

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ

Institut mezioborových studií Brno

Závislost na Internetu a on-line hrách

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Vedoucí bakalářské práce:
Mgr. Rostislav Pric**

**Vypracoval:
Roman Pištěk**

Brno 2009

**Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně s použitím
informačních zdrojů uvedených v příloze seznamu.**

V Praze dne 27. 4. 2009

.....

Děkuji vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. Rostislavu Pricovi za odborné vedení, cenné rady a připomínky. Další, nemalé poděkování musím vyslovit celé mé rodině, která pro mě byla po celou dobu mého studia velkou oporou a hodně si vytrpěla.

Obsah

I. Teoretická část	
1 Úvod	5
2 Internet.....	6
2.1 Jak Internet funguje?	7
2.2 Komunikace mezi uzly, přenos dat	7
2.3 Jak se k Internetu připojit	8
2.4 Vývoj Internetu	9
2.5 Fáze vývoje.....	11
2.5.1 Nultá fáze	11
2.5.2 První fáze	11
2.5.3 Druhá fáze Internetu.....	14
2.5.4 Rozvoj internetu u nás.....	15
3 Vývoj a vznik závislosti	18
3.1 Co je to závislost ?.....	18
3.1.1 Návyk (závislost) jako lékařský problém.....	18
3.1.2 Čtyři teze o závislosti.....	19
3.1.3 Závislost jako sociální problém, rizika nadměrného věnování se počítačům	21
3.1.4 Vliv počítačů na zdraví	24
3.1.5 Závislost na on-line hrách, aneb virtuální svět.....	25
3.1.6 Život bez počítače, Internetu	26
4 World of Warcraft – virtuální svět	27
4.1 Kdo je obyvatelem těchto virtuálních světů?	30
II. Aplikační část	
5 Cíl, předpoklady a metoda šetření	31
5.1 Cíl šetření	31
5.2 Metody šetření	31
6 Dotazník.....	31
6.1 Interpretace dat.....	32
ZÁVĚR.....	41
RESUMÉ.....	43
ANOTACE.....	43
KLÍČOVÁ SLOVA	44
ANNOTATION	44
KEY WORDS.....	44
LITERATURA A PRAMENY	45
PŘÍLOHY	46

I .TEORETICKÁ ČÁST

1 Úvod

Jako téma mé bakalářské práce jsem si zvolil Závislost na Internetu a on-line hrách. Chtěl bych věnovat pozornost závislosti na virtuálním světě. Toto téma jsem si vybral, protože velice úzce souvisí s povoláním, které vykonávám. Pracuji ve společnosti, která se mimo jiné zabývá prodejem hardware a software.

Téma, které jsem si vybral, nebylo v odborné literatuře zatím moc zpracováno, ale dle mého názoru se z něj stane fenomén, který nahradí závislost na hracích automatech a časem se vyrovná závislosti na omamných a psychotropních lákách. Většina mladých lidí, ale nejen mladých, neví, jak trávit volný čas anebo nemají okolo sebe kamarády, jsou uzavřeni sami do sebe a žijí si ve svém on-line (virtuálním) světě. Reálný svět jim nahrazují různé chaty, on-line hry.

V dnešní uspěchané době každý rád pohodlně z tepla domova vyřídí své záležitosti přes Internet. Nemusí mezi lidmi, aby zaplatil příkaz k úhradě, ale nemusí už ani do obchodu koupit si potraviny, vše lze objednat on-line. Nicméně tato závislost, jakou jsem se rozhodl ve své práci popsat, nepředstavuje. Větší hrozbou, vedoucí k oné závislosti, jsou různé chaty a on-line hry různého charakteru. V této práci se pokusím přiblížit tuto závislost a její následky.

V první kapitole popisují vývoj Internetu u nás a ve světě, jeho možnosti, klady a zápory. Dostupnost Internetu (poskytovatelé). Podobu v minulosti a současnou. Druhá kapitola podrobně popisuje vývoj a vznik závislosti, a to jak z hlediska pedagogického, sociálního, tak hlediska medicínského. Závislost na on-line hrách bude všeobecně popsána ve třetí kapitole.

