrám. Uživatel se pouze zaregistruje a po vyplnění uživatelského jména a hesla se přihlásí k požadované aplikaci, ve které může hrát.

Flashové hry jsou do stránky vloženy jako interaktivní objekt a automaticky se načtou a spustí při otevření stránky v prohlížeči (za předpokladu, že je do prohlížeče podpora pro Flash nainstalována). Flashové hry jsou zpravidla poměrně jednoduché a časově nenáročné, jejich velká část ani nepodporuje hru více hráčů a nevyužívá možnosti komunikace přes internet (či velmi omezeně, např. k udržování seznamu nejvyšších dosažených skóre). Avšak se čím dál častěji objevují i flashové hry, které lze hrát s ostatními hráči.

Nejdříve se jednalo jen o několik málo zahraničních webů, jejichž hry se moc neodlišovaly od tehdy největšího konkurenta Javy. Posléze však vznikají další verze Flashe a to umožňuje stále dokonalejší a sofistikovanější zábavu. Původní piškvorky a lodě tak vystřídaly multimediální střílečky a strategie.¹²

1.3.2. Konzolové hry

Konzolové hry jsou spuštěny na elektronických zařízeních fungujících na principu počítače, jsou určeny hlavně pro hraní her, v tomto případě takzvaných

¹² http://cs.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%A1_hra

videoher. Jako výstupní zařízení většinou slouží běžná barevná televize, méně často pak počítačový monitor. Konzole je možné dělit podle provedení na stolní a kapesní. V případě kapesních je zobrazovacím zařízením zpravidla LCD display.

Konzolové zařízení prošlo svým vývojem jako počítače. Jejich vývoj lze dělit na 7. generací, kdy první herní zařízení spatřilo světlo světa v roce 1972. Zde se zmíním pouze o třech posledních generacích a nejznámějších zařízeních, ve kterých vývojáři provedli kus velké práce. Samotné herní zařízení pracuje vyloženě jako počítač. Důkazem je, že skupina českých nadšenců si zakoupila XBOX 360, v důsledku velké propagandy výrobce a po rozmontování bylo překvapivě zjištěno, že se jedná opravdu o komponenty do počítačů.

Herní konzole rozdělujeme dle označení:

PlayStation od vývojářů společnosti Sony, vydané v roce 1994, patří už do 5. generace herních konzolí, byla jako první nejúspěšnější a také v České republice nejznámější. Kapesní herní zařízení **Game Boy Color** od japonské společnosti Nintendo vydané v roce 1998. Postupným časem a vývojem se zdokalovaly technologie, vycházela nová a nová herní zařízení, která byla dokonalejší a upoutala více a více herních uživatelů. V současné době už máme 7. generaci, do které patří PS3, XBOX 360, Wii. Mezi kapesní a nejznámější herní zařízení na českém trhu patří Nintendo 3DS, PSP (PlayStation Portable). I toto zařízení si samozřejmě prošlo svým vývojem, aby splňovalo stále náročnější požadavky svých uživatelů.

Zdokonalování technologií také umožnilo herním konzolím a kapesním herním konzolím se připojit k internetové síti, jejímž prostřednictvím si může hráč zpřístupnit multiplayerové hry. Díky instalovaným webovým prohlížečům v herním zařízení se uživatel přihlásí na internet, kde může využívat nejrůznější možnosti poskytující kybernetické prostředí, ale ne vždy pozitivním směrem.

1.4. Internet v České republice

„Již v roce 1991 byl podáván návrh na vybudování celorepublikové páteřní sítě. Ta měla propojovat všechna tuzemská akademická centra a dále by pak měla Internet rozvádět do metropolitní sítě. Na základě tohoto návrhu vnikly v Československu dva projekty na vybudování národních páteřních sítí, slovenské a české, přičemž propojení těchto dvou páteří bylo součástí projektu české strany (konkrétně šlo o spoj vedený z Prahy do Bratislavy) Český projekt dostal jméno FESNET (Federal Educational and Scientific NETwork). V červnu 1992 české ministerstvo školství schválilo projekt a uvolnilo na něj 20 milionů korun. V průběhu roku 1992 se písmeno F v názvu FESNET změnilo na C a tím vlastně vznikl CESNET (Czech Educational and Scientific NETwork). Na Slovensku se souběžně začala budovat síť SANET (Slovak Academic NETwork).

Síť CESNET byla zpočátku realizována hvězdicovou topologií se středovými uzly v Brně a v Praze. Ty byly propojeny pevnou linkou o rychlosti 64 kbps. K těmto dvěma uzlům byly připojovány další uzly umístěné v našich akademických městech. Postupně byly připojeny České Budějovice, Hradec Králové, Liberec, Plzeň a další. V březnu roku 1993 byly uzly CESNETu rozmístěny už v 11 městech. Řada z těchto připojení byla realizována pomocí pronajaté pevné telefonní linky. A jaké byly tehdejší přenosové rychlosti? Kromě linky z Prahy do Brna (která měla již zmiňovaných 64 kbps), pracovaly všechny ostatní spoje na rychlosti 19,2 kbps. Postupem času byla většina uzlů připojena dvěma nezávislými spoji, kvůli zachování konektivity v případě výpadku některé z linek. Také se rozrostl počet linek směřujících za hranice naší země. Z původně jediného spoje vedoucího z Prahy do rakouského Lince byla vytvořena linka Praha-Vídeň. Později přibylo spojení Praha-Amsterdam realizované spojem o rychlosti 64kbps. (A rozpadem Československa vznikl další zahraniční spoj Praha-Banská Bystrica). Na přelomu let 1994 a 1995 byla komunikační infrastruktura CESNETu v podstatě dobudována a pozornost se přesunula především na zvyšování přenosových rychlostí a s ním související zlepšování spolehlivosti.“¹³

¹³ Radim Chlad <http://www.fi.muni.cz/~xchlad/P109/xchlad-historie.ceskeho.internetu.html>

Dne 13. 02. 1992 došlo k oficiálnímu připojení České republiky k Internetu. Došlo k tomu na pražském Českém vysokém učení technickém.

Díky tomuto se tedy Česká republika připojila k internetové síti v Evropě a tak nastartovala nové možnosti a postoupila o krůček blíže pokroku a k napojení se ke studni informací, kterou je internetová síť. Od roku 1995 už internetová síť v České republice urazila velkou cestu. V dnešní době už je internet součástí každé domácnosti a je součástí sociálního prostředí. Technologie umožňuje internet i v mobilních telefonech, kdy operátoři nabízejí připojení GPRS a EDGE. Stačí si pouze aktivovat internet v mobilním přístroji přes operátora. Díky tomuto je člověk stále připojen k internetové síti a může komunikovat s ostatními.

1.5. Sociální sítě

Je tak zvaná společenská síť, v níž je propojena skupina lidí. V širším slova smyslu je sociální sítí každá skupina lidí, která spolu udržuje komunikaci různými prostředky. V užším, moderním a značně převažujícím pojetí se sociální sítí nazývá služba na Internetu, která svým registrovaným členům umožňuje, vytvářet si osobní (či firemní) veřejný či částečně neveřejný profil, komunikovat spolu, sdílet informace, fotografie, videa, provozovat chat a další aktivity. Někdy se za sociální sítí považují i internetová diskusní fóra, kde si uživatelé vyměňují názory a poznatky na vybraná témata (těhotenství, automobily, finanční poradenství, dovolená apod.) Komunikace mezi uživateli sociálních sítí může probíhat buď soukromě, mezi dvěma uživateli, nebo (nejčastěji) hromadně mezi uživatelem a skupinou s ním propojených dalších uživatelů.¹⁴

¹⁴ http://cs.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A1ln%C3%AD_s%C3%ADt%C4%9B

Sociální sítě značně ovlivňují společenský život, tím že se uživatelé mohou připojit z domácího prostředí, ve kterém jsou dle svých pocitů v bezpečí. Není to vždy pravda. Na sociálních sítích nám, svým způsobem, také hrozí nebezpečí.

Možností, jak se připojit k sociálním sítím, je v dnešní době mnoho, lze to jak přes klasický stolní počítač, notebook s možností WIFI, či přes operátora mobilní sítě, který poskytuje i připojení k internetu. Jsou zde i mobilní telefony, přes které se pomocí aktivované služby v mobilním telefonu může uživatel připojit k síti. Tímto způsobem může být v neustálém kontaktu se svými přáteli, bez o ohledu na vzdálenost, která dané osoby dělí. Na tzv. sociálních sítích si mohou povídat lidé z celého světa.

