

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

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Brno 2010

Bc. Marian Brzobohatý

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

**Vliv komunitních serverů na chování a výchovu dětí
v pubertálním věku**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vedoucí diplomové práce:
doc. Ing. Antonín Řehoř, CSc.

Vypracoval:
Bc. Marian Brzobohatý

Brno 2010

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci, na téma „Vliv komunitních serverů na chování a výchovu dětí v pubertálním věku“ zpracoval samostatně a použil jen literaturu uvedenou v seznamu použité literatury.

Elektronická a tištěná verze diplomové práce jsou totožné.

V Brně dne 5. 1. 2010

Bc. Marian Brzobohatý

Poděkování

Děkuji panu doc. Ing. Antonínu Řehořovi, CSc. za velmi užitečnou metodickou pomoc, užitečné rady a čas, které mi poskytl při zpracování mé diplomové práce.

Také bych chtěl poděkovat všem představitelům dotčených škol, prostřednictvím kterých jsem měl možnost provést obsáhlý průzkum, který přinesl stěžejní data ke zpracování praktické části této práce.

Zároveň bych chtěl poděkovat své rodině za morální podporu a pomoc, kterou mi poskytla při zpracování mé diplomové práce, a které si nesmírně vážím.

Bc. Marian Brzobohatý

OBSAH

Úvod	2
I. Teoretická část	
1. Komunitní servery a jejich role ve společnosti	5
1.1 Podstata komunitních serverů	5
1.2 Historie komunitních serverů v ČR	6
1.3 Budoucí vývoj prostředků pro hromadnou komunikaci na Internetu	9
2. Analýza vlivu komunitních serverů	12
2.1 Podstata popularity internetové komunikace	12
2.2 Podstata popularity komunitních serverů	17
2.3 Role komunitních serverů v životě a při výchově dospívajících	19
2.4 Rozdílné vzorce chování návštěvníků komunitních serverů	21
2.5 Vliv komunitních serverů na změnu chování dospívajících	32
2.6 Nebezpečí v prostředí virtuálních komunit	40
II. Praktická část	
3. Průzkum – popularita komunitních serverů a jejich vliv na dospívající	50
3.1 Metodologická báze průzkumu	50
3.2 Cíle průzkumu	54
3.3 Ověření hypotéz	54
3.4 Konfrontace teoretických závěrů s výsledky průzkumu	70
3.5 Doporučení rodičům a institucím	72
Závěr	81
Resumé	83
Anotace	84
Seznam použité literatury	86
Seznam příloh	91

Úvod

„Internet je první věc, kterou lidstvo vytvořilo, které nerozumí, největší experiment anarchie, který tu kdy byl.“

(Eric Schmidt, šéf společnosti Google)

Za posledních několik let se Internet stal fenoménem, který nemá, svým rozsahem, oblíbeností a vlivem, obdoby. Přesto v očích odborné psychologické a sociologické společnosti stojí stále tak trochu stranou zájmu. I to je jeden z důvodů, proč tato práce pojednává právě o jedné ze společensky nejfantastičtějších částí Internetu, komunitních serverech, a také jeden z důvodů, proč jsem si na její úvod propůjčil citát jednoho z guru současného Internetu, Erica Schmidta. Živý svět Internetu nezná hranice, omezení, embarga, a anarchie je pravděpodobně jedním z nejvhodněji zvolených slov pro jeho popis.

Hlavním cílem práce je odpovědět na otázku, kterou si v souvislosti s razantním, nekontrolovaným a de facto nekontrolovatelným nástupem komunitních serverů klade každý druhý rodič, jehož ratolest tomuto fenoménu propadla – jaký vliv mají tyto sociální sítě na dospívající? Samotné zjištění a deskripce dopadu jejich vlivu na pubertální mládež však není dostačující – neříká nic o tom, zda je tento jejich průvodní efekt společensky negativním jevem, zda má smysl se potenciálními nebezpečími skrytými na komunitních serverech (a potažmo v celém Internetu) zabývat a jak je případně řešit. I tyto otázky by proto na následujících stranách měly naleznout svoji odpověď - jsou s naznačeným zastřešujícím problémem neoddělitelně spjaty.

Komunitní servery vznikly jako odpověď na neustálou potřebu návštěvníků Internetu vzájemně komunikovat – v reálném čase, na jednom místě a přitom odkudkoli. První část mé práce je proto dedikována popisu a analýze komunitních serverů jako společenského fenoménu. Od obecné definice, kterou není těžké dát dohromady s minimální znalostí problematiky, se pokusím přesunout více do sociologické roviny. Představit, jakou úlohu vlastně komunitní servery ve společnosti plní, jak zapadají do zažitých schémat a čím jsou z hlediska komunikace tak atraktivní pro své členy. Krátkým exkurzem se také vydáme do nedaleké historie, kdy si komunitní servery začaly získávat srdce uživatelů českého Internetu, a zanalyzujeme důvody jejich překotného rozvoje v poslední době.

Nejrozsáhlejší část této diplomové práce je věnována odpovědi na několik zásadních otázek: Jak velký vliv mohou komunitní servery na dospívajícího člověka mít? Jsou pro něj jen prostředkem, jak komunikovat se svými přáteli, nebo se k nim upíná v momentě, kdy potřebuje utéct z reálného světa? V čem jsou virtuální komunity tak specifické a atraktivní, jaká nebezpečí skýtají? A především – jak mění chování dospívajícího člověka, a mohou si vůbec takový vliv přičíst?

Jsem si vědom toho, že řada dále zmíněných poznatků je ryze subjektivních, některé dokonce v kontradikci s odbornou literaturou a jejími autory, na něž se budu v textu odvolávat. Jak ale zmínil Eric Schmidt ve svém známém citátu, který jsem použil v úvodu, Internet je světem, v němž neplatí pevná pravidla, v němž nelze definovat neměnné vzorce chování a který od svého vzniku prochází neustálým dynamickým vývojem.

Přesah teoretické analýzy fenoménu komunitních serverů a jejich vlivu na dospívajícího jedince do praxe nabízí část věnovaná průzkumu a hloubkovým rozhovorům, které jsem realizoval v posledních ročnících základních škol v Brně, Mikulově a Lipůvce. Průzkum si klade za cíl nejen získat informace o tom, jaká část dospívajících komunitní servery, či chcete-li, internetové sociální sítě, navštěvuje, nakořlí jsou mezi nimi populární a jakými činnostmi se na Internetu uživatelé této věkové kategorie zabývají. Takových průzkumů je totiž k dispozici celá řada a já se jimi budu věnovat už v první části své práce, když budu uvádět relevantní statistická data za Českou republiku. Můj průzkum má především odpovědět na otázku, zda existuje profil dítěte, které má vyšší tendenci internetovým sociálním sítím propadnout a zda je takový efekt nežádoucí, popř. nakořlí je pro společnost a dítě samotné nebezpečný.

V hloubkových rozhovorech, v nichž jsem oslovil vybrané jedince, kteří se se svou zálibou v komunitních serverech svěřili, následně rozvedu myšlenku takové profilace šířejí. Pokusím se v návaznosti na předchozí část této práce ověřit v praxi některé teoretické poznatky o změně chování v prostředí Internetu a o vlivu, který mají komunitní servery na dospívající jedince.

Neopomenu ovšem ani rozebrat téma hierarchicky nadřazené – vztah autorit či institucí k přítomnosti dospívajících na komunitních serverech. S ohledem na exponenciálně se šířící vlnu obliby těchto serverů je totiž žádoucí, ne-li nutné, aby i školy a jejich

zřizovatelé reagovali a stanovili dosud nekontrolovaně se množícím fenoménu jasné mantinely.

I. Teoretická část

1. Komunitní servery a jejich role ve společnosti

Komunitní servery, někdy také označovány jako internetové sociální sítě (či jednoduše sociální sítě), jsou nejrychleji se šířícím sociálním fenoménem dneška. Daří se jim to nejen pro jejich atraktivnost v očích (potenciálních) návštěvníků, jejich specifické společenské atributy (kterým se budu věnovat později), ale i pro úzkou spojitost s mnoha dalšími inovacemi z téže oblasti – sesterskými technologiemi jsou například sociální média¹.

Následující kapitola objasní, kde má fenomén internetových sociálních sítí svůj prvopočátek, jak komunitní servery k současnému stavu dospěly. Ač jejich popularita nabyla obřích rozměrů až během posledního roku, řada projektů datuje svůj vznik až k přelomu tisíciletí, což média referující o Facebooku a spol. bez hlubší znalosti problému zdárně ignorují. Pohledem do minulosti a analýzou současného stavu si navíc v závěru dovolím rámcově vykreslit přibližnou představu o tom, jak se internetové sociální sítě budou vyvíjet v budoucnu.

1.1 Podstata komunitních serverů

Komunitní server (dále také KS), jak jej popisuje otevřená encyklopedie Wikipedia, je „platformou zajišťující interakci mezi uživateli“. Ze sociologického hlediska je taková definice správná, ale příliš všeobjímající. Takovou platformou mohou být z logiky věci i chaty, nebo-li internetové stránky, kam chodí uživatelé „pokecat“, či email, jež se pochopitelně také dá považovat za službu umožňující interakci mezi uživateli, ač obvykle s časovým zpožděním. Vše navíc komplikuje další rozvoj internetových technologií, který způsobuje, že obdobnou definici splňuje stále širší okruhy služeb, jež však svou povahou za komunitní server nemohou být považovány.

Ke zpřesnění dané definice si musíme vzít na pomoc další atributy, jimiž se komunitní server navenek prezentuje. Především – interakce mezi uživateli je jeho primární, leč ne jedinou funkcí. Těžištěm, či jakousi nadmnožinou těchto funkcí je komunikace. Nemusí přitom jít o komunikaci obousměrnou. Řada komunitních serverů, jak si ukážeme později, založila svou existenci na potřebě jednotlivých uživatelů dávat na odiv své

¹ Za sociální media, nebo také komunitní weby, lze považovat všechny weby, jejichž obsah vytváří specifická komunita, často je také spojován s tzv. Web 2.0, jak je – velmi zjednodušeně – označován web, který spoléhá na spoluúčast návštěvníků při tvorbě obsahu dané stránky

specifické osobní údaje, zájmy apod. Středobodem všech komunitních serverů je však komunikace – uživatelé jejich prostřednictvím komunikují své zájmy do Internetu (prezentují své profily, vytvářejí vlastní osobní stránky), anebo se přímo zapojují do interakce s dalšími uživateli.

1.2 Historie komunitních serverů v ČR

Jestliže o komunitních serverech mluvíme jako o velmi mladém fenoménu, který ještě nestihl v plné míře promluvit do odborné psychologické a sociologické literatury, pak jeho historie v Česku by se z hlediska časového úseku, po který působí na své uživatele, dala označit za zdánlivě bezvýznamnou. S touto skutečností ovšem ostře kontrastuje obrovská míra vlivu, který si fenomén komunitních serverů u nás za tu dobu stihl vydobýt.

Psal se rok 1997, když český Internet po malých krůčcích začal dobývat „kecací“ web Xchat.cz. Zdánlivě primitivní myšlenka rychlé výměny krátkých textových zpráv v tematicky oddělených „místnostech“ si během několika následujících let připsala tisíce a desítky tisíc příznivců. A s tím, jak se dynamicky vyvíjela popularita tohoto a dalších internetových chatů, narůstala potřeba rozšířit tyto předchůdce dnešních komunitních serverů o další funkce.

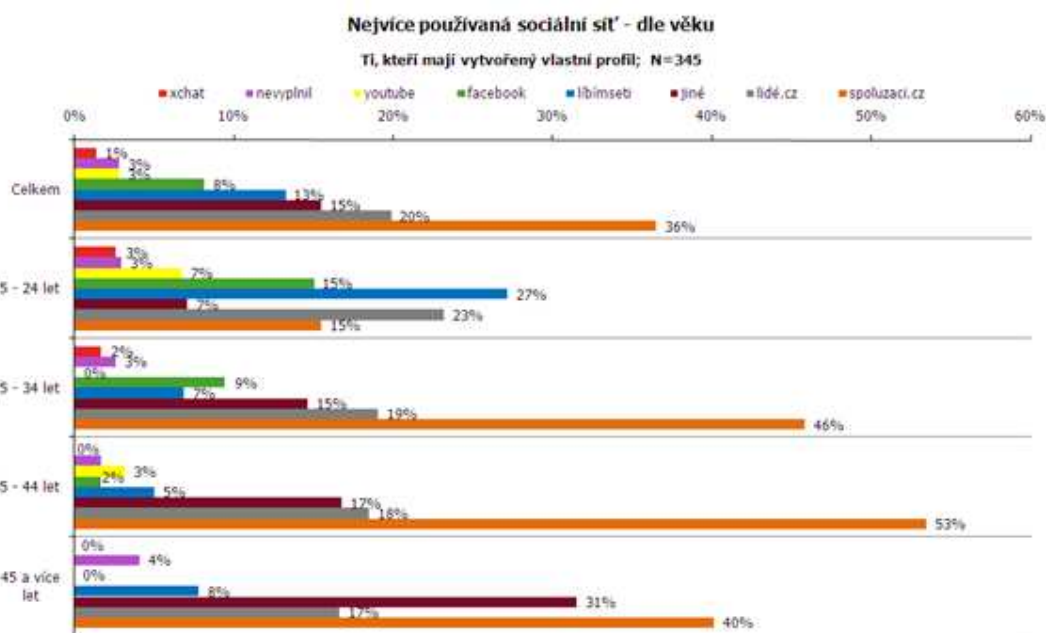
Inspirovaní úspěchem obdobného slovenského serveru založili čeští tvůrci v roce 2002 web s příznačným názvem Líbímseti.cz. V té době už také fungoval – nejprve pod křídly známého českého projektu Pinknet, později ve spolupráci se Seznamem.cz a pod taktovkou původních tvůrců Xchatu – projekt Lidé.cz. Oba projekty k sobě mají nyní relativně blízko, přestože byly před lety zakládány na úplně jiné bázi.

Líbímseti.cz mělo ukojit hlad českých teenagerů po seznamování na Internetu a také jejich touhu po sebezpřetaci na Internetu. Umožnilo uživatelům nahrávat na web vlastní fotografie, které pak ostatní uživatelé hodnotili, jinými slovy šlo v základu o pouhou anketu oblíbenosti. Provozovatelé brzy pochopili, že v principu jednoduchý projekt v sobě skrývá obrovský potenciál a přepracovali jej v seznamovací portál. Doplnili řadu modulů pro snadnější navázání kontaktu, chat či magazín a ukázali jasnou snahu posunout svůj výtvar na vyšší úroveň.

Tytěž úmysly – tedy nahuštění co největšího množství nových funkcí do relativně stabilního kabátu – prokázali v obdobném časovém horizontu i provozovatelé konkurenčních projektů, Xchat.cz či Lidé.cz. Důsledkem jejich snažení byla jakási konvergence všech nejpoblárnějších českých „komunitních serverů“, které v poslední době logicky vyvolává naopak tlak na diferenciaci jednotlivých projektů.

Aktuální oblíbenost komunitních serverů v Česku

Oblíbenost komunitních serverů sledoval například v prosinci 2008 průzkum společnosti Mediaresearch, a to na vzorku 345 respondentů starších 15ti let. Jeho výsledky uvádím v níže uvedeném grafu, kde jsou také jednotlivé skupiny návštěvníků rozděleny do věkových kategorií².



ZDROJ: e-omnibus MEDIARESEARCH prosinec 2008, N=345, 15+

Provedený průzkum má několik nedostatků a proto se nedá považovat za reprezentativní. Předně – respondenti byli dotazováni na nejvíce používanou/oblíbenou sociální síť. To znamená, že uživatelé více komunitních sítí byli nuceni označit pouze

² (Mediaresearch, 2009)

jednu, což podhodnocuje oblíbenost tzv. sítí „druhé volby“, jako například xchat.cz či (až donedávna) Facebook.com. Druhá dotazovaná skupina je příliš úzká na to, aby se daly z provedeného průzkumu vyvozovat stoprocentní závěry.

Přesto ukazuje na několik zajímavých poznatků, s nimiž je možné dále pracovat. Nejpopulárnějším komunitním serverem podle průzkumu byli s drtivým náskokem Spolužáci.cz, jimž dává přednost především věková kategorie nad 35 let. Naopak Facebook a Líbímseti.cz sbírají velký objem procentních bodů především u mladých návštěvníků. Podle Mediaresearch mimochodem profilem na některém z komunitních serverů disponuje celých 70 procent českých uživatelů Internetu.

Jiný průzkum, jehož autorem je společnost D-Link Technology Trend, který proběhl v polovině roku 2009, ukázal relativně podobná čísla³. Podle jejich průzkumu si mezi tisíci respondenty pod pojmem „on-line komunita“ internetoví návštěvníci vybaví především spolužáky.cz (18%), lidé.cz (16% procent), následované Líbímseti.cz a Facebook.com. Je patrné, že i v tomto případě je relativně špatné umístění Facebooku v anketě dáno způsobem položení otázky. Pokud by se agentura dotazovala čistě na povědomí o jednotlivých sociálních sítích, či brala do úvahy aktivitu uživatelů na více sítích současně, umístění jednotlivých projektů by bylo diametrálně odlišné – v neprospěch Spolužáků.cz a naopak ve prospěch ostatních.

Reálnější data v tomto směru nabízí služba Google Trends, sledující faktickou návštěvnost jednotlivých webů na Internetu. Jak poznamenává blog Pooh.cz, „Google Trends reálnou návštěvnost systematicky podhodnocuje“⁴, což však neubírá na relevanci předložených dat. Z grafu vývoje počtu návštěvníků je pak zřejmé, jakým směrem se vydává oblíbenost jednotlivých sociálních sítí:



³ (D-Link, 2009)

⁴ (Dočekal, 2009)

Zatímco návštěvnost tradičních českých komunitních serverů rapidně klesá a dostává se pod úroveň roku 2007, návštěvnost Facebooku překonala i dlouhodobě neúspěšnější komunitní server Lidé.cz (z pohledu frekvence návštěv a doby na něm strávené, nezaměňovat s oblíbeností, o níž jsem referoval výše).

Co je důvodem tohoto vývoje a dá se zobecnit na celkový vývoj v oblasti komunitních serverů? Facebook disponuje řadou deviz, jež byly dosud internetovým sociálním sítím cizí nebo které se žádné sociální síti nepovedlo integrovat souhrnně.

- **Cílí napříč generacemi, nevymezuje se vůči některé věkové kategorii** – neakcentuje jednu úzce vymezenou funkci, na níž je celá konstrukce postavena, což naopak činí například Spolužáci.cz (kteří jsou populární mezi staršími uživateli, kteří primárně používají komunitní server k navázání kontaktu se starými známými) nebo Líbímseti.cz (původně seznamovací server pro teenagery) či Alík.cz (dětský komunitní server).
- **Staví na jednoduchosti a zároveň maximální integraci** – jednoduchý koncept profilových stránek uživatelů doplněný o akcent na aktualizaci osobních statusů a vzájemných krátkých zpráv a novinek se ukázal být atraktivní především pro návštěvníky, kteří byli unaveni překombinovaností ostatních komunitních serverů a na nichž Facebook nevyhnutelně stavěl v době svého počátku.
- **Je variabilní a modulární** – na jednoduché základní kostře vystavěli tvůrci Facebooku atraktivní a ke tvůrcům velmi přívětivou platformu pro doplňující aplikace, rychlé odskoky na jednotlivé funkcionality Facebooku se objevují ve zpravodajských webech, sociálních médiích i elektronických obchodech.

1.3 Budoucí vývoj prostředků pro hromadnou komunikaci na Internetu

Dlouhou dobu se všeobecně předpokládalo, že obliba komunitních serverů a vůbec prostředků pro komunikaci na Internetu roste paralelně s rozvojem internetových technologií. Provozovatelé v honbě za technologickou dokonalostí svých webů překotně přidávali moduly pro audiokonverzaci či podporu webkamer, snažili se internetovou komunikaci maximálně přiblížit „živému“ rozhovoru.

Je zřejmé, že Facebook není jediným komunitním serverem, jemuž lze do budoucna věštit úspěšnou budoucnost. Platforma, na níž je vystavěn, však inspiruje řadu dalších tvůrců a stává se pro ně základním kamenem, s nímž je možné dále pracovat. Dokazuje také, v rozporu s dřívějšími očekáváními teoretiků deklarovanými na předchozích rádcích, že u komunitních serverů není důležitá technická dokonalost či široká paleta funkcí a že cesta za úspěchem je v tomto případě lemována něčím úplně jiným.

Obecně se od komunitních sítí čeká větší provázanost s okolními weby. Tímto směrem se ubírá i novinka tvůrců Facebooku nazvaná Facebook ID, což je platforma, která by měla všem uživatelům Facebooku umožnit přihlašování na různých webech za použití jediného uživatelského jména a hesla a přitom se zabezpečením na úrovni Facebooku. V praxi by novinka měla vypadat tak, že návštěvníci Facebooku budou pod týmž účtem prohlížet sortiment svého oblíbeného internetového obchodu, pročitat články svých e-magazínů i surfovat stránkami firem, jejichž produktům „fandí“. Když se jim pak něco zalíbí nebo třeba nakoupí v některém z elektronických obchodů, budou o tom moci okamžitě dát vědět svému okolí na Facebooku krátkou zprávou uveřejněnou ve svém profilu.

V této souvislosti ale vyvstává další otázka – **jaký objem informací jsme ještě schopni o svých přátelích a známých absorbovat?** S rostoucím počtem způsobů, jak do internetových sociálních sítí přistupovat sice i roste frekvence, s jakou své profily kontrolujeme a tedy teoreticky i objem textu, který jsme schopni za daný čas přijmout, občas se ale očekávání tvůrců komunitního serveru rozcházejí s očekáváními jeho návštěvníků a uživatelů.⁵

Oblasti komunitních serverů se brzy dotkne globalizace, jev tak typický pro moderní společnost. Už nyní se uživatelé koncentrují do několika obrovských globálních sítí, jejichž význam roste každým dnem a jejichž rozpínavost naopak zabíjí ostatní sociální sítě, které si nedokázaly za dobu své existence vydobýt tak výsostné postavení. Ozývají se dokonce hlasy, že Facebook postupně přebere od Googlu pozici jedničky světového Internetu, což by pro komunitní servery znamenalo dosažení dalšího významného milníku a pro sociology doslova revoluci.

⁵ (DSL.cz, 2009)

Budoucnost komunitních serverů bude patřit i tlaku na vyšší bezpečnost a uživatelskou vzdělanost v oblasti ochrany osobních dat. Tendence investovat do zabezpečení komunitních serverů jde ruku v ruce s tím, jak je jejich tvůrci chtějí přestavět do podoby univerzální platformy a brány do celého Internetu. Jakákoliv bezpečnostní chyba nebo únik dat by pak pro ně měl dalekosáhlé následky (nejen co do odpovědnosti, ale především v oblasti poškození dobrého jména).

Uživatelská vzdělanost v oblasti ochrany osobních dat a s tím spojené povědomí o ochraně soukromí bude zřejmě přicházet na řadu později a rozhodně ne bezbolestně. Aféra s únikem fotografií z komunitního serveru Líbímseti.cz, kterou budu zmiňovat v kapitole věnované nebezpečím v prostředí sociálních sítí, budiž varováním, aby se všichni zodpovědní začali touto oblastí seriózně zabývat. S tím, jak roste objem dat, které komunitnímu serveru svěřujeme, totiž roste i chuť, schopnosti a odhodlanost lidí, kteří chtějí tyto informace využít či spíše zneužít ve svůj prospěch.

A nelze pominout ani snahu provozovatelů sociálních sítí komercializovat svůj projekt, zajistit větší propojení uživatelské základny s komeční sférou. Jen tak totiž mohou docílit toho, aby ambiciózní projekty typu Facebook, neskončily jako internetová mánie v roce 2000 velkým krachem. Zpeněžit plody své práce mohou řadou způsobů a ne jeden z nich bude cílit právě na skupiny dětí a dospívajících. Agresivní marketing uvnitř komunitního serveru zatím není aktuální záležitostí, dá se však očekávat jeho rychlý nástup.

2. Analýza vlivu komunitních serverů

Už jsme si ukázali, jak se komunitní servery vůbec dostaly na světlo světa, co za komunitní server považujeme a jak by mohla vypadat jejich podoba a funkcionálna v blízké budoucnosti. To vše jsou relativně známá fakta. Způsob, jak komunitní servery mění myšlení svých členů, jejich chování a další spjaté sociální charakteristiky (postoje, hodnoty), je však do jisté míry opředěn tajemstvím.

Dále se pokusím objasnit, co nás (a především dospívající) na prostředí komunitních serverů tak láká, v čem jsou ze společenského hlediska specifické a jaká je role komunitních serverů v životě moderního člověka. Zásadní část této kapitoly budu věnovat vlivům, kterými internetové sociální sítě disponují – jak působí na myšlení dospívajících, jak ovlivňují jejich způsoby práce s informacemi či vnímání identity a v neposlední řadě, jaká rizika a nebezpečí pro výchovu a vývoj mladého člověka představují.

Efekty působení komunitních serverů na dospívající vidíme denně všude kolem nás. Byl to Facebook, který v době předvolební vřavy pomohl vyvolat hromadný odpor mladých proti Jiřímu Paroubkovi, tentýž komunitní server pomohl budoucím maturantům zorganizovat masový protest proti státním maturitám. Líbímseti.cz zase zjednodušilo způsob, jakým mladí přistupují k navazování romantických (intimních) vztahů a stalo se jakýmsi interaktivním „Bravíčkem“ současnosti. Pojďme si tedy dopad komunitních serverů na osobu jejich mladého návštěvníka rozebrat podrobněji.

2.1 Podstata popularity internetové komunikace

At' už prostřednictvím emailu, chatu či jiné formy krátkého textového sdělení, internetová komunikace si vždy bleskurychle získala rozsáhlé řady příznivců. Existuje velmi mnoho důvodů, proč spolu lidé rádi komunikují přes Internet. Některé jsou klíčové - představují motivy, které široká veřejnost zmiňuje v průzkumech na dané téma nejčastěji:

- 1) **anonymita**
- 2) **volba identity**
- 3) **široký výběr protistran(y)**
- 4) **snadné navázání kontaktu**
- 5) **rychlé ukončení konverzace**
- 6) **přístup odkudkoli a nízká cena**

Pozn.: Za důležité považuji v této souvislosti zmínit, že názor široké veřejnosti nelze brát jako stoprocentní a věrný obraz reality. Ve skutečnosti jde spíše o odpověď na otázku „Jaké si myslíte, že máte pohnutky k tomu, komunikovat přes Internet?“, jelikož nelze očekávat od 100% populace plně erudovanou odpověď, kterou po dotazovaném subjektu položenou otázkou implicitně vyžadujeme.

Pojďme nyní zmíněné motivy rozebrat šířeji, neboť jak si ukážeme dále v textu, řada z nich může skrývat mnoho dalších, podružných motivů, které průměrnému návštěvníku Internetu na myslí automaticky nevystanou, respektive jsou mimo jeho rozlišovací schopnosti.

1) anonymita

Především komunikace na chatech byla od počátku koncipována jako prakticky výhradně anonymní. Postupem času sice dospěla do podoby, kdy si jednotliví návštěvníci mohli například zvolit svou ikonu či jinak personalizovat svůj „profil“, spíše než o odbourání anonymity šlo však o průnik jeho externích preferencí do virtuálního světa.