Samostatnou, tedy čtvrtou kapitolu jsem věnoval popisu problému jedné konkrétní celosvětové on-line hry. Jací lidé, jakého vzdělání, postavení a zázemí se této hře věnují, co vše jsou schopni a ochotni tomuto světu obětovat.

Aplikační část je věnována výzkumu, který obsahuje dotazník na téma Závislost na Internetu a on-line hrách. Respondenty jsou žáci Středního odborné školy Hamr, kde vyučuje vedoucí mé bakalářské práce pan Mgr. Rostislav Pric.

2 Internet

Internet - dle slovníku cizích slov se jedná o světovou komunikační síť, propojení počítačů pomocí telefonních linek (tato definice je zastaralá, nemusí se jednat jen o telefonní linky). Počítače jsou vzájemně propojeny kabely nebo bezdrátově a díky tomu mohou spolu komunikovat, předávat nebo sdílet informace. Každý počítač (hovořím zde jak o stolním počítači, tak o jakémkoliv typu přenosného počítače či zařízení) může komunikovat s jakýmkoliv jiným, k síti připojeným zařízením. Internet je propojením již stávajících sítí, které mají určitou strukturu a rozdělení. Tímto je umožněna komunikace mezi „podsítěmi“ Internetu, které jsou trvale propojeny datovými spoji s velkou průchodností. Také tak označujeme síť, která je routery připojena na veřejné telekomunikační linky. Největším a neznámějším příkladem sítě WAN je síť Internet. Jedná se tedy o propojení lokálních sítí LAN – z anglického Local Area Network. Toto propojení pracuje na základě protokolu TCP/IP (z anglického Transmission Control Protocol / Internet protocol = protokolová architektura, definována sadou protokolů pro komunikaci v počítačové síti. Komunikační protokol je množina pravidel, které určují syntaxi a význam jednotlivých zpráv při komunikaci).

Internet je tedy soustava počítačů, které obsahují informace, a sítě, které nám dovolují k těmto informacím přistupovat - prohlížet, stahovat, přidávat. Jedná se tedy o zdroj informací, dostupných uživateli. Počítače v rámci Internetu jsou buď jako klientské stanice - tyto počítače pouze „konzumují“ službu poskytovanou serverem -, a jednak jako servery (obecné označení v informatice pro počítač nebo software, který poskytuje nějakou službu dalším počítačům nebo programům). Službami Internetu rozumíme zasílání dat klientovi na jeho žádost (poklikání na patřičný odkaz na příslušné stránce). Většinou se jedná o data, která jsou umístěna na pevném disku (HDD – z anglického HardDiskDrive – zařízení, které se používá v počítači k trvalému uchování většího množství dat) serveru, nebo data, která jsou za chodu na serveru dynamicky vytvořena a odeslána klientovi. Internet nabízí velké množství

adres obsahujících materiály od osobních stránek, obrazových galerií, přes specializované informační stránky až třeba po literární tvorbu. Prostě vše, co lidé chtějí, aby bylo prostřednictvím této světové sítě šířeno.

Skutečnou funkčnost Internetu lze nejlépe vystihnout v následujících bodech:

- protokoly
- adresování v síti
- systém pojmenování jmen (DNS z anglického Domain Name Service,)
- dialog klient vs. server

2.1 Jak Internet funguje?

Internet je založen na přenášení dat a způsobu jejich uveřejňování nebo poskytování jednotlivým uživatelům prostřednictvím jednotlivých služeb. Výměna dat mezi dvěma počítači je ve skutečnosti zajišťována ještě prostřednictvím určitého množství dalších počítačů, které jsou na trase mezi koncovými počítači. Většina těchto služeb poskytovaných Internetem má pasivní charakter, což v praxi znamená, že zařízení zajišťující určitou službu čekají na konkrétní uživatelské požadavky a na základě nich následně zašlou danému uživateli požadované soubory s informacemi.