1.6. Typy sociálních sítí

Do skupiny sociálních sítí patří nám neznámější a nejrozšířenější Facebook, který od roku 2004 oslovil již přes 800 milionů aktivní uživatelů. V České republice je

Věková skupina	Uživatelé Facebooku v ČR	%
13 let	50 120	1,5
14 až 17 let	538 980	16,1
18 až 24 let	953 220	28,5
25 až 34 let	950 260	28,5
35 až 44 let	475 840	14,3
45 až 54 let	198 020	5,9
55 až 64 let	96 200	2,9
nad 65 let	76 320	2,3
Celkem	cca 3,34 milionu	100

Tabulka

(viz. tabulka). Z toho vyplývá, že nejčetnější skupině uživatelů Facebooku je od 14 let do 25 let, což je 57 % z celkového počtu účastníků zmiňované sociální sítě. Tato aplikace, umístěna na serveru, umožňuje si po registraci a přihlášení přidávat přátele, komunikovat s nimi, zúčastňovat se nejrůznějších diskuzí, zveřejňovat své fotografie z nejrůznějších akcí a hlavně pro všechny uživatele Facebooku zveřejňovat své názory.

to okolo tří milionů aktivních uživatelů, kdy z průzkumu vydaného dne 13. srpna 2011, Josefem Zbořilem, zveřejněným na stránkách blog.iDNES.cz bylo zjištěno, jaká je věková struktura uživatelů

Dané názory neprochází žádnou cenzurou, proto není výjimkou, že se na daných profilech objeví názory, které jsou rasisticky zaměřené, či přímo vybízí k nějaké nelegální akci. Stejně tak nebezpečné mohou být i názory, které nějakým způsobem zesměšňují jinou osobu nebo osoby registrované na Facebooku.

Na této sociální síti je možné se tedy setkat i s šikanou. Kdy je v rámci skupiny vyvíjen neadekvátní tlak na jedince. Což může mít na svědomí i dohnání jedince k neadekvátnímu jednání, jednání v afektu a v nejhorším případě až k možné sebevraždě či pokusu o ni. Bohužel i zdánlivě neškodný názor nebo kritika, může u slabšího jedince vyvolat neočekávanou reakci.

Dnešní mládež si totiž, spíše než na opravdovém přátelství, založeném na společných zájtech, zakládá na počtu přátel na Facebooku, či na návštěvnosti svého profilu. Troufnu si odhadnout, že někteří jedinci spoustu svých „Facebookových“ přátel ani nikdy osobně neviděli. Možná, kdyby se potkali na ulici, by se ani nepoznali.

Facebook a podobné sítě jsou tedy studnou nepřeborných možností. Bohužel ne pouze legálních, často se setkáváme s příběhy, kdy byl někdo pomocí těchto sítí připraven o osobní údaje, které následně pachatel zneužil k osobnímu prospěchu, či použil při páchání trestné činnosti. Ani tyto sítě nejsou od těchto praktik uchráněny.

Facebook, ale neslouží pouze pro budování přátelství, či komunikaci mezi lidmi. Je i velmi důležitým místem pro reklamu, prezentaci své společnosti, internetového obchodu a dalších. Součástí jsou také i prohlížečové hry, které jsou nejrůznějšího žánru.¹⁵

Facebook není jedinou využívanou sociální sítí na internetu v České republice, ale jsou to i další jako je Twitr, MySpace, Hi5 a Friendster. Možná nejsou tak rozšířené, ale patří také do této skupiny. V České republice jsou dále rozšířené aplikace národních sociálních sítí, jako jsou Lidé.cz, Spolužáci.cz, Líbímseti.cz atd., přičemž tyto slouží rovněž k chatování.

¹⁵ <http://zboril.blog.idnes.cz/c/204435/Demograficka-struktura-obyvatel-CR-a-uzivatele-Facebooku.html>

2. Vývoj jedince

V dnešní době, kdy jedinec je „člověk žijící v konkrétním přírodním, společenském a kulturním prostředí. Je vystaven jak vlivům prostředí přírodního, tak i kulturního a společenského. Není však je pasivním objektem těchto vlivů, nýbrž je aktivním subjektem, který se nejen přizpůsobuje prostředí, nýbrž do prostředí pasivně zasahuje – přizpůsobuje si ho a je schopen tak řídit své vlastní aktivity a svůj rozvoj, tzn., že je schopen seberegulace.“¹⁶

„Člověk na svět přichází jako jedinec (individuum) vybavený vrozenými reflexy a pudy a je závislý na pomoci druhých lidí. Od narození je obklopen přírodním i společenským prostředím, přičemž společenské a kulturní (socio-kulturní) prostředí má pro jeho přetváření z biologické jednotky (individua) v lidskou bytost – osobnost – podstatně větší význam než prostředí přírodní. Existuje mnoho důkazů, které potvrzují význam vlivu socio-kulturního prostředí na utváření lidské bytosti – osobnosti.“¹⁷

„Příslušnost člověka k lidské společnosti zakládá nový a zcela specifický druh determinace jeho psychiky a psychického vývoje, tzv. socio-kulturní determinace. Lidská bytost (individuum) se rodí do prostředí určité rodiny a ta funguje v raném období jeho vývoje jako nejvýznamnější složka jeho socio-kulturního prostředí, vzhledem tomu, že jsou v něm uspokojovány všechny potřeby dítěte a dítě v něm tráví většinu času. Vliv kultury na dítě v tomto věku uplatňuje zejména prostřednictvím rodinné výchovy, jejímž cílem je připravit dítě na život v určitém společenském a kulturním prostředí. Skutečnost, že lidský jedinec (individuum) přichází na svět jako biologická jednotka vybavená jen vrozenými reflexy a instinkty a postupně se z něj stává sociální bytost – osobnost – což je důsledkem procesu tzv. socializace“.¹⁸

„Současně s biologickým zráním probíhá řada významných a nápadných psychických změn, které můžeme povšechně charakterizovat ohlášením nových pudových tendencí a hledání způsobu jejich uspokojování a kontroly, celkovou emoční

¹⁶ VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 169

¹⁷ VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 169

¹⁸ VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 169

labilitu a zároveň vyspělého (formálně abstraktního) způsobu myšlení a dosažení vrcholu jeho rozvoje.

Do jisté míry paralelně s tím dochází k novému sociálnímu zařazení jedince, které se odráží v odlišném očekávání společnosti, pokud o jeho chování a výkony, i v měnícím se pojetí vlastní role a nově reflektovaného sebepojetí.¹⁹

Ve své publikaci *Vývojová psychologie* uvádí Josef Langmeier a Dana Krejčířová vymezení hranic dospívání zhruba:

„Dolní hranice 11 – 12 let, horní asi 20-22let. Je ovšem značný rozdíl mezi dvanáctiletým „skoro ještě dítětem“ a dvacetiletým „skoro již dospělý“.

Proto bývá celé období dále členěno.

1. Období pubescence – zhruba od 11 do 15 let.

a) *Fáze prepuberty* (první pubertální fáze): Začíná prvními známkami pohlavního dospívání (prvé sekundární pohlavní znaky) a obvykle i „vlnkou“ urychlení v růstové křivce.

b) *Fáze vlastní puberty* (druhá pubertální fáze): Nastupuje po dokončení prepuberty a trvá do dosažení reprodukční schopnosti.

2. Období adolescence. Postupně se dosahuje plné reprodukční zralosti (růst uteru je ukončen kolem 20 let, testes rostou ještě po 20. roce) a dokončuje se tělesný růst. Rychle se mění postavení jedince ve společnosti - došlo k přechodu ze základní školy do učebního poměru nebo na studium, začínají častější a hlubší erotické vztahy, mění se zásadně sebepojetí. Období adolescence zahrnuje dobu zhruba od 15 do 20 – 22 let. Běžně bývá tato skupina označována jako mladiství, dorost, teenagers.²⁰

„S dospívání souvisí „také zrání mozku pokračuje s určitými výkyvy, které jsou patrné v tom, jak se na počátku pubescence znovu objevují pomalejší vlny v EEG (thera či subthera vlny s frekvencí 5/s – „pubertální regrese“ podle Lesného). Převaha alfa vln se pak definitivně ustanovuje po 16. roce. Se změnami může souviset zvýšená emoční labilita a tékavá pozornost v pubescenci – ale příčinná souvislost prokázána nebyla.“²¹

¹⁹ LANGMAIER, J.; KREJČOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X. s. 138

²⁰ LANGMAIER, J.; KREJČOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X. s. 139 - 140

²¹ LANGMAIER, J.; KREJČOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X. s. 140

2.1. Psychologické potřeby vývoje jedince

Na základní otázky vývoje a základní lidské potřeby, popisují různí psychologové odlišně.