Jak souvisí anonymita s popularitou Internetové komunikace? Především, účastníci internetových diskuzí jsou mnohem otevřenější, žijí-li s vědomím, že nikdo nebude moci zpětně spojit jejich konkrétní výrok s jejich osobou (tzv. backtracing). Tento dojem, označovaný jako subjektivní anonymita⁶, je jedním z důvodů, proč mohou nad psaným projevem méně „přemýšlet“ a komunikace je živější, bezprostřednější a s ohledem na obsah, který není do takové míry omezen normami, i zajímavější. Spousta z nich má také (do jisté míry falešný) pocit, že je nelze vypátrat v reálném

⁶ Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 18-20)

světě, což jim dává pocit prakticky neomezených možností. Zároveň také odbourává zábrany, které jinak jedinci mají v běžném životě. Internet je tak v pravém slova smyslu disinhibovaným prostředím⁷, což, jak si ukážeme v části věnované nebezpečím v online světě, může nést i negativní důsledky.

2) volba identity

Identita na internetu, či chcete-li virtuální identita, je vlastně středobodem celé této práce. Je to totiž právě identita, která představuje samu podstatu jednotlivého návštěvníka ve virtuálním prostředí, sdružuje všechny jeho vlastnosti (ať už reálné nebo jím smyšlené, vysněné) a determinuje dokonce i to, jak na něj v konečném důsledku prostředí komunitních serverů (a Internetu obecně) působí.

Mluvíme-li o volbě identity, má se tím právě a především na mysli identita virtuální. Narozdíl od reálného světa se návštěvník Internetové diskuze poměrně snadno může stylizovat do takové postavy, jaké si přeje, může se chovat a „hovořit“ tak, jak by chtěl a jak z různých důvodů například ve skutečnosti nemůže (ať už s ohledem na vady řeči, reakci okolí, či s ohledem na stereotypy, které jsou zakotveny v ostatních ve vztahu k jeho osobě). Nebo úplně naopak – kdokoli si může hrát na někoho, přetvářet se, aniž by bylo jeho cílem se tak chovat v reálném světě. Každý si tak může vyzkoušet roli zástupce opačného pohlaví či charakterově naprosto odlišně vyhraněné osoby – často například roli jakéhosi guru internetové diskuze přebírají lidé, jimž by v reálném světě tuto roli nikdo nepříkl.

Každý jedinec má také unikátní možnost začít v novém kolektivu s „čistým štítem“; vnímání jeho osoby okolím lze v pravém slova smyslu označit jako „nepopsaný list papíru“, který nabírá postupně jednotlivé charakteristiky až teprve svým jednáním. Vše je přitom daleko jednodušší než v reálném světě, kdy takový životní veletuč vyžaduje opuštění současných přátel, dlouhodobé odloučení od rodiny apod., nehledě na to, že množství nových kolektivů, skupin či diskuzních kroužků, které Internet nabízí, je obrazně nekonečné.

⁷ Vybíral, Z., Výzkum disinhibice u mladých uživatelů chatu. V *Děti, mládež a rodiny v období Transformace*. Brno: Barrister&Principal, 2002, (s. 275-288).

3) široký výběr protistran(y)

Variabilní možnost připojování se k různým kolektivům a jejich opouštění je neodmyslitelně spjatá s další atraktivní charakteristikou internetové komunikace. Na Internet má nyní celosvětově přístup něco přes jednu miliarda lidí⁸, v Česku je uživatelů asi 4,9 milionu⁹. Celých 1,5 milionu lidí se přitom v Česku na Internet připojuje i z mobilního telefonu¹⁰. Víme-li, že například na Facebooku, celosvětově nejpoblárnějším komunitním serveru, má profil 29 procent českých uživatelů Internetu, lze si jen těžko představit komunikační síť, která by sdružovala větší masu lidí.

Uživatelé Internetu mají sdružování do skupin a specializaci v hledání protistrany snažší a rychlejší. Hodně velkou fantazii by vyžadovala například snaha uspořádat setkání sběratelů propisovacích tužek či jiných nestandardních koníčků bez pomoci Internetu.

Pozn.: V této souvislosti si dovolím zmínit zajímavou a kontroverzní teorii Six degrees of separation (volně přeloženo – Šest stupňů odloučení), jejímž autorem je sociolog Stanley Milgram a o jejíž popularizaci se postaral americký autor John Guare ve své hře. Teorie je založena na myšlence, že mezi kterýmikoli dvěma osobami na světě je nejvýše pět dalších osob (přičemž každé dvě po sobě následující osoby v řetězci se znají). Kontroverzní je proto, že fakticky nebyla její platnost nikdy prokázána a průzkumy, které na toto téma byly provedeny, nedosáhly požadované věrohodnosti¹¹. Je také často spojována s tzv. small world experimenty, což je obecné označení „zastřešující zkoumání průměrné vzdálenosti v rámci sociální sítě obyvatel Spojených států“¹².

⁸ PC World., *Počet uživatelů internetu překročil miliardu*. Získáno 1. 12 2009, z Pc

World:<http://pcworld.cz/novinky/pocet-uzivatelu-internetu-prekrocil-miliardu-6530>, 2009

⁹ CheckFacebook.com., *Facebook Marketing Statistics, Demographics, Reports, and News – CheckFacebook*. Získáno 5. 12 2009, z CheckFacebook.com: <http://checkfacebook.com>, 2009

¹⁰ iHned.cz., *Počet uživatelů mobilního internetu se v Česku za poslední rok zdvojnásobil*. Získáno 3. 12 2009, z iHned.cz: <http://digiweb.ihned.cz/c1-38260310-pocet-uzivatelu-mobilniho-internetu-se-v-cesku-za-posledni-rok-zdvojnasil>, 2009

¹¹ Skloot, R., *Famous Six Degrees of Separation Study a Fraud?* Získáno 2. 12 2009, z Science Blogs.com: http://scienceblogs.com/culturedish/2009/01/famous_six_degrees_of_separati.php, 2009

¹² Wikipedia., *Small world experiment*. Získáno 2. 12 2009, z Wikipedia.org: http://en.wikipedia.org/wiki/Small_world_experiment, 2009

4) snadné navázání kontaktu

Především pro dospívající, ale často i pro osoby starší, je problémem navázání konverzace s neznámým člověkem. Nežádá se ale pro lidi stydlivé, s vadou řeči či psychickým blokem komplikované oslovit i člověka, kterého znají. A je známým faktem, že kompozice psané konverzace je s ohledem na absenci bezprostřední zpětné vazby „z očí do očí“ a časového presu daleko snazší.

Při komunikaci na chatech, diskuzních fórech či v rámci internetových sociálních sítí se spojují všechny načrtnuté výhody psané komunikace s omezenou, ale podstatnou měrou interaktivity, kterou naopak nabízí jen komunikace verbální. Internetová komunikace je zkrátka rozkročená do obou směrů a integruje řadu pozitivních charakteristik obého.

5) rychlé ukončení konverzace

Stejně rychle, jako se konverzace na Internetu navazuje, je možné ji i ukončit. Na Internetu neplatí prakticky žádné normy ve smyslu uzavírání rozhovoru, snad i proto, že většina z nich se odehrává na relativně povrchní bázi a to mezi osobami, které:

- se neznají (chaty, seznamky) nebo znají pouze zběžně a tak necítí žádný morální tlak na nutnost zdvořilostně konverzaci uzavřít,
- se znají i v „reálném“ světě a internetová komunikace je pro ně pouze jedním z prostředků, jak spolu vstupovat do interakce; pak se rozhovor považuje pouze za výsek jakéhosi komunikačního proudu, který nemá jasně vymezené hranice, a daná komunikace (resp. relace) proto není účastníky považována za ukončenou.

6) přístup odkudkoli a nízká cena

Zatímco ještě na přelomu tisíciletí byli čeští uživatelé Internetu omezováni nedostupností vysokorychlostního připojení a relativně vysokou cenou účtovanou de facto monopolním poskytovatelem, nyní je situace dramaticky odlišná. Většina populace má přístup k cenově dostupnému a kvalitativně prvotřídnímu připojení a tak otázka využívání Internetu již není podřízena technickým komplikacím, ale je spíše

záležitostí preferencí daného individua. K Internetu se nyní dá přistupovat nejen z domácího počítače, ale i mobilního telefonu, zařízení PDA, netbooků, notebooků, nejrozličnějších terminálů a řady dalších zařízení.

V Česku bylo koncem roku 2008 přibližně 2 miliony přípojek k vysokorychlostnímu Internetu¹³, což je asi třikrát víc, než kolik jich bylo před třemi lety. Zároveň počet českých návštěvníků Internetu už pokořil magickou hranici 5 milionů a stále, ač už ne tak dynamicky, roste. Znamená to jediné – uvážíme-li, že obyvatelé ve věku 15-64 let jsou v české populaci zastoupeni asi 70 procenty¹⁴ a dospívajících ve věku nad 10 let je zhruba pět procent, na Internetu se vyskytují prakticky dvě třetiny všech obyvatel naší země.

2.2 Podstata popularity komunitních serverů

Důvody pro astronomicky rostoucí oblibu komunitních serverů jsou trochu jiné, než motivy pro obecnou popularitu internetové komunikace. Je tomu tak proto, že část komunitních serverů není určena k seznamování, které bylo jednou z prioritních pohnutek vedoucích ke vzniku jejich předchůdců, Internetových „pokeců“ – chatů. Naopak řada těch nejpopulárnějších (viz stat' věnovaná popularitě komunitních serverů u nás), například Spolužáci.cz či Facebook.com, slouží ke komunikaci mezi osobami, které se znají z reálného světa a využívají komunitní server výhradně jako pohodlný komunikační prostředek.

Načrtněme ale jednotlivé důvody popularity komunitních serverů podobně jako u internetové komunikace. Dovolím si je tentokrát rozdělit do dvou skupin – v té první zmíním benefity, které by se daly označit jako technologické, vyplývající z technologické podstaty komunitních serverů, zatímco druhá bude reflektovat téma této diplomové práce a bude tedy zasazena do reality dospívajících – podíváme se na atraktivitu komunitních serverů v očích dospívajících.

¹³ Lupa.cz., *Internet v ČR: 2 miliony vysokorychlostních přípojek a 5 milionů uživatelů.*

Získáno 2. 12 2009, z Lupa.cz: <http://www.lupa.cz/clanky/internet-vnbspcr-2-miliony-pripojek/>, 2009

¹⁴ ČSÚ., *Projekce obyvatelstva do roku 2050.* Získáno 2. 12 2009, z Český statistický úřad: http://www2.czso.cz/xefredakce.nsf/i/projekce_obyvatelstva_do_roku_2050, 2009

Technologické přednosti komunitních serverů:

- 1) rychlost a pohodlnost komunikace
- 2) databáze kontaktů
- 3) rozšiřující aplikace (variabilita použití)
- 4) integrace funkcí a skupin

Prvky atraktivity komunitních serverů v očích dospívajících:

1) Integrace sociálních sítí i prostředků

Dospívajícím vyhovuje, mají-li vše integrováno v jedné síti, na rozdíl od dospělých, kteří mají obvykle tendenci oddělovat např. svůj pracovní život od soukromého, přátele z práce od přátel ze škol apod. Je-li tedy dospívajícím dána k dispozici globální síť, do níž mohou nejen integrovat všechny své přátele, ale i veškeré doplňky, o které se zajímají (počínaje online hrami a obsahem Youtube konče), a především možnost přistupovat pomocí jakéhokoli zařízení (většina sociálních sítí nyní podporuje přístup z de facto libovolného zařízení s připojením k Internetu – televizi, PDA, mobilních telefonů, atd.), je jisté, že si záhy získá jejich přízeň. Základním předpokladem úspěchu je ale pochopitelně stále uživatelská základna – bez ní nelze integrovat základní prvek komunitního serveru, tj. sociální síť uživatele.

2) Sdílení statusů, fotografií, videí, odkazů

Komunitní servery nabízejí takové možnosti sdílení a sebe prezentace, jaké dosud byly možné pouze prostřednictvím kompilátu několika různých webových služeb (fotogalerií, blogů, diskuzních fór). Touha dospívajících po uznání od vrstevníků a prezentaci vlastního názoru je přitom obrovská a s tím i zájem o aktivitu na komunitním serveru. Praktické přitom je, že server sám tuto aktivitu sleduje a dává uživateli možnost její výsledek či průběh dávat na odív v jeho profilu, což dává do rukou mocný nástroj i těm, jejichž vyjadřovací schopnosti nejsou na příliš vysoké úrovni. Možnost sebe prezentace navíc dostávají i členové skupiny, kteří jinak, ať už z jakéhokoli důvodu, „zapadají do davu“ (jsou stydliví, jejich autocenzura je příliš silná, nejsou pohotoví apod.).

3) **Rozprostřenost, snadné navazování nových sociálních linek**

Protože komunitní server v rámci profilu každého uživatele zobrazuje všechny jeho virtuální „přátele“, existuje velká šance, že pohybuje-li se uživatel v téže skupině (středoškolští studenti, osoby se specifickým koníčkem atd.), bude mít s objektem svého zájmu nějaké společné kamarády, což do značné míry usnadňuje nejen seznamování, ale i prvotní kontakt.

4) **Široké možnosti kontribuce**

Komunitní servery nenabízejí svým uživatelům jen možnost sdílet odkazy, videoklipy či fotografie. Jejich možnosti, především v oblasti seberealizace, jsou mnohem širší - každý například může své oblíbené celebrity založit fanstránku a pozvat do ní své přátele, založit účet nějaké iniciativě, na níž má bezprostřední zájem (za příklad lze uvést Petici proti odvolání ředitele brněnského Gymnázia Matyáše Lercha¹⁵)

5) **Vlastní profilace**

Většina komunitních serverů je modulární i ve smyslu úpravy vlastní „profilové“ či domovské stránky, umožňují uživatelům přidat prvky, které odpovídají jejich zájmům a naopak odstranit ty, které nejsou v ohnisku jejich zájmu. Personalizace doléhá i na komerční stránku většiny projektů – umožňují tak lidem odfiltrovat reklamy, které jim nepadnou do oka, a naopak se snaží zobrazovat komerční sdělení, která se týkají jejich oblasti zájmu.

2.3 **Role komunitních serverů v životě a při výchově dospívajících**

Komunitní servery vznikly původně jako sociální síť, v níž se sdružovaly osoby s nějakým společným znakem. Jejich primární úlohou bylo usnadnit vzájemnou komunikaci či setkávání jejich členů, na rozdíl od internetových seznamek tak nesloužily k rozšiřování osobní sociální sítě a na rozdíl od chatů neměly poskytovat platformu pro instantní messaging (synchronní komunikaci formou krátkých zpráv). V Česku byla díky populárnímu serveru Líbímseti.cz už od počátku role komunitních serverů trochu jiná.

¹⁵ iDNES.cz., *Proti odvolání ředitele Gymnázia Matyáše Lercha vznikají petice*. Získáno 1. 12 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/proti-odvolani-reditele-gymnazia-matyase-lercha-vznikaji-petice-px9-/brno.asp?c=A091101_195644_brno_aja,2009

Zasadit úlohu komunitních serverů do procesu výchovy a vzdělávání dětí a dospívajících není nijak snadné, především proto, že internetové sociální sítě jsou mnohem častěji a intenzivněji vnímány jako zábavní platforma, než aby jim byla prisuzována nějaká vzdělávací úloha. Přesto, nebo možná právě proto, mohou jako součást vzdělávacího procesu velmi dobře fungovat.

Analogii k využití Facebooku ve škole lze hledat v prostředí byznysu, u firem. Podobně jako ve firmě, i ve vzdělávacím prostředí figuruje řada prvků s rozdílnými zájmy, cíli a představami o způsobu, jak tyto prvky skloubit nebo jich přímo docílit. Využití komunitních serverů či chcete-li interní virtuální sociální sítě k dosažení lepších výsledků ve vnitřní komunikaci firmy a potažmo lepší výkonnosti firmy jako celku, se zabývá celá řada odborných článků. Obecné doporučení zní na open-source (volně dostupné bez licenčních poplatků) platformě vystavět interní obdobu Facebooku a „donutit“ zaměstnance je využívat¹⁶.

Jestliže za socializaci považujeme „základní vývojový proces, možná i předpoklad vývoje“ a máme za to, že „jedinci ho zajišťuje jeho personální i předmětné prostředí“¹⁷, pak **komunitní servery můžeme v tomto kontextu směle označit za reprezentanty tzv. internetové socializace**, v případě nastupující generace lze totiž s určitou mírou zjednodušení ztotožnit internetové sociální sítě a prostředí Internetu jako celek.

Také studie americké nadace MacArthurových, rekapitulovaná v článku The New York Times, o převážně příznivém dopadu internetové socializace na děti a dospívající¹⁸, zkoumala, jakou roli plní komunitní servery v životě dospívajících a jak je zařadit do procesu vzdělávání. Ztotožnila se prakticky stoprocentně s názorem, že širší využití internetových sociálních sítí jejich mladými uživateli je nyní taková, že právě pojem internetové socializace je jediný, kterým lze vztah mezi nastupující generací a tímto novým fenoménem popsat.

¹⁶ Pritchett, D. J., *Setting up an internal Facebook might just solve your company's communications and engagement problems*. Získáno 28. 11 2009, z Sharingatwork.com: <http://www.sharingatwork.com/2009/03/setting-up-an-internal-facebook-might-just-solve-your-companys-communications-and-engagement-problems/>, 2009

¹⁷ Doc. PhDr. Lenka Šulová, C., *Proces socializace předškolního dítěte ve vztahu k aktuálním celospolečenským změnám*. Získáno 5. 12 2009, z Fakulta sociálních věd Univerzity Karlovy v Praze: http://veda.fsv.cuni.cz/doc/KonferenceRCS/psych_sulova.doc, 2004

¹⁸ The New York Times., *Teenagers' Internet Socializing Not a Bad Thing*. Získáno 1. 12 2009, z The New York Times: http://www.nytimes.com/2008/11/20/us/20internet.html?_r=2&ref=technology, 2008

2.4 Rozdílné vzorce chování návštěvníků komunitních serverů

Chování dospívajících v prostředí komunitních serverů se liší od jejich standardního chování v reálném životě. Komunikace omezená na obrazová a textová sdělení, absence okamžité zpětné vazby a další atributy internetových sociálních sítí přispívají k tomu, že projevy návštěvníků komunitních serverů vykazují specifické rysy vlastní pouze této formě komunikace. Pojdme nyní zanalyzovat odpovědi na následující hlavní otázky – co mládež na komunitních serverech dělá a jaká jsou specifika jejího chování v daném prostředí.

Společenská specifika virtuálních komunit

„Internet: absolute communication, absolute isolation.“ Paul Carvel

Je komunitní server místem, kam lidé chodí „zabít“ volný čas? Nebo je to naopak a preferují trávení času ve virtuálním prostředí před ostatními činnostmi? David Šmahel v odpovědích na tyto otázky, které si také pokládá¹⁹, spatřuje rozpor. Ve faktu, že dospívající člověk navštěvuje Internet jak proto, aby „*měl možnost zapomenout na své starosti a problémy*“, tak proto, aby „*zabil volnou chvíli*“ sleduje analogii k freudovské „obraně“, „*technice, kterou používá „já“ ve svých konfliktech, které by mohly vést k neuróze*“.

Šmahel si neuvědomuje, že oba zmíněné motivy míří nikoli proti sobě, ale jsou k sobě vzájemně komplementární. Mladí obecně disponují poměrně velkým objemem volného času, což je veličina, jejíž objem se s časem mění jen minimálně. Co je v této rovnici naopak proměnnou, jejíž obsah doznává postupem času radikálních změn, je paleta činností, které mladí mohou v rámci daného objemu času vykonávat. Je pak logické, že si vyberou takové činnosti, které jim přináší největší uspokojení. Jinými slovy – hledají činnost, jež jim umožní „zabít volnou chvíli“ a zároveň maximalizují funkci svého osobního prožitku.

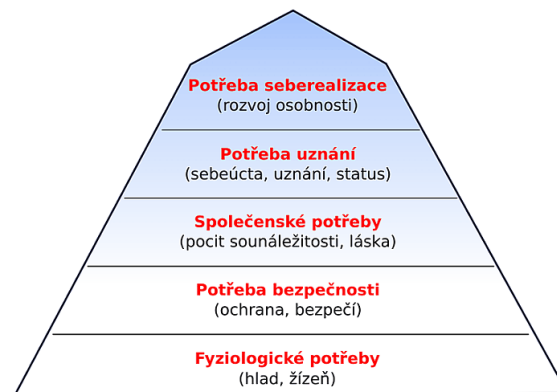
Že se dospívající především v době, kdy jejich nálada nabývá melancholických podob, když mají problémy ať už ve škole nebo ve vztazích, obracejí k médiu, které jim buďto pomůže zapomenout na jejich starosti a problémy, nebo nabídne pomocnou ruku (ve formě rad vrstevníků či útěchy), je také pochopitelné.

¹⁹ Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 30)

Komunitní servery v tomto směru vítězí i proto, že si v nich každý najde „to své“, zatímco například televize disponuje omezenou nabídkou, která nemusí každou individualitu uspokojit.

Dospívající ale nenavštěvují komunitní servery jen v momentě, kdy je trápí nějaký problém. Protože je člověk tvorem sociálním a rád se druží, staví komunitní servery na stálé touze jejich uživatelů po socializaci. Mylná je myšlenka, že děti jsou místo prohánění se po venku uvězněny před počítačovou obrazovkou, kde zapomínají na to, že někdy vůbec existovala nějaká „reálná“ mezilidská interakce. Nikoliv – děti sedí před obrazovkou počítače právě proto, že touží po tom, aby tato interakce trvala pořád, protože spolu chtějí být v kontaktu neustále.

Komunitní server umí ukojit také další jejich potřeby. Z Maslowovy pyramidy potřeb²⁰, kterou Američan Abraham Maslow formuloval už v roce 1943, jsou to především společenské potřeby, zejména pocit sounáležitosti. Každý člen skupiny v rámci komunitního serveru se cítí být součástí velkého celku, aniž by do hry vstupovala hierarchická či jakákoli jiná segregace. Formou vzájemné interakce, komentování statusů a fotografií, sdílení odkazů a zajímavých novinek se uživatelům těchto serverů dostává i uznání a potvrzení jejich sociálního statusu.



Nakolik je možné se na komunitním serveru dopracovat až k uspokojení potřeby seberealizace je diskutabilní. Někteří vidí seberealizaci už v tom, jakým způsobem a jakými cestami se daná osoba na komunitním serveru prezentuje (jak originální

²⁰ Maslow, A., *Maslowova pyramida potřeb*. Získáno 2. 12 2009, z http://halek.info/prezentace/marketing-cviceni/obrazky/05_maslowova_pyramida_potreb.gif

či kreativní píše statusy, jaké obrázky uveřejňuje ve svém profilu), jiní komunitní servery v tomto směru zatracují a vidí je jako příliš plochou a triviální platformu ke splnění tak náročného úkolu. Těm druhým se dá v podobném stylu oponovat – není obecně většina způsobů, jakými se dospívající seberealizují, plochá a triviální? Odpověď však v žádném případě není jednoznačná a na její potvrzení si budeme muset ještě nějakou dobu počkat.

Identita na Internetu

Šmahel ve své publikaci²¹ uvádí dva typy Internetové identity. Osobní virtuální identitu podle něj představuje „*to, čím jsem jako osoba ve virtuálním prostředí, resp. čím je moje reprezentace této osoby ve virtuálním prostředí*“, zatímco sociální virtuální identita představuje „*to, kam patřím ve virtuálním prostředí, čeho jsem součástí, respektive kam patří moje virtuální reprezentace*“. Takové rozdělení bylo aktuální v době, kdy Šmahelova kniha vznikla, a pramení z faktu, že tou dobou vrcholila popularita chatů jako hlavního prostředku internetové komunikace. Čistě virtuální přátelství tehdy dělila od přátelství v reálném životě tlustá čára a obě skupiny se jen v malé míře prolínaly, což umožnilo virtuální identitu rozdělit na dva relativně spolehlivě rozlišitelné okruhy.

V dnešní době je pro osobní virtuální identitu a sociální virtuální identitu vlastní větší míra vzájemné interakce. To, čím v prostředí internetové sociální sítě jsem (osobní virtuální identita), je do značné míry determinováno mým sociálním grafem (mapou všech známých a přátel, kteří jsou „připojeni“ k mému profilu) a ten naopak ve velké míře pramení z toho, s jakými osobami se stýkám v reálu (což definičně spadá do sociální virtuální identity).

Komunitní servery dále přispívají ke konvergenci obou pojmů. Zatímco v dobách chatu bylo možné založením nového internetového profilu, změnou chování či slovníku vystupovat jako jiná osoba, zkoušet si různé role, dnes je, co do internetové profilace patrná, značná stabilizace původně neuspořádaného prostředí. Uživatelé tráví dlouhou dobu „vyšperkovaním“ svých profilů a i vazby mezi nimi a jejich známými, jsou-li založeny na reálném základu a nemají-li svůj původ ve virtuálním prostředí, dávají menší prostor přetvářce či cílené změně některých aspektů internetové identity.

²¹ Šmahel, D., Dospívající v prostředí internetu - reálná a virtuální identita. V *Děti, mládež a rodiny v období transformace*. Brno: Barrister&Principal, 2002, (s.260-271)

Disociace osobnosti, fragmentace

Vztahy a emoce ve virtuálním prostředí

Otázka emocí v internetové komunikaci je kontroverzním tématem. I David Šmahel zmiňuje²², že zatímco „jedna skupina dospívajících vnímá, že jim komunikace po Internetu vyjádření emocí usnadňuje, jsou otevřenější (...) a emoce se jim při psaní lépe vyjadřují“, druhá skupina má jiný názor, jsou přesvědčeni o tom, že „ve virtuálním prostředí dávají do komunikace emocí podstatně méně než v reálném světě“. Obecně se dá dát za pravdu spíše prvnímu názoru – Internet je po nástupu komunitních serverů prostředkem k lepšímu, celistvějšímu a preciznějšímu vyjádření emocí, a to z několika důvodů:

- **Absence „face to face“ kontaktu usnadňuje upřímné vyjádření emocí (a myšlenek).**

Lidé mají tendenci se v textovém projevu vyjadřovat upřímněji, chybí totiž okamžitá zpětná vazba v podobě gestikulace, postoje těla protistrany apod., která by je mohla uvést do rozpaků či vyvolat jiný nežádoucí stav. U dospívajících tento parametr nabývá o to větší váhy, o co citlivějšími tématy se při komunikaci v prostředí internetové sociální sítě zabývají. A protože romantické vztahy, intimní záležitosti a zdravotní otázky jsou nejčastějšími tématy takových diskuzí, je nasnadě, že vyjádření emocí v takovém případě je na Internetu pro dospívající mnohem snazší. A přispívá mimo jiné i k tomu, že mladí se daleko častěji v těchto věcech obrací na své vrstevníky online, než aby je diskutovali se svými rodiči doma.

- **Časová prodleva v komunikaci dává prostor k filtraci myšlenek.** Člověk v přímém slovním hovoru většinou řekne první věc, která ho napadne²³. Naproti tomu při komunikaci online (ač jde z podstaty věci často také o synchronní komunikaci) má čas si rozmyslet, jak zareaguje, formulovat myšlenku, filtrovat a provádět autocenzuru.

²² Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 115)

²³ Greene, R., *Art of Seduction*. Penguin Books, 2003

Desinterpretace sdělení

Není to jen absence emocí, která činí komunikaci prostřednictvím Internetu často komplikovanou a kontroverzní. V prostředí komunitního serveru dochází především ze strany mladších uživatelů velmi často také k desinterpretaci některých sdělení prezentovaných jinými uživateli. Existuje pro to několik důvodů:

- Dospívající do svých (romantických) vztahů investují značnou míru emocí a neváhají tyto emoce vysílat navenek.
- Mnohdy si neuvědomují, jaký dopad jejich chování má na jejich okolí (partnera) a nezvažují inverzní situaci, tj. jak by reagovali oni, v případě, že by se stejným způsobem choval jejich partner.
- Chovají se impulsivně a bezprostředně, berou komunitní server jako „live stream“ svých myšlenek.
- Mají potřebu zaujmout, projevit se originálně, kreativně či kontroverzně.