2.2 Komunikace mezi uzly, přenos dat

Počítače připojené k Internetu mezi sebou komunikují na základě protokolů TCP/IP. Pro možnou komunikaci počítačů mezi sebou byl zaveden jednotný systém adres. Jedná se o tzv. IP adresu. IP adresou se rozumí jednoznačná identifikace konkrétního zařízení v prostředí Internetu (popř. vnitřní „podnikové“ síť ethernet), která se skládá ze čtyř dekadických čísel vzájemně oddělených tečkou a je pro každý počítač nebo síť jedinečná (např. 192.168.0.1, 10.0.0.138 atd.). Protože je pro uživatele přívětivější používat jména než čísla, byl v roce 1984 zaveden tzv. DNS, který umožňuje převod IP adresy na symbolické jméno a opačně.

Pro „spojení“ dvou počítačů (klientská stanice vs. server) může existovat více tras. Jejich počet se mění dle vytíženosti a průchodnosti jednotlivých sítí. Z důvodů proměnlivosti přenosových tras jsou před odesláním informace přenášené mezi počítači rozděleny na tzv. pakety (blok přenášených informací počítačovou sítí).

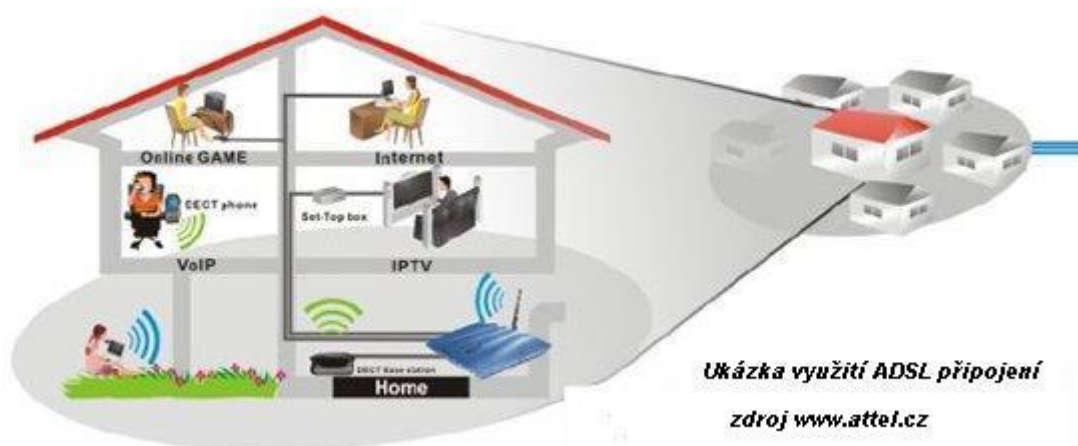
Každý paket je pak přenášen samostatně, nezávisle na ostatních. Při přenosu paketů hrají důležitou roli routery, neboli směrovače, síťová zařízení, které procesem routování přeposílají datagramy směrem k jejich cíli. Jednoduše řečeno, router spojuje dvě sítě a přenáší mezi nimi data, která jsou na cestě mezi cílovými počítači. Rozhodují, kterou cestou jsou jednotlivé pakety posílány.

PEERING je pojmenování pro vzájemné propojení počítačové sítě dvou telekomunikačních společností za účelem výměny datového provozu.

2.3 Jak se k Internetu připojit

Dnes je poskytovateli Internetu nabízena velká škála služeb připojení k Internetu. Mezi nejznámější a nejrozšířenější patří:

- **Internet ADSL** – vysokorychlostní připojení ADSL (z anglického Asymmetric Digital Subscriber Line) je v současné době nejrozšířenějším způsobem připojení k Internetu. V jednom paušálním poplatku je zahrnuto nonstop připojení, které umožňuje telefonovat a „brouzdat“ na Internetu zároveň. Dnes některé společnosti také nabízejí Internetovou televizi, respektive sledování TV programů přes toto připojení. K hlavním výhodám technologie ADSL patří nízké pořizovací náklady, vysoká přenosová rychlost a stabilita. Internet ADSL je vhodný nejen pro domácnosti, ale také pro menší firmy. Velkou nevýhodou této služby je placení poplatků například za pevnou linku, když tato není využívána.