„Základní lidské potřeby jsou společné všem lidským bytostem bez rozdílu pohlaví, rasy, věku. Jejich uspokojení vede k tomu, že se cítíme i fungujeme dobře, že se cítíme tělesně, psychicky a sociálně v pohodě.“²²

Existují základní psychologické potřeby, které by měly každého člověka naplňovat, a pokud se tak na nějakém základě neděje, dochází k určité deprivaci. Mezi nejznámější patří hierarchie potřeb amerického psychologa Abrahama Maslowa. Ten potřeby dělí na fyziologické potřeby, potřeby bezpečí, potřeby sounáležitosti a lásky, dále potřeby sebeúcty a uznání a potřeby seberealizace.²³

2.2. Adolescence

„Adolescence označuje období přechodu z dětství do dospělosti. Zahrnuje období zhruba od 12 do 19-20 let, kdy je tělesný růst téměř ukončen. V tomto období dosahuje mladý člověk pohlavní zralosti a vytváří si vlastní identitu jako jedinec oddělený od rodiny.“²⁴

„Adolescence je období přechodu mezi dětstvím a dospělostí. Jedinec v tomto období dosahuje pohlavní zralosti a odděluje se od rodiny. Snad nejčastějším úkazem

²² KOPŘIVA, P.; NOVÁČKOVÁ, J.; NEVOLOVÁ, S.; KOPŘIVA, T. *Respektovat a být respektován*, Kroměříž: Spirála, 2006. IBSN 80-901873-7-4. s. 190

²³ KOPŘIVA, P.; NOVÁČKOVÁ, J.; NEVOLOVÁ, S.; KOPŘIVA, T. *Respektovat a být respektován*, Kroměříž: Spirála, 2006. IBSN 80-901873-7-4. s.189

²⁴ ATKINSON, R. L. *Psychologie*. Praha: Portál, s.r.o., 2003. IBSN 80-7178-640-3.

dospívání je konflikt mezi adolescenty a rodiči. Vznikají obavy z generační propasti, které vyvolávají preventivní obavy z dospívání. Výzkumy však ukazují, že adolescenti mají s rodiči více hodnot a postojů než se svými přáteli. Je pravdou, že mezi kamarády si radí, jak se oblékat, jakou poslouchat hudbu, ale pokud jde o důležitější věci, raději využijí zkušenosti svých rodičů. V období mezi 11-15 lety jsou rodinné konflikty nejčastější a více s matkou než otcem. Konflikty zahrnují obvykle domácí práce, úkoly do školy, hlasitá hudba, nebo právě velký počet hodin strávený u počítače. Sám dospívající se nachází mezi světem závislosti a odpovědnosti. Chtěl by více samostatnosti, ale není si jistý, zda chce přijmout zvýšenou míru zodpovědnosti. Rodič zase požaduje, aby nezávislost byla spojená s odpovědností.²⁵

„Pro osobnostní rozvoj dospívajících důležité sociální skupiny a instituce jako v mladším školním věku, jenomže nyní mají jiný subjektivní význam a změnil se i jejich vliv.“²⁶

„Rodina je stále důležitým sociálním zázemím, i když se od ní pubescenti začínají odpoutávat a osamostatňovat. Rodič je partnerem, vůči němuž se dospívající vymezuje, rodičovská autorita prochází kvalitativní proměnou, dochází k redukci její formálně dané nadřazenosti.

Škola je významná spíš z hlediska budoucího sociálního zařazení, školní úspěšnost se stává podmínkou pro přijetí do vyšší školské instituce, resp. zařízení profesní přípravy.

Volnočasové instituce ovlivňují jak sociální zařazení pubescenta, tak rozvoj jeho schopností a dovedností. Mohou kompenzovat negativní vliv rodiny i školní úspěšnosti.

Vrstevnická skupina je pro dospívající stále důležitější, pubescent se s ní identifikuje, stává se pro něj zdrojem potřebné emoční a sociální opory. Rozvíjejí se zde symetrické vztahy typu přátelství a prvních lásek, ale i hierarchizované vztahy organizovanější party, která má svého vůdce, jehož musí ostatní respektovat.

²⁵ ATKINSON, R. L. *Psychologie*. Praha: Portál, s.r.o., 2003. ISBN 80-7178-640-3.

²⁶ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I. : Dětsví a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

Vrstevnické společenství od dospívajících v tomto období vyžaduje často mnohem větší konformitu než dospělí. ²⁷

2.3. Začlenění do společnosti

„Socializace je proces včleňování jedince do socio-kulturního prostředí a jeho psychologickým základem je proces sociálního učení. Bez možnosti, resp. schopnosti, sociálního učení by socializace nemohla probíhat, protože jedinec by nebyl schopen uchovávat a uplatňovat zkušenosti získané v sociálních interakcích s jinými lidmi. Postupná orientace jedince v sociálním prostředí a z toho vyplývající rozvoj sociální zkušenosti, která umožňuje jeho přijatelné začlenění do společnosti, tj. adaptaci na její podmínky.

V průběhu socializace si člověk osvojuje takové vlastnosti a kompetence, které umožňují jeho postupnou integraci do společnosti. Lze ji chápat jako takové začlenění jedince do společnosti, kdy v ní dokáže bez problémů žít, je jí přijat a sám se s ní identifikuje. Osvojené vlastnosti a kompetence člověka jsou typické pro daného jedince a zároveň jsou charakteristické i pro společnost v níž žije. Ta jejich rozvoj podporuje a naopak brání rozvoji těch, které nepovažuje za správné. Každá společnost si v průběhu času vytvoří určitý typ průměrné, modální osobnosti, jejíž nejpodstatnější znaky by měli mít všichni členové dané společnosti. K takovému cíli směřují všechny sociální tlaky, které podporují rozvoj žádoucích vlastností a sankcionují nežádoucí. Uplatňuje se zde především vliv sociálních norem, prostřednictvím nichž je usměřován život členů společnosti. ²⁸

²⁷ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I. : Dětsví a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

²⁸ VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 169 - 171

Ve své publikaci H. D. Schmidt, popisuje socializaci u dítěte jako proces učení, který „nebývá ponechán náhodě a odpovídajíc tomu má společnost institucionální zařízení a preferované postupy, aby dítěti při socializaci napomáhala. Tato zařízení se v jednotlivých společenstvech značně liší, ale téměř všude se setkáváme s tím, že cíle, jichž má být dosažen, jsou do jisté míry zřetelně formulovány a že bývají označeni zprostředkovatelé, kteří přejímají zodpovědnost za péči a vedení dítěte, že existují preferované techniky motivace a kontroly dítěte a přibližní časová měřítka pro dosažení určitých fází procesu“²⁹

„Socializací rozumíme proces, který dětem napomáhá, aby se staly funkčně zdatnými dospělými členy své společnosti. Děti se učí normám své společnosti – obecným formám chování, které se u něho očekávají“³⁰

„Nástup do školy ovlivní socializační vývoj dítěte. Zkušenosti, které zde získá, a požadavky, s nimiž se musí vyrovnat, budou stimulovat rozvoj určitých sociálních dovedností a osobnostních vlastností. Škola může působit jako výzva, nabídka možnosti vlastního rozvoje a sebepozorování, ale i jako zdroj ohrožení.“³¹

„Začleňování do společnosti probíhá prostřednictvím interakcí jedince a společnosti, respektive jedinec a člen sociálních skupin, jejichž je členem. Sociální interakce je vzájemná obaplná interakce mezi člověkem a sociálním prostředím, tak i mezilidskými vztahy. Zahrnuje nejen vzájemné obaplné působení mezi dvěma nebo více lidmi, ale i poznávání druhých lidí a sebe sama a vzájemnou výměnu informací mezi lidmi, tj. komunikaci.

Mezilidské vztahy neboli sociální vztahy mohou být založeny na časové nebo prostorové blízkosti, společných zájmech, společné sympatii nebo antipatii a na základě naplňování určitých společenských rolí.

²⁹ SCHMIDT, H.D. *Obecná vývojová psychologie*. Praha: Academia, 1978. s. 296 - 297

³⁰ SCHMIDT, H.D. *Obecná vývojová psychologie*. Praha: Academia, 1978. s. 297

³¹ VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0181-8. s. 215

Člověk se v průběhu svého života dostává do kontaktu s mnoha lidmi a v rámci této interakce se utvářejí různé mezilidské vztahy, které mají pro účastníky různý subjektivní význam.³²

„Velmi obecně řečeno lze za produkt socializace označit osobnost jedince jako výsledek jeho sociálních zkušeností (sociálního učení). Do značné míry a v ještě obecnější rovině vyjadřuje tento produkt socializace pojem sociální role. Socializace vede k osvojování si určitých sociálních rolí, tj. způsobu chování, které sociální okolí od jedince očekává z hlediska jeho věku, pohlaví a společenského statusu. V převzetí a realizaci rolí je též vyjádřen vztah jedince k rolím. Sociální vztahy jedince, ať už to jsou postoje k jiným lidem či společenským institucím, událostem apod., v podstatě vyjadřuje poměr jeho osobnosti k převzatým rolím.“³³

2.4. Prostředí ovlivňující jedince

V současné době na jedince dosti působí sama společnost, která se „především označuje jako souhrn jevů, které plynou ze vzájemného ovlivňování jednotlivců i pospolitosti, existujících v určitém prostoru. Aby společnost mohla existovat, musejí nastat a trvat některé důležité podmínky, jako jsou přírodní, ekonomické a kulturní.“³⁴

Právě společnost nastavuje normy a prostředí, ve kterém se jedinec musí pohybovat, dodržovat normy. To však neplatí ve světě fantazie, která umožňuje a skýtá nejrůznější prostředí. Tuto možnost poskytují počítačové a konzolové hry, jedinec je využívá a odpoutává se tak od reálného prostředí s jednoduchým přechodem do světa virtuálního prostoru.

³² VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 171 - 172

³³ NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 1999. ISBN 80-200-0690-7. s. 58

³⁴ JÍLČÍK, T. ZAPLÉTAL, L. *Sociologie* L. Brno: Institut mezioborových studií, 2008. s. 22

Přírodní podmínky ze stránky biologické jde „o vlastnosti lidského organismu, vlastnosti fyziologických procesů v něm probíhající, dědičnost, pudy a potřeby. S vývojem lidské společnosti se některé biologické potřeby pozměnily, např. bydlení, estetické a sociální potřeby. Jiné naopak jsou neměnné (např. spánek, srdeční činnost, látkový metabolismus aj.).“³⁵ Ze stránky geografické, kdy mají vliv na rozmístění lidstva na zemském povrchu a demografické podmínky, které mají znatelný vliv na vývoj společnosti lze zařadit tyto jevy: počet obyvatelstva a jeho složení, struktura zaměstnanosti, migrace aj.

V biologickém pojetí v přírodních podmínkách pro existenci společnosti se hráč her odpoutává od potřeb ve svém reálném životě a zapomíná na svou biologickou schránku, kterou vystavuje vyčerpání ze strany nedostatku spánku, jídla a pití. Je zaslepen touhou dobrat se výsledku, který ho posune o další úroveň dál.

V geografickém pojetí v přírodních podmínkách je hráč uvržen do překrásného prostředí, vytvořeného vývojáři, kteří využili více fantazie. Zapomíná tak na krásu reálné přírody a raději se nechá upoutat vymyšleným prostředím.

Podmínky ekonomické, kdy „člověk má předpoklady odpoutat se od přírodních vlivů a pracovní činností na přírodu zpětně působit. Vytvářením materiálních i duchovních produktů je stálým a nezbytným základem společenského života, daleko širším než jsou jevy biologické. Při pracovním procesu vstupují lidé mezi sebou do určitých vzájemných vztahů, které mají vliv na dělbu práce, kooperaci, rozdělování vytvořených hodnot a vlastnictví, sociální diferenciaci. Ekonomika tvoří základ života každé společnosti, do které i spadá jedinec.“

Kulturní podmínky – „kultura je výtvar lidské činnosti. Neexistuje mimo lidskou pospolitost, neexistuje sama o sobě. Její výtvar existují nezávisle na svých tvůrcích a jsou uznávány nebo sankcionovány společností.“³⁶ Vliv kultury na život společnosti probíhá v následných relacích - socializace a formování osobnosti jedince, utváření a určování hodnot, hodnotových systémů, vytváření modelů společenských institucí a systémů.

³⁵ JÍLČÍK, T.; ZAPLÉTAL, L. *Sociologie* L. Brno: Institut mezioborových studií, 2008. s. 22

³⁶ JÍLČÍK, T.; ZAPLÉTAL, L. *Sociologie* L. Brno: Institut mezioborových studií, 2008. s. 23

„Kultura je nadstavbou nad přírodou a ekonomickými základy. Poskytuje člověku i skupinám symboly, hodnoty, určuje obsah myšlení, určuje potřeby, které vznikají po uspokojení základních biologických potřeb a po získání ekonomického minima nutného pro existenci.“³⁷

Důležité prostředí pro vývoj jedince je „je rodinné prostředí podporuje rozvoj dětského uvažování i ve smyslu zaměřenosti, rodina určuje, jaké kompetence i způsoby uvažování jsou ceněny a naopak, co je považováno za zbytečné. Odráží se zde hodnotový systém rodiny i celková úroveň obou rodičů, resp. všech dospělých členů rodiny, její celkový kontext. Rodinné prostředí posiluje rozvoj těch kompetencí, které považuje za důležité, a nerozvíjí vědomě ty, které pro něj významné nejsou.“³⁸

„Každé dítě vyrůstá v určitém prostředí a vlastnosti tohoto prostředí jeho vývoj nějakým způsobem ovlivňují. Využití a rozvoj předpokladů závisí na podnětnosti prostředí, především rodinného, později i na přístupu školy a učitele“³⁹

„Významným prostředím ovlivňujícím další rozvoj dětských schopností je škola. Pozitivní vliv má již pravidelná školní docházka. Kvalitní vzdělávací program nerozvíjí jenom znalosti a dovednosti školáků, ale pomáhá rozvíjet i jejich rozumové schopnosti, využívá potenciál vrozených dispozic. Zlepšení inteligence se projeví změnou postoje k dalšímu učení atd.“⁴⁰

Dosti ovlivňující prostředí v současné společnosti jsou i sociální sítě, které svým způsobem zasahují do rozvoje mladého člověka. Práce s počítačem a s tím spojené ovládání a prostředí, které tato technologie nabízí. Mladý člověk, který se do dnešní doby narodí, se nevyhne technologickému vývoji a je v podstatě odsouzen, samozřejmě ve vyspělé společnosti, tuto technologii používat. Jinak nezapadne a je označován za jiného a popřípadě i chudého, protože si jeho rodiče nemohou dovolit držet krok s dobou.

³⁷ JÍLČÍK, T.; ZAPLÉTAL, L. *Sociologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2008. s. 23

³⁸ VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0181-8. s. 18

³⁹ VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0181-8. s. 17

⁴⁰ VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0181-8. s. 22

2.5. Mezilidské vztahy jedince s rodiči a vrstevníky

„Způsobilost adolescenta obstat v interpersonálních vztazích je zdrojem jeho sebedůvěry, pocitu autonomie a vědomí vlastní účinnosti a také kritériem samostatnosti při jeho rozhodování.“⁴¹

Důležité pro rozvoj mezilidských (interpersonálních) vztahů je zvládnutí komunikace, která přispívá k tomu, že člověk je člověkem a má sociální funkci. Mezilidský vztah vzniká, když dvě osoby, které ho tvoří „v po sobě následujících situacích, na sebe působí“.

„Člověk nemůže žít bez styku s druhými lidmi, většina lidí potřebuje blízkého životního partnera, přítele, ale také lékaře a další osoby, s nimiž denně nebo téměř denně přichází do styku. Denně lidé vstupují do interakcí s řadou jedinců, některé z těchto interakcí jsou dlouhodobé, např. s manželským partnerem nebo s dětmi.“⁴²

Jedinec musí být schopen v rámci interpersonálních vztahů vůbec existovat a při osvojení komunikačních dovedností v adolescenci je schopen pokládat otázky, vyjavit svůj názor, reagovat na položené dotazy, dokázat konverzovat na téma, které může jedinci pomoci se začlenit do společnosti. Společnost v období adolescence nejvíce působí na rozvoj osobnosti. Je to období, kdy si jedinec, začleňující se do společnosti, hledá své místo v prostředí, ve kterém žije.

Jednou věcí, která působí na utváření osobnosti adolescenta je jeho rodina. Rodina má velký vliv na jedince, který působí ve společnosti svých rodičů, sourozenců, prarodičů a dalších příbuzných, kteří tvoří okolí rodiny. Odedávna se řadí mezi základní sociální skupinu a je prvním výchovným a socializačním činitelem v životě jedince.

„V případě rodiny dominuje často snaha o zrovnoprávnění vlastní pozice, ve vztahu k vrstevníkům jde často především o vlastní zhodnocení.“⁴³

⁴¹ MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s 66

⁴² NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 1999. ISBN 80-200-0690-7. s. 177

⁴³ MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s 66

V době adolescence touží jedinec o odpoutání se od rodiny a rozlomit pouta závislosti na své rodině. S narůstajícím věkem tráví adolescent více času se svými vrstevníky než se svými rodiči. Dost často je pro něho to, co řeknou a myslí jejich vrstevníci a kamarádi, důležitější než názory dospělých. Často se ukáže, že dospělí mají takřka ve všem pravdu, protože jim nechybí zkušenost a hlavně rodiče to se svými potomky myslí dobře, ale ne vždy to nutně musí být pravda.

Mladý jedinec má pocit v pubertě, že mu nikdo nerozumí, potřebuje uznání a úctu od dospělého. Potřebuje vedení, ale ne takové, kdy dospělý postaví mladého člověka před hotovou věc a vůbec s ním nechce diskutovat. V tom případě je potřeba v dospívání zvolit demokratický styl výchovy, který vede k samostatnosti a aktivitě. Pro mladého člověka je důležité, aby mu dospělí naslouchali a brali ho za rovnocenného partnera. Je nutné, aby rodiče brali na mladé lidi ohled, projevovali zájem, a ti mohli vyjádřit svůj názor svobodně bez jakéhokoliv konfliktu. Získávání autonomie u dospívajícího je velmi důležité.

Je zapotřebí, aby rodiče své děti brali za dospívajícího jedince a snažili se příliš neomezovat, neřídit, nekontrolovat, jinak to vnímají jako nechápvavý postoj vůči nim.

Pokud dojde ze strany rodičů k nadměrné kontrole, může se napětí mezi rodiči a mládeží vystupňovat až ke konfliktu. Pokud se ovšem rodiče smíří s bouřlivým a rebelujícím obdobím adolescence svého mladého dospívajícího a budou trpělivě čekat, než tento stav přejde, může být vzájemný vztah nadále pozitivní.

V tomto případě by měli dospělí s mladistvými jednat co možná nejvíce jako s dospělými, snažit se o podporu v osamostatňování, být trpělivý, tolerantní, pomáhat mu při vytváření zdravého sebepojetí.