Mladí mají i v reálném životě tendenci přeceňovat váhu některých sdělení, přikládat jim jinou důležitost, než ve skutečnosti mají. V prostředí Internetu se tato tendence násobí, výhradně textová informace s pouhým naznačením emocí (prostřednictvím emotikonů) ponechává mladé mysli obrovský prostor k fabulaci okolností onoho sdělení, jeho pozadí apod.

Poznámka: deziluze z reálného setkání.

Šmahel²⁴ uvádí, že „chlapci i dívky někdy přirovnávají svůj virtuální vztah ke „kouzlu a magii“ a o reálné setkání se svým protějškem nestojí, protože mají obavu ze „ztráty kouzla““. Ačkoli i tato poznámka je spíše poplatná chatové komunikaci, částečně se dá vztáhnout i ke komunikaci prostřednictvím komunitních serverů. Spíš než o deziluzi z reálného setkání by se dalo hovořit spíš o dvojkolejnosti vzájemné psané a přímé komunikace. Dospívající se často neváhají v internetovém rozhovoru otevřít relativně neznámému člověku, omámeni jakýmsi kouzlem z navázání kontaktu, a dokáží s danou osobou hovořit i o intimních tématech. V případě komunitních serverů to platí především pro model, kdy se dva lidé seznámí velmi letmo (například na chodbě školy,

²⁴ Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 75)

v partě kamarádů atd.) a první plnohodnotnou konverzaci navážou až online. Dojde-li pak k setkání takových osob, často vztah tzv. „vyšumí“, neboli zúčastnění si uvědomí, že kouzlo, které internetové komunikaci dodávala specifická úroveň intimity kombinovaná s postupným odkrýváním identity protějšku, přestává existovat – což je identické právě s pojmem deziluze z reálného setkání. Je dáno tím, že ve virtuálním prostředí, přizívány oním prvotním kouzlem, přežívají i vztahy, které by v reálném životě neměly šanci na úspěch. Využitím možnosti iniciace kontaktu v prostředí komunitního serveru ale dochází k odložení procesu evaluace vztahu dále do budoucna. Není tedy správná myšlenka, že reálné setkání vztah zabíjí, pouze dovršuje proces, kterým daný vztah musel tak jako tak projít a který komunitní server uměle protáhl.

Frustrace z technologických potíží (serveru)

Existují i společenské jevy, které jsou komunitním serverům naopak vyčítány i samotnými uživateli. Jedním z nich je frustrace z technologických chyb serveru²⁵. David Šmahel se ve své publikaci omezuje pouze na úzce vymezený typ frustrace vlivem „padání“ serveru nebo připojení k němu (tj. problémů s konektivitou kdekoli mezi uživatelem a serverem). V souvislosti s novými funkcemi a komplikovanější konstrukcí komunitních sítí se však objevuje ještě další forma frustrace, kterou lze označit jako frustraci z nefunkčnosti specifické části serveru.

Oba zmíněné jevy si jdou ruku v ruce, zatímco však problém „padání“ serveru nepředstavuje z psychologického hlediska až tak zajímavý fenomén (reakce, kterou tento podnět v uživateli vyvolává je zpravidla krajně jednotvárná), frustrace například z nefunkčnosti některé podaplikace může vyvolávat velmi rozdílné reakce.

Velkým problémem u řady komunitních serverů je narušení toku dat během jejich cesty k příjemci, aniž by o tom byl odesílatel informován. V případě chatů probíhajících v (pseudo)reálném čase mají obě strany pocit, že komunikace probíhá synchronně a výpadky v doručování tak bez explicitního dotazování se protistrany nemají šanci identifikovat. V uživatelích to pak často vyvolává nelibost až rozhořčení, jelikož není jasné, zda došlo k poruše na straně provozovatele komunitního serveru nebo je důvod prozaičtější – absence odpovědi protistrany.

²⁵ Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 80)

Rozhořčení, které tyto výpadky vyvolávají, je o to intenzivnější, o co jednodušší celý systém komunitního serveru v očích jeho (dospívajících) návštěvníků je. U banálních funkcí typu chatu či systému krátkých textových zpráv uživatelé podvědomě očekávají stoprocentní funkčnost a jakákoli nastalá porucha se tak setkává s nulovou tolerancí.

Cílová skupina virtuálních komunit

Než se Facebook a jemu podobné komunitní servery staly světovým fenoménem a místem, kde se každodenně setkávají a baví desítky milionů lidí, často byly označovány spíše za kratochvíli mladých a nebyla jim věnována přílišná pozornost. Uvědomění si potenciálu sociálních sítí co do šře skupiny, kterou dokáží zasáhnout, přišlo pomalu a z pochopitelných důvodů ruku v ruce s jejich komercializací. Právě ta se stala klíčem, který si před dvěma lety našel cestu do pokladniček prvních důležitých investorů (v čele s Microsoftem, který investoval do Facebooku 240 milionů dolarů a získal za to podíl 1,6 procenta) a v roce 2009 je pomohl odemknout naplno. Co se stalo příčinou takové změny? Jak se projekt zaměřený na vysokoškoláky mohl „přes noc“ stát gigantickou sociální sítí, která bez nadsázky spojuje svět a která vyvolala vlnu popularity, na niž se svezly desítky dalších obdobných projektů i u nás?

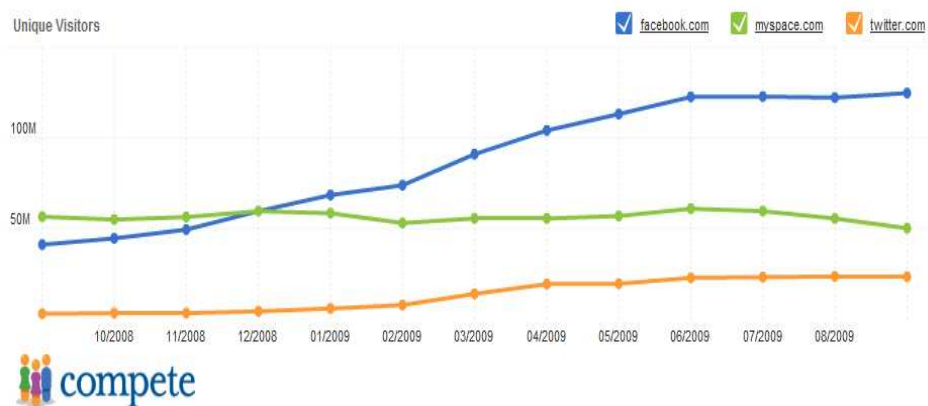
Klíčem k úspěchu byla pro většinu komunitních serverů právě cílová skupina jejich uživatelů. Nejprve zacílily na lidi, kterým jsou blízké nové technologie (studenti, dospívající) a pokud si získaly je, cesta k dalším, širším masám byla otevřená. Ne všem se však podařilo tímto procesem projít až ke zdárnému konci, u některých to ani nebylo cílem - jejich tvůrci se spíše pokusili je specializovat. Líbímseti.cz tak zacílilo na mladší uživatele, zatímco Spolužáci.cz se pokusili oslovit uživatele starší a Lidé.cz zase mělo v úmyslu integrovat uživatele různých služeb Seznamu.cz.

Aktuální cílová skupina komunitních serverů prakticky není nijak věkově ani jinak ohraničena. Věková skladba uživatelů se pochopitelně vyvíjí (o tom v další podkapitole), a to v závislosti na organickém růstu komunitního serveru, resp. stádiu, v němž se právě nachází. Cílem provozovatelů komunitních serverů však už není oslovit technologické nadšence, protože z internetových sociálních sítí se stala masová záležitost. Daleko důležitější pro rozvoj členské základny je nyní oslovení lidí s širokým sociálním grafem, kteří jsou nositeli kýženého objemu sociálních vazeb. Právě ti mohou zajistit potenciální (ne)úspěšnost komunitního serveru.

Jak získávají komunitní servery nové členy

Způsobů, jakými se komunitní servery rozrůstají o nové duše, je několik. Všechny přitom ve větší či menší míře spoléhají na již zmíněný tzv. sociální graf²⁶, oblast sociálního vlivu, sociální síť, kterou si člověk kolem sebe vytváří. Specifické je pro internetové sociální sítě také to, že nové členy získávají prakticky bezpracně a především s nulovými náklady na propagaci. Bylo by však nyní možné nastartovat nový globální komunitní server a vydobýt mu popularitu obdobnou Facebooku? Opatrná odpověď je, že nikoliv. Právě pro specifičnost komunitních serverů je prakticky nemožné zopakovat stejný vzorec, strategii či šablonu úspěchu pro další projekt.

Nejdůležitější formou šíření komunitních serverů a povědomí o nich je tzv. word of mouth marketing, neboli model, kdy popularitu projektu zajišťují sami jeho uživatelé tím, že o něm informují své známé a přátele a tak napomáhají rychlému organickému růstu uživatelské základny. Níže uvedený graf²⁷ ukazuje, jak dynamicky rostla celosvětově návštěvnost komunitního serveru Facebook:



Klíčovým faktorem úspěchu Facebooku byla oproti jeho předchůdcům především jednoduchost použití a schopnost dostat se „přes moře“, tedy ze Spojených států do Evropy a Asie. České komunitní servery v čele s Lidé.cz a Líbímseti.cz využívají samotné uživatele k šíření povědomí o sobě naprosto stejným způsobem. Líbímseti.cz

²⁶ Hrouda, V., *Web 2.0: Spektrum rozhovorů v sociálních sítích*. Získáno 29. 11 2009, z Hrouda Blog: <http://hrouda.blogspot.com/2009/05/web-20-spektrum-rozhovoru-v-socialnich.html>, 2009

²⁷ Google, *Google Trends*. Získáno 2. 12 2009, z Google: <http://www.google.com/trends>, 2009

sice masivně investovalo také do reklamy v kině, sponzoringu různých párty a společenských akcí či soutěží, stálí uživatelé jsou však majoritním zdrojem získávání nových uživatelů. Je zároveň zajímavé, že nespokojenost uživatelů se systémem samotným nebo některými dílčími změnami, kterými systém průběžně prochází, má mizivý vliv na jeho uživatelskou základnu, ač počet nespokojených je často nezanedbatelný (například proti změnám provedených provozovatelem Facebooku v březnu 2009 protestovaly miliony lidí²⁸). Jinými slovy, získaní uživatelé jsou – za předpokladu, že v sociální síti zůstávají zakotveni jejich známí a přátelé – daleko loajálnější, než v případě jiných Internetových služeb, k nimž je takové pouto neváže.

Hromadné chování v prostředí komunitních serverů

Komunitní servery a chování jejich aktérů svádí svou podstatou k připodobnění k teorii davů, resp. psychologii davů, směru, jehož hlavním hybatelem byl na přelomu 19. a 20. století Gustave le Bon. Masa uživatelů komunitních serverů (či jednoho konkrétního serveru) ale definičně ani logicky neodpovídá davu tak, jak si ho představují autoři davových teorií. Gustave le Bon ve své publikaci uvádí, že „*dav je vždy dominován předpoklady, jichž si je vědom pouze povědomě, čehož je průvodním efektem pokles mozkové aktivity*“²⁹. Jinak řečeno – členové davu se ztotožňují s nějakou prvotní myšlenkou, a pokud jde o další chování davu, přijímají je do určité míry nekriticky.

U komunitních serverů je tento faktor spontánnosti potlačen. Uživatelé sice mají možnost jedním kliknutím podpořit tu či onu myšlenku, na druhou stranu na ně ale nikdo netlačí, chybí prakticky veškerý fyzický či psychický nátlak, který je typický pro davové chování. Veškerou svou činnost mohou promýšlet libovolně dlouhou dobu a kriticky zvažovat možné následky svého chování (druhá věc je, kolik z nich tak činí). Komunitní server je tak spíš nápomocen při hledání lidí se stejným názorem či úmyslem a jejich sblížování, sdílení či šíření idejí, než aby takový shluk lidí motivoval k nějaké akci. Sepjetí se skupinou, které je vlastní davovému chování, se v případě komunitního serveru limitně blíží nule.

²⁸ DSL.cz., *Facebook: Když se něco mění, lidé se rozčilují*. Získáno 29. 11 2009, z DSL.cz: <http://www.dsl.cz/clanky-dsl/clanek-1339/facebook-kdyz-se-neco-meni-lide-se-rozciluji>, 2009

²⁹ Bon, G. L., *The Crowd: A Study of the Popular Mind*. Dover Publications, 1895

Nakolik se hromadné chování svou podstatou liší od chování davu, jak je popisují relevantní teorie, prokázaly například dvě aféry, během nichž se právě sociální síti na Internetu dostalo v Česku nebývalé popularity. První z nich se stala akce „Vejde pro Paroubka v každém městě!“, která v květnu 2009 sdružila protestující proti chování a politice Jiřího Paroubka. Ač média často prezentovala danou skupinu jako platformu pro mladé rebely domlouvající se prostřednictvím Facebooku na vajíčkovém ataku na předsedu ČSSD, ukázalo se, že valná většina členů oné skupiny pouze tiše vyjadřovala ztotožnění se s negativním vnímáním osoby Jiřího Paroubka. Z 52 tisíc lidí, které si zmíněná skupina na Facebooku získala³⁰, se pouze několik desítek aktivně zapojilo do házení vajec. Toto „militantní jádro“ přitom vyburcovala především pozornost médií, pro něž bylo spojení intenzivní protiparoubkovské kampaně a nového nastupujícího internetového fenoménu atraktivním tématem k prezentaci.

Druhou aférou, kterou považuji za nutné v souvislosti s hromadným chováním na Internetové sociální síti zmínit, jsou protesty proti státním maturitám. Ty v červnu 2009 vyburcovaly na Facebooku zhruba 40 tisíc uživatelů, kteří se ve skupině „Nechceme státní maturitu“ trumfovali siláckými projevy typu, jak zatočí s ministryní školství, jak budou bojkotovat maturity apod.³¹ Následné demonstrace smluvené právě prostřednictvím Facebooku se naproti tomu zúčastnilo pouze několik tisíc studentů³². V roce 2007 přitom proti maturitám protestovalo deset tisíc studentů, ačkoli Facebook v té době v Česku prakticky neexistoval.

Intimní rovina a rozdíl v přístupu dle pohlaví

David Šmahel ve své publikaci³³ zmiňuje sexuální narážky jako jedno ze specifíků virtuálního světa v průzkumu dospívajících. Uvádí přitom, že „především dívky popisují, že v prostředí internetu se častěji setkávají se sexuálními narážkami“ a že je zajímavé, že „žádná z dívek průzkumu nepopisuje tento jev jako vyloženě nepříjemný“. Pokusím se nyní toto jeho konstatování zasadit do kontextu této práce.

³⁰ iHned.cz., *Vajíčka na Facebooku skončila. Organizátoři oznámili konec protestů*. Získáno 2. 12 2009, z iHned.cz: <http://domaci.ihned.cz/c1-37263860-vajicka-na-facebooku-skoncila-organizatori-oznamili-konec-protestu,2009>

³¹ iDNES.cz., *Státní maturitu odmítají tisíce studentů, na Facebooku domlouvají demonstraci*. Získáno 2. 12 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/statni-maturitu-odmitaji-tisice-studentu-na-facebooku-domlouvaji-demonstraci-19g-/studium.asp?c=A090605_143538_studium_bar,2009

³² ČT24., *Tisíce studentů v Praze pochodovaly proti maturitám, létala i rajčata*. Získáno 2. 12 2009, z Česká televize: <http://www.ct24.cz/domaci/58519-tisice-studentu-v-praze-pochodovaly-proti-maturitam-letal-i-rajcata/,2009>

³³ Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003, (s. 92)

Komunitní servery v Česku vznikly primárně právě kvůli potřebě dospívajících seznamovat se se svými vrstevníky, resp. potenciálními partnery (ostatně původ oblíbeného Líbímseti.cz je ve webu, kde lidé bodovali vzhled zapojených uživatelů, z toho pochází i název portálu). Pro obě pohlaví shodně je lákavá možnost získat od cíle svých romantických tužeb okamžitou zpětnou vazbu či vstupovat do okamžité interakce s nimi, což komunitní server ze své podstaty umožňuje.

Problém a zároveň přednost komunitních serverů v intimní rovině je jejich značná otevřenost. Děti všech věkových kategorií tak mají možnost přístupu k sexuálně explicitním materiálům, aniž by kdokoli ověřoval jejich věk. V prostředí Internetu tuto možnost mají pochopitelně také, „závadný“ materiál ale musí vyhledávat, možnosti jeho sdílení jsou omezené (resp. sdílení není tak snadné) a šíří se tedy mnohem pomaleji. Srovnáme-li přístup kluků a holek k obsahu sdílenému na profilech v nejoblíbenějších komunitních serverech, dá se opravdu souhlasit s tím, že obliba chlapců v uveřejňování sexuálních či intimních narážek, užívání dvojsmyslů v reakcích na stavy a aktivity ostatních uživatelů je vyšší, než v případě dívek. Dívky naproti tomu častěji využívají aplikace pro vyhledávání „toho pravého“, kvízy týkající se jejich ideálního protějšku („best match“) a další méně sexuálně explicitní a více citově či romanticky zaměřené add-iny (přidané aplikace).

U dívek je také daleko častější sdílení nálad a vztahových problémů ve svém profilu (ve veřejných stavech). Nevadí jim přitom, že tím částečně odhalují svou slabost, sledují především potřebu získat názory ostatních, utvrdit se ve svém pohledu na věc. Odpor k jejich názoru ze strany jejich přátel či známých daleko častěji přetavují v antipatii vůči dané osobě. Naproti tomu chlapci častěji využívají narážek a své problémy jen málo sdělují prostřednictvím osobního statusu, vědomi si toho, že by tím narušili dojem suverenity. V komentářích lépe akceptují kritické názory ostatních a tak nějak podvědomě předpokládají, že jejich známí jim budou (i záměrně) odporovat, což neberou jako projev nesnášenlivosti.

2.5 Vliv komunitních serverů na změnu chování dospívajících

V následující kapitole se zaměřím na meritorní otázku této práce – vlivy, psychologické i biologické, které lze komunitním serverům přisoudit, a to z objektivního hlediska (v takovém případě jde především o přesah pevných vlastností („features“) sociálních sítí do reálného světa) i z hlediska subjektivních názorů jednotlivých kapacit zastupujících relevantní obory. **Úmyslně se zaměřím spíše na negativní vlivy a možná úskalí přehnaně využívaného virtuálního světa komunitních serverů, ačkoli tyto pochopitelně drží i nezpochybnitelnou řadu pozitivních vlivů. Smysl této práce je ale především upozornit na možná rizika a informovat rodiče o způsobech, jak se s nimi potenciálně vypořádat, a ne stát se obhájcem nové atraktivní technologie – o to se již dle mého názoru dostatečnou měrou zasloužila celá internetová veřejnost.**

Přechod od komunikace v reálu k virtuální komunikaci

Komunitní servery a jejich popularita jsou jedním z průvodních jevů dalšího zásadního moderního fenoménu, přechodu od reálné komunikace k „životu ve virtuálním světě“. Ukážeme si nejprve, jakým způsobem využití elektronických prostředků ovlivňuje přímou komunikaci, v níž je daný jedinec zapojen, resp. její objem, a poté vlivy, které jsou v tomto kontextu vlastní komunitním serverům.

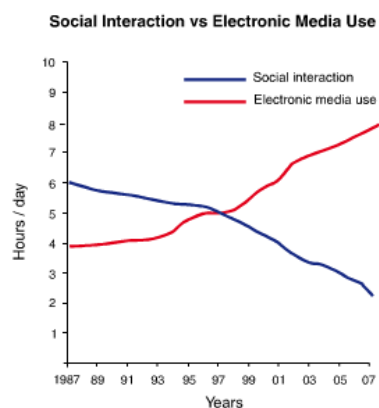
Jedním z autorů, kteří se dlouhodobě věnují nárůstu popularity elektronických médií a vlivu, kterým daná média disponují, je Aric Sigman. Ve své knize *Remotely Controlled: How Television is Damaging Our Lives* popisuje, jaké - především z pohledu sociologie – škodlivé vlivy jsou vlastní televizi, řadu z nich pak jmenuje i v článku nazvaném *"Well connected? The biological implications of social networking"*³⁴ uveřejněném v žurnálu londýnského Biologického institutu, který spojuje odbornou veřejnost se zaujetím pro oblast biologie.

Ve svém, relativně tendenčně laděném článku, rozebírá jeden specifický dopad virtuální interakce do reálných sociálních vazeb, a to přechod od přímé komunikace právě ve prospěch komunikace prostřednictvím elektronických prostředků. Na grafu

³⁴ Sigman, A., Well connected? *Biologist*, 2009, (s. 14-20)

zobrazujícím výsledek průzkumu zaměřeného na dobu, kterou obyvatelé Británie tráví sociální interakcí (modrá čára) a využíváním elektronických prostředků (červená čára), ukazuje nebezpečný trend přechodu k výlučně virtuální komunikaci.

Data, na nichž svou úvahu zakládá, mohou být relevantní (ač jiné průzkumy pochopitelně mohou dát diametrálně odlišné výsledky), je však zároveň otázkou, z jakého úhlu pohledu zjištěná data analyzujeme. Je možné tvrdit, že v moderní době je užití elektronických prostředků („electronic media use“) z velké části podmnožinou sociální interakce („social interaction“), jestliže většinu doby, kdy využíváme těchto prostředků, tak činíme proto, abychom byli v kontaktu se svými blízkými a přáteli.



Otázkou druhou je, nakolik je tento trend škodlivý s ohledem na odklon od přímé interakce a nakolik k němu přispívají komunitní servery. Ty už ze své podstaty dělají vše pro to, aby na nich jejich členové trávili co nejvíc času. Trvalé propojení jejich reálného života s tím virtuálním jim přináší jednak věrnější návštěvníky, kteří neprojevují tendenci opustit svou oblíbenou sociální síť, jednak vyšší výnosy z reklamy - pravidelným návštěvníkům lze samozřejmě servírovat větší objem reklamy. Koncept sociálních sítí je v tomto směru marketingově unikátní, neboť již sám fakt, že se přátelé daného jedince vyskytují výlučně na jednom komunitním serveru je dostatečný k tomu, aby byla daná osoba přesvědčena o nutnosti vyskytovat se na témže místě také.

Pozn: Jak komunitní servery přispívají k větší svázanosti uživatelů se sociální sítí? Provozovatelé komunitních serverů jsou vynalézaví a snaží se jít novým trendům naproti. Jedním z takových kroků je využití touhy mladých návštěvníků po „news flow“ (někdy také „live stream“), toku nových informací o svých přátelích a známých. Jak ukázal nedávný průzkum v Británii, nadpoloviční většina mladých návštěvníků Facebooku kontroluje například statusy svých přátel (krátké zprávy o tom, co daná osoba dělá či co má zrovna na mysli) víc než jednou denně³⁵. Facebook tak koncem října tohoto roku obohatil hlavní stránku přihlášených uživatelů o bleskový výpis veškerých novinek. Přistoupil k tomuto kroku patrně předčasně, protože většina

³⁵ iDNES.cz., *Po sexu ihned na Facebook, přiznávají mladí*. Získáno 29. 11 2009, z iDNES.cz: http://mobil.idnes.cz/po-sexu-ihned-na-facebook-priznavaji-mladi-fi2/mob_tech.asp?c=A091020_000728_mob_tech_apo,2009

uživatelů ještě na takový objem informací není připravená a cítí se – právem – informačně přesycená. Dokladuje to vlna protestu, která se proti změně zvedla. Je ale jasné, že dlouhodobě se tato strategie Facebooku musí vyplatit (nejen proto, že všechny úpravy pochopitelně zkoumá i ze sociologicko-psychologického hlediska).

Biologické implikace – alternování dětské mysli a dopad na děti s hyperkinetickou poruchou

Někteří lékaři a odborníci se domnívají, že výše naznačený vývoj v mezilidské komunikaci, kdy čelné přičky v interpersonálním kontaktu zaujímají krátké textové zprávy a přímá interakce je stále upozadovanějším jevem, je škodlivé. Doktorka Susan Greenfield, přední vědecká kapacita v oblasti neurovědy, dokonce tvrdí, že komunitní servery představují „riziko infantilizace mysli člověka 21. století, která bude charakterizována krátkými zvoláními, senzacechtivostí, neschopností empatie a roztěkaným smyslem pro identitu.“³⁶ Analogii s hyperkinetickými poruchami vidí v expozici našeho mozku rychlým a okamžitým změnám vyvolaným pouhým stiknutím klávesy, což by dle jejího názoru mohlo vést k adaptaci lidského mozku tomuto fenoménu.

V současné době je zhruba 5% dětí v populaci diagnostikováno s hyperkinetickou poruchou nebo-li ADD (attention deficit disorder – poruchou pozornosti), resp. ADHD (attention deficit hyperactivity disorder – poruchou pozornosti s hyperaktivitou)³⁷. Implikací sdělení doktorky Greenfieldové je riziko nárůstu tohoto podílu, případně gradace tohoto problému. Ráda by proto tuto otázku analyzovala prostřednictvím vyšetření kauzality mezi předepsanými farmaceutiky k léčení hyperkinetických poruch a rozvojem interaktivních prostředků virtuálního světa.

Její názor je extrémní i z pohledu kolegů lékařů a vědců, ať už proto, že komunitní servery nejsou izolovanou částí dnešního světa, ale zapadají do kontextu dalších interaktivních médií, televize, počítačových her a dalších fenoménů, o nichž by se stejnou logikou dalo také tvrdit, že velkou měrou přispívají ke gradaci problému s hyperkinetickými poruchami. Na druhou stranu problematika komunitních serverů je

³⁶ Greenfield, L., *Facebook and Bebo risk 'infantilising' the human mind*. Získáno 2. 12 2009, z Guardian: <http://www.guardian.co.uk/uk/2009/feb/24/social-networking-site-changing-childrens-brains>, 2009

³⁷ Khýr, M. M., *Porucha pozornosti a hyperaktivita*. Získáno 4. 12 2009, z Pedagogicko – psychologická poradna Nový Jičín: <http://www.pppnj.adslink.cz/data/odborneclanky/adhd.html>, 2004

specifická v tom, že aktivita dětí na nich se stává substitutem reálné komunikace spíše, než komplementární částí celého balíku jejich volnočasových aktivit. Z tohoto pohledu se zdá být naznačené riziko biologických implikací nebezpečně aktuální a reálné.

Greenfieldová také tvrdí, že hlubší kongnitivní myšlení je u dětí nahrazováno krátkodobým nárazovým sensorickým cítěním/vnímáním³⁸. Jinými slovy – že děti se neučí s informací pracovat, analyzovat ji a podrobovat jakémukoli dalšímu zpracování, ale bezmyšlenkovitě je nechávají téct tak, jak jsou jim předkládány smyslovým vnímáním. V tomto případě jde o změnu způsobu myšlení, která by také mohla nést biologické implikace do budoucna (smyslové vjemy a racionální myšlení jsou působištěm dvou odlišných mozkových hemisfér a bude tak i z lékařského hlediska zajímavé sledovat jejich potenciální vzájemný „souboj“).