- **kabelové připojení** – jedná se o vysokorychlostní připojení k Internetu prostřednictvím rozvodů kabelové televize. Velká pozitiva tohoto připojení jsou jeho vysoká kvalita a stabilita. Na rozdíl od technologie ADSL není nutné platit další dodatečné poplatky za pevnou linku. Nejznámějším poskytovatelem této služby u nás je společnost UPC.
- **mobilní připojení** – toto připojení umožňuje díky mobilnímu připojení poskytovanému v datové síti CDMA (Code Division Multiple Acces – tedy digitální multiplexování), která pracuje v pásmu 450 MHz, připojit se k Internetu doma i na cestách.

Mezi další možnosti připojení je připojení **GPRS** (General Packet Radio Service), což je mobilní datová služba přístupná pro uživatele GSM mobilních telefonů. Toto spojení poskytuje průměrnou rychlost datových přenosů používáním TDMA kanálů v GSM síti. Dále se čím dál častěji setkáváme s připojením k Internetu pomocí **wi-fi**. Toto označení je používáno pro lokální bezdrátové sítě, prostřednictvím kterých je možné využívat síť Internet. Tyto služby jsou nabízeny například některými městy a dalšími soukromými subjekty. Většinou jsou nabízeny jako volné (nepoplatněné služby).

2.4 Vývoj Internetu

USA v době studené války naléhavě potřebovalo fungující systém řízení a velení, který by dokázal spojit nejdůležitější akademické, vládní a strategické počítače (města, státy, vojenské základny atd.). Požadavkem bylo vytvořit odolnou síť, která bude funkční i po výpadku některých uzlů a bude nadále zajištěna komunikace mezi nepoškozenými uzly. Komunikace té doby byla na úrovni „centrálního řízení“. Centrální uzel zajišťoval komunikaci s okolím a k totálnímu vyřazení z provozu celé sítě stačilo vyřadit z provozu pouze tento řídicí uzel – řídicí centrum, centrální spojovací uzel, ústředna apod.

Počátkem 60. let 20. století dostala firma RAND Corporation za úkol vyřešit problém, jak by mohly počítače úspěšně komunikovat i po jaderné válce. Úkolem bylo nalézt systém fungující i přesto, že některé jeho části by mohly být zcela

zničeny. Firma RAND Corporation řešila problematiku koncipovanosti sítě, řízení a zajištění správy sítě a v roce 1964 přišla s řešením založeném na dvou principech:

- síť nebude mít žádnou centrální složku
- síť bude fungovat, i když jsou některé její části mimo provoz

Firma RAND Cooperation navrhla síť, která splňovala požadavky ministerstva obrany USA. Aby spolehlivě fungovala bez hlavního řídicího centra, byla schopna provozu i v případě výpadku některého z uzlů a všechny její uzly měly v zásadě rovnocenné postavení, navíc předem počítaly s tím, že přenosy mezi jednotlivými uzly nejsou spolehlivé. V roce 1961 se tak zrodila myšlenka, že přenášená data se rozdělí na vhodně velké části (pakety), které se budou přenášet jako samotné celky. Každý datový paket bude opatřen plnou adresou svého příjemce a cesta přenosu jednotlivých paketů bude vždy volena samostatně, dle vytíženosti a průchodnosti sítě, nezávisle na cestě jiných paketů. Různé pakety se pak mohou ubírat různými cestami. Pokud pak jedna z možných cílových cest bude náhle zničena (v důsledku výpadku některého z uzlů, který tvoří cestu), další pakety budou přenášeny jinou cestou. Tato metoda zasílání paketů je označována jako *packet switching* – *přepojování paketů*.¹