*„V období adolescence, tedy po patnáctém roce věku, prudce narůstá socializační význam spontánních vztahů a pospolitostí mezi vrstevníky, tedy vztahů a pospolitostí vznikajících a rozvíjejících se víceméně živelně, bez jakéhokoliv zásahu dospělých. Mladí lidé se v nich sdružují sami mezi sebou a podle svého. Vrstevníky myslíme jedince zhruba téhož věku – rozdíl vesměs nepřesahuje dva roky“.*⁴⁴

⁴⁴ HELUS, Z. *Psychologie pro střední školy*. Praha: Fortuna, 1995. ISBN 80-7168-876-2. s. 103

„Společenský styk s vrstevníky je specifickým druhem emocionálního kontaktu. Uvědomění si skupinové příslušnosti, solidarity a vzájemné kamarádské pomoci usnadňuje osamostatnění se od dospělých a zároveň poskytuje mimořádně důležitý pocit emocionální spokojenosti a stability, které jsou pro něho mimořádně důležité. Pro sebeúctu adolescenta má rozhodující význam skutečnost, zda si dokázal zasloužit respekt a lásku rovnocenných osob – kamarádů.“⁴⁵

V případě pokud rodina neposkytuje přiměřenou míru podpory, jsou pro adolescenty velice důležité vrstevnické skupiny. Prostřednictvím vztahu s vrstevníky získává mládež informace, které jim rodiče či dospělí neposkytnou, neboť mohou mít s obsahem takového sdělení problému. Jsou to např. otázky, týkající se pohlavního života.

Komunikace se svou vrstevnickou skupinou je pro většinu mladých lidí velmi důležitá. V dané skupině adolescentů jsou projevovány shodné názory, postoje, ztotožňují se ve stejné zálibě v hudbu, hraní her i stylem oblékání dané skupiny. Móda je prostředkem komunikace a ztotožnění – viditelné znaky, (oděv, účes aj.). Ke komunikaci ve vrstevnické skupině je také vyjadřování, mají svůj slang, ve kterém používají své výrazy, zkomoleniny a obsahují zkratky. Nedílnou součástí projevů adolescentů je používání hrubých až vulgárních slov, které někdy neznají mezí. Často se setkáváme s tím, že v rozhovoru dvou či více mladistvých slyšíme, jak za každým slovem používají vulgární slovo.

Nepatřičné vyjevení své slovní zásoby se na venek může jevit, že mladistvý nemají dostatečnou slovní zásobu, ale na konci adolescence se vztah k vrstevníkům začíná měnit. Pomalu, ale jistě se odpoutává ze závislosti na vrstevnické skupině, stává se vyspělejší a více se spoléhá na svůj vlastní názor. Přestává být ovlivněn a začíná uvažovat nad svým chováním a své projevy vulgarity omezuje. Ne vždy k tomuto dojde a setkáme se s tím, že projevuje stejné výrazy jako v mládí. Dá se říci, že „co se v mládí naučíme, jako bychom ve stáří našli“.

⁴⁵ KON, S. I. *Kapitoly z psychologie dospívání*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986. s. 85-86

3. Důsledky způsobené sociální sítí a nadměrným hraním

3.1. Hráčství a sociální chování adolescenta

Zkušenost s hraním má naprostá většina adolescentů. Většina z nich hraje doma u svého nebo rodinného počítače. V dnešní době je totiž počítač považován za standardní vybavení domácnosti a jen těžko bychom hledali rodiny, kde nemají k dispozici počítač. Tento fakt značně usnadňuje přístup k počítačovým hrám jakéhokoliv druhu. A je pouze na rodičích, do jaké míry umožní adolescentovi věnovat se hráčství a to se všemi riziky, které jsou s touto činností spojeny.

Dle Vaculíka⁴⁶ jsou hráči na vyšší škále extroverze než jejich vrstevníci. Podle dalších studií se dospívající nijak neliší ve vztazích s rodiči a přáteli a ani v oblasti výkonové motivace. Dále uvádí, že byla identifikována malá skupina adolescentních hráčů, kteří se projevují neuroticky, v menší míře se u nich projevuje kriminalita a závislost.

Návykové problémy se v dospívání rozvíjejí rychleji, uvádí Nešpor⁴⁷. Dále píše, že se objevují vyšší rizika nedostatečného rozvoje sociálních dovedností a jednostranného životního stylu. Nejvíce je však rizikový prvek násilí ve hrách, který může podstatně zhoršit schopnost jejich adaptace ve společnosti.

Hráči se totiž neseťkávají s okamžitou zpětnou vazbou, neuvědomují si, že svým chováním ve hře způsobují bolest, smrt atd. svým soupeřům. Naopak jsou hrou vybízeni k zabíjení stále většího počtu protihráčů, díky čemu se posouvají ve hře dál. Hráč má vždy více jak jeden život, což se značně liší od reality. Může tedy lehce nabýt dojmu, že je nesmrtelný. Přenesení tohoto pocitu do reálného života již není ojedinělý jev. Problém

⁴⁶ VACULÍK, M. *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*. Disertační práce. Brno: MU FSS, 2000a.

⁴⁷ NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, s.r.o., 2000. ISBN 80-7178-831-7.

nastává v okamžiku, kdy by se měl dotyčný vrátit zpět do reálného života, kde žádné znovuspuštění nefunguje, člověk nemá více, ale pouze jeden život, a ani není možné vrátit se o úroveň zpět a zkusit to znovu. Sociální začlenění takového jediné může být jak pro něho samotného, tak pro jeho okolí velmi náročné a to nejen časově, tak daleko více psychicky. Tento problém však není možné spojovat s každým hráčem. Do extrémnějších rovin se dostává menšina hráčů, ale s dnešním způsobem života adolescentů se riziko závislosti na hrách zvyšuje, proto není radno tento problém podceňovat. Ani ho však není nutné bagatelizovat.

3.1.1. Agrese

„Agrese zahrnuje velkou škálu projevů. To je důvod, proč může nabývat tolika významů. Záleží přirozeně na tom, co hodlá badatel nebo diagnostik zdůraznit, důležité je, ke které z teorií se autor přihlásí. Agrese pak může být chápána jako *násilné narušení práv* jiného člověka, jako *ofenzivní jednání* nebo procedura, ale také jako *asertivní jednání*. Někdy je agrese vysvětlována pomocí *agresivního pudu* odpovědného za široké spektrum chování, které nemusí být ve své podstatě nutně agresivní.“⁴⁸

„Anonymita nebo přinejmenším iluze anonymity je dalším z vlivů, který na internetu vede ke zvýšené agresivitě. Jestliže lidé věří, že není možné je osobně kontaktovat a jejich akce jim jejich protivník nemůže osobně oplatit, mají tendenci být méně svázaní sociálními konvencemi a normami. Za některých okolností může být anonymita prostředí internetu velmi příznivým jevem, ale také vede ke zvýšené tendenci k agresivnímu chování. V jednom z výzkumů se uvádí, že ve skupině, která byla anonymní, se oproti neanonymní skupině vyskytovalo 6x více znaků nepřátelství.“⁴⁹

⁴⁸ ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1998. ISBN 80-902614-1-8. s. 9

⁴⁹ ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělí dětmi. Psychologická setkávání*. Praha: Triton s.r.o., 2003. 6. ISBN 80-7254-360-1. s. 80-81

Ještě v době, kdy nebyl v kurzu počítač a byl jistým nadstandardem v rodině. Přitom televizní přijímač měla každá rodina a i tam se objevovalo i objevuje nadměrné násilí s příchodem amerických akčních snímků. V tomto se značně prolíná násilí v elektronických hrách s násilím v televizi. V současné době má každá rodina svůj domácí počítač a vývojáři přispívají svou nabídkou herních dějů s propracovanými prvky (stříkání krve, ustřelení nohy, ruky, hlavy), proto počítačové násilí je považováno za mnohem nebezpečnější. Při tomto je hráč při hře aktivní, komunikace mezi počítačem a hráčem je oboustranná. Na rozdíl od televize, kdy je divák pouze pasivním příjemcem informací, hráč elektronických her se aktivně podílí na tvorbě hry a vytváření děje, který může svým vývojem u hráče vyvolat určité pocity.

„U počítačových her funguje tzv. dvojitý proces – počítačové hry vybíjí u dětí agresivní chování, ale zároveň se vytváří stále vyšší požadavky po agresivitě. Např.: Chlapec hraje hru, jejímž účelem je postřílet určitý počet vojáků. Chlapec během hry vybíjí své agresivní chování, které se za den navršilo. Příště však chce hrát opět, má potřebu střílet a bojovat více než minule a svou agresivitu zkusí vybíjet na svých spolužácích (+další faktory: inspirace, touha dokázat, zkusit, ztotožnění atd.).

Druh hry – tento bod je značně spekulativní. Existují hry, které pouze agresivitu vybíjejí a které ji naopak pouze vzbuzují? V prvním případě by se nejspíš dalo mluvit o hrách takových, jež nedávají mnoho popudů pro agresivní chování, ale samy o sobě dětskou agresivitu vybíjí. V případě druhém jsou to krvelačné, bojové hry s vylepšenou grafickou úrovní, v nichž je zlo páčáno především na postavách, které jsou ze skutečného světa či jsou „jako živé“.