Změna způsobu práce s informacemi

V kontrastu k názoru doktorky Greenfieldové je například postoj doktorky **Brendeshy Tynesové**, odbornice na psychologii vzdělání z Univerzity v Illinois. Podle jejího názoru benefity plynoucí z aktivit dětí a dospívajících na komunitních serverech bohatě převyšují ony zmíněné negativní implikace a dokonce i nebezpečí, která se v tomto virtuálním prostředí vyskytují³⁹. Mezi vlastností a schopností, které se naopak zdokonalují aktivní účastí v internetových sociálních sítích podle B.Tynesové z edukativního hlediska patří:

- **Privlastnění si kognitivních schopností konzistentních s těmi, které jsou vyžadovány ve standardním vzdělávacím prostředí, konkrétně kritické myšlení či schopnost argumentace.**
- **Interkulturální a mezirasová interakce.**
- **Týmová spolupráce při řešení (a komunikací týkající se) daného problému.**

³⁸ Keen, A., *Is social networking bad for our children?* Získáno 2. 12 2009, z Telegraph: <http://www.telegraph.co.uk/technology/social-media/6324960/Is-social-networking-bad-for-our-children.html>, 2009

³⁹ Tynes, B. M., *Internet Safety Gone Wild?* *Journal of Adolescent Research* , 2007, (s. 575-584)

B.Tynesová ve své stati také zmiňuje řadu psychologických benefitů, jmenovitě:

- **Objevování a hledání vlastní identity – mladí lidé prostřednictvím tvorby nerůznějších příspěvků, sdílení a komentářů neustále vytvářejí, přetvářejí a zdokonalují svou identitu.**
- **Získávání sociální a informační podpory od vrstevníků, a to v jakékoli oblasti zájmu.**
- **Pomoc při orientaci v problematice intimních vztahů a zdravotních otázek, u nichž řada průzkumů prokázala zásadní důležitost pro všechny dospívající.**

Názory obou uvedených doktorek, ač zdánlivě dokonale polarizované (ať už z pohledu diametrálně odlišných vědních oborů, které každá z nich zastupuje, tak z pohledu způsobu, jak na daný problém nahlíží), mají relativně širokou styčnou plochu. Rozdíl je prakticky výhradně ve způsobu, jakým analyzují dopady a efekty jednotlivých vlivů, jež jsou komunitním serverům přisuzovány.

Komunitní servery bezesporu vybízejí a provokují dospívající k tomu, aby zdokonalovali svou schopnost argumentace, sebeprezentace či kritického myšlení. Ač se tak děje na úrovni jejich vrstevníků, což znamená, že témata hovoru či diskuze jsou často plochá až triviální, nesnižuje to hodnotu takového „sebevzdělávacího“ procesu. Nelze také zapomínat na pozitivní efekt, který s sebou nese týmová práce, jíž se děti a mládež tímto způsobem učí. Ač jejich spolupráce často přesahuje kýženou míru (zvláště je-li daný úkol zadán jako práce sólová), nelze než uznat kladný přínos internetových sociálních sítí ve smyslu učení dětí vzájemné kooperaci. Dochází také k razantnímu usnadnění takové spolupráce – není už nutné se osobně scházet či složitě přeposílat emaily nebo sdílet skupinové diskuze, sdílení společného pokroku je velmi jednoduché.

Přechod k povrchním přátelstvím

Vraťme se nyní k závěrům učiněným v článku doktora Sigmana zmiňovaném ve stati věnované přechodu od sociální interakce k virtuální komunikaci. Sigman uvádí, že průzkum sociologů ukázal, že "během posledních 20 let se počet lidí, kteří tvrdí,

že nemají s kým probírat věci zásadní důležitosti, téměř ztrojnásobil⁴⁰. Nedokládá sice, jak tato zjištění přímo souvisejí s účastí v internetových sociálních sítích, nicméně poměrně jednoduchou deduktivní logikou dojdeme k závěru, že „virtuální“ svět na tomto posunu má lví podíl.

Zatímco dříve se mladí družili v jasně vymezených skupinách, dnes komunitní servery přispívají k tomu, že se prakticky „všichni znají se všemi“ a rozdíl mezi kamarádem, přítelem a známým se fakticky stírá. Průměrný uživatel Facebooku má ve svém profilu 130 přátel⁴¹. Protože Facebook ani jiné komunitní servery nedovolují měřit „kvalitu“ jednotlivých vztahů, navenek všechna tato spojení vypadají rovnocenně.

Ve skutečnosti tyto vztahy od těch reálných mnohé odlišuje. Především jde o vazby povrchní, bez silnější emoční participace zúčastněných. Už způsob, jakým tyto známosti vznikají, determinuje jejich plochost. Zatímco v reálném světě k navázání přátelství a obecně interpersonálního vztahu, o němž lze hovořit jako o svébytné vazbě, nestačí jedno kliknutí myši, ve světě virtuálním není problém kontakt tohoto druhu bezprostředně navázat a samozřejmě i zrušit.

Mladí lidé si často povrchnost vztahů iniciovaných ve virtuálním prostředí uvědomují, již však nesledují potenciální souvislost s degradací kvality reálných vztahů. Tento negativní efekt nástupu fenoménu komunitních serverů jde ruku v ruce snaze těchto serverů vstřípit svým uživatelům myšlenku, že známí, které zařazují do svého profilu, jsou vlastně jejich plnohodnotní přátelé. Smyslem existence komunitních serverů ostatně je, jak jsem uvedl dříve, integrovat kompletní sociální síť uživatele do jednoho webu, jednoho systému. V konečném důsledku tak dochází ke zpětnému ovlivnění reálných vazeb virtuálním světem. Děti a dospívající přestávají rozlišovat mezi přátelstvími reálnými a virtuálními a zatímco dříve brali chaty a komunikaci po Internetu jako doplněk, odreagování, nyní se v jejich očích rozdíl mezi reálným a virtuálním světem stírá, berou jej jako jeden celek.

Přátelství a obecně vazba mezi dvěma lidmi přestává být něčím citově hodnotným, začíná se projevovat tendence brát vztahy z kvantitativního úhlu pohledu. V emoční

⁴⁰ Miller McPherson, L. S.-L., Social Isolation in America: Changes in Core Discussion Networks over Two Decades. *American Sociological Review*, 2006, (s. 353-375)

⁴¹ Facebook., *Facebook Statistics*. Získáno 2. 12 2009, z Facebook.com: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, 2009

rovině se ze vztahů rozdílné intenzity stávají identické linky, jejichž navázání a přetržení je podobně jako ve virtuálním prostředí často otázkou jednoho kroku. Toto „zploštění“ však přináší i zjednodušení ve fázi navázání vztahu, ač už dopředu předznamenává, že kvalitativně má onen vztah daleko horší předpoklady pro to, aby dosáhl citově vyšší úrovně. Tento trend je přitom, zdá se, nevratný – méně intenzivní, plošší vztahy vštěpují jeho účastníkům tendenci brát je povrchně a příliš do nich citově neinvestovat, což v důsledku vede k dalšímu zesílení původního trendu.

Pokles zájmu o volnočasové aktivity

Čas strávený na komunitních serverech se pochopitelně musí projevit utlumením jiných aktivit. Častá je v tomto směru obava, aby děti nesubstituovaly čas věnovaný sportu a jiným žádoucím, pohybově a kreativně směřovaným, činnostem. Naštěstí pro rodiče a pedagogy se ukazuje, že děti pouze jinak distribuují čas, kdy tak jako tak u počítače, televize či jiného multimediálního prostředku tráví.

Druhou skupinou aktivit, která svůj procentuální podíl ztrácí, jsou i venkovní scházení se a podobné „bezcílné“ činnosti (chození po obchodech, procházky apod.). V jejich případě je problematické objektivně determinovat, zda výsledný efekt tohoto posunu je negativní či pozitivní. Ve prospěch komunitních serverů hovoří především to, že mladí se na nich nemohou zabývat činnostmi, které jsou společensky považovány za vysoce nežádoucí (konzumace alkoholu, kouření, v některých případech vandalství atd.), a nemohou k jejich vykonávání „hecovat“ své vrstevníky. Tzv. „peer pressure“ (tedy psychický tlak na vrstevníky) je v tomto případě citelně oslaben.

Ve společnosti jsou bohužel na druhou stranu vypěstovány předsudky vůči přílišnému objemu času strávenému před obrazovkou počítače, jejichž kořeny pochází z doby, kdy roli hlavního zdroje výchovy dítěte začala od rodičů agresivně přebírat televize. Tato společenská nelibost⁴² vůči televizní obrazovce se postupem času přenesla i na počítače a nejnověji také na všechny nové fenomény spjaté s oběma médii a těší se značné popularitě, přestože není založena na žádných relevantních argumentech.

⁴² Nutno podotknout, že dosti pokrytecká. Průměrný dospělý člověk u nás sleduje televizní obrazovku déle než 3 hodiny denně (Zdroj: <http://www.mediaguru.cz/domu/tv-trh-2009-ocekavani-radikalnich-zmen-neni-na-miste.html>)

Závislost na sociálních sítích

O závislosti na mobilních telefonech, Internetu či dalších moderních komunikačních prostředcích se hovoří již delší dobu. Neobjevují se sice případy, kdy by mladý člověk strávil u počítače připojený k Internetu brouzdající stránkami tak dlouhou dobu, že jeho organismus vypověděl službu, jako se to čas od času stává hráčům online počítačových her v Asii⁴³, přesto se ale lékaři mají před novými technologiemi na pozoru. **Může ale existovat závislost na komunitních serverech/sociálních sítích?**

Pro odpověď na tuto otázku je nutné si nejprve uvědomit, jaký soubor atributů vlastně představuje závislost. Poměrně široce pojatá definice Světové zdravotnické organizace z konce 60. let 20. století považuje za závislost takové chování jedince, kdy "má pro něj užívání nějaké látky přednost před jiným jednáním, kterého si dříve cenil více"⁴⁴. Lékaři pak jako podmínku diagnostikování závislosti stanovili pravidlo, že taková činnost musí splňovat alespoň některé z níže uvedeného seznamu příznaků (*seznam pochází z téhož zdroje a je primárně aplikován na závislost na psychoaktivních látkách, přesto jej, vzhledem k šíři a obecnosti jeho pojetí, můžeme vztáhnout i na problematiku Internetu a dalších komunikačních prostředků*):

- a) silná touha vykonávat danou činnost
- b) potíže v kontrole vykonávání dané činnosti
- c) vykonávání dané činnosti k odstranění tělesných odvykacích příznaků
- d) potřeba vyšších dávek k dosažení žádoucího stavu
- e) zanedbávání jiných zájmů a potěšení
- f) pokračování v dané činnosti i přes jasný důkaz škodlivých následků

Připodobnění komunitních serverů k psychoaktivní látce může být pro nezaujatého pozorovatele kontroverzní, jak lze ale snadno dokázat, je rozhodně na místě. Pravidelní návštěvníci sociálních sítí, kteří ve virtuálním prostředí tráví několik hodin denně, splňují přinejmenším následující tři podmínky:

- **Mají silnou tendenci připojovat se ke komunitnímu serveru co nejčastěji a hledají různé cesty, jak k němu přistupovat prostřednictvím různých**

⁴³ BBC., *S Korean dies after games session*. Získáno 2. 12 2009, z BBC News: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>, 2005

⁴⁴ Minařík, M. J., *Definice závislosti*. Získáno 1. 12 2009, z NICM: <http://www.icm.cz/definice-zavislosti>, 2009

zařízení (aplikace pro mobilní telefon, internetové kavárny, když jsou na dovolené apod.), aniž by je k tomu tlačily nějaké povinnosti. Jejich motivací je jen a pouze nutkání být „stále připojen a v centru dění“.

- Vykazují potíže v kontrole přístupu k sociální síti. Nejsou schopni si efektivně organizovat čas v nich strávený, což v důsledku vede k destrukci jejich schopnosti time-managementu a narušení celého časového harmonogramu.
- Zanedbávají jiné zájmy a povinnosti v důsledku připojení k sociální síti. Tento bod je mimo jiné implikován předchozí zmínkou o nabourání časového harmonogramu dané osoby. Částí uživatelé komunitních serverů mají tendenci upozadřovat ostatní aktivity včetně přímého kontaktu se svými přáteli a známými, odkládat své pracovní či školní povinnosti apod.

2.6 Nebezpečí v prostředí virtuálních komunit

Ve virtuálním prostřední internetových sociálních sítí a virtuálních komunit obecně lze narazit na mnoho různých typů nebezpečného jednání, které se může bezprostředně týkat nejen členů skupin s vyšší rizikovou expozicí (mám tím na mysli především právě dospívající), tak ve velké míře i všech ostatních návštěvníků Internetu. Problematická je otázka bezpečnosti na Internetu i s ohledem na fakt, že ne vždy jsou všem zúčastněným rizika, jež podstupují, jasná a ne vždy jsou vůbec schopni je spatřit či rozlišit.

V otázce ochrany osobních údajů, která je úzce spjatá s většinou rizik, která nebezpečné prostředí na Internetu vytvářejí, nefungují obecné zásady, jimiž se většina populace řídí v reálném světě. Osoby, které chtějí osobních údajů zneužít, jsou vynalézavé a především bojují sofistikovaným způsobem proti návštěvníkům Internetu, jejichž znalosti jsou zřídka na vyšší než uživatelské úrovni.

Nejsou to ale jen krádeže identit, o nichž se v souvislosti s nebezpečími v prostředí Internetu a sociálních sítí hovoří, ačkoli představují fenomén zdaleka nejčastěji citovaný a staly se de facto symbolem „internetové kriminality“. Neméně důležité pro oblast sociologicko-psychologickou jsou i další společensky negativně vnímané jevy – cyberšikana, podněcování k rasové nesnášenlivosti a mnohé další. Právě v jejich případě

pomáhají sociální sítě dané chování šířit, jejich příznivcům sdružovat se a exponenciálně tak akcentovat problémovost onoho jevu.

Trestná činnost vs. nebezpečí v prostředí internetu

Z obecného hlediska se nebezpečné chování (či jevy) v prostředí Internetu, do nějž spadají i komunitní servery, dá rozdělit na dvojí:

- **Chování protiprávní, jež lze postihnout (nejčastěji) z hlediska trestního práva. V této oblasti je prevence i represe převážně v rukou legislativy - jde především o postihování šíření dětské pornografie, šíření extremistických materiálů a trestnou činnost provozovanou přímo ve virtuálním prostředí (krádeže dat na dálku), ale také o pokusy trestné činnosti – např. situace, kdy dospělá osoba láká dětské uživatele k osobní schůzce.**
- **Chování společensky nebezpečné, jež však z nějakého důvodu nevykazuje prvky protiprávnosti, nebo je z tohoto pohledu na hraně. Může jít například o tzv. cyberšikanu či jiné projevy nesnášenlivosti či sounáležitosti s extremistickými skupinami, ale také o sdílení osobních údajů nad rámec nezbytnosti.**

Pokud se zaměříme pouze na trestnou činnost, můžeme vymežit tři rozdílné skupiny, jejichž pojítkem je právě virtuální prostředí:

- 1) Trestná činnost s uživatelem v roli oběti – násilná trestná činnost, podvody.
- 2) Navádění k trestné činnosti (v souvislosti s extremismem apod.).
- 3) Trestná činnost ve virtuálním prostředí (problematika krádeže identity, hacking, odcizení citlivých údajů apod.)
 - Trestná činnost - násilná trestná činnost, podvody.
 - Extremismus, navádění k trestným činům.
 - Krádeže identity, nabourání se do cizího počítače, odcizení osobních údajů, hesel apod.

Z hlediska komunitních serverů se v trestněprávní oblasti klade důraz především na zabránění kontaktu mezi pedofily a jejich potenciální obětí – dětskými uživateli. Z pohledu statistického jde o problém relativně minoritní, jemuž se však dostává značné

mediální podpory. V průzkumech Youth Internet Safety Surveys⁴⁵ vyšlo najevo, že „pouze“ asi 3 až 5 procent dětí bylo někým neznámým na chatu či v prostředí komunitního serveru vyzváno ke schůzce způsobem, který lze označit za nebezpečný, a patrně jen zlomek z tohoto objemu tvořily schůzky, jež mohly teoreticky vyústit ve spáchání trestného činu.

Domněnku o relativně malé nebezpečnosti (co do frekvence výskytu) tohoto problému podporuje i fakt, že jde o problematiku známou, a tedy i obecně odbornou i laickou veřejností poměrně detailně vnímanou. Průzkumy mezi rodiči často dokazují, že obava ze schůzky s neznámým člověkem je stěžejním tématem jejich rozhovoru s ratolestmi, dojde-li řeč na jejich chování ve virtuálním prostředí. Na druhou stranu nelze propadat iluzi, že Internet je v tomto směru bezpečným médiem – není to totiž frekvence výskytu tohoto jevu, co jej činí nebezpečným, nýbrž jeho možné vyústění. A právě to je i jeden z důvodů, proč mu budu věnovat zásadní prostor v části této práce věnované doporučením pro rodiče.

Podpora extremismu

Velký prostor dávají média i narůstající podpoře extremismu, především pak nacionalistických směrů. Málokdy se ale zmiňuje, že Internet jako nástroj hromadné komunikace šíření extremistických tendencí nemalou měrou napomáhá.

U komunitních serverů navíc vzniká další riziko. Extremistické skupiny získávají možnost své myšlenky šířit ve všeobecné populaci, tj. jsou schopny zasáhnout daleko širší cílovou skupinou než pouhou popularizací svých webových stránek (k jejichž návštěvě by se většina populace nikdy neuchýlila).

Pro společnost snad ještě nebezpečnější jsou i tendence zdánlivě bezvýznamné. Konkrétně - skupina „Za naši zem bez cigánů...“ má na Facebooku přes 6 tisíc členů. Čtyři a půl tisíce uživatelů podpořilo iniciativu s názvem „Chceme aspoň jedno koupaliště v Brně bez cigánů!!!“ a tisíce dalších jsou „fanoušky“ obdobných stránek a skupin s jednoznačně rasisticky laděnými sděleními. Podporu ani autorství těchto iniciativ zatím orgány činné v trestním řízení neřeší, je ovšem otázkou, jak by situaci snadno mohla změnit vlna trestních oznámení. Druhou věcí

⁴⁵ Tynes, B. M., Internet Safety Gone Wild? *Journal of Adolescent Research*, 2007, (s. 575- 584)

je, že podporovatelé těchto skupin si často neuvědomují důsledek svého jednání. Přispívá k tomu mimo jiné způsob, jakým se do skupin a stránek dá připojit, resp. stát se jejich „fanoušky“ – v případě Facebooku je to otázkou jednoho kliknutí. Mnoho uživatelů navíc využívá možnosti zvát do skupin, jichž jsou členy, další své přátele, kteří často žádost potvrzují, aniž by detailně zkoumali obsah dané stránky – jednájí slepě, pouze na základě doporučení.

Drtivá většina uživatelů nesleduje seznam skupin, jichž je členem, a především mladí lidé neanalyzují a neupravují ani počet skupin, do nichž se připojují. S růstem využití komunitních serverů přitom přibývá údajů, které jsou o daném uživateli relativně snadno zjistitelné. Pro dospívající, resp. děti a adolescenty, kteří tvoří často nadpoloviční většinu členů daných skupin⁴⁶ pak představuje i de facto tichá podpora těchto skupin značné riziko, a to nejen z hlediska trestní odpovědnosti. Řada zaměstnavatelů zkoumá profily svých současných zaměstnanců⁴⁷ a je tak schopna například odhalit fingovanou absenci „neupřímných“ zaměstnanců, ale především profily uchazečů o zaměstnání. **Velmi snadno se tak může stát, že připojení se ke skupině s rasistickým obsahem, což je dospívajícími často vnímáno jako bezvýznamná banalita, bude danou osobu stát místo, o něž se hlásí, a k tomu i s rizikem, že se o pravém důvodu svého neúspěchu nakonec vůbec nedozví.**

Aféry spjaté s komunitními servery

Že nebezpečí ve virtuálních komunitách jsou reálným a vážným problémem, jimž se stojí za to zabývat i na nejvyšší úrovni, dokazují i některé poslední kroky autorit Evropské unie. Jacques Barrot, komisař EU pro spravedlnost, přišel s projevem, v němž upozornil, že „*mladí lidé si často nejsou vědomi svých práv v souvislosti se svými osobními údaji*“ a také, že zde (a konkrétně uvedl Facebook) „*zveřejňují detaily ze svého každodenního života, aniž si uvědomují, jaká rizika pro jejich vlastní soukromí to může přinášet již dnes či do budoucna*“⁴⁸. **Zdůraznil proto nutnost vzdělávat mladé lidi v této oblasti do budoucna.**

⁴⁶ zjištěno analýzou reprezentativního vzorku členů uvedených skupin

⁴⁷ Pešek, J., Komunitní servery. *Komora*, 2009, (s. 44-46)

⁴⁸ Lupa.cz., *Evropa proti Facebooku?* Získáno 1. 12 2009, z Lupa.cz: <http://www.lupa.cz/clanky/evropa-proti-facebooku/>, 2009

V roce 2008 byla česká média svědky prvního rozsáhlého úniku, resp. krádeže dat z komunitního serveru⁴⁹. Ne že by ona událost byla prvním případem zcizení osobních dat, jež měla být zdánlivě dobře chráněna, poprvé ale došlo k tomu, že kradená data byla zveřejněna a masově šířena, a to – jak jinak – opět sociálními sítěmi a prostřednictvím diskusních fór. Krádež, k níž došlo, byla bezprecedentní i z jiného důvodu – kvůli rozsahu dotčených osob. Celkem bylo zcizeno přes 11 tisíc fotografií (a několik videí) více než jednoho tisíce uživatelů komunitního serveru líbímseti.cz.

Podle odborníků na problematiku počítačové bezpečnosti, nebylo, z hlediska zabezpečení, nijak komplikované celou operaci provést. Ukradeny byly fotografie ze „zamčených“ složek uživatelů, tj. složku, pro jejíž procházení bylo nutné od dané uživatelské získat soukromé heslo, které si sama zvolila. Slovní heslo bylo ovšem zároveň jedinou ochranou jednotlivých složek, systém dokonce ani nezkontroloval, zda uživatel figuruje v „přátelích“ dané uživatelské či nikoli. To je ostatně jeden z důvodů, které obecně hrají proti serverům jako je líbímseti.cz – uveřejněné fotografie jsou kdykoli k dispozici všem, kteří se náhodou objeví na profilu daného uživatele.

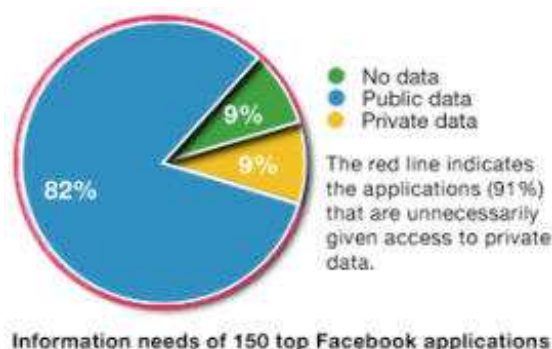
Reakce serveru líbímseti.cz na sebe dala poměrně dost dlouho čekat. Provozovatele začala otázka bezpečnosti jeho systému trápit dokonce až v momentě, kdy byla celá záležitost masově medializována. Tehdy přistoupil ke změně politiky hesel (a přiměl uživatele ke změně jejich současných hesel tak, aby nové politice vyhovovala) a změně zabezpečení oněch „zamčených“ složek. K problematice úniku dat se však již nevyjádřil a nekomentoval ani názory některých uživatelů, podle nichž drží zásadní díl odpovědnosti za vzniklý skandál.

Jiná, nepoměrně méně veřejná aféra se týká osobních dat na konkurenčním komunitním serveru, Facebooku. Server Cnet.com přinesl v rekapitulaci nálezů studie Univerzity ve Virginii informaci o tom, jak snadno napadnutelné a zneužitelné jsou aplikace, které Facebook nabízí⁵⁰. Tyto aplikace jsou provozovány třetí osobou, chybí zde tedy jakákoli provázanost s provozovatelem Facebooku, ale využívají soukromé informace, které uživatelé Facebooku svěřili.

⁴⁹ iDNES.cz., *Ze seznamovacího webu unikly „ukryté“ intimní fotografie*. Získáno 2. 12. 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/ze-seznamovaciho-webu-unikly-ukryte-intimni-fotografie-p2w-/brno.asp?c=A081022_164645_brno_taj, 2008

⁵⁰ Cnet., *Exclusive: The next Facebook privacy scandal*. Získáno 1. 12. 2009, z Cnet.com: http://news.cnet.com/8301-13739_3-9854409-46.html, 2008

Až do roku 2008, tedy celý jeden rok od spuštění Facebookové platformy pro aplikace, provozovatel systému bezpečnost aplikací vůbec neřešil. Po vlně kritiky ze strany odborné veřejnosti a dokonce několikrát hackerských útoků⁵¹ nastartoval investice do zabezpečení a především ochrany osobních dat. Jak poznamenal server Cnet.com, nejsou to jen uživatelé, kdo o sobě sdílí příliš velký objem osobních a citlivých dat, aniž by to bylo bezpodmínečně nutné, na nadměrném šíření uživatelských dat má svůj díl odpovědnosti také sám komunitní server, nedbá-li dostatečně na bezpečnost svého systému či například (jako v případě Facebooku) platformy pro aplikace. Platforma Facebooku dokonce umožnila prostřednictvím aplikací „vysát“ data z profilu prakticky libovolného uživatele – nejprve pouze osob, které byly mezi „přáteli“ uživatele dané aplikace, později hackeři dokázali získat informace i o ostatních. Závažnost celé situace dokresluje fakt, že aplikace Facebooku využívá měsíčně celých 70 procent všech uživatelů⁵² a jak ukazuje graf převzatý z Cnet.com, celých 91% aplikací Facebooku mělo v době vzniku studie nedůvodně přístup k soukromým datům uživatelů.



Krádeže identity

Pojem krádež identity není nijak novou záležitostí, jeho vznik se datuje až do 60. let minulého století⁵³ a ani tehdy nebyl úplnou novinkou. Jde o „*podvod, jehož součástí je vydávání se za někoho jiného za účelem krádeže peněz nebo jiných výhod*“. Problematika krádeže identity se tak nezabývá jen samotným zcizením něčí identity

⁵¹ Cnet., *Hackers target Facebook apps*. Získáno 1. 12 2009, z Cnet.com: http://www.cnet.com/8301-13739_1-9904331-46.html, 2008

⁵² Facebook., *Facebook Statistics*. Získáno 2. 12 2009, z Facebook.com: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, 2009

⁵³ Wikipedia., *Identity theft*. Získáno 1. 12 2009, z Wikipedia.org: http://en.wikipedia.org/wiki/Identity_theft, 2009

(osobních údajů), ale i jeho dopady, tj. jak původce krádeže s danými daty následně nakládá.

Nejčastějším způsobem krádeže identity jsou hackerské útoky, dominuje jim tzv. phishing, což je „typ podvodu, který se zaměřuje na krádež citlivých osobních údajů, jako jsou čísla platebních karet, hesla, údaje o bankovním účtu a jiné informace, které by mohly být zneužity“⁵⁴. Phishing, což je anglický výraz, ne náhodou nápadně podobný „fishingu“ (rybaření). Hacker jej provádí tak, že na základě databázi emailů obešle velké množství potenciálních obětí emailem, který se v co největší míře podobá oficiální zprávě nějaké instituce, jejichž služeb daní příjemci využívají (je-li schopen odpovídat databázi dát dohromady), popř., u nichž se to dá předpokládat (je-li cílovou institucí například všeobecně rozšířená banka, telefonní operátor, karetní asociace apod.). Předstírá přitom, že jde o oficiální email dané instituce, což je u emailů poměrně snadné – stačí k tomu úprava hlavičky, tedy jakési elektronické obdoby adresy odesílatele u dopisu, což je jednoduchá a rychlá operace. Posléze nasměruje oslovené osoby na internetovou adresu s názvem podobným názvu oficiálních stránek instituce (rozdíl je například v příponě či koncovce, např. alliancz.cz apod.) a textem emailu či výzvou uveřejněnou na daných stránkách se pokusí vylákat potřebné údaje.