Pod záštitou ministerstva obrany začala v roce 1968 vznikat síť ARPANET. Osudy této sítě se odehrávaly plně v režii resortu obrany USA, který také vše financoval. V roce 1983 oddělil od původní sítě ty jeho části, které měly něco společného s vojenstvím, a ustavil samostatnou síť MILNET, dále propojenou a schopnou komunikace s ARPANETem. Samotný ARPANET tak získal mnohem civilnější náplň práce, ale přesto byl nadále financován z prostředků resortu obrany. Nebyl zdaleka jedinou počítačovou sítí na světě či alespoň v USA. Své počítačové sítě si budovaly i jiné resorty a vzhledem ke kvalitám a veřejné dostupnosti protokolů TCP/IP byly tyto sítě stále častěji budovány na bázi právě těchto protokolů. Pro provozovatele a uživatele se ukázalo velmi vhodné být propojen s ARPANETem. Po roce 1983 plně vyžívá nejznámější a nejpoužívanější přenosová technologie pro sítě LAN – Ethernet. Dochází k masivnímu rozvoji lokálních sítí, pro které bylo velmi

¹ Zdroj <http://ihistory.webzdarma.cz/chap/vyvoj.php>

výhodné využít protokoly TCP/IP a připojit se ke stále se rozšiřující soustavě vzájemně propojených sítí na bázi těchto protokolů. Původní ARPANET se tak dostával jen do role páteřní sítě, přes kterou prochází provoz vznikající i směřující do jiných sítí. Připojováním dalších sítí vznikl konglomerát (slepenec) vzájemně propojovaných sítí, nazván **Internet**.

2.5 Fáze vývoje

2.5.1 Nultá fáze

V období studené války USA měla požadavek vytvořit odolnou síť spojující významné vládní instituce, která bude funkční i po výpadku některých uzlů a bude zajištěna komunikace mezi nepoškozenými uzly. Vojenští plánovači uvažovali o komunikaci mezi vládními složkami, kdyby došlo k jaderné válce. Organizace RAND v průběhu 60. let připravila koncepci decentralizované odolné paketově-orientované sítě. Samotný zárodek Internetu vznikl asi v roce 1968 v USA. Ministerstvo obrany USA, respektive jeho grantová agentura ARPA (Advanced Research Projects Agency), začala vyvíjet síť ARPANET a řídilo jak jeho vývoj, tak i financování.²

První síť založená na těchto principech byla vyvinuta jako testovací síť v Národní fyzikální laboratoři ve Velké Británii a ARPA se rozhodla udělat projekt podobný. Podle této grantové agentury byla experimentální síť také pojmenována jako ARPANET. Samotná agentura ARPA se posléze přejmenovala na DARPA.

2.5.2 První fáze

V první fázi měla síť na dálku umožnit přístup k tehdejším nejvýkonnějším významným superpočítačům významných univerzit v USA. Na podzim roku 1969 byly první uzly sítě ARPANET umístěny právě na univerzitách – UCLA (University of California Los Angeles), UCSB (University of California Santa Barbara), ve Stanfordu (Stanford Research Institute, SRI) a na univerzitě v Utahu.