Psychická (ne)vyspělost jedince – některé počítačové hry mohou u mladších a psychicky nevyspělých či narušených jedinců vzbuzovat agresivní chování, které uplatňují i ve skutečném světě na svých vrstevnících. U psychicky zralejších osob tento jev působí obráceně, agresivní chování se u nich v těchto hrách vybíjí.⁵⁰

„V každodenním životě se lidé mnohem častěji chovají agresivně nikoliv proto, aby uspokojili svoji touhu ubližovat druhým, ale proto, že jsou náhle zaplaveni negativními emocemi, hněvem, vztekem, zlost. Tato v životě „běžná“ agrese může být projevem impulzivity, nedokonalé kontroly nad vlastním jednáním. Vysvětlit jí lze také

⁵⁰ VEJLUPKOVÁ, M. *Vliv počítačových her na děti a mládež*. Diplomová práce. Brno: PdF MU, 2006.

tak, že síla emoce zablokuje anticipační funkci mysli a člověk pak reaguje, aniž by domyslel možné důsledky.

Zdrojem emocionální reakce může být také postupné hromadění drobných negativních prožitků. Jedinec (hráč) se postupně stává zranitelnějším vůči nejrůznějším podnětům (při hraní her v počítači) a vybavení agrese je potom mnohem snadnější⁵¹

„Emoce integrují, organizují duševní dění a motivuje chování člověka. Emoce jsou v tomto smyslu nejen komponentami psychických procesů, v jejichž průběhu lze vždy, když jde o něco významného, shledat v zážitkové struktuře emocionální akcent, ale jsou skutečnými činiteli dynamiky těchto procesů.“⁵²

Násilí jako negativní forma projevů jedince, hráče a uživatele počítačových konzolových a sociálních sítí. V tomto případě je zapotřebí, aby si jedinec, který podlehl agresivnímu jednání, uvědomil, že reálný svět je tím světem jeho života a ne kybernetické a virtuální prostředí. Své chování usměrnit a nevybíjet si ho na okolní prostředí, které ho socializuje a ulehčuje začlenění do společnosti. Je to důležitým aspektem pro osvojení vlastností a kompetencí člověka typické pro něho a zároveň charakteristický i pro společnost v níž žije.

3.1.2. Identita a sebehodnocení

„Identita je strukturovaný celek, jehož hierarchie je proměnlivá v závislosti na věku, vzdělání, úseku životní dráhy a společenském kontextu.“⁵³ Identita je vyjadřována v komunikaci a její budování je celoživotní proces.

⁵¹ ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1998. ISBN 80-902614-1-8. s. 29

⁵² NAKONEČNÝ, M. *Lidské emoce*. Praha: Academia, 2000. ISBN 80-200-0763-6. s. 67

⁵³ GÁL, F. *O jinakosti*. Praha: G plus G, 1998. ISBN 80-86103-09-9. s. 51

„Komunikace jako druh sociální interakce znamená jednostranné sdělování nebo vzájemnou výměnu informací. Jejím prostředkem jsou nejen slova a gesta, ale chování vůbec, a tak je komunikace nejen již rozvinou sociální interakcí, ale také jejím předpokladem.“⁵⁴

Člověk pro svůj rozvoj osobnosti a identity potřebuje sociální kontakt s okolním prostředím.

„Dospívání lze z psychologického hlediska charakterizovat jako hledání nové vlastní identity, tedy nalézání sebe a svého místa ve světě. Dospívající hledá odpověď na otázky typu: Kdo jsem já? A jaký je smysl mého života?, o sobě se toho chce co nejvíce dozvědět, zajímá se proto často o psychologii. Jeho sebepojetí se formuje zejména přes vnitřní rozpory, pochybnosti a nejistoty, dále pak přes odmítání autority dospělých a zvláště rodičů. Hyperkritičnost, tendence polemizovat a řešit věci absolutně, stejně jako hodnotový perfekcionismus (černobílé vidění světa, neochota ke kompromisům) jsou zde vývojově podmíněné a zcela normální jevy. Proto bývá období dospívání také nazýváno obdobím druhého vzdoru, prostřednictvím kterého mladý člověk nalézá sám sebe a separuje se vnitřně a posléze i otevřeně od rodičů. Současně se však touží přimknout a identifikovat s autoritou, kterou uznává a je jí hodnocena jako opravdová, byť je mnohdy na úrovni snění a mimo možnost reálného kontaktu. Nevytvoří-li se u jedince osobní identita v období dospívání, hledá pak, jak se zdá, po celý zbytek života sám sebe a prožívá pocit nezakotvenosti. Pevná identita vede k autonomii, kdy člověk rozhoduje sám za sebe a s ohledem na důsledky svého jednání, čili odpovědně. Autonomie představuje názorovou, citovou i hodnotovou nezávislost.“⁵⁵

*„Kromě boje o vlastní identitu, jež se děje cestou sebepoznávání a v rozporech se světem dospělých, má období dospívání další důležité specifikum – je jím hledání a přijímání vyšších hodnot vlastním úsilím. U člověka se probouzí a rozvíjí **duchovní dimenze** (zájem o umění, filozofii a náboženství). Zmíněná dimenze patří k rozvinuté osobnosti a smysluplnému životu. Pro dospívajícího je nesmírně důležitý jeho vnější zjev*

⁵⁴ NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 1999. ISBN 80-200-0690-7. s. 157

⁵⁵ VYMĚTAL, J. *Lékařská psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-740-X. s. 42-43

a vůbec tělesné schéma, jež se stávají důležitou součástí sebepojetí. Typická je i jeho snaha se odlišovat a také dosahovat intenzivních a mimořádných prožitků.“⁵⁶

To, jak se vyrovnáváme s mírou naplňování svých potřeb, je podstatnou součástí naší identity.

„Dosažení identity je jako finální stadium adolescence spojeno s prohlubováním sebereflexe, s aktivitou a se subjektivní potřebou vytvořit smysluplnou kontinuitu mezi vlastní minulostí, přítomností a budoucností.“⁵⁷

„Období adolescence se vyznačuje cílevědomou snahou po sebepoznání, sebehodnocení a napodobování životních vzorů. Vytvářejí se návyky pravidelné sebekontroly, sebeanalýzy, roste zájem o získání zpětné vazby o vlastní psychice a osobnosti ze strany okolí (zejména od přátel a známých).

Sebepojetí můžeme charakterizovat jako relativně stabilizovaný výsledek složitého procesu sebehodnocení, hodnocení vlastních kvalit ve vztahu k jiným lidem, ve vztahu k vlastním aspiracím a cílům. I když pojmy sebepojetí a sebepoznání bývají užívány záměrně, nelze je zcela ztotožnit. Utváření sebepojetí je závislé na adekvátnosti sebepoznání a konstituované sebepojetí zpětně působí na sebepoznání.“⁵⁸

„Některé novější longitudinální výzkumy nepotvrzují většinou dříve prosazovanou tezi, že obsah sebepojetí se stává v adolescenci krajně nestabilní, a že podléhá radikální restrukturalizaci. Ukazuje se spíše, že význam konzistentního a stabilního sebepojetí se během dospívání zvyšuje, tak jak se stále větší měrou zapojuje do procesu regulace vlastního chování a prožívání.“⁵⁹

„S přibývajícimi zkušenostmi se sebou samým jako subjektem jednání a prožívání se v rámci sebereflexe stále větší měrou uplatňuje introspekce (tj. reflexe motivů a prožitků spjatých s vědomím vlastního já) a sebehodnocení.“⁶⁰

„Sebehodnocení (sebecit) je jakýmsi centrem osobnosti. Zahrnuje pocit vlastní hodnoty, pocit vlastní síly a pocit vlastních možností (potenciality). Sebehodnocení

⁵⁶ VYMĚTAL, J. *Lékařská psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-740-X. s.42-43

⁵⁷ MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s 26

⁵⁸ KOHOUTEK, R. *Osobnost a sebepoznání studentů*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-087-1. s 48

⁵⁹ MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s 61

⁶⁰ MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s 61

a sebeakceptace se mění v průběhu ontogenetického vývoje a podle společenských rolí člověka. Sebehodnocení do značné míry determinuje chování a jednání člověka. Ovlivňuje také aktivitu žáka ve vyučování (ve výchovně vzdělávacím procesu), a tím i jeho osobnostní rozvoj a školní úspěšnost.“⁶¹

„Vývoj sebehodnocení závisí hlavně na rodinných vztazích, na tom, jakou roli dítě zaujímá ve svém prostředí, jak je v něm emočně zakotvené a vyrovnané.“⁶²

„Sebehodnocení dospělých je z hlediska většiny ukazatelů realističtější a objektivnější než sebehodnocení adolescentů, které je zase objektivnější než sebehodnocení pubescentů. Prosazují se zde větší životní zkušenosti, rozumový vývoj a stabilizace úrovně ambic.“⁶³

3.2. Kriminalita uživatele

I běžný uživatel nebo hráč počítačových her se může svým jednáním dostat na druhou stranu, kde je považováno takové jednání za protiprávní tj. trestné. Všem je určitě známo, že vývojáři za svou odvedenou práci chtějí zaplatit. Tudíž uvedená hra nebo aplikace, která je uvedena na trh, je svými stvořiteli ohodnocena na danou tržní hodnotu. Hráč nebo uživatel aplikací je nucen, aby mohl uspokojit svou touhu po užívání, zaplatit cenu, které nebývá nízká. Cena za dobře hodnocenou hru se pohybuje v České republice okolo 1.500,-Kč, samozřejmě se to může lišit. Je zapotřebí rozlišovat hry konzolové a na počítač (notebook, stolní počítač).