Úspěšnost phishingu, a obecně krádeží identity, je – i s ohledem na nízkou informovanost veřejnosti – značná. Odhaduje se, že škody, které způsobují krádeže identity, společně s náklady, které je nutné vynaložit na jejich odstranění, a vícenáklady, k nimž vede (vyřizování nových platebních karet a certifikátů ke službě internetbanking, zabezpečení počítače, kompletní reinstalace systému apod.), dosahují celosvětově až 221 miliard dolarů ročně⁵⁵. Krádeže, k nimž došlo online, tedy například metodou phishingu, se na celkovém objemu škod sice podílejí jen 10 procenty (přibližně polovinu tvoří zneužitá doklady fyzicky ukradené), jejich podíl však dramaticky roste.

⁵⁴ Microsoft., *Rozpoznání podvodů typu phishing a falešných e-mailů*. Získáno 2. 12 2009, z Microsoft Security: <http://www.microsoft.com/cze/athome/security/email/phishing.msp>, 2009

⁵⁵ SpendOnLife.com., *Official Identity Theft Statistics*. Získáno 1. 12 2009, z SpendOnLife.com: <http://www.spendonlife.com/guide/identity-theft-statistics>, 2009

Jaká je souvislost komunitních serverů a phishingu, potažmo krádeží identit?

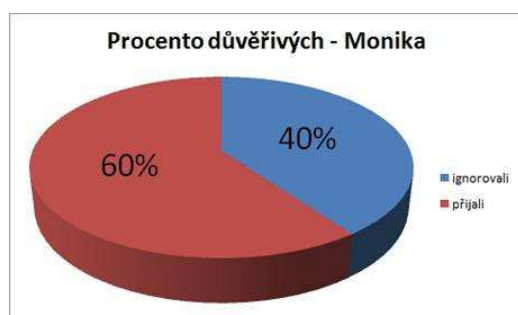
- 1) Prostředí komunitního serveru je příležitostí pro hackery. S ohledem na relativní novost celého fenoménu komunitních serverů jsou zkušenosti uživatelů omezené a jejich podvedení snadnější než v prostředí, či za pomoci prostředků, které důvěrně znají (emailová korespondence). Především se pak tento bod týká všemožných přidaných aplikací, které se např. na Facebooku rychle šíří a jejichž obsah není garantován tvůrcem komunitního serveru.
- 2) Uživatelé si neuvědomují, že jejich komunikace prostřednictvím komunitních serverů je téměř vždy nešifrovaná a nepomýšlejí na možné následky svého chování. Podstupují tak často obrovské riziko zachycení důvěrných informací hackerem, pokud si prostřednictvím např. zpráv na chatu či v interní „poště“ komunitního serveru předávají čísla kreditních/platebních karet či jiné citlivé údaje. Taková komunikace se může týkat i rodinných příslušníků – např. matka předá prostřednictvím rychlých zpráv na Facebooku svému dítěti číslo své kreditní karty, aby si mohlo objednat přes Internet nějakou věc.
- 3) Uživatelé nadměrným objemem informací, které o sobě sdílejí v prostředí internetové sociální sítě, ve spojení se špatným nastavením úrovně soukromí („privacy settings“) usnadňují hackerům cílení phishingových útoků. Hacker například může snadno zjistit, že se daná osoba stravuje u McDonald's („je fanouškem“ McDonald's na svém profilu) a fiktivním emailem od McDonald's z ní vylákat nějaké citlivé údaje apod.
- 4) Uživatelé jsou v prostředí komunitních serverů přehnaně důvěřiví, a to především ve vztahu ke svým známým a přátelům. Ukázkovým příkladem takového chování je aféra s falešnou stránkou Stalker Catcher na Facebooku z prosince 2009, kdy se přes půl milionu českých uživatelů Facebooku nachytalo pouhým slibem, že si budou moci po přihlášení a obeslání všech svých přátel prohlédnout, kdo že sleduje jejich profil na zmíněném komunitním serveru⁵⁶.

⁵⁶ Živě.cz., *Facebook Stalker Catcher: půl milionu nachytaných*. Získáno 29. 12 2009, z Živě.cz: <http://www.zive.cz/bleskovky/facebook-stalker-catcher-pul-milionu-nachytanych/sc-4-a-150294/default.aspx>, 2009

Tvůrce podvodné stránky tím získal víc než půl milionu Facebookových kontaktů, které může libovolně obesílat zprávami s reklamními či jakýmkoli jinými sděleními. Nemluvě o tom, jak snadno by se tak rozsáhlá databáze dala zpeněžit. Většina nachytaných přitom reaguje ve stylu, že prostě jen důvěřovali svým přátelům, kteří jim přes Facebook zaslali „pozvánku“ a o věrohodnosti dané stránky ani nepřemýšleli.

Neopatrnost ve sdílení osobních údajů

Uživatelé internetu také nejsou opatrní, pokud jde o otázku sdílení osobních údajů. Nakolik je přehnaná důvěra uživatelů internetových sociálních sítí aktuálním problémem ukázal například test redaktorů magazínu *Technet.cz*⁵⁷. Autoři falešným profilem pokusně oslovili 100 náhodných uživatelů Facebooku s žádostí o potvrzení „přátelství“. S jakým úspěchem se jejich počínání setkalo, ukazují přiložené grafy.



Jak se dají takové výsledky interpretovat? Celých 60% lidí akceptovalo žádost o autorizaci od osoby, s níž se neznají a s níž ani nesdílejí žádné společné známé. Tím se pro danou osobu otevírá přístup k řadě osobních údajů, jejichž rozsah dál závisí na tom, jak zodpovědně ten který uživatel bere nastavení soukromí. Právě ti, kteří postupují ledabyly k autorizaci „přátel“, přitom často ignorují i možnosti individuálního nastavení úrovně soukromí.

⁵⁷ iDNES.cz., *Češi Facebooku nebezpečně věří. Falešné krasavici naletělo 60 procent.* Získáno 1. 12 2009, z iDNES.cz: http://technet.idnes.cz/cesi-facebooku-nebezpecne-veri-falesne-krasavici-naletelo-60-procent-112-sw_internet.asp?c=A091117_171036_sw_internet_pka, 2009

Jak jsem uvedl v kapitole věnované krádežím identity – špatné nastavení úrovně soukromí společně s velkým objemem sdílených údajů a širokým okruhem „přátel“ tvoří v prostředí komunitního serveru unikátní mix, pohodlně zneužitelný velkým množstvím různých potenciálních útočníků. Nemusí dokonce jít ani o útočníka v pravém slova smyslu, údaje sdílené například na Facebooku využije například budoucí zaměstnavatel, pracovní agentura, v případě medializovaných sporů sdělovací prostředky, či de facto kdokoli, kdo je s daným uživatelem ve sporu a má zájem jej nějakým způsobem diskreditovat.

Komunitní servery často a rády tento problém relativizují. V momentě, kdy došlo k úniku fotografií z Líbímseti.cz, bylo opravdu riziko spojené s únikem osobních údajů menší, tehdy totiž jednotlivé profily uživatelů nebyly zpravidla navázány na skutečné jméno dané osoby, většina lidí vystupovala pod přezdívkou a přechodový můstek mezi jejich pravou identitou a virtuálním profilem tvořil jen okruh jejich přátel či známých. V prostředí nových komunitních serverů typu Facebook či Twitter ale uživatelé vystupují pod svým reálným jménem a veškeré údaje tak lze přímo propojit s danou osobou.

Provozovatelé komunitních serverů se domnívají, že vyšší otevřenost není problémem, nýbrž vlastností jejich systémů, která by měla být dále podporována. „Facebook by podle Schnitta [mluvčí Facebooku] rád podnítil uživatele k větší otevřenosti, protože to je v souladu s tím, „jak se svět vyvíjí“⁵⁸. Jak ale poukazuje protistrana, názor komunitních sítí je v této věci krajně irelevantní. Nejsou to totiž jejich provozovatelé, kdo za přílišnou otevřenost může zaplatit.

⁵⁸ Novinky.cz., *Muži upálili v kleci kočku, video šířili na internetu*. Získáno 1. 12 2009, z Novinky.cz: <http://www.novinky.cz/krimi/177834-muzi-upalili-v-kleci-kocku-video-sirili-na-internetu.html>, 2009

II. Praktická část

3. Průzkum – popularita komunitních serverů a jejich vliv na dospívající

V zájmu ověření naznačených hypotéz o potenciální škodlivosti či naopak přínosnosti vlivu komunitních serverů na dospívající populaci jsem provedl průzkum, jehož výsledky předkládám jako závěrečnou část této práce. Průzkum by měl především podpořit myšlenku formulovanou v úvodu práce, tj. že komunitní servery drží nad mladými lidmi velký vliv a že existuje určitá skladba charakterových vlastností, která vybrané osoby předurčuje k tomu, aby kouzlu komunitních serverů propadli snáze. Tuto hlavní hypotézu ověřil dotazníkový průzkum.

Zajímalo mne také, nakolik děti vnímají sílu vlivu, který na ně komunitní servery mají a v kterých oblastech pokládají tento vliv za nejsilnější. A v neposlední řadě, zda se dá tvrdit, že u osob zapojených v komunitních serverech lze vysledovat specifický vzorec (eventuálně vzorce) chování odlišné od zbytku dospívající populace (tj. například zda uživatelé komunitních serverů mají jiný náhled na vybrané otázky z problematiky Internetové bezpečnosti a jiných oblastí). Na obě tyto otázky jsem hledal odpovědi jak ve výsledcích dotazníkového průzkumu, tak v rozhovorech s vybranými respondenty.

Závěrečná část této kapitoly pak podává ucelené a souhrnné informace o tom, jakým způsobem s dětmi o problematice komunitních serverů komunikovat – jak na úrovni rodinné (rodič-dítě), tak na úrovni vzdělávací (učitel-dítě) a vychází především z teoretických závěrů týkajících se bezpečnosti komunitních serverů a aktivit prováděných v jejich prostředí.

3.1 Metodologická báze průzkumu

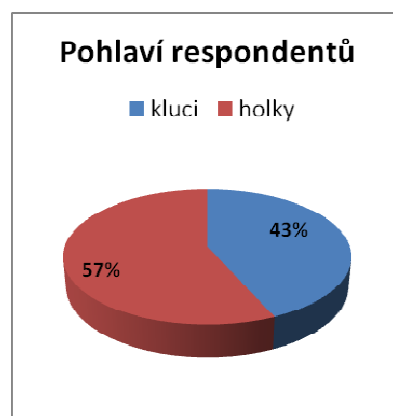
Nástroji průzkumu, jehož podstatu jsem popsal v úvodu této kapitoly, jsou dotazníkový průzkum a doplňující online rozhovory. Dotazníkový průzkum je vhodný pro kvantitativní analýzu, jeho předností je především možnost oslovit širokou skupinu respondentů, což je v tomto případě klíčové. Na druhou stranu postrádá kvalitativní náhled na zkoumaný problém, není snadné se jeho prostřednictvím dobrat relevantních výsledků v pocitové, kvalitativně precizní sféře. Doplňující online rozhovory, které chronologicky navázaly na dotazník, by měly pomoci doplnit kompletní mozaiku právě

o kvalitativní prvky, zacelit mezery tam, kde kvantitativní přístup není schopen dát uspokojující odpověď.

Dotazníkový průzkum

Pro první část průzkumu jsem vytvořil relativně krátký dvoustránkový dotazník, který zahrnuje několik úvodních otázek umožňujících kategorizaci oslovených respondentů a pak výhradně otázky bezprostředně se dotýkající zkoumaného tématu. Cílem dotazníku bylo získat velmi rychle konkrétní, úderné odpovědi, nezatěžovat dotazované osoby s detaily a vyhnout se nejednoznačným, spekulativním otázkám.

Složení statistického souboru popisují níže uvedené dva grafy. Celkem se do průzkumu zapojilo 13 tříd o celkovém počtu 302 dotazovaných, z nichž 171 bylo ženského a 131 mužského pohlaví. Cílem bylo oslovit především věkovou kategorii okolo 12-16 let, tedy skupinu tzv. dospívajících, jimiž se zabývá celá tato práce. Graf věkového složení respondentů naznačuje, že tento cíl se podařilo splnit - pouze zlomek dotazovaných je ve věku mladším (konkrétně 11 let) a obdobně zanedbatelný počet vytyčenou věkovou skladbu překračuje. S ohledem na stabilní zastoupení jednotlivých skupin žáků a studentů, v němž převládají 14ti-letí, a malou věkovou variabilitu vzorku (malou směrodatnou odchylku) není nutné zjištěné výsledky korigovat (například nebrat ohled na odpovědi starších respondentů, pokud by jich byl nadstandardní počet apod.)



Dotazník samotný je rozdělen na několik částí – především podle oblasti, na kterou se ta která část dotazuje, a podle typu baterií otázek:

- První část obsahuje baterii škálových otázek týkajících se trávení volného času a doplňkovou výčtovou otázku ohledně způsobu komunikace s přáteli. Jejím cílem je uvést respondenty do problematiky a, i s ohledem na jejich relativně nízký věk, nezahltit je přehnanou mírou a komplikovaností položených otázek.
- Ve druhé části se dotazují na povahové vlastnosti respondentů sérií výběrových a výčtových otázek.
- Třetí část se zaměřuje na komunitní servery a postoj rodičů k tomu, jak respondenti využívají Internet (zda je omezují apod.). Tvoří ji opět uzavřené výběrové otázky s výjimkou škálové baterie v jejím závěru.
- Závěrečnou část dotazníku tvoří série uzavřených výběrových otázek upřesňujících postoj respondentů ke komunitním serverům a speciálně jejich vybraným problematickým aspektům - dotazuje se například na kontroverzní aféru úniku fotografií ze serveru Líbímseti.cz.

Doplňující online rozhovory

Přímo v závěru dotazníku byli respondenti požádáni, aby na sebe zanechali nějaký kontakt (ideálně ICQ číslo). Některé školy s tímto postupem nesouhlasily, ať už z titulu narušení anonymity dotazníků, tak z titulu, že si nepřály, aby děti někdo kontaktoval bez jejich přímé kontroly. Žádost o tento kontakt byl tedy ponechán pouze v případech, kdy s tímto postupem škola souhlasila. Z celkového počtu víc než tří stovek dotazovaných se však vrátil relativně vysoký počet ICQ kontaktů (35 dotázaných), což dalo vzniknout poměrně dobré základně pro následné online rozhovory.

Následně jsem vytipoval čtyři osoby, u nichž bylo na základě odpovědí v dotazníku zjevné, že v prostředí komunitních serverů tráví dlouhou dobu, a dvě osoby, které ke komunitním serverům drží rezervovaný postoj. Důvod pro tuto segmentaci je nasnadě – zjištěné hypotézy o odlišnosti chování návštěvníků komunitních serverů a zbytku dospívající populace je nutné empiricky ověřit a kritická konfrontace ze strany vrstevníků dotazovaných návštěvníků se jeví jako velmi dobrý způsob takové konfirmace. Nejen, že na základě otázek na chování těchto „rezervovaných“ respondentů lze usoudit, jaké chování právě tvoří onen klíčový rozdíl mezi nimi a uživateli komunitních serverů, ale je možné je i vyzvat, aby jednotlivé prvky chování do určité míry sami filtrovali.

Všech šest dotazovaných jsem kontaktoval dvakrát – nejprve za účelem delšího rozhovoru přímo se dotýkajícího ověřovaných hypotéz, později pro kratší ověřovací rozhovor, kvůli doplnění získaných poznatků a potvrzení sdělení z prvního rozhovoru. Většina respondentů tento postup uvítala, protože měla možnost si v pauze mezi oběma rozhovory (která v závislosti na dostupnosti jednotlivých respondentů trvala několik hodin až dnů) své odpovědi promyslet a případně dodat poznatky, které je předtím nenapadly.

Všechny rozhovory měly podobu textových online konverzací v prostředí komunikačního programu ICQ. Textovou a online formu jsem zvolil z několika důvodů:

- **Celá konverzace se snáze zachycuje, odpadají prostoje a dotazovaná strana se v prostředí svého domova a bez nahrávacích zařízení cítí pohodlněji a bezpečněji.**
- **Dotazovaná osoba má možnost svou odpověď promyslet. Ačkoli je pochopitelně žádoucí, aby odpovědi byly spontánního rázu, neméně významným kritériem je upřímnost dotazovaných. A té je velmi těžké dosáhnout při osobním hovoru, kdy se dotazovaná osoba může cítit pod tlakem a provádět nadměrnou autocenzuru.**
- **Je možné dotazovat více subjektů zároveň a tak v reálném čase sdílet myšlenky mezi jednotlivými dotazovanými (tj. například konfrontovat jednu osobu se sdělením prezentovaným osobou druhou).**
- **Dotazovaná osoba je v přímé interakci s prostředím Internetu a komunitních serverů a může si tak uvědomit fakta, která jinde (při odtržení od virtuálního světa) snáze opomene.**

Rozhovor postupoval chronologicky od dotazníku, který pro respondenty představoval prvek ukotvení a kolem nějž nebylo těžké navázat konverzaci i s méně výřečnými subjekty, přes méně náročné dotazy obecně popisující jednotlivé aspekty komunitních serverů až po relativně komplikovanější otázky cílící na téma diplomové práce – tj. chování dospívajících v prostředí komunitních serverů a vlivy, které tyto servery na dospívající mají.

3.2 Cíle průzkumu

Prioritním úkolem průzkumu (a to obou jeho částí) je odpovědět na tři zásadní otázky, které budu ještě podrobně rozebírat dále v textu:

- **Existují povahové vlastnosti, jejichž nositel pravděpodobněji podlehne kouzlu komunitních serverů, resp. vyhledá jejich společnost častěji, než zástupce běžné dospívající populace?**
- **Jak dospívající vnímají nebezpečí komunitních serverů a jaký je jejich názor na danou problematiku?**
- **Existují oblasti, v nichž komunitní servery dospívající skutečně ovlivňují a jaká je síla a nebezpečnost tohoto vlivu?**

Nejsou ale jedinými otázkami, které by měl zodpovědět. Ze statistického pohledu je velmi zajímavé i zjistit, jakou činností se dospívající v prostředí komunitních serverů zabývají, resp. o které tvrdí, že je pro ně přední. Data tohoto rázu není možné získat z výhradně kvantitativních zdrojů – například statistik návštěvnosti. Jednotlivé komunitní servery totiž sice mají rámcovou představu, jaké množství uživatelů například navštěvuje profily ostatních, sdílí videa atd., už ale nejsou schopny z „tvrdých“ dat precizně determinovat, zda účelem návštěvy konkrétního uživatele bylo seznámit se, projít nové fotografie známého či jen reagovat na nějaký komentář. A pokud tak na nějaké velmi zevrubné bázi činí, nechávají si takové údaje pochopitelně pro sebe.

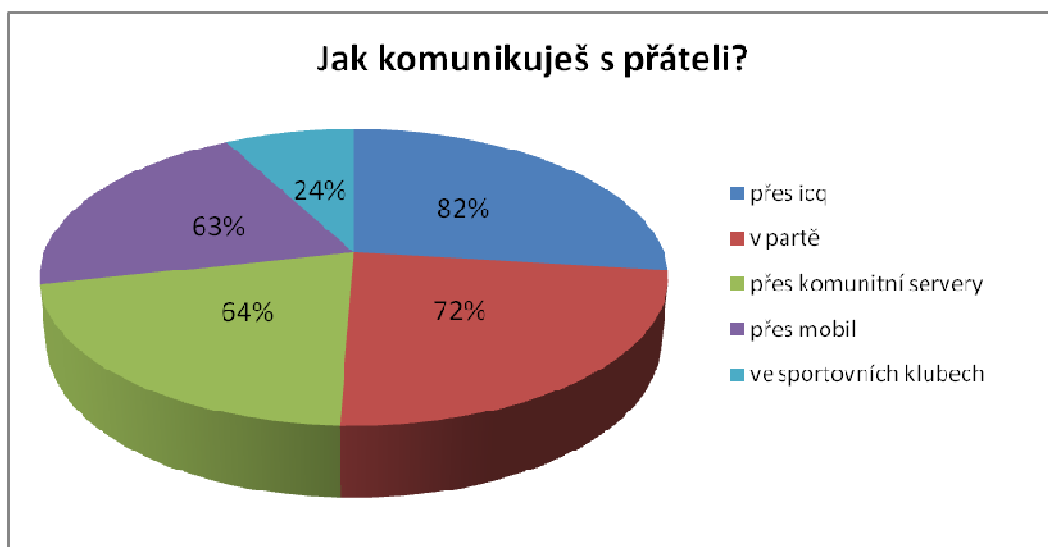
Prezentovaný průzkum má však možnost zajít ještě dál, než kam dosáhnou statistiky návštěvnosti. Například ověřit, jak se dospívající dívají na otázku bezpečnosti v prostředí komunitních serverů a zda je reálná obava, kterou jsem načrtnul v kapitole věnované nebezpečím na Internetu. Zda nemají pocit falešného bezpečí a zda si dostatečně uvědomují rizika, která na ně ve virtuálním prostředí mohou čekat.

3.3 Ověření hypotéz

Než se pokusím odpovědět na otázku, kterou jsem si položil v úvodu této práce, tedy zda existuje specifický charakterový profil člověka, který je častěji a intenzivněji vystaven vlivu komunitních serverů, tráví na nich více času a, s trochou nadsázky,

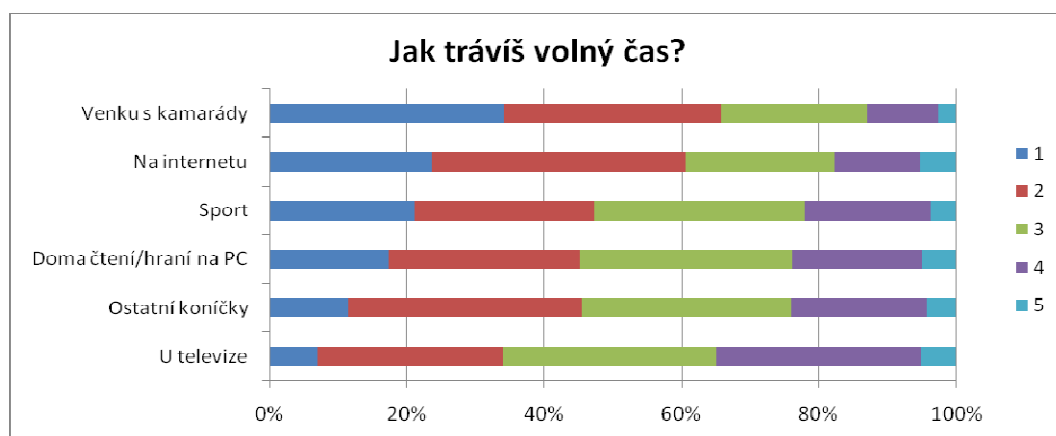
„propadá jejich kouzlu“, zanalyzují nejprve testovanou skupinu respondentů a jejich odpovědi.

V úvodu dotazníku byli oslovení žáci a studenti požádáni o indikace svých preferencí ve vztahu ke způsobům vzájemné komunikace. Na základě jejich odpovědí v této části vznikly dva následující grafy – první zobrazuje, jakým způsobem spolu respondenti navzájem komunikují, druhý jakým činnostem se věnují ve svém volném čase.



Součet procentuálních hodnot u jednotlivých variant odpovědí na prvním grafu není 100 procent, respondenti totiž měli možnost zaškrtnout všechny alternativy, kterých využívají. Zdaleka nejčastější formou komunikace se tak ukázala být internetová platforma ICQ, ačkoli pokud by měli respondenti prioritizovat, patrně by se odsunula až za komunikaci „v partě“. **Komunitní servery využívá ke komunikaci se svými kamarády 64 procent respondentů**, což je méně, než kolik jich následně prozradilo, který z komunitních serverů navštěvují. Rozdíl tvoří patrně jednak dospívající, kteří komunitní servery navštěvují méně často (a tedy využívají ke komunikaci s přáteli jiných prostředků), jednak ti, kteří se v prostředí komunitních serverů zabývají jinými činnostmi.

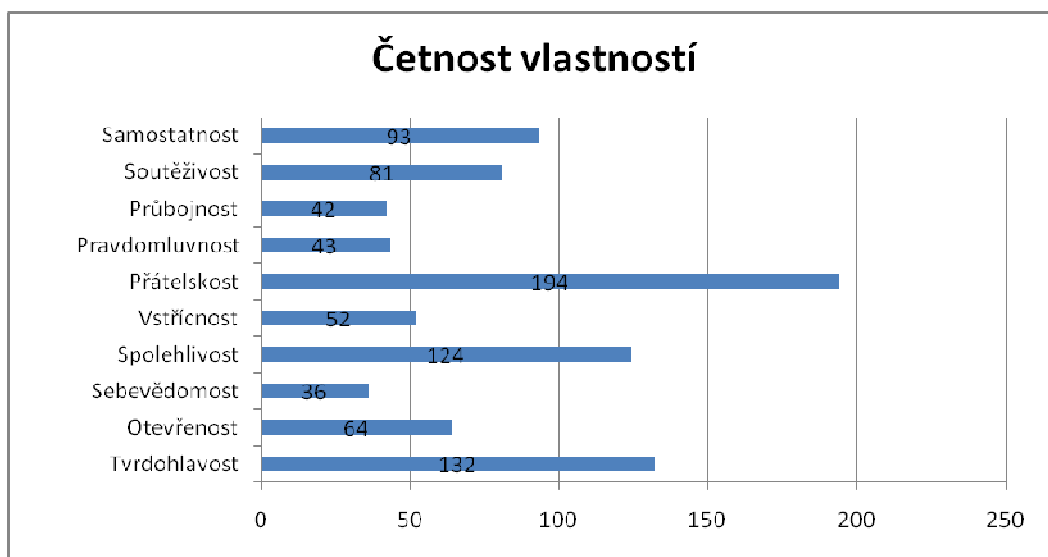
Ze srovnání popularity jednotlivých volnočasových aktivit vyšlo nejlépe „potulování“ s partou venku, kterému se často věnuje přes 60 procent dotazovaných. V těsném závěsu následoval Internet – jednu ze dvou nejlepších známek mu opět udělilo okolo 60 procent respondentů.



Sport a domácí aktivity už dospívající hodnotili hůře, stejně jako různé další koníčky. Vliv má v tomto případě na horší výsledek patrně zejména fakt, že jen část dotazovaných nějakými jinými zálibami disponuje a sport praktikuje pouze na rekreační úrovni. Vůbec nejméně času údajně respondenti tráví sledováním televize, přihlásilo se k němu jen něco přes 30 procent dotázaných. Svou roli sehrál patrně fakt, že hodnotili nejen sám fakt, že se danou činností zabývají, ale podvědomě i jejich subjektivní atraktivnost.

Pokud jde o charakterové vlastnosti respondentů, dotazník představil deset různých možností, z nichž respondenti měli vybrat tři, s nimiž se nejvíc ztotožňují.