² Zdroj <http://ihistory.webzdarma.cz/chap/0faze.php>

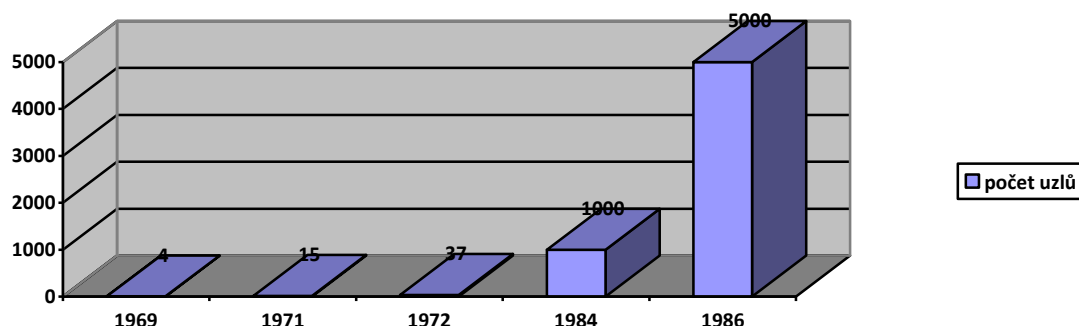
Vlastní uzel přitom byl realizován univerzálním počítačem (počítač Honeywell DDP516), který byl naprogramován tak, aby fungoval jako takzvaný Interface Message Processor (IMP). Pro vzájemnou komunikaci používaly uzly IMP pevné okruhy s přenosovou rychlostí 50 kbps (jednotka udávající kolik bitů informace je přeneseno za jednu sekundu) a přenosový protokol NCP (Network Control Protocol). V roce 1969 napsal Steven Crocker první materiál RFC (Request For Comment), který se týkal problematiky programového vybavení uzlových počítačů sítě. S postupem času se ale ukázalo, že tento přístup nemusí být vždy nejvýhodnější. Existují totiž takové aplikace, kterým stačí poškozená data, než se zpožděním získat bezchybná data. V případě původního protokolu TCP šlo hlavně o přenos hlasu. Uživatelé nechtěli mít k Internetu připojeno jen několik vybraných počítačů, ale celou lokální síť, tedy všechny počítače v organizaci. Ve firmách a na univerzitách se tak staly běžnou záležitostí lokální počítačové sítě (LAN). V sedmdesátých letech a na počátku osmdesátých let rozvoj ARPANetu pokračoval, oblast počítačových sítí a Internetu se rozvíjela. Vznikly jiné rozsáhlé sítě (jako třeba Usenet a BITnet). K této síti se začaly postupně připojovat i další instituce, především univerzity. Vzhledem ke kvalitám a veřejné dostupnosti protokolů TCP/IP byly tyto sítě stále častěji budovány na bázi právě těchto protokolů. Pro provozovatele i uživatele těchto sítí bylo pak výhodné propojit se s ARPANETem.

- **ALOHANET** – červenec 1970, využití způsobů přepínání paketů a bezdrátového připojení
- **ETHENRENT** - 1973
- **USENET** - 1979
- **NSFNET** - 1986

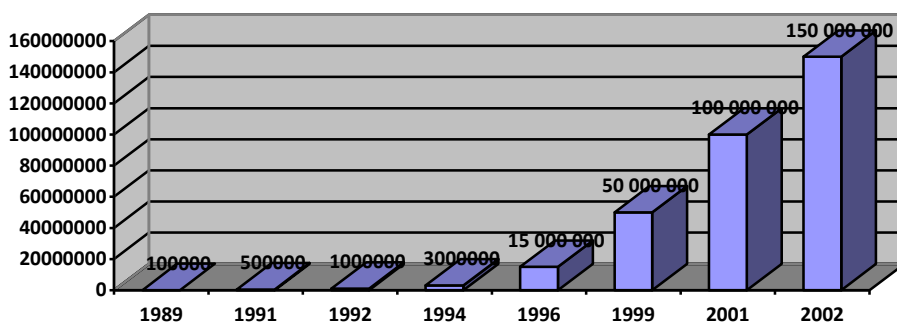
K ARPANETu se připojuje velké množství uzlů a ARPANET rychle roste. V roce 1973 se k ARPANETu připojují první zahraniční uzly ve Velké Británii a v Norsku.

Statistika připojených uzlů:

od roku 1969 do roku 1987



od roku 1989 do roku 2002



V 70. letech dochází k velkému rozvoji síťových služeb.

Komunikace vítězí nad počítáním na dálku a uživatelé využívají především možnost práce na vzdálených počítačích (prostřednictvím tzv. vzdáleného přihlašování, remote login). 1.10.1969 je pak po síti mezi počítačem ve SRI a UCLA poslána první zpráva. V červenci 1972 byl vymyšlen program na posílání zpráv a vzniká elektronická pošta, ve které byl poprvé použit znak @. Uživatelé začali využívat přenosové možnosti elektronické pošty pro diskuse v rámci elektronických konferencí. Nedlouho poté byl objeven "mailing-list" - ARPANETovská komunikační metoda pro automatické rozesílání identické zprávy velkému počtu síťových "předplatitelů". Více uživatelů ovšem znamenalo větší zatížení sítě, což mělo za následek implementaci stále lepších způsobů propojení.