Díky cenové relaci se uchylují vzhledem nedostatku financí k vytváření nelegálních kopií a porušit tak autorská práva. Pomocí internetové sítě, která je propojená s celým světem, to není vůbec těžké. Většinou se někdo najde, kde zpřístupní

⁶¹ KOHOUTEK, R. *Osobnost a sebepoznání studentů*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-087-1. s 46

⁶² KOHOUTEK, R. *Poznávání a utváření osobnosti*. Brno: CERM, 2001. ISBN 80-7204-200-9. s 169

⁶³ KON, S. I. *Kapitoly z psychologie dospívání*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986. s 61

danou kopii na internetu a tím spustí lavinu stahování, přes nejrůznější způsoby např. sdílení přes torrent, přímé stahování ze serveru atd. Je přímo neuvěřitelné, co lze na internetu najít.

Společnosti zabývající se vývojem her a počítačových aplikací se brání nejrůznějšími způsoby jako je např. CD klíči, registrací, přímou komunikací přes internet. Hra je v neustálém komunikačním modu se serverem dané společnosti. Přece jenom lidská bytost je nevyzpytatelná a najdou se skupinky hackerů, kteří dokážou ochranu hry obejít a volně vše zpřístupní na internet, kde si to kdokoliv může stáhnout. Tyto skupinky to nedělají pro peníze, ale pro pocit, že něco překonali. Je to jejich projev vzdoru proti společnosti.

Bohužel i sociální sítě nejsou tak nevinné, často se setkáváme s příběhy, kdy byl někdo pomocí těchto sítí připraven o osobní údaje, které následně pachatel zneužil k osobnímu prospěchu, či použil při páchání trestné činnosti. Ani tyto sítě nejsou od těchto praktik uchráněny. Nemůžeme se ale divit, když sami uživatelé poskytnou své informace otevřeně a ani se je nijak nesnaží chránit.

3.3. Uspokojení při užívání sociálních sítí a hraní her

Při osvojení herní technologie a počítačů se jedinec dostává k objevení hry a sociální sítě, která ho vtáhne do jiného prostředí. V mladém člověku to může zaplnit prázdné místo ve svém nitru. Pokud propadne silnému prožitku užívání virtuálního prostředí, jeho odloučení způsobí velmi silnou touhu k návratu.

Po návratu k předmětu své touhy dochází k takzvanému bažení, které je nejsilnější v situaci, kdy je tedy jeho předmět dostupný. Takže silnější touhu může jedinec se závislostí na hraní her a internetu pocítit při rozhovoru ve vrstevnické skupině, která si sdílí své prožitky získané hraním, než při procházce lesem. Také má na

síle prožívání vliv, v jaké fázi odloučení je jedinec, nebo v jakých duševních stavech se nachází. Čím více jsou stavy negativní, tím více je bažení silnější.

Už jenom myšlenka na současně hranou hrou nebo na komunikaci se svými přáteli na sociálních sítích, vyvolá u jedince hřejivý pocit v jeho nitru. Vyvolá až těšivý pocit a může i dojít ke zlepšení nálady.

3.4. Zhoršené sebevládní

Zhoršené sebevládní není v dnešní době ničím výjimečné. Dle mého názoru je to zřejmě způsobeno životním stylem, možnostmi dnešní doby, společností, která vyzívá ke svobodnému poznávání, a neomezování rozvoje jedince. Můžeme se setkat s jedincem, který má hranice sebevládní značně posunuty a narušuje tak osobní prostor jiných osob. V zájmu dosažení svého cíle, není schopen vnímat či tolerovat názory a potřeby ostatních, nebo si touží dokázat svoji nadřazenost, nejčastěji nad slabším jedincem.

K zhoršenému sebevládní ve velké míře přispívá i anonymita internetu a sociálních sítích. Na sociálních sítích se vytváří skupinky, které se k těmto atakům navzájem vybízí a předhání se, při zveřejňování videí. Jen málo z nich, si ale uvědomí, jaké následky toto chování může mít. Emoce velmi rychle překročí únosné hranice, a pokud včas nezafunguje sebereflexe, nastává problém. Jako pomoc se dají využít relaxační a meditační techniky, k řešení zhoršeného sebevládní je ale nejúčinnější změna životního stylu.

3.5. Tělesný odvykací stav

Pro některé jedince je páchání trestních činů, jejich součástí je i omezování osobní svobody jiných jedinců nebo kybernetická šikana „drogou“. Její nedostatek může mít za následek až abstinenční příznaky stejné jako např. při užívání chemických drog, alkoholu, nikotinu atd. U jedince se objevují bolesti hlavy, pocení nebo neklid. Nadměrné hraní her či využívání sociálních sítí rovněž vytváří pocit nezbytné součásti životního stylu. Jedinec najednou neví, co s volným časem a většinou nemá jiné než virtuální kamarády. Odříznutí takového člověka od hraní her nebo sociálních sítí může mít za následek, že najednou neví, co si počít s vlastním životem.

3.6. Růst tolerance

Ve slovníku najdeme pojem tolerance vysvětlen jako postoj snášenlivosti k chování, přesvědčení, víře a postojům druhých lidí. Tolerovat se dá cokoliv, i tělo posunuje hranice tolerance na základě činností, kterým se daný jedinec věnuje. Není tedy žádnou novinkou, že např. množství hodin, které stráví u počítače, ať už na sociálních sítích nebo hraním her, se časem prodlužuje. Tělo si tedy na tuto činnost vytvoří takovou toleranci, že potlačuje základní potřeby jako je např. únava, potřeba spánku, jídla.

Tolerance je ale důležitá i v rámci společnosti, rodiny, kde se takový jedinec vyskytuje, kde žije. Pokud se tolerance rodičů, partnerů, manželů nebo dětí zvyšuje, umožňuje to danému jedinci trávit více a více času u počítače na úkor jejich společného osobního života. Proto i tolerance by měla být své mantinely, hranice, za které již není možné jít. Tím je možné předejít případným problémům, vzniklým únikem před realitou právě k virtuálnímu životu.

3.7. Zanedbávání zájmů

Ještě před lety byly počítače pouze výjimečnou součástí domácností, proto se i zájmy dnešní generace značně liší. Počítačové hry, sociální sítě i internet totiž dokáží pohltit tolik volného času, že vytlačují aktivity jako je sport, kultura, literatura atd. To co se dříve odehrávalo na hřištích za podpory kamarádů, se dá nyní realizovat pohodlně ze židle. Proč chodit do knihovny nebo do kina, když stačí několikrát kliknout a vše je na internetu k dispozici. To vše vede k tomu, že se jedinec izoluje od společnosti, nekomunikuje, vše má k dispozici, aniž by se o to musel nějak aktivně zasloužit. Ve výsledku může dojít až k takové situaci, že veškeré své předchozí zájmy omezí na minimum nebo se jim přestane věnovat úplně. Jedinou aktivitou zůstane virtuální realita, která může leckdy nahradit skutečné zájmy, koníčky.

3.8. Pokračování v užívání přes důkaz škodlivosti

Přestože si je společnost vědoma nebezpečí, které v sobě hraní her či přehnané užívání sociálních sítí skrývá, dosud se nepodnikly žádné kroky k jeho snížení. Naopak na jedince stále ze všech stran útočí DVD, CD či jiné nosiče s nejnovější hrou. Při zapnutí internetu je hned v úvodu uveden odkaz na sociální síť facebook. Denně roste počet jeho uživatelů, kteří si zakládají svůj profil a začleňují se do nějaké virtuální skupiny. Pokud jedinec nemá svůj profil, nedozví se o plánované akci, večírku a je tzv. mimo hru, alespoň v kolektivu svých vrstevníků.

Problém můžeme také spatřovat ve formě komunikace, která je z větší části pouze neverbální, tedy psaná. Psaný text totiž dovoluje jedinci napsat věci, které by nebyl schopen otevřeně říci. Verbální komunikace tedy ustupuje. Adolescenti si nedokáží normálně povídat, sdělovat si své pocity, zážitky, jinak než přes psaný text, který je ochuzen o mimické výrazy. Smích nahrazují vysmátí smajlíci, stejně tak pro

pocit smutku, trápení, lásky atd. je možné využít vhodný obličej, který vyjádří daný pocit. To vše může značně ovlivňovat rozvoj jedince, až natolik, že není schopen se verbálně vyjadřovat, ukázat své pocity, nálady, pomocí mimiky.

Základem pro snížení nebezpečí je věnování se také jiným aktivitám než právě zmiňovaným hrám či sociálním sítím. Jako u všeho, tak i tu této aktivity platí rčení „Všeho s mírou“ nebo „Nic se nemá přehánět“.