Následující graf zobrazuje rozdělení četnosti jejich odpovědí (opět součet odpovědí neodpovídá trojnásobku počtu respondentů, protože někteří respondenti uvedli pouze jednu či dvě charakterové vlastnosti):



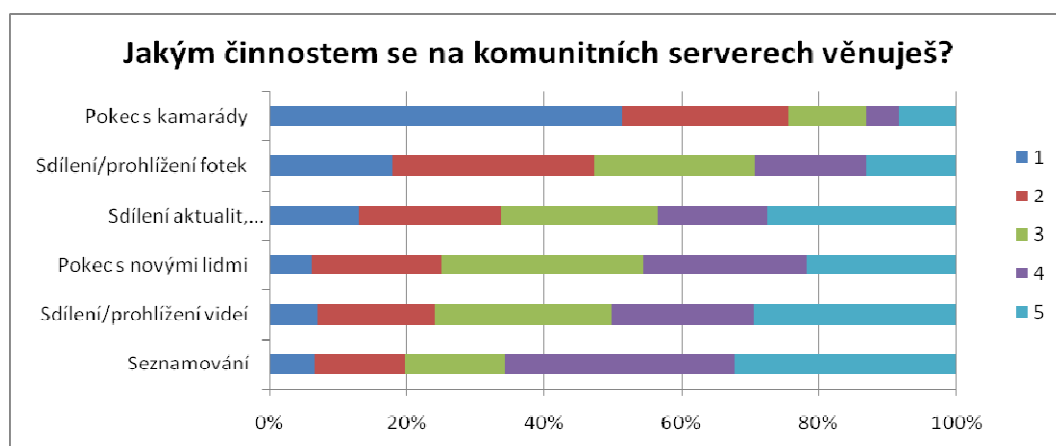
Zajímavá je také analýza korelace jednotlivých vlastností. Umožňuje ověřit, zda některé vlastnosti tvoří svazky, tedy jsou k sobě u statisticky významné části respondentů svázány.

Tabulka 1: Korelace mezi jednotlivými vlastnostmi repositentů

Vlastn.	Tvrd.	Otevř.	Sebev.	Spole.	Vstří.	Přát.	Prav.	Prüb.	Soutě.	Samo.
Tvrdohlav.	x	-0,218	-0,122	-0,106	-0,266	-0,094	-0,172	-0,107	-0,057	-0,132
Otevřenost	-0,218	x	-0,043	-0,208	0,040	0,128	-0,005	-0,094	-0,190	-0,210
Sebevědom.	-0,122	-0,043	X	-0,165	-0,034	-0,158	-0,064	0,028	-0,017	-0,071
Spolehlivost	-0,106	-0,208	-0,165	x	0,008	-0,149	0,003	-0,164	-0,223	-0,023
Vstřícnost	-0,266	0,040	-0,034	0,008	X	-0,088	-0,113	-0,160	-0,141	-0,060
Přátelskost	-0,094	0,128	-0,158	-0,149	-0,088	x	-0,038	-0,045	-0,214	-0,338
Pravdomluv.	-0,172	-0,005	-0,064	0,003	-0,113	-0,038	X	-0,111	-0,100	-0,111
Průbojnost	-0,107	-0,094	0,028	-0,164	-0,160	-0,045	-0,111	X	0,035	-0,084
Soutěživost	-0,057	-0,190	-0,017	-0,223	-0,141	-0,214	-0,100	0,035	X	0,013
Samostat.	-0,132	-0,210	-0,071	-0,023	-0,060	-0,338	-0,111	-0,084	0,013	x

V tabulce je červeně podkresleno sedm nejvyšších hodnot (matice je symetrická, tj. všechny hodnoty jsou zastoupeny vždy dvakrát, jednou nad diagonálou a jednou pod ní), které znázorňují největší vzájemnou závislost. Nejsilnější pouto tak, soudě dle odpovědí respondentů, vážou otevřenost s přátelstvem a pravdomluvností a průbojnost se sebevědomím. V dotaznících se tak profilovaly dvě skupiny – silně zastoupený „střední proud“ přátelských a otevřených lidí a méně zastoupená, ale relativně silně vyhraněná skupina dominantních průbojně-sebevědomých dospívajících. Je ale nutné tento fakt brát s patričným nadhledem, neboť, bráno ze striktně statistického hlediska, naměřené hodnoty jsou velmi málo významné.

Respondenti také odpovídali, nakolik se v prostředí komunitních serverů věnují různým činnostem. Vyhodnocení jejich odpovědí seřazené od nejoblíbenějších aktivit až po ty nejméně časté znázorňuje následující graf:



Je bez překvapení, že nejoblíbenější aktivitou v prostředí komunitních serverů je kontakt se stávajícími přáteli. Naopak seznamování se umístilo až na samotném konci pomyslného žebříčku, je oblíbenou kratochvílí asi 20 procent dotázaných. Dá se z toho vyvodit, že komunitní servery jsou vnímány spíše jako platforma k utužování přátelství, než jejich navazování. Pokud slouží k iniciaci nějakého kontaktu, pak jsou spíše prostředkem snadného oslovení někoho, s nímž se uživatelé už minimálně předtím setkali.

Pojďme nyní rozebrat jednotlivé vyřčené otázky/hypotézy:

Existují povahové vlastnosti, jejichž nositel pravděpodobněji podlehne kouzlu komunitních serverů, resp. vyhledá jejich společnost častěji, než zástupce běžné dospívající populace?

Předchozí stránky mého průzkumu ukázaly, že návštěvníky komunitních serverů je většina dotazovaných žáků základních škol. Je tedy zcela nemožné vytvořit jakýsi univerzální charakterový profil člověka – průměrného návštěvníka komunitních serverů. Ačkoli by pochopitelně bylo možné kvantitativně určit, jakou vlastností (či vlastnostmi) respondenti navštěvující internetové sociální sítě disponují nejčastěji, s pravděpodobností blížící se jistotě by se tato vlastnost vyskytovala i u všech respondentů ve statistickém souboru v podobné frekvenci.

Zvolil jsem tedy odlišný přístup. Níže uvedená tabulka - matice korelací - znázorňuje vzájemnou závislost mezi jednotlivými vlastnostmi, které ke své osobnosti dospívající přiřadili, a odpověďmi na vybrané doplňující otázky a dále jejich odpověďmi na otázky týkající se komunitních serverů:

- První dva sloupce znázorňují vzájemný vztah mezi jednotlivými charakterovými vlastnostmi a odpověďmi na doplňující otázky týkající se postavení ve skupině (vyšší číslo zde představuje lepší postavení ve skupině) a úspěšnosti ve škole (vyšší číslo představuje vyšší úspěšnost ve škole).
- Zbylé tři sloupce znázorňují vztah mezi jednotlivými charakterovými vlastnostmi a odpověďmi na otázky týkající se komunitních serverů – jestli daný žák komunitní servery využívá ke komunikaci s přáteli (uvažoval jsem hodnoty 1=ano, 0=ne), jak dlouhou dobu v prostředí komunitních serverů tráví (vyšší hodnota představuje vyšší strávenou dobu) a jakou důležitost komunitním serverům přisuzuje (vyšší hodnota znamená vyšší přiřazenou důležitost).

Deset nejvyšších hodnot je podkresleno červenou barvou a představují opět nejvyšší naměřené přímé závislosti. Protože nejvyšší zjištěná hodnota (v případě vztahu mezi otevřeností a komunikací s přáteli prostřednictvím komunitních serverů) je 0,189, ze statistického hlediska jsou všechny naměřené závislosti velmi slabé až nevýznamné.

Tabulka 2: Korelace mezi vlastnostmi a odpověďmi respondentů

Vlastností	Post. v kol.	Úspěš. ve škol.	Kom přes KS	Doba na KS	Význam KS
Tvrdohlavost	-0,047	-0,021	-0,019	-0,005	-0,047
Otevřenost	0,103	-0,019	0,189	0,094	0,131
Sebevědomost	-0,016	0,065	0,000	-0,011	-0,003
Spolehlivost	0,097	0,007	0,124	0,035	-0,043
Vstřícnost	0,065	-0,018	-0,059	-0,046	0,013
Přátelskost	-0,135	-0,018	0,074	0,030	-0,014
Pravdomluvnost	-0,015	-0,011	0,011	0,086	0,071
Průbojnost	-0,045	0,008	-0,057	-0,065	-0,031
Soutěživost	0,044	-0,087	-0,027	0,022	0,028
Samostatnost	0,029	0,121	-0,081	0,002	0,005

Jinými slovy – tabulka sice tvrdí, že existuje relativně silné pouto mezi otevřeností jako charakterovou vlastností a sklonem k navštěvování a využívání komunitních serverů, na vyšší hladině spolehlivosti by však toto zjištění bylo velmi těžké prokázat. Křížovou kontrolou výsledků v posledních třech sloupcích se lze ujistit, že kalkulované korelace nejsou zkresleny neupřímností respondentů – většina hodnot (vzato po jednotlivých řádcích) vzájemně koresponduje.

Návštěvníci komunitních serverů se podle zjištěných závislostí nejčastěji rekrutují z osob, které se považují za otevřené, přátelské a pravdomluvné. S ohledem na nemožnost určení směru závislosti je pochopitelně možné uvažovat i platnost opačné implikace, tj. že uživatelé komunitních serverů nabývají inkriminovaných vlastností. Zároveň lze s ohledem na vysoké hodnoty naměřené u osob, které o sobě tvrdí, že jsou pravdomluvné, spekulovat, že ostatní respondenti své odpovědi, týkající se komunitních serverů, záměrně zkreslují – podhodnocují.

Nízké hodnoty u „průbojnosti“ napovídají, že hypotéza o specifčnosti charakterového profilu návštěvníka komunitního serveru sice není statisticky prokazatelná, leč z kvalitativního hlediska nebude až tak daleko od pravdy. Ukazuje se, že komunitní servery přeci jen v mnohém převzaly žezlo po svých předchůdcích – online chatech – a jsou útočištěm pro jedince, kteří se ztotožňují s více společensky pozitivně vnímanými leč méně dominantně laděnými charakterovými vlastnostmi.

Z pochopitelného důvodu ovlivňuje fakt, že daná osoba navštěvuje komunitní server i její pohled na význam komunitních serverů a dobu strávenou ve virtuálním prostředí. Důkaz pro toto tvrzení lze hledat ve vzájemné korelaci odpovědí na tři z dotazníkových otázek – zda daná osoba komunikuje s přáteli prostřednictvím komunitních serverů, jak dlouhou dobu na nich tráví a jaký význam v kontextu Internetu komunitním serverům přisuzují.

Tabulka 3: Korelace mezi jednotlivými odpověďmi respondentů na vybrané otázky

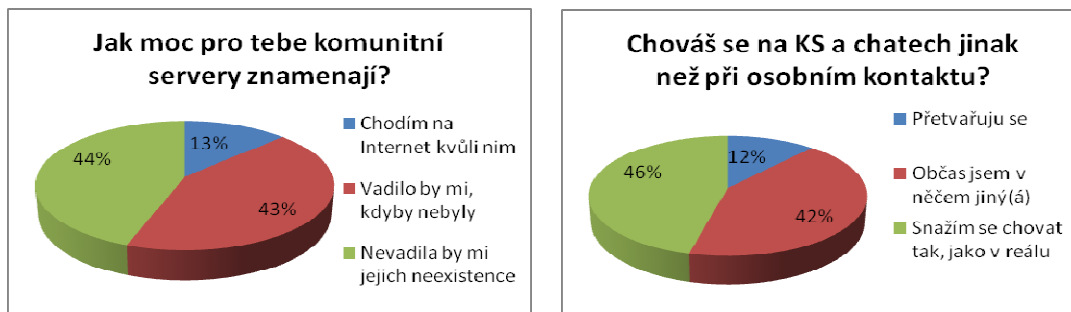
Otázka	komunikace přes KS	doba strávená na KS	význam KS
komunikace přes KS	X	0,614	0,423
doba strávená na KS	0,614	X	0,500
význam KS	0,423	0,500	X

Zjištěné hodnoty nejsou žádným překvapením, bez zajímavosti není ale síla naměřené závislosti. Je z ní patrné, že uživatelé komunitních serverů se velmi rychle stávají propagátory své oblíbené internetové sociální sítě a jen neradi by přijímali její potenciální neexistenci. Potvrzuje také obavy kritiků komunitních serverů, kteří poukazují na nebezpečí vybudování možné závislosti.

Jak dospívající vnímají nebezpečí komunitních serverů a jaký je jejich názor na danou problematiku?

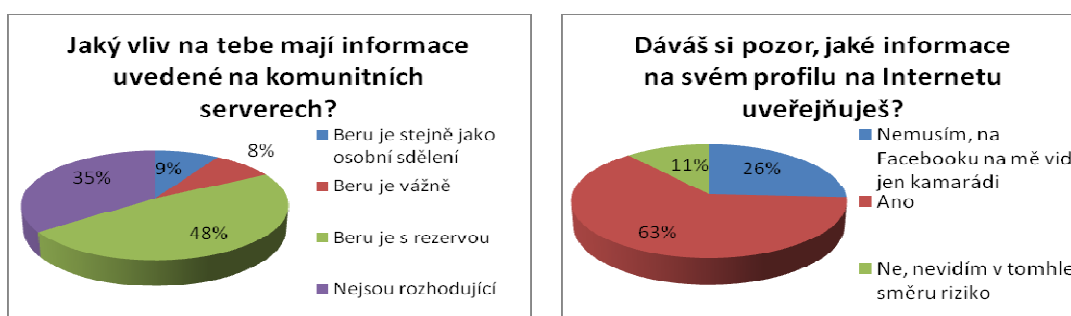
Vraťme se nejprve k tomu, jak důležité jsou komunitní servery v životě dospívajících. Pokud jde o důležitost, jakou dotazovaní v kontextu ostatních Internetových služeb komunitním serverům přisuzují, zhruba 56 procent respondentů připustilo, že by je neexistence komunitních serverů nějakým způsobem negativně zasáhla. 13 procent se jich ztotožnilo s názorem, že Internet navštěvují převážně za účelem vzájemné interakce

v internetových sociálních sítích. Tato čísla jsou značně nižší, než jaká ukazují jiné, internetové průzkumy (některé z nich jsem zmínil v teoretické části této práce).



Na vině může být poměrně striktní vymezení jednotlivých odpovědí (použití otevřených otázek by tento nedostatek vyřešilo, vyvstaly by však další problémy s následnou „nepoměřitelností“ jednotlivých odpovědí).

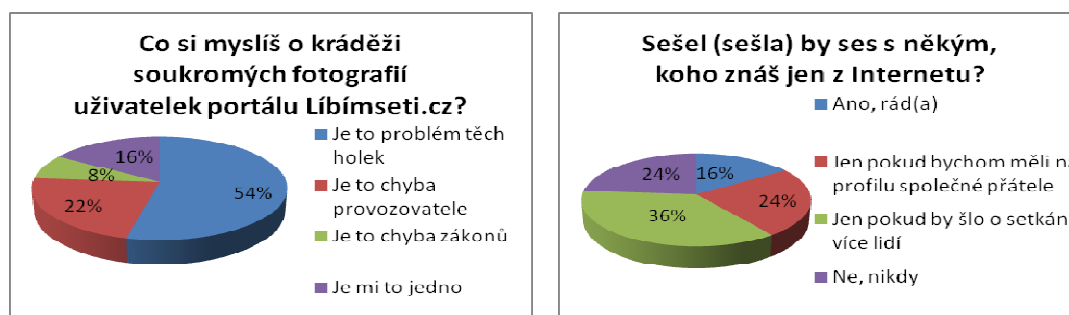
Přibližně polovina respondentů připustila, že se ve virtuálním prostředí do jisté míry přetvařují, stylizují do někoho jiného, jednoduše nejsou sami sebou. 46 procent dotázaných nicméně zastává názor, že se snaží v prostředí komunitních serverů chovat tak, jako ve světě reálném. Dospívající si tedy do jisté míry uvědomují, že jejich chování na Internetu se postupem času stává integrální součástí jejich osobnosti, což umocňují tendence serverů jako je Facebook.com, kde většina uživatelů vystupuje pod svým občanským jménem.



Už i dospívající si uvědomují, že informace uveřejněné v prostředí Internetu mohou být zavádějící nebo dokonce lživé. Otázka týkající se vlivu informací uváděných

na komunitních serverech je sice svým způsobem sugestivní (podvědomě respondenta vybízí k výběru alternativy, která by prokázala jeho erudovanost v daném problému), přesto je do jisté míry uklidňující, že **celých 80 procent dotázaných dle svých slov nebere informace uveřejněné online jako bernou minci**. Ve skutečnosti často stačí, aby si dospívající byli vědomi možné mystifikace, není přímo nutné, aby byli schopni tuto mystifikaci dekomponovat.

Celých 63 procent dospívajících také provádí sebekontrolu informací, které o sobě uveřejňují na svém internetovém profilu. Především v kontextu aféry s uniklými fotografiemi ze serveru Líbímseti.cz je to potěšující. Svým způsobem k tak vysokému číslu pochopitelně tato i další aféry významným způsobem přispěly. Zajímavé přitom je, že sami dospívající mají za to, že únik fotografií ze zdánlivě bezpečného úložiště je problémem samotných uživatelů. Jen pětina dotázaných spatřuje hlavní tíhu viny v provozovateli systému a pouze každý 12. dotázaný by prevenci obdobných afér řešil úpravou legislativy. Dokládá to, že vzdělanost žáků a studentů v oblasti internetové bezpečnosti jde mlhovými kroky kupředu.



Dotazovaní jsou také liberální ve smyslu možné regulace Internetu. Pouze každý 5. se vyslovil pro to, aby byla nastavena lepší legislativní základna pro možné zásahy ve virtuálním prostředí, například odstraňování protizákonných skupin apod. 40 procent dotázaných si myslí, že Internet je v tomto směru regulován dostatečně a dalších 40 procent respondentů je pro to, aby na Internetu fungovala absolutní svoboda slova.

Celých 76 procent dospívajících by se sešlo s někým, koho znají jen z Internetu, většina z nich však pouze v případě, že by šlo o hromadnou akci (zhruba polovina

z těch, kteří by setkání zrealizovali), resp. pokud by s danou osobou měli společné přátele. Jen 16 procent respondentů by neváhalo přijít na schůzku s neznámým člověkem bez dalších podmínek.

Existují oblasti, v nichž komunitní servery dospívající skutečně ovlivňují a jaká je síla a nebezpečnost tohoto vlivu?

Když subjekty v mém průzkumu dostaly přímou otázku, zda sociální sítě změnily jejich chování, většina z nich odpověděla, že nikoliv. Jakmile jsem však začal přidávat další podotázky, řada pravidelných uživatelů komunitních serverů nastínila řadu oblastí své činnosti, v nichž na ně komunitní server mají nezanedbatelný vliv. Následující řádky popisují vlivy a oblasti, v nichž jsou komunitní servery odpovědné za změnu chování dospívajících.

1) Zanedbávání ostatních povinností a zálib

Všichni dotazovaní se shodli v jedné věci – kvůli komunitním serverům zanedbávají jiné aktivity. S ohledem na omezený hodinový fond, který má každá osoba denně k dispozici, je pochopitelné, že má-li v úmyslu komunitní server navštěvovat, musí jiné aktivity ze svého programu vypustit. Oslovení dospívající však mají za to, že komunitní server je okrádá i o čas, který by jinak věnovali škole, sportu či kamarádům.

Zajímavé v této souvislosti je, že řada uživatelů komunitních serverů zastává názor, že doba strávená ve virtuálním světě je ztrátou času. V online rozhovorech jsem se jich vždy nejprve dotázal, zda mají pocit, že způsob komunikace prostřednictvím online nástrojů, se všemi svými benefity (možnost komunikovat de facto neustále / být trvale v kontaktu), je tím nejsilnějším pozitivním faktorem, který má zásluhu na tom, že řada lidí je aktivními uživateli těchto služeb. Většina respondentů opatrně uvedla, že se s danou myšlenkou rámcově ztotožňuje, ovšem vždy s výhradami. Posléze byli sugestivně dotázáni, zda na druhou stranu není čas strávený online využitelný lépe, tj. zda není „psaní zpráv po netu“ ztrátou času. Vyjma jednoho dotázaného se všichni shodli, že čas strávený online je, slovy jednoho z respondentů, „zabítý“.

Proč děti vysedávají u počítače a tráví „zabítý“ čas v prostředí komunitních serverů? Můžeme na tuto otázku dostat odpověď přímo od jednoho z dotázaných: „...jsou tak líní

někam vyrazít, zajít na návštěvu za někým, nebo si někoho vbc pozvat a tak raděj sedí tadyk na netu a vykládaj, jak je to hroznýj to trávit tady ten čas...“ , ,...[proto]že jsou na tom závisli=D“ Pokud by tedy komunitní servery neexistovaly, zlepšily by se jejich známky ve škole, začaly by se věnovat „důležitějším“ aktivitám? „myslím že ne,.. už sme dneska moc rozmazlený tady těma lákadlama - pc, telka, ...”

Že navštěvování komunitních serverů vede k jisté formě závislosti na nich, dokládají i tvrdá data. Komunitní servery se postaraly o rapidní nárůst pravidelných návštěvníků Internetu, tj. těch, kteří na Internetu denně tráví velkou část volného času. Jinými slovy, mění se skladba Internetové populace, nikoli její rozsah. V tomto směru by měli rodiče věnovat komunitním serverům větší pozornost než Internetu samotnému. Respondenti v podstatě potvrdili dosud nevyřčenou hypotézu o „začarovaném kruhu“ internetových sociálních sítí – děti vysedávají u počítače proto, že nemají jak vyplnit volný čas, jelikož možnost alternativních aktivit padla v momentě, kdy se všichni jejich vrstevníci přesunuli na Internet. Zdánlivě monotónní činnost, jakou navštěvování komunitních serverů často je, se do popředí atraktivnosti žebříčku aktivit dospívajících dostává z prostého důvodu – je interaktivní, ale zároveň nevyžaduje žádnou intelektuální aktivitu. Shrnuje to citace jednoho z respondentů: „*Sem línej něco jinýho dělat, tak prostě sedím na netu...*“

2) Zhoršení v kvalitě přímé mezilidské komunikace

Ačkoli je komunikace přes chat, komunitní server nebo ICQ zdánlivě synchronní, dá se spíš považovat za pseudosynchronní v tom smyslu, že její aktéři mají relativně dostatečný čas na to rozmyslet si, jak na akci svého protějšku zareagují. Jakým způsobem tento fakt ovlivňuje kvalitu přímé komunikace? „*Když si s někým povídám online a pak se setkáme, je to divný, celý to vážne...*“, „*Vlastně pokecáme o všem už online a pak si už nemáme co říct...*“

Dospívající spolu komunikují online, mohou si psát de facto neustále a tok myšlenek, který tak proudí, je bohatý natolik, že pak už nepocítují potřebu sdělovat si cokoli dalšího přímou cestou. „*Už jsme si vlastně všechno řekli, tak proč si to půjdu s někým ven opakovat...*“

Už přechodem k virtuální komunikaci dochází k významné degradaci kvality vzájemné komunikace, především deformaci jazyka a zužování slovní zásoby.

Komunikující používají omezený objem slov, protože je internetová komunikace nutí rozvíjet myšlenky zkracovat do rychlých sdělení. Existují také názory, že psaná forma komunikace přispívá u internetových uživatelů k zlepšení znalosti gramatiky a pravidel pravopisu. Ty se však, dle mého názoru, jeví jako liché. Sami respondenti mají spíše za to, že vlivem komunitních serverů je význam spisovné češtiny upozaděn a že s ohledem na rozsah výskytu chyb je spíše tendencí dospívajících daný problém relativizovat, tj. že v psaní s hrubkami nespátřují významný problém.

Na kvalitu přímé komunikace má vliv především první jmenovaný problém, zúžení slovní zásoby a autocenzura myšlenek. Častí uživatelé komunitních serverů, kteří většinu času tráví ve virtuálním prostředí, mají problém navázat kvalitní rozhovor napřímo. O degradaci schopnosti vést smysluplný rozhovor se zmínilo hned několik respondentů, jako důvod přitom uváděli nejen vyčerpání možných témat hovoru, ale i nejistotu či malou míru sebedůvěry. Nebezpečí v tomto směru lze spatřovat především v rozevírání nůžek mezi osobami sebevědomými, které s přímým hovorem nemají problém ani mají-li menší možnosti jej praktikovat, a dospívajícími nesebevědomými. Ti ve snaze vyrovnat se ostatním unikají do virtuálního světa, kde je komunikace snazší, a tak ještě více prohlubují svou omezenou schopnost vést kvalitní rozhovor v reálu.

3) Sdílení soukromí a povědomí o soukromí ostatních

Otevřenost komunitních serverů je dvousečnou zbraní. Respondenti vyzdvihovali přednosti velké míry otevřenosti svých oblíbených sociálních sítí: „*Je super, že se hned dozvím, kdo s kým chodí, co dělá...*“, ale i její negativa: „*Je to děsný, jak se ti všichni hrabou v soukromí, pomlouvaj a tak.*“ Prakticky všichni se shodli na tom, že sice záleží na přístupu jednotlivců a jejich zodpovědnosti při nakládání s ryze osobními daty („*Lidi si stěžujou ve statusech a pak se diví, že o jejich rozchodu ví celej Facebook.*“), ale že obecně v tomto směru komunitní servery významně ovlivňují vnímání soukromí, doslova posouvají hranici soukromí o řád dál.

4) Napodobování ostatních

Dospívající se odjakživa segmentují do skupin podle svého společenského postavení. Každá třída či parta má svého lídra či skupinu s nejvyšším sociálním statutem, ke které ostatní členové dané sociální skupiny vzhlížejí a jejíž vzor následují. Tento fenomén

nyní komunitní servery povyšují na novou úroveň. Nemění se jeho obsah, ale spíše rychlost a dokonalost, s jakou k němu dochází. V době před příchodem komunitních serverů byly tyto společenské idoly zdrojem inspirace především v oblasti módy, konkrétních činností (typicky záškoláctví, kouření apod.) a konečně vzorců chování (užívání specifických slovních spojení, typických gest apod.) Členové dané sociální skupiny svého lídra následovali, ne ve všech aspektech jejich chování je však kopírování postojů lídra snadno realizovatelné.

Komunitní servery tuto překážku před dospívající nekladou. Kopírovat kohokoli je z technického hlediska otázkou několika kliknutí. Jaký je efekt této tendence? *„Jsou lidi, který tam mají třeba 500 přátel a jiný, který chce mít ještě víc...“* **Komunitní servery nastavují nové společenské standardy. Zdá se to absurdní, ale počet virtuálních „přátel“ je jedním z atributů, kterým dospívající nově určují společenský status dané osoby.** Prostředí komunitních serverů je tak dynamické, že každý den vznikají a zanikají další a další takové atributy. Analogií mohou být módní vlny v oblečení, technologických novinkách či různých formách komunikace, jen v případě komunitních serverů jsou tyto módní vlny daleko rychlejší. V jednom momentě je „in“ přidávat se do fanouškovských skupin o nejrůznějších názvech nekorespondujících vůbec s původním smyslem fanouškovských skupin, záhy nato je „in“ rozesílat vánoční přání prostřednictvím facebookových fotografií. Pro dospívající je snadnější se na módní vlně udržet, ačkoli je mnohem rychlejší než v jiných aspektech chování mladých lidí, komunitní servery ale na druhou stranu v tomto směru podporují značnou konformnost v názorech i chování – nedávají prostor k větší pluralitě. Jsou bipolární – každý uživatel jde buďto s vlnou nebo proti ní, nemůže si ale vybrat z různých směrů.

5) Žárlivost a emoční „nestabilita“

Dalo by se předpokládat, že dlouhodobí uživatelé komunitních serverů postaví vzájemnou komunikaci online a v reálu na stejnou úroveň. Není tomu tak. Většina z nich si kvalitativní rozdíl mezi oběma typy mezilidské interakce velmi dobře uvědomuje. Jedna z respondentek uvádí *„když mi bude smutno, tak přece nebudu obímat pc třeba... ta bedna s internetem mi nenahradí přátele, neukáže usměv a pláč, nepohládí.“*

Jinak je tomu v případě vnímání textu příspěvků jednotlivých uživatelů. Zdánlivě banální sdělení dokážou v případě dospívajících vyvolat emočně neadekvátní reakci. Uživatelé komunitních serverů tento vliv komunitních serverů neradi přiznávají, a pokud tak činí, hned dodávají, že svou slabost zdárně kamuflují. „*Když s někým chodím a on se třeba nějakou dobu neozývá a přitom je online, štvě mě to no, ale neřeknu nic...*“

Viníkem přehnaných emočních reakcí je v tomto případě psaná komunikace. Neumožňuje přenos jiných než verbálních prvků, odkrajuje tak od jakéhokoli sdělení jeho zásadní část nutnou k zpětné syntéze a dokreslení toho, jaké okolnosti vlastně ono sdělení obklopují. Záleží tak na osobě příjemce, jak si daný text vyloží, či jakou důležitost a roli mu přisoudí. Nejsilnější je zkreslení pochopitelně u osob více emočně zaměřených, v určité míře se však týká všech uživatelů komunitních serverů. Dospívající totiž také málokdy uvažují o tom, jak jejich sdělení bude vnímat protistrana. Jinými slovy, nepřijde jim závadné sdělení, o jehož závadnosti by naopak byli přesvědčeni, pokud by stáli na straně příjemce.

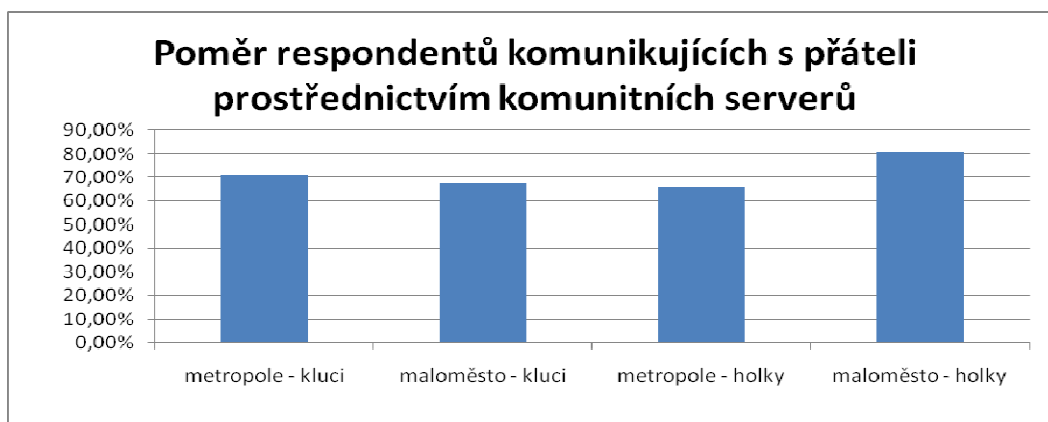
Naplno se tato diskrepance ve vnímání projevu v přehnané žárlivosti. Nemám přitom na mysli jen romantické vztahy, ale také kamarádské vazby. Dospívající přehnaně reagují už jen na komentáře svých kamarádů či partnerů, ačkoli jejich význam je zcela zřejmě zanedbatelný. Aktivně také hledají skryté významy v banálních sděleních a tak svou žárlivost ještě dále akcentují.

Doplňěk: Rozdíly mezi dospívajícími z metropole a maloměsta

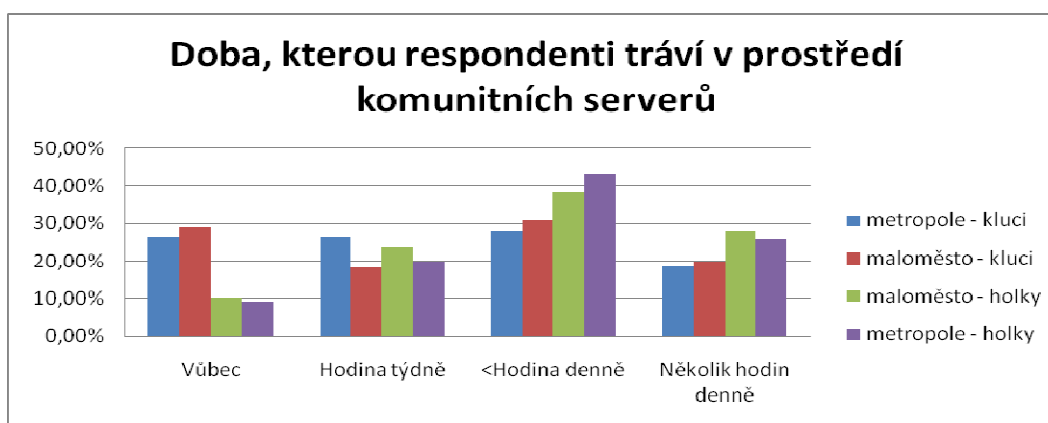
Průzkum proběhl jak mezi studenty a žáky z Brna, tak mezi dospívajícími z Lipůvky a Mikulova. Rozdělil jsem proto základní soubor na dvě skupiny a testoval, zda lze prokázat, že některá z nich má tendenci navštěvovat komunitní servery častěji. Abych vyloučil možnost přijetí nesprávné hypotézy, vyloučil jsem možnost vlivu rozdílného pohlaví – obě skupiny respondentů jsem dále rozdělil podle pohlaví do dvou podskupin. Tím vznikly čtyři množiny dotazovaných, každá o minimálně 60 členech, což je dostatečně velký počet k tomu, aby dosažené závěry byly statisticky průkazné.

Testy, které se týkají otázky, zda dotazovaní komunikují se svými přáteli prostřednictvím komunitních serverů, neprokázaly, že by mezi dospívajícími z Brna a respondenty z maloměsta byl statisticky významný rozdíl. Od průměrných 70 procent

se vychýlila pouze skupina dívek z maloměsta a to o deset procent, jak naznačuje následující graf.



Zajímavější výsledky ukázala analýza odpovědí na otázku „*Jak dlouhou dobu trávíš na některém z komunitních serverů?*“ Neprokázala sice statisticky významný rozdíl mezi zástupci stejného pohlaví z metropole a maloměsta, naznačila ale naopak výraznou diferenci mezi zástupci různých pohlaví. **Dotazované dívky tráví v prostředí komunitních serverů mnohem delší dobu než chlapci, více než hodinu denně tak činí o 20 procent více dívek než chlapců.**



3.4 Konfrontace teoretických závěrů s výsledky průzkumu

Mezi stěžejní oblasti zájmu patří :

- Charakterové vlastnosti, jejichž nositelé jsou častějšími návštěvníky komunitních serverů.
- Rozdíly mezi pohlavími v přístupu ke komunitním serverům.
- Rozdíly mezi pohlavími v přístupu ke komunitním serverům.
- Povědomí o nebezpečích ve virtuálním prostředí.
- Regulace obsahu (legislativně / na úrovni provozovatelů).
- Regulace přístupu (rodiče / vzdělávacími institucemi).

Vlastní konfrontace zmíněných zájmů, teoretických východisek a závěrů průzkumu jsou znázorněny v následující tabulce.

Oblast zájmu	Teoretické východisko	Závěry průzkumu
Charakterové vlastnosti, jejichž nositelé jsou častějšími návštěvníky komunitních serverů	Příležitost realizovat se pro méně sebevědomé osoby. Kreativní prostředí s možností vlastní profilace. Neexistují specifické vlastnosti, jejichž nositelé by byli častějšími návštěvníky, komunitní servery ale směřují k větší „rovnosti“ mezi uživateli (každý má stejný prostor k vyjádření).	Osoby méně dominantní, spíše otevřené a přátelské, jsou častějšími návštěvníky komunitních serverů. Prostředí KS je pro ně atraktivnější a z důvodu své menší průbojnosti se v nich cítí lépe než při osobním kontaktu. Vliv KS na ně je intenzivnější.
Rozdíly mezi pohlavími v přístupu ke KS	Dívky jsou častěji návštěvníky komunitních serverů (např. 52% návštěvníků české mutace Facebooku je ženského pohlaví).	Dívky v prostředí komunitních serverů tráví delší dobu než chlapci. O pětinu více dívek tam tráví déle než hodinu denně.

<p>Rozdíly mezi pohlavími v přístupu ke komunitním serverům</p>	<p>Problém je v odklonu od přímé komunikace ke komunikaci Internetové. Komunitní servery obecně nepředstavují významné riziko, protože jsou logickým vyústěním dlouhodobého trendu transformace oblíbených aktivit dospívajících.</p>	<p>Byla prokázána závislost mezi navštěvováním KS a zanedbáváním ostatních povinností. Nelze nicméně dovést, že absence KS by nevedla k substituci této aktivity například sledováním TV apod., které by opět vedly k zanedbávání ostatních povinností. Nadměrný čas strávený bezcílným „potulováním“ v KS je problémem, který by bylo vhodné řešit.</p>
<p>Povědomí o nebezpečích ve virtuálním prostředí</p>	<p>Chybí povědomí dospívajících, ale i celé Internetové populace, o různých nebezpečích. Bezpečnost je třeba řešit na všech úrovních (od EU až po jednotlivé provozovatele).</p>	<p>Povědomí dospívajících o rizicích setkání s neznámým člověkem je dobré, chybí povědomí o méně zjevných nebezpečích (souvisejících například s krádežemi identity).</p>
<p>Regulace obsahu (legislativně / na úrovni provozovatelů)</p>	<p>Existují zatím nerealizované (a značně kontroverzní) tendence k regulaci internetových sociálních sítí na úrovni EU. Spíše než změnu legislativního rámce je třeba zajistit efektivní komunikaci mezi národními institucemi a nadnárodními provozovateli populárních komunitních serverů, aby jejich obsah byl v souladu s platnou legislativou.</p>	<p>Dotázaní vidí odpovědnost za chování na Internetu spíše sami v sobě. Pokud mají k dispozici dostatek relevantních informací o potenciálních nebezpečích, nadměrné regulace není třeba.</p>

Regulace přístupu (rodiče / vzdělávacími institucemi)	Preventivní opatření by se měla zabývat především zabránění pokusů o krádež identit. Zapojení KS v rámci vzdělávacího procesu zatím není na pořadu dne.	Převážná většina rodičů nereguluje přístup svých potomků k vybraným internetovým službám, jen malá část rodičů omezuje dobu strávenou na Internetu. Některé školy začínají děti učit pracovat s komunitními servery a upozorňovat na potenciální bezpečnostní rizika.
--	---	--

3.5 Doporučení rodičům a institucím

Mezi hlavní doporučení jsem zařadil:

- Seznámit se se sociálními sítěmi, které dospívající navštěvuje.
- Zjistit, s jakými osobami dítě přes Internet komunikuje, vybídnout je k zamyšlení nad tím, jaké osoby se na Internetu mohou vyskytovat.
- Poučit dítě, jaké vzorce chování lze na Internetu ze strany ostatních považovat za rizikové.
- Důrazně dítěti vysvětlit veškerá nebezpečí spojená se schůzkou s neznámým člověkem z Internetu.
- Hovořit společně o objektivních rizicích Internetu a komunitních serverů, sdílení osobních dat a ochraně soukromí.
- Informovat studenty o existenci komunitních serverů a obecně jim pomoci orientovat se v prostředí Internetu.
- Varovat žáky před přílišným sdílením osobních a citlivých údajů ve veřejných i soukromých profilech na komunitních serverech.

- Informovat žáky o možných následcích sdílení některých videí či fotografií online.
- Varovat žáky před možným zapletením se s extremismem a potenciálně trestně postižitelným chováním.
- Vyvrátit nejčastější mýty o komunitních serverech, např. uvést na pravou míru falešný dojem anonymity.

Komunitní servery a obecně virtuální komunity zdánlivě nepředstavují tak zásadní riziko jako jiné fenomény dnešní doby, například počítačové hry. Slovo zdánlivě je v jejich případě ovšem na místě. Mají tu výhodu, že explicitně na ně média ani veřejnost neukazují – nikdo například netvrdí, že Facebook byl zásadním impulzem, jež 15ti-letého násilníka dohnal k několikanásobné vraždě jeho spolužáků.

Komunitní servery ale plní roli zprostředkovatele a v tom mohou být daleko nebezpečnější než počítačové hry, videohry či násilné filmy. Jak jsme si ukázali dříve, v jejich prostředí dochází ke změně chování jejich členů často nečekaným a neodhadnutelným způsobem, která může být navíc umocněna faktem, že komunitní servery se permanentně technicky vyvíjí a je tak de facto nemožné všechny možné výstupy chování jejich návštěvníků včas zachytit. Proto je nutné, aby škola a rodiče alespoň na základní úrovni s dětmi o rizicích a nástrahách komunitních serverů komunikovali.

Následující doporučení dávají několik námětů o tom, jakým směrem by se taková komunikace měla ubírat, případně čeho se vyvarovat. Snaží se také shrnout, jak konkrétně jsou v jednotlivých bodech komunitní servery nebezpečné a uvést specifické případy jednání, před kterými varují.

Doporučení rodičům

Kontrola rodičů

Měli by dospělí kontrolovat, cenzurovat či jinak ovlivňovat způsob, jak dospívající ke komunitním serverům přistupují a jak je používají? Například Karthik Tantri

ve svém článku *Warn Teens of the Dangers on Social Networking Websites*⁵⁹ uvádí, že „*Internet se změnil k lepšímu, ale také usnadnil lidem připojovat se a předstírat, že jsou někým, kým ve skutečnosti nejsou*“. Nespátřuje sice zásadní bezpečnostní riziko v komunitních serverech samotných, ale rozhodně nepodceňuje zásadní úlohu prevence.

Mnoho sociologů a psychologů apeluje na rodiče, aby věnovali pozornost aktivitám svých dětí. Pro rodiče je však často složité udržet s dětmi, přinejmenším po technologické stránce, krok. Monitorování aktivit, kterými se zabývají online, je – vynecháme-li možnosti rodičovských klíčů a podobných aplikací a nástrojů – citelně limitováno úrovní jejich počítačové vzdělanosti. Na druhou stranu, udržuje-li rodič s dítětem kladný vztah a dokáže-li s ním o nebezpečích virtuálního světa rozumně komunikovat, není ani důvod, aby všechny jeho aktivity detailně sledoval. Děti se v tomto směru – pochopitelně na úrovni relevantní svému věk - dokážou chovat zodpovědně, je třeba však v diskuzi s nimi některá témata otevřít.

Kroky, které by rodiče neměli vynechat, jde-li o zajištění bezpečnosti jejich dětí při pohybu v prostředí komunitních serverů (a potažmo celého Internetu), zahrnují především následující:

1) Seznámit se se sociálními sítěmi, které dospívající navštěvuje

Prioritou pro všechny rodiče, jejichž ratolesti našly zalíbení v komunitních serverech (a je reálné očekávat, že v relativně blízké budoucnosti budou děti nepostižené tímto fenoménem spíše raritou), by mělo být seznámení se s problematikou sociálních sítí. Je snadno očekávatelné, že děti v tendenci svých rodičů interferovat s jejich zálibou nenaleznou v první chvíli pochopení, proto seznámení s podstatou komunitních serverů, jejich fungováním a dalšími aspekty by mělo předcházet jakékoli konfrontaci s dítětem.

2) Zjistit, s jakými osobami dítě přes Internet komunikuje, vybídnout je k zamyšlení nad tím, jaké osoby se na Internetu mohou vyskytovat

Další krok není snadný pro ty, kteří se v problematice Internetu a potažmo komunitních sítí příliš neorientují. I proto by mu mělo seznámení s internetovými sociálními sítěmi, jak jsem zmínil výše, předcházet. Zjistit, jaký okruh přátel si dítě na Internetu

⁵⁹ Tantri, K., *Warn Teens of the Dangers on Social Networking Websites*. Získáno 2. 12 2009, z Scribd.com: <http://www.scribd.com/doc/12965538/Warn-Teens-of-the-Dangers-on-Social-Networking-Websites>, 2009

vybudovalo, nicméně i tak není nikterak snadnou záležitostí. U některých dětí funguje přímé dotázání se, což ale jiné (především ty, které se považují v práci s komunitními servery za suverény a cítí potřebu být s rodičem v neustálé opozici) může popudit či v nich vyvolat automatickou defenzivní reakci.

Pro rodiče lákavým způsobem, jak ověřit jakými přáteli se jejich dítě na Internetu pyšní, je přidat se mezi ně, tj. navázat s dítětem virtuální „přátelství“ v komunitním serveru. Proti tomuto postupu je nutné varovat. Jednak pro rodiče bude velmi složité vyvarovat se komentování některých aktivit jejich ratolesti (a pokud tak učiní, tak si dítě proti sobě popudí), jednak mezigenerační přátelství se v komunitních sítích (především mezi mladými) zatím „nenosí“ a tak může vyvolat až odpor vrstevníků vůči danému dítěti, posměšky a podobně. Dá se říci, že pokud je dítě ochotné akceptovat vůli rodiče k takovému kroku, jde o dítě, které rodiči okruh přátel odtajní tak jako tak.

Pokud dítě vykazuje nevlí k komunikovat v tomto směru napřímo, vyplatí se je dotazovat oklikou. Například zavést diskuzi na téma komunitních serverů se zkušeností s nimi („Mají všichni tvoji kamarádi Facebook?“, „Co si o tom myslíš?“). Opět existuje riziko, že dítě zareaguje defenzivně a pokud s ním rodič nikdy tímto způsobem nekomunikoval, pravděpodobnost takového rizika se zvyšuje. Nicméně i přesto, jak strojeně na první pohled vypadá, je tato strategie jednou z mála účinných a daleko v úspěšnosti přebíjí jiné preventivně-represivní postupy.

3) Poučit dítě, jaké vzorce chování lze na Internetu ze strany ostatních považovat za rizikové

Tento krok se týká především dětí mladšího věku, přestože dokonce i osoby starší 15 let často nemají představu o tom, jaké chování lze na Internetu považovat za rizikové (nebezpečné). Dítě by si při inializaci jakéhokoli kontaktu s osobou, jí dosud neznámou, mělo všímat především:

- ***Jaké lidi má tato osoba v přátelích.***

Podezřelé jsou osoby, které mají malý okruh přátel, jejichž profily jsou navíc nekompletní (ukazuje to na fakt, že daná osoba si zřídila více profilů a ty si nyní vzájemně dodávají na věrohodnosti).

- ***Nesrovnalosti v profilu.***

Podezřelý je nesoulad uvedeného věku s podobiznou dané osoby, pokud vyobrazení uživatele chybí úplně, je podezřelým způsobem zkreslené (není dobře patrné, kdo na fotografii vystupuje, je znatelný zásah grafického software apod.)

- ***Tendence okamžitě vést hovor k domluvení schůzky.***

Jakákoli snaha o domluvení schůzky na podezřelém místě (u někoho doma, v místě výskytu malého počtu osob) je dalším znakem rizikového chování.

Na Internetu se pochopitelně pohybují i osoby, u nichž je výše popsané chování legitimní. Jde například o headhuntery modelingových agentur. Takoví lidé, je-li jejich přístup profesionální, ale nikdy nebudou sjednávat schůzku u sebe doma či na jiných obdobných místech. Řadu podvodníků ale přehnaná důvěra laické veřejnosti doslova vybízí k tomu, aby se za takové osoby vydávala.

4) Důrazně dítěti vysvětlit veškerá nebezpečí spojená se schůzkou s neznámým člověkem z Internetu

Nebezpečné nejsou jen osoby, které si s dítětem sjednávají schůzku už primárně a výhradně za účelem sexuálního obtěžování či jiného protiprávního chování (týká se např. sexuálních deviantů), ale i osoby s dalšími rizikovými úmysly, které nemusejí být na první pohled úplně patrné. Komunitní server je často prostředkem lákání nových členů pyramidových her (riziko je v tomto případě pochopitelně zásadní u mladých lidí ve věku nad 18 let), podvodníci často zneužívají naivitu a nedostatku životních zkušeností dospívajících a mladých lidí i v jiných ohledech. Například vystupují jako zástupci či majitelé modelingových agentur (jak jsem uvedl v předchozím bodu) a vylákávají z dívek jejich podobizny či je přímo vyzývají na schůzku či se představují přímo jako profesionální fotografové a nabízejí své služby výměnou za osobní setkání či jiný mimopracovní kontakt. Existují případy, kdy taková osoba vyláká dívky k nafocení erotických fotografií výměnou za finanční odměnu, a následně je vydírá pod pohrůzkou zveřejnění získaných fotografií.

5) Hovořit společně o objektivních rizicích Internetu a komunitních serverů, sdílení osobních dat a ochraně soukromí

Nedovolit dětem, aby sdílely potenciálně zneužitelná data – především čísla platebních karet, informace finančního charakteru, hesla k různým internetovým účtům (typicky PayPal, prostřednictvím kterého je možné „vysát“ prostředky z platební karty). Poučit děti o tom, že komunikace prostřednictvím komunitních serverů není žádným způsobem šifrovaná a je snadné ji zachytit.

Čeho se při komunikaci s dětmi především vyvarovat?

- Neomezovat přístup dětí k Internetu tzv. tvrdou metodou, tj. např. nastavením určitých vyjmenovaných stránek jako zakázaných. Jednak je možné většinu těchto nastavení obejít (a s pomocí kamaráda zdatného v oblasti IT to není nijak složité), jednak tím děti budou nanejvýš popuzeny a rozhodně nebudou mít pocit, že jim jejich rodiče v tomto směru důvěřují.
- Nesnažit se vystopovat co přesně dítě v prostředí komunitních serverů dělá, ať už obvyklým „nahlížením přes rameno“, tak jinými, sofistikovanějšími metodami (např. prohlížením historie zobrazených stránek či využitím aplikací pro monitorování chování na Internetu). Takový zájem by měl přijít až jako krajní řešení v případě, že je jasné, že dítě je zapojeno v nějaké nežádoucí aktivitě. Preventivní zásah rodiče by se měl omezit pouze na body, které jsem doporučil v předchozí podkapitole.

Změna v přístupu školy a vyučujících ke komunitním serverům

Naznačená možnost kooperace dospívajících prostřednictvím komunitních sítí (která nicméně už od dob existence ICQ a chatů není nijak novým fenoménem) vyžaduje i změnu v přístupu pedagogů. Mnozí z nich si to dostatečně neuvědomují, ale nejsou to žáci a studenti, jejichž přístup by se měl konstantně přizpůsobovat vyučujícím a jejich potřebám, jsou to oni sami, kdo se musí přizpůsobit novým tendencím a naopak je maximálně využít ve svůj prospěch.

Doporučení institucím

Jaké kroky stran komunitních serverů by rozhodně v přístupu školy a vyučujících neměly chybět:

1) Informovat studenty o existenci komunitních serverů a obecně jim pomoci orientovat se v prostředí Internetu.

Školy často nedostatečně informují o Internetu a virtuálním prostředí své žáky. Je tomu tak proto, že osobou, která má tyto kroky na starosti, je obvykle vyučující výpočetní techniky, kteří si nezdědka neuvědomují, že ne všichni rodiče jsou v oblasti práce s informacemi a Internetem dostatečně erudovaní. Zároveň automaticky předpokládají, že děti jsou již s Internetem rámcově obeznámeny.

Pokud jde o existenci komunitních serverů, děti by měly být informovány o tom, v čem může být jejich využití přínosné – tj. možnost zůstat v kontaktu s přáteli i v pozdějších letech, navázání kontaktů důležitých pro budoucí kariéru, vzájemné sdílení idejí a rozvoj kritického myšlení. Komunikace a navazování sociálních linek prostřednictvím komunitních serverů je důležitou součástí moderního světa a směrem, který se v budoucnu bude rychle rozvíjet, proto je nezbytné, aby o nich děti měly alespoň minimální znalost.

2) Varovat žáky před přílišným sdílením osobních a citlivých údajů ve veřejných i soukromých profilech na komunitních serverech.

Děti nejsou schopny relevantně posoudit, jaký objem osobních údajů je vhodné na Internetu sdílet a jaký už přesahuje odpovídající mez. S ohledem na jejich schopnosti a vědomosti k nim ale není možné přistupovat jako k dospělé veřejnosti, kterou lze informovat například sérií článků v novinách či krátkým rozhovorem. Nejvhodnějším způsobem oslovení žáků je vybrat několik příkladů, s nimiž se mohou ztotožnit, či které jim pomohou pochopit samu podstatu prezentovaných problémů.

Mladší děti (9+) je vhodné informovat o tom, že ne každý na Internetu je tím, za koho se vydává, uvést také několik příkladů o tom, jak nebezpečné může být domlouvání schůzek s člověkem, s nímž se seznámil online – jednoduše načrtnout téma, o němž by v ideálním případě měly děti diskutovat se svými rodiči. Starší děti (12+) lze informovat i o závažných tématech týkajících se ochrany osobních údajů – tj. například, že data,

kteřá na komunitním serveru o sobě uveřejňují, jsou v budoucnu zneužitelná (opět je vhodné uvést několik příkladů, například vybrat některé kauzy spojené s Facebookem).

3) Informovat žáky o možných následcích sdílení některých videí či fotografií online.

Především varovat před sdílením fotografií stejného typu, jaké unikly ze serveru Líbímseti.cz (zmínil jsem v aférách týkajících se komunitních serverů). Dále se zmínit o nevhodnosti sdílení videí natočených v prostorách školy a následcích možného sdílení videí vyobrazujících například projevy šikany, videí s erotickým a jinak závadným podtextem (opět samozřejmě s přihlédnutím k věku informovaných žáků).

Jako příklady protiprávního jednání, jehož následky akcentovalo nevhodné sdílení na Internetu lze v této souvislosti uvést například případ upálení kočky v kleci⁶⁰ (i když v tomto případě není zřejmé, že šlo o mladé lidi a také nebyl odhalen hlavní důvod šíření tohoto konání) či další, český případ natočeného týrání zvířete partou dospívajících. Velmi známou se díky bulváru stala také studentka z Litvínova, jejíž video také dlouhou dobu kolovalo českým Internetem, či rozbroje mezi partou žáků dvou základních škol, které jeden z žáků oněch škol hbitě nahrál na komunitní web Youtube⁶¹.

4) Varovat žáky před možným zapletením se s extremismem a potenciálně trestně postižitelným chováním.

Upozornit žáky, že i připojení se ke skupině nacházející se na hraně legálnosti, je zahráváním si s možností vystavení se důsledkům trestní odpovědnosti v budoucnu. Jen jednoduché přidání se do takové skupiny uživatelů představuje ztotožnění se s rasově nesnášenlivými idejemi a žáci by si měli být vědomi, že kromě trestně-právních důsledků může takový krok způsobit i problém v jejich budoucí pracovní kariéře, konflikty se známými atd.

⁶⁰ Novinky.cz., *Muži upálili v kleci kočku, video šířili na internetu*. Získáno 1. 12 2009, z Novinky.cz: <http://www.novinky.cz/krimi/177834-muzi-upalili-v-kleci-kocku-video-sirili-na-internetu.html>, 2009

⁶¹ Blog Berlin Underground., *Bitka mezi žáky dvou škol v Ústí nad Labem*. Získáno 1. 12 2009, z Blog: <http://sewczech.blog.cz/0703/bitka-mezi-dvema-skolama-v-usti-nad-labem-zs-elisky-krasnohorske-a-zs-snp>, 2007

Totéž platí pro další extremistické tendence, jimž je díky existenci komunitních serverů značně ulehčena existence, oslovování nových členů a utužování členské základny. I v tomto případě se děti často z „klukoviny“ k takovým hnutím přidávají, aniž by jim byly jasné možné konsekvence. A i v tomto případě je vhodné, aby byly svým učitelem (potažmo školou) o nebezpečnosti takového jednání patřičně informovány, především ve smyslu možných trestněprávních následků.

5) Vyvrátit nejčastější mýty o komunitních serverech, např. uvést na pravou míru falešný dojem anonymity.

Informovat žáky o tom, že i na Internetu vystupují sami za sebe a nejsou neidentifikovatelným anonymním individuem, jehož aktivity nelze monitorovat, popř. dopátrat se jeho původu a polohy. Vyvrátit zdánlivý pocit bezpečí v prostředí komunitních serverů (týká se opět afér s ukradením dat, resp. přístupu aplikací k osobním datům de facto libovolného uživatele Facebooku), tj. především donutit žáky, aby na základní úrovni dokázali rozlišit, jaké informace je nutné o sobě na Internetu sdílet, aby měli povědomí o tom, že komunitní server není jen zábavní platformou, ale může být zneužit k nekalým účelům.

Závěr

Ať chceme nebo ne, ať jejich vliv vnímáme jako pozitivní či veskrze negativní, komunitní servery se během posledních dvou let staly neoddelitelnou součástí našich životů a především životů mladší části populace. Jejich šíření, ani vlně popularity, kterou vyvolaly, nelze zabránit, není možné a ani žádoucí proti nim bojovat. Mé úvahy v první části této práce podpořené názory odborníků jasně ukázaly, že represe uplatněná proti uživatelům či provozovatelům komunitních serverů na jakékoli úrovni (legislativně, na úrovni vzdělávacího systému či rodinné výchovy) může fungovat jen po omezenou dobu a v limitovaném rozsahu a náklady, které s sebou nese, neodpovídají efektu, kterého tím lze dočasně docílit.

Komunitní servery mají na dospívající silný vliv v mnoha oblastech jejich každodenní činnosti. Ačkoli řada expertů spekuluje, jak tento vliv posuzovat, jak jej případně využít či jak se s ním vypořádat, v případě otázky jeho existence se všichni shodují.

Průzkum, který je stěžejním nástrojem praktické části této práce, prokázal, že existují vlastnosti, které častěji nabývají návštěvníci komunitních serverů, že lze tedy vysledovat závislost mezi frekvencí využívání těchto serverů a vybranými charakterovými vlastnostmi. Otevření, přátelství a pravdomluvnost lidé jsou častějšími návštěvníky internetových sociálních sítí než osoby dominantní, průbojné a sebevědomé, jejichž vnitřní nutkání být neustále v kontaktu se svými vrstevníky je zjevně slabší, stejně jako jejich potřeba po neustálé confirmaci či utužování přátelství. Zjištěná závislost je však s ohledem na šíři a variabilitu skupiny osob navštěvujících komunitní servery ze statistického hlediska velmi slabá. Z tohoto důvodu také není nutné na tato zjištění na úrovni vzdělávacích institucí či rodinné výchovy reagovat.

Komunitní servery ovlivňují chování svých uživatelů v reálném životě a v této otázce je jejich vliv statisticky i fakticky významný. Způsobují, že dospívající zanedbávají nejen své povinnosti (školní, rodinné), ale i další činnosti. Tráví velkou část dne v prostředí povrchních přátelství a krátkých textových sdělení postrádajících jakoukoli emoční hloubku, což má vliv na jejich vnímání přátelství a obecně mezilidské komunikace. V prostředí komunitních serverů se tak velmi dobře daří extremistickým či rasisticky laděným skupinám a jsou snadným terčem pro mnoho podvodníků. V negativním slova

smyslu ovlivňují také partnerské vztahy dospívajících, jsou častou příčinou nesouladů a sporů mladých dvojic, přizívají žárlivost a emoční nestabilitu.

Úhel pohledu, jakým komunitní servery sledují média, je ale daleko vzdálený realitě. Média už ze své podstaty informují o negativních událostech, snaží se vyvolat skandály, šokovat a v každém fenoménu akcentovat jen společensky nejvíc nepřijatelné atributy. Naproti tomu komunitní servery, jak jsem ukázal v teoretické části této práce, prokazatelně disponují řadou pozitiv – mezi posledními např. jedinou funkční komunikaci díky sociální síti, která byla zachována po destruktivním zemětřesení na Haiti v lednu tohoto roku, odkud prakticky nepřicházely, díky politickým a společenským poměrům v zemi, zprávy jinak, než prostřednictvím sociální sítě Facebook – až na spekulativní bázi dokonce i biologického charakteru (stať o pozitivních biologických implikacích navštěvování komunitních serverů).

Resumé

Diplomová práce pojednává o vlivu komunitních serverů na dospívající jedince a zkoumá tento vliv několika úhly pohledu. V první části se zaměřuje především na popis podstaty komunitních serverů, analýzu strmého nárůstu popularity tohoto fenoménu a jeho pravděpodobný vývoj v budoucnu.

Druhou částí práce je analýza vlivu internetových sociálních sítí na dospívající populaci. Jejím úkolem je na základě konfrontace s odbornými zdroji podat ucelený obrázek o tom, zda a jak komunitní servery ovlivňují po psychologicko-sociologické stránce dospívající a posoudit úroveň nebezpečí, které tento vliv představuje.

Nejprve rozebírá důvody, proč jsou komunitní servery pro mladou generaci tak atraktivní, v čem tkví jejich kouzlo a jakým způsobem jejich provozovatelé tyto atributy akcentují za účelem rozšíření uživatelské základny svého projektu. Zabývá se také rolí komunitních serverů v životě dospívajících, oblastmi, v nichž komunitní servery dospívající ovlivňují, a v neposlední řadě specifickými vzorci chování, které uživatelé komunitních serverů vykazují – ať už ve virtuálním prostředí nebo v reálu. A z titulu cílů, které si klade, v závěru posuzuje i nebezpečí, které komunitní servery a nezodpovědné chování na nich představují.

Závěrečná část je rozdělena na dva díly, a to v souladu s odlišností cílů, které má každý z nich přidělen. První sekce praktické části v praxi ověřuje závěry, k nimž se dopracovala část teoretická. Především, zda je možné hovořit o vlivu komunitních serverů, a ve kterých oblastech aktivit dospívajících je takový vliv aktuální a zda existují specifické charakterové vlastnosti, jejichž nositelé jsou častějšími návštěvníky komunitních serverů. Využívá k tomu průzkum provedený na jihomoravských základních školách (a jednom gymnáziu) a doplňující online rozhovory realizované s respondenty vybranými z téhož základního souboru.

Druhá sekce praktické části je věnována doporučením pro rodiče a školy, resp. učitele. Jejím úkolem je poskytnout přehledný seznam oblastí (bodů), o kterých by dotyčné osoby měly s dospívajícími ve věci komunitních serverů, jejich vlivu a rizik komunikovat.

Anotace

Brzobohatý, Marian. *Analýza vlivu komunitních serverů na chování a výchovu dětí v pubertálním věku*. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. 2010. 94 s.

Diplomová práce analyzuje vliv komunitních serverů na chování dospívajících. Popisuje minulost a současnost fenoménu internetových sociálních sítí a zkoumá příčiny jejich popularity. Zjišťuje, zda a jaké je propojení mezi jejich popularitou a vlivem, který mají na chování dospívajících v různých oblastech jejich činnosti. Srovnává teoretická východiska s výsledky provedeného průzkumu, aby odpověděla na otázku, zda někteří dospívající jsou vystaveni vlivu komunitních serverů více než jiní a v čem tento vliv spočívá, tj. jak se mění jejich chování, jsou-li pravidelnými návštěvníky komunitních serverů. Upozorňuje také na nebezpečí spojená s komunitními servery a Internetem a dává návod rodičům a vzdělávacím institucím, jak k problematice komunitních serverů přistupovat.

Klíčová slova

Komunitní servery, vliv Internetu, vliv komunitních serverů na dospívající, internetové sociální sítě, chování na Internetu, závislost na Internetu, nebezpečí na Internetu, Internet a výchova, identita na Internetu, elektronická komunikace.

Anotation

Brzobohatý, Marian. *Analysis of social networking websites' influence on teenagers' behavior and education*. Diploma thesis. UTB, Zlín. 2010. 94 p.

Diploma thesis provides an analysis of social networking websites' influence on teenagers behavior. It describes the past and the present of the online social networking phenomenon and examines the reasons of its popularity, looks for the possible connection between those reasons and the influence that social networking websites have on teenagers behavior in various fields of their activity. The thesis also compares the theoretical findings with the results of own survey in order to answer if some teenagers are more exposed to social networking websites' influence more than others and to describe the basis of such influence, i.e. how exactly the teenagers' behavior changes if they are regular users of social networking websites. And lastly, it advises of

possible security threats connected with online social networking and recommends how to deal with those within the family and at school.

Keywords:

Social networking websites, Internet influence, social networking websites influence, online social networking, online behavior, Internet addiction, social networking security threats, Internet and education, online identity, electronic communication.

Seznam použité literatury

Použité odborné zdroje

Bon, G. L., *The Crowd: A Study of the Popular Mind*. Dover Publications, 1985.

Greene, R., *Art of Seduction*. Penguin Books, 2003.

Greenfield, L., *Facebook and Bebo risk 'infantilising' the human mind*. Získáno 2. 12 2009, z Guardian: <http://www.guardian.co.uk/uk/2009/feb/24/social-networking-site-changing-childrens-brains>, 2009.

Hrouda, V., *Web 2.0: Spektrum rozhovorů v sociálních sítích*. Získáno 29. 11 2009, z Hrouda Blog: <http://hrouda.blogspot.com/2009/05/web-20-spektrum-rozhovoru-v-socialnich.html>, 2009.

Keen, A., *Is social networking bad for our children?* Získáno 2. 12 2009, z Telegraph: <http://www.telegraph.co.uk/technology/social-media/6324960/Is-social-networking-bad-for-our-children.html>, 2009.

Khýr, M. M., *Porucha pozornosti a hyperaktivita*. Získáno 4. 12 2009, z Pedagogicko - psychologická poradna Nový Jičín: <http://www.pppnj.adslink.cz/data/odborneclanky/adhd.html>, 2004.

Miller McPherson, L. S.-L., *Social Isolation in America: Changes in Core Discussion Networks over Two Decades*. *American Sociological Review*, 2006.

Minařík, M. J., *Definice závislosti*. Získáno 1. 12 2009, z NICM: <http://www.icm.cz/definice-zavislosti>, 2009.

Sigman, A., *Well connected?* *Biologist*, 2009.

Skloot, R., *Famous Six Degrees of Separation Study a Fraud?* Získáno 2. 12 2009, z ScienceBlogs.com: http://scienceblogs.com/culturedish/2009/01/famous_six_degrees_of_separati.php, 2009.

Šmahel, D., *Psychologie a Internet*. Praha: TRITON, 2003.

Šmahel, D., *Dospívající v prostředí internetu - reálná a virtuální identita*. V *Děti, mládež a rodiny v období transformace*. Brno: Barrister&Principal, 2002.

Šulová, C. L., *Proces socializace předškolního dítěte ve vztahu k aktuálním celospolečenským změnám*. Získáno 5. 12 2009, z Fakulta sociálních věd Univerzity Karlovy v Praze:
http://veda.fsv.cuni.cz/doc/KonferenceRCS/psych_sulova.doc, 2004.

Tantri, K., *Warn Teens of the Dangers on Social Networking Websites*. Získáno 2. 12 2009, z Scribd.com: <http://www.scribd.com/doc/12965538/Warn-Teens-of-the-Dangers-on-Social-Networking-Websites>, 2009.

The New York Times., *Teenagers' Internet Socializing Not a Bad Thing*. Získáno 1. 12 2009, z The New York Times:
http://www.nytimes.com/2008/11/20/us/20internet.html?_r=2&ref=technology, 2008.

Tynes, B. M., *Internet Safety Gone Wild?* Journal of Adolescent, 2007.

Vybíral, Z., *Výzkum disinhibice u mladých uživatelů chatu. V Děti, mládež a rodiny v období transformace*. Brno: Barrister&Principal, 2002.

Použité novinové zdroje

BBC, *S Korean dies after games session*. Získáno 2. 12 2009, z BBC News:
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>, 2005.

Blog Berlin Underground, *Bitka mezi žáky dvou škol v Ústí nad Labem*. Získáno 1. 12 2009, z Blog: <http://sewczech.blog.cz/0703/bitka-mezi-dvema-skolama-v-usti-nad-labem-zs-elisky-krasnohorske-a-zs-snp>, 2007.

Cnet, *Exclusive: The next Facebook privacy scandal*. Získáno 1. 12 2009, z Cnet.com:
http://news.cnet.com/8301-13739_3-9854409-46.html, 2008.

Cnet, *Hackers target Facebook apps*. Získáno 1. 12 2009, z Cnet.com:
http://www.cnet.com/8301-13739_1-9904331-46.html, 2008.

ČT24, *Tisíce studentů v Praze pochodovaly proti maturitám, létala i rajčata*. Získáno 2. 12 2009, z Česká televize: <http://www.ct24.cz/domaci/58519-tisice-studentu-v-praze-pochodovaly-proti-maturitam-letala-i-rajcata/>, 2009.

D-Link, *Průzkum: Internet je v ČR atraktivní hlavně díky sociálním sítím*. Získáno 29. 11 2009, z Computerworld: <http://computerworld.cz/aktuality/Pruzkum-Internet-je-v-CR-atraktivni-hlavne-diky-socialnim-sitim-4155>, 2009.

Dočekal, D., *Jak si stojí české sociální sítě v porovnání s Facebookem?* Získáno 29. 11 2009, z Pooh.cz: <http://www.pooh.cz/pooh/a.asp?a=2015577>, 2009.

DSL.cz, *Facebook: Když se něco mění, lidé se rozčilují.* Získáno 29. 11 2009, z DSL.cz: <http://www.dsl.cz/clanky-dsl/clanek-1339/facebook-kdyz-se-neco-meni-lide-se-rozciluji>, 2009.

iDNES.cz, *Češi Facebooku nebezpečně věří. Falešné krasavici naletělo 60 procent.* Získáno 1. 12 2009, z iDNES.cz: http://technet.idnes.cz/cesi-facebooku-nebezpecne-veri-falesne-krasavici-naletelo-60-procent-112-/sw_internet.asp?c=A091117_171036_sw_internet_pka, 2009.

iDNES.cz, *Po sexu ihned na Facebook, přiznávají mladí.* Získáno 29. 11 2009, z iDNES.cz: http://mobil.idnes.cz/po-sexu-ihned-na-facebook-priznavaji-mladi-fi2-/mob_tech.asp?c=A091020_000728_mob_tech_apo, 2009.

iDNES.cz, *Proti odvolání ředitele Gymnázia Matyáše Lercha vznikají petice.* Získáno 1. 12 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/proti-odvolani-reditele-gymnazia-matyase-lercha-vznikaji-petice-px9-/brno.asp?c=A091101_195644_brno_aja, 2009.

iDNES.cz, *Státní maturitu odmítají tisíce studentů, na Facebooku domlouvají demonstraci.* Získáno 2. 12 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/statni-maturitu-odmitaji-tisice-studentu-na-facebooku-domlouvaji-demonstraci-19g-/studium.asp?c=A090605_143538_studium_bar, 2009.

iDNES.cz, *Ze seznamovacího webu unikly „ukryté“ intimní fotografie.* Získáno 2. 12 2009, z iDNES.cz: http://zpravy.idnes.cz/ze-seznamovaciho-webu-unikly-ukryte-intimni-fotografie-p2w-/brno.asp?c=A081022_164645_brno_taj, 2008.

iHned.cz, *Počet uživatelů mobilního internetu se v Česku za poslední rok zdvojnásobil.* Získáno 3. 12 2009, z iHned.cz: <http://digiweb.ihned.cz/c1-38260310-pocet-uzivatelu-mobilniho-internetu-se-v-cesku-za-posledni-rok-zdvojnasil>, 2009.

iHned.cz, *Vajíčka na Facebooku skončila. Organizátoři oznámili konec protestů.* Získáno 2. 12 2009, z iHned.cz: <http://domaci.ihned.cz/c1-37263860-vajicka-na-facebooku-skoncila-organizatori-oznamili-konec-protestu>, 2009.

Lupa.cz, *Evropa proti Facebooku?* Získáno 1. 12 2009, z Lupa.cz: <http://www.lupa.cz/clanky/evropa-proti-facebooku/>, 2009.

Lupa.cz, *Internet v ČR: 2 miliony vysokorychlostních přípojek a 5 milionů uživatelů.* Získáno 2. 12 2009, z Lupa.cz: <http://www.lupa.cz/clanky/internet-vnbspcr-2-miliony-pripojek/>, 2009.

Mediaresearch, *Komunitní sítě nejsou jen pro mladé*. Získáno 1. 12 2009, z Lupa.cz: <http://www.lupa.cz/tiskove-zpravy/komunitni-site-nejsou-jen-pro-mlade/>, 2009

Novinky.cz, *Facebook změnil zabezpečení soukromí, čelí za to kritice*. Získáno 20. 12 2009, z Novinky.cz: <http://www.novinky.cz/internet-a-pc/186665-facebook-zmenil-zabezpeceni-soukromi-celi-za-to-kritice.html>, 2009.

Novinky.cz, <http://www.novinky.cz/krimi/131231-opili-kocku-nechali-ji-roztrhat-psem-a-vse-si-nataceli.html>. Získáno 2. 12 2009, z Novinky.cz: <http://www.novinky.cz/krimi/131231-opili-kocku-nechali-ji-roztrhat-psem-a-vse-si-nataceli.html>, 2008.

Novinky.cz, *Muži upálili v kleci kočku, video šířili na internetu*. Získáno 1. 12 2009, z Novinky.cz: <http://www.novinky.cz/krimi/177834-muzi-upalili-v-kleci-kocku-video-sirili-na-internetu.html>, 2009.

PC World, *Počet uživatelů internetu překročil miliardu*. Získáno 1. 12 2009, z Pc World: <http://pcworld.cz/novinky/pocet-uzivatelu-internetu-prekrocil-miliardu-6530>, 2009.

Pešek, J., *Komunitní servery*. Komora , 2009.

Pritchett, D. J., *Setting up an internal Facebook might just solve your company's communications and engagement problems*. Získáno 28. 11 2009, z Sharingatwork.com: <http://www.sharingatwork.com/2009/03/setting-up-an-internal-facebook-might-just-solve-your-companys-communications-and-engagement-problems/>, 2009.

Živě.cz, *Facebook Stalker Catcher: půl milionu nachytaných*. Získáno 29. 12 2009, z Živě.cz: <http://www.zive.cz/bleskovky/facebook-stalker-catcher-pul-milionu-nachytanych/sc-4-a-150294/default.aspx>, 2009.

Použité další zdroje

ČSÚ, *Projekce obyvatelstva do roku 2050*. Získáno 2. 12 2009, z Český statistický úřad: http://www2.czso.cz/x/redakce.nsf/i/projekce_obyvatelstva_do_roku_2050, 2009.

Facebook, *Facebook Statistics*. Získáno 2. 12 2009, z Facebook.com: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, 2009.

Google, *Google Trends*. Získáno 2. 12 2009, z Google: <http://www.google.com/trends>, 2009.

CheckFacebook.com, *Facebook Marketing Statistics, Demographics, Reports, and News – CheckFacebook*. Získáno 5. 12 2009, z CheckFacebook.com: <http://checkfacebook.com>, 2009.

Maslow, A., *Maslowova pyramida potřeb*. Získáno 2. 12 2009, z http://halek.info/prezentace/marketing-cviceni/obrazky/05_maslowova_pyramida_potreb.gif

Microsoft, *Rozpoznání podvodů typu phishing a falešných e-mailů*. Získáno 2. 12 2009, z Microsoft Security: <http://www.microsoft.com/cze/athome/security/email/phishing.msp>, 2009.

SpendOnLife.com, *Official Identity Theft Statistics*. Získáno 1. 12 2009, z SpendOnLife.com: <http://www.spendonlife.com/guide/identity-theft-statistics>, 2009.

Wikipedia, *Identity theft*. Získáno 1. 12 2009, z Wikipedia.org: http://en.wikipedia.org/wiki/Identity_theft, 2009.

Wikipedia, *Small world experiment*. Získáno 2. 12 2009, z Wikipedia.org: http://en.wikipedia.org/wiki/Small_world_experiment, 2009.

Seznam příloh

Příloha 1 – Dotazník pro školy – 3 strany

Vážení,

do rukou se Vám dostává dotazník, jehož hlavním cílem je provedení šetření v souvislosti s vypracováním diplomové práce na téma „Vliv komunitních serverů na chování a výchovu dětí v pubertálním věku“.

Dotazník je anonymní. Při vyplňování Vás chci poprosit o sdělení pravdivých údajů, které Vám nezabere více, jak 15 minut.

Velmi děkuji.

Bc. Marian Brzobohatý, student Fakulty humanitních studií, UTB ve Zlíně

Dotazník – diplomová práce

Jsi kluk holka

Tvůj věk

Třída, do které chodíš

Jak nejčastěji trávíš volný čas? (Připiš ke každé z činností číslo vyjadřující intenzitu, s jakou se jí věnuješ, 1=nejčastěji, 2=často, 3=občas, 4=zřídka, 5=vůbec)

Sportem	<input type="text"/>
Ostatními koníčky	<input type="text"/>
S kamarády venku	<input type="text"/>
Doma čtením/hraním na počítači	<input type="text"/>
Na Internetu – pokecem s kamarádama, surfování na webu	<input type="text"/>
U televize	<input type="text"/>

S přáteli komunikuješ (můžeš zatrhnout víc možností):

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Po škole v partě | <input type="radio"/> Přes komunitní servery (Lidé.cz, Líbímseti.cz, Facebook.com) |
| <input type="radio"/> Přes mobil | |
| <input type="radio"/> Přes ICQ, Skype | <input type="radio"/> Ve sportovních klubech |

V kolektivu jsi nejčastěji:

- Vedoucí skupiny, ostatní tě obvykle následují
- Člověk se svým názorem, nenecháš se odbýt, ale obvykle musíš ustoupit
- Člověk, který se rád podřídí názoru vedoucího nebo většiny
- Člověk, který se musí podřídít, i když se mu to většinou nelíbí

Vyber maximálně tři vlastnosti, které tě nejlépe charakterizují:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> Tvrdohlavost | <input type="radio"/> Přátelskost |
| <input type="radio"/> Otevřenost | <input type="radio"/> Pravdomluvnost |
| <input type="radio"/> Sebevědomost | <input type="radio"/> Průbojnost |
| <input type="radio"/> Spolehlivost | <input type="radio"/> Soutěživost |
| <input type="radio"/> Vstřícnost | <input type="radio"/> Samostatnost |

Jak ti to jde ve škole?

- Nemám problém
- Snažím se, jde to
- Školu neřeším
- Není to žádná sláva

Jak se k tobě rodiče chovají, pokud jde o práci s Internetem:

- Omezují čas i stránky, které můžu navštěvovat, kontrolují mě
- Jen občas nakouknou, jaké weby navštěvuju
- Počítačům nerozumí, takže se ani nesnaží něco řešit
- Vůbec mě nekontrolují, je jim to jedno

Jak dlouhou dobu trávíš na některém z komunitních serverů (Líbímseti.cz, Facebook.com, Lidé.cz atd.)?

- Vůbec na ně nechodím
- Asi hodinu týdně
- Asi půl hodiny až hodinu denně
- Několik hodin denně

Které z následujících komunitních serverů pravidelně navštěvuješ?

- Lidé.cz
- Facebook.com
- Ukažse.cz
- Líbímseti.cz
- Spolužáci.cz
- Xchat.cz
-

Jaké činnosti se na těchto webech věnuješ? (Připiš ke každé z nich číslo podle toho, jak moc se dané činnosti věnuješ, 1=nejčastěji, 2=často, 3=občas, 4=zřídka, 5=vůbec)

Seznamování	<input type="text"/>
Pokec s kamarády	<input type="text"/>
Pokec s novými lidmi	<input type="text"/>
Sdílení/prohlížení fotek	<input type="text"/>
Sdílení/prohlížení videí	<input type="text"/>
Sdílení novinek/informací o akcích, skupin, fanstránek apod.	<input type="text"/>

Co tě přimělo zaregistrovat se na některém z těchto webů?

Jak moc pro tebe znamenají komunitní weby typu Lidé.cz či Líbímseti.cz ve vztahu k celému Internetu?

- Na Internet chodím z 90% jen kvůli nim, kdyby neexistovaly, prakticky bych Internet nepotřeboval(a)
- Kdyby neexistovaly, vadilo by mi to, ale asi bych se s tím nějak vyrovnal(a)
- Na Internet chodím kvůli jiným věcem, než těmto webům, takže by mi nevadilo, kdyby na netu nebyly.

Jaký vliv na tebe mají informace uvedené na komunitních webech, například profilech tvých kamarádů:

- Beru je vážně, často si z nich dělám obrázky o dotyčných lidech
- Beru je s rezervou, na Internet může psát kdokoliv cokoliv
- Nerozhoduju se o lidech podle toho, co o nich nebo oni sami o sobě napíší na Internetu
- Co se o někom dozvím osobně a co na netu beru jako rovnocenné

Chováš se na komunitních webech a chatech jinak než při osobním kontaktu ve škole apod.?

- Ano, a nejsem v tom sám(a), na netu se každý přetvařuje
- Občas jsem v něčem jiný(á)
- Snažím se být stejný(á) jako ve skutečnosti

Dáváš si pozor, jaká data na svém profilu na Internetu uveřejňuješ?

- Chodím na Facebook a tam mi na profil koukají jen kamarádi, takže si nemusím dávat pozor.
- Ano, dávám si pozor na to, jaké fotky/texty na profil dávám.
- Ne, vůbec to nesleduju, nemyslím si, že by mi v tomhle směru hrozilo nějaké riziko.

Myslíš, že by obsah uveřejňovaný na komunitních webech měl být víc kontrolován a regulován (např. nevhodné fotografie odstraňovány, urážlivé skupiny rušeny)?

- Ne, na Internetu by měl mít každý možnost vyjádřit se, jak chce
- Myslím, že je to dostatečně kontrolováno už teď
- Ano, rozhodně by mělo dojít k větší kontrole

Sešel (sešla) by ses s někým, koho znáš jen z Internetu?

- Ano, vždycky se rád(a) seznámím s někým novým
- Jen pokud by měl(a) na profilu mezi svými přáteli někoho, koho znám
- Jen pokud by se takhle sešlo víc lidí a já mohl(a) vzít kamaráda(ku)
- Ne, nikdy bych se takhle nesešel/nesešla

Před nedávnem došlo ke krádeži soukromých fotografií uživatelů portálu Líbímseti.cz. Některé dívky přitom byly zachyceny např. ve spodním prádle apod. Co si o tom myslíš?

- Je to problém těch holek, můžou si za to samy.
- Je to chyba provozovatele stránek, měl web lépe zabezpečit.
- Je to chyba zákonů – za podobné činy by měly existovat přísné tresty pro toho, kdo taková data ukradne a zveřejní.
- Nevím, je mi to jedno.

Prosba na závěr: Jsi-li ochotný/-á v doplňujícím rozhovoru zodpovědět pár dalších dotazů týkajících se komunitních serverů, připiš pod tento text prosím svoje ICQ nebo jiný kontakt na sebe. Díky!