- **1971** - vynalezen email
- **1972** – Telnet
- **1974** - specifikován TCP, v roce 1978 rozdělen na TCP/IP
- **1983** - vynalezeno pojmenování serverů DNS
- **1984** – start DNS, NCP/TCP³

2.5.3 Druhá fáze Internetu

V letech 1983 – 1992 nastal prudký rozvoj Internetu a toto období je označováno jako druhá etapa vývoje Internetu. Tato etapa je charakteristická prudkým růstem Internetu (z přibližně tisíce počítačů v roce 1983 na více než milion počítačů v roce 1992) a především expanzí mimo americký kontinent. K ARPANETu se napojují další velké sítě, zejména NSFNET – National Science, ale i EUNET (European UNIX Network), EARN (European Academic and Research Network), japonská síť JUNET a britská síť JANET (Joint Academic Network).

DNS (Domain Name System)

Systém doménových jmen DNS byl zaveden v listopadu 1983. Tento systém umožnil číselným adresám přidělovat doménová jména. Pro uživatele tak bylo ulehčením používat pojmenování uzlů sítě než „magickou“ čtveřici čísel IP adresy.

Použití TCP/IP

Období let 1983 až 1986 pak bylo obdobím nástupu protokolu TCP/IP do života. Velkou zásluhu na tom měla kvalita, vhodná koncepce a šikovná grantová politika agentury DARPA, která nechala na zakázku vyvinout implementaci protokolu TCP/IP pro prostředí Unixu (u firmy BBN), a ještě financovala i jejich začlenění do

³ Zdroj <http://ihistory.webzdarma.cz/chap/1faze.php>

BSD Unixu (Berkeley Software Distribution). Jednalo se o dobu, kdy většina akademických pracovišť přecházela k BSD Unixu. Protokoly TCP/IP se velmi rychle rozšířily po celé akademické komunitě USA. Kromě toho byly implementovány i v jiných systémových prostředcích než jen v BSD Unixu. S nástupem IP adres vznikají první vrcholové domény.

WWW (World Wide Web)

V roce 1989 je vynalezen www (World Wide Web), který se stává nedílnou součástí Internetu. K velkému rozvoji www dochází v letech 1993 – 1994.

Ukončení činnosti ARPANETu

Původní ARPANET byl v tichosti odstaven a zrušen v březnu 1990. Páteří sítí Internetu se stává NSFNET.

Další služby Internetu

V roce 1991 vědci z Minnesotské univerzity poprvé předvedli systém Gopher, který byl posledním schůdkem pro přechod k systému www, jenž je zřejmě největším „viníkem“ současné podoby Internetu. Internet se stává komerční záležitostí. Na univerzitě v Nevadě byl v roce 1992 vytvořen systém Veronika.⁴

2.5.4 Rozvoj internetu u nás

Po sametové revoluci, v listopadu roku 1989, byly odstraněny politické bariéry, které bránily připojení do celosvětových počítačových sítí. Nastaly však překážky technického charakteru, protože u nás nebyla vybudována žádná vhodná komunikační infrastruktura pro větší rozvoj počítačových sítí. První u nás rozšířené sítě měly minimální požadavky na infrastrukturu a vystačily jen s komutovanými (vytáčenými) linkami veřejné telefonní sítě, které byly nekvalitní. V březnu roku 1990 se k nám dostává síť FIDO, na kterou se napojují především stanice. V květnu roku

⁴ Zdroj <http://ihistory.webzdarma.cz/chap/2faze.php>

1990 se pak do Československa dostává i síť EUnet, propojující především unixové počítače.

EARN

V říjnu roku 1990 se k nám dostává i evropská odnož sítě Bitnet, to je síť EARN (European Academic and Research Network). Vzhledem k tomu, že síť EARN poskytovala pouze služby dávkového charakteru (zejména elektronickou poštou a přenos souborů), vystačila i s relevantně pomalými pevnými okruhy. Prvním uzlem této sítě u nás (národním uzlem sítě EARN) se stal střediskový počítač IBM 4381 na Oblastním výpočetním centru (OVC) ČVUT Praha. Uzel CSEARN byl připojen na rakouský národní uzel sítě EARN v Linzi linkou o přenosové rychlosti 9600 bps.

Hlavní myšlenkou bylo vybudování celostátní páteřní sítě, která by všem tuzemským akademickým střediskům umožnila připojení na Internet, který by pak dále rozváděly navazující městské sítě. Představitelé ČSR se stavěli k tomuto záměru negativně, a tak byly podány návrhy na vybudování dvou národních páteřních sítí jednotlivým ministerstvům školství. Propojení z Brna do Bratislavy bylo součástí českého projektu za přispění slovenské strany.

V prosinci 1991 byl vydán příslušný návrh českému Ministerstvu školství, které v červnu 1992 uvolnilo 20 milionu korun na vybudování akademické páteřní sítě.

CESNET

Síť CESNET je považována za oficiální připojení k Internetu. Český projekt dostal jméno FESNET (Federal Education and Scientific Network), starší označení FERNET (Federal Educational and Research Network) bylo zamítnuto. V roce 1992 se z původního projektu FESNET stal CESNET (Czech Educational and Scientific Network), zatímco na Slovensku se začal realizovat projekt sítě SANET (Slovak Academic Network).

Samotný CESNET realizoval původní myšlenku: zajišťoval přívod Internetu do jednotlivých akademických středisek, ale ne připojení Internetu v rámci metropolí. Toto bylo řešeno navazujícími projekty městských sítí, které po technické stránce samozřejmě velmi úzce navazovaly na CESNET, ale z hlediska financování byly samostatnými projekty.

V listopadu 1991 se u nás do evropského Internetu připojují první univerzity – *začátek historie Internetu v České republice*. Nejdříve se jednalo o vytáčené napojení z Prahy (konkrétně VC ČVUT) na uzel Internetu v rakouském Linzi. Později bylo připojení po pevné lince „uměle“ rozpušeno tak, aby jedna její polovina přenášela provoz v rámci sítě EARN a druhá provoz Internetu. 13. února 1992 pak na ČVUT Praha dochází ke slavnostnímu aktu formálního připojení Československa k Internetu, mimo jiné i za účasti představitelů agentury NSF.

Struktura sítě

Pro republikovou páteřní síť CESNET byla od začátku volena hvězdicová topologie se dvěma středy – v Praze a Brně. Ty byly propojeny pevnou linkou rychlostí 64 kbps (listopad 1992) a z nich se pak paprskovitě dělily spoje do jednotlivých dalších měst. V únoru 1993 byl připojen Liberec, Olomouc, České Budějovice, Pardubice a Plzeň. V březnu pak Hradec Králové a další akademická střediska. Koncem března 1993 měl CESNET uzly celkem v jedenácti městech po celé ČR. Při spojení Prahy s Brnem, připojení Liberce, Plzně a Ostravy bylo využito přenosových možností sítě IMNS firmy IBM (IBM Managed Network Services). Ostatní spoje pak byly realizovány pevnými telefonními okruhy pronajatými od společnosti SPT Telecom. Přenosová rychlost začínala na 19.2 kbps. Jen spoj Praha – Brno začínal na přenosové rychlosti 64 kbps. Takováto přenosová rychlost však byla málo a tak byl CESNET „upgradeován“.

Topologické změny v CESNETu

V topologii CESNETu dochází k systematickým změnám – každý významnější uzel má být připojen alespoň dvěma vzájemně nezávaznými přípojkami. Toto opatření sloužilo k efektivnímu rozkládání toku dat v celém CESNETu a

rovnoměrnějšímu využití všech jeho částí a především umožnilo zachovat potřebnou konektivitu i v případě výpadku některého spoje.

Ke změnám konektivity dochází i směrem do zahraničí. K připojení ČSR k Internetu pevným okruhem z Prahy do Linze (později do Vídně) přibyla druhá přípojka z Prahy do Amsterdamu. Druhá přípojka