Závěr

Cílem této práce bylo seznámení s poměrně aktuální problematikou ovlivnění jedince začleňujícího se do společnosti kybernetickým a virtuálním prostředím u adolescentních uživatelů počítačových her a internetové sítě. Nejdříve však bylo potřeba věnovat se základním pojmům a stanovit si, co je hra a co skýtá. Poté byl věnován prostor prostředí, které ovlivňuje jedince začleňující se do společnosti a následně důsledky způsobené sociální sítí a nadměrným hraním. Je to dosti aktuální téma, kterému není věnováno tolik pozornosti, jak by si zasloužilo. V současné společnosti je všední součástí využití počítačových technologií, které nás, jak pozitivně tak i negativně, ovlivňují. Důležité je se zaměřit na mladé lidi, kteří ve svém nejdůležitějším období adolescence se socializují. Období, kdy jejich činy a názory jsou nepochopeny ze strany rodičů a hledají proto prostředí, ve kterém jsou pochopeni, kde ostatní sdílejí jejich názory, což jim poskytují sociální sítě a virtuální prostředí ve hrách.

Při výčtu všech druhů počítačových her a jejich specifik jsme se ujistili, že dnešní uživatel má možnost velkého výběru. Technologie a vizuální podoba her je stále dokonalejší, a proto se není čemu divit, že počítačových hráčů stále přibývá. Organizační struktura je na velmi vysoké úrovni a je jen otázkou času, kdy soutěže sportovních počítačových her budou na stejné úrovni jako u běžných sportů a nikdo se nebude divit zařazení počítačového klání do olympijských her. Nespočet aplikací, které podporují sociální sítě. Nespočet uživatelů komunikujících a vyměňujících si názory. Bohužel i někdy s negativním výsledkem, kdy se projeví zákeřnost anonymity a zneužití dat, které vedou k prospěchu druhých lidí.

V práci jsem se zaměřil na adolescenty a jejich socializaci, na to co ovlivňuje jedince, jeho rodina, vrstevnické skupiny a virtuální prostředí. Hráčství a sociální chování, agrese a sebehodnocení. Práce je zakončena v poslední kapitole, ve které jsou zdůrazněny důsledky způsobené nadměrným hraním a internetem. Je nesporné, že jedince ovlivňuje negativně i pozitivně. Hry nám mohou pomoci při rozvíjení kognitivních funkcí. Projevil se i fyziologický vliv na člověka a mohou se využívat jako

terapeutická pomůcka. Sociální sítě k rozvíjení komunikace, ale spíše nepřímé, kdy uživatelé pouze komunikují přes psaný text. Je zde postrádána verbální a neverbální komunikace což je druh emocionálního kontaktu.

Resumé

Ve své bakalářské práci jsem se zabýval ovlivnění jedince začleňující se do společnosti kybernetickým a virtuálním prostředím. V první kapitole jsem se věnoval vymezení pojmů hry, rozdělení, technologie používány k hraní a sociální sítě na internetu.

V druhé kapitole jsem se zabýval socializací, prostředím, které ovlivňuje jedince. Mezilidské vztahy s rodinou, skupinami vrstevníků a psychické potřeby a to vše v období adolescence.

Nejdůležitější kapitolou své bakalářské práce je poslední třetí kapitola, ve které jsem uvedl hráčství a sociální chování adolescenta s podkapitolami agrese. Jakým způsobem může agresivita ovlivnit jedince, co ji podněcuje v souvislosti s hraním her na konzolích a počítačích. Další podkapitolkou je identita a sebehodnocení, která je důležitá na rozvoj jedince.

Se vším jsou spojené důsledky vyvrcholené do extrémního jednání, kdy uživatel se snaží uspokojit své touhy po hraní, komunikovat v prostředí sociálních sítí na úkor zanedbávání zájmů. Touha po uspokojení způsobí zhoršené sebeovládání, až vyvrcholí kriminálním chováním.

Anotace

Josef Šmíd, Ovlivnění kybernetickým a virtuálním prostředím na jedince začleňující se do společnosti (Bakalářská práce), Brno 2012, s. 42

Bakalářská práce se zabývá ovlivněním kybernetickým a virtuálním prostředím na jedince začleňující se do společnosti v období adolescence. Seznámení se s herními prostředky a sociálními sítěmi. Socializace jedince do společnosti a jeho ovlivnění. Interpersonální vztahy s rodiči a vrstevníky. Agrese spjata s uživatelem a co ji podněcuje v souvislosti s hraním počítačových a konzolových her. Identita a sebehodnocení důležitá pro rozvoj jedince. Důsledky spojené s vyvrcholením do extrémního jednání, uspokojení své touhy hrát a komunikovat na sociálních sítích.

Klíčová slova

Hra, herní zařízení, internet, sociální síť, identita, interpersonální vztahy, rodina, vrstevníci, socializace, prostředí, agrese, hráčství, adolescence, mládež, bažení, sebehodnocení

Annotation

Josef Šmíd, Interference of cybernetic and virtual environment on individual integrating to the communities, Brno 2102, s. 42

Thesis deals with the influence of cybernetic and virtual environment on individuals integrating into society in the period of adolescence. It presents game devices and social networks. Socialization of the individual in society and its influence. Interpersonal relationships with parents and peers. Aggression linked to the user and what encourages it in connection with the playing of computer and console games. Identity and self-evaluation is important for the development of the individual. The consequences associated with the culmination of the extrem behavior, the satisfaction of its desires to play and interact in social networks.

Keywords

Game, gaming, internet, social networks, identity, interpersonal relations, family, peers, socialization, environment aggression, gambling, adolescence, youth, desire, self-evaluation

Seznam použité literatury

ATKINSON, R. L. *Psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-640-3.

ČERMÁK, I. *Lidská agrese a její souvislosti*. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1998. ISBN 80-902614-1-8.

GÁL, F. *O jinakosti*. Praha: G plus G, 1998. ISBN 80-86103-09-9. s. 51

HELUS, Z. *Psychologie pro střední školy*. Praha: Fortuna, 1995. IBNS 80-7168-876-2. s. 103

JILČÍK, T. ZAPLETAL, L. *Sociologie* Brno: Institut mezioborových studií, 2008. s. 22 - 23

KOHOUTEK, R. *Osobnost a sebepoznání studentů*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-087-1. s. 46 – 48

KOHOUTEK, R. *Poznávání a utváření osobnosti*. Brno: CERM, 2001. ISBN 80-7204-200-9. s 169

KON, S. I. *Kapitoly z psychologie dospívání*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986. s. 61 a s. 85-86

KOPŘIVA, P.; NOVÁČKOVÁ, J.; NEVELOVÁ, S.; KOPŘIVA, T. *Respektovat a být respektován*. Kroměříž: Spirála, 2006. IBSN 80-901873-7-4. s. 189 - 190

LANGMEIER, J.; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 1998. ISBN 80-7169-195-X. s. 138 - 140

MACEK, P. *Adolescence*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-747-7. s. 61 a s 66

NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 1999. ISBN 80-200-0690-7. s. 58

NEŠPOR, K. *Návykové chování a závislosti*. Praha: Portál, s.r.o., 2000. ISBN 80-7178-831-7.

PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, s.r.o., 2001. ISBN 80-7178-579-2.

SCHMIDT, H.D. *Obecná vývojová psychologie*. Praha: Academia, 1978. s. 296 - 297

ŠMAHEL, D. *Psychologie a internet: Děti dospělými, dospělí dětmi. Psychologická setkávání*. Praha: Triton, 2003. 6. ISBN 80-7254-360-1. s. 80-81

VACULÍK, M. *Ve světě počítačových her. Psychologie dnes*. Praha: Portál, 2002. ISBN 1211-5886, vol. 6/2002, no. 6, s. 16-17.

VACULÍK, M. *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*. Disertační práce. Brno: MU FSS, 2000a.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I.: Dětství a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

VÁGNEROVÁ, M. *Kognitivní a sociální psychologie žáka základní školy*. Praha: Karolinum. 2001. ISBN 80-246-0181-8. s. 17 – 22, s. 215

VEJLUPKOVÁ, M. *Vliv počítačových her na děti a mládež*. Diplomová práce. Brno: PdF MU, 2006.

VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: Institut mezioborových studií, 2009. s. 169 - 172

VYMĚTAL, J. *Lékařská psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN80-7178-740-X. s. 42-43

VELKÁ VŠEOBECNÁ ENCIKLOPEDIE. Praha: Euromedia Grup, 2010. ISBN 978-80-86938-94-3. s. 313

http://cs.wikipedia.org/wiki/Webov%C3%A1_hra

Radim Chlad

<http://www.fi.muni.cz/~xchlad/P109/xchlad-historie.ceskeho.internetu.html>

http://cs.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A1ln%C3%AD_s%C3%ADt%C4%9B

Josef Zbořil, vydáno 13. srpna 2011, zveřejněno na stránkách blog.idNES.cz

<http://zboril.blog.idnes.cz/c/204435/Demograficka-struktura-obyvatele-CR-a-uzivatele-Facebooku.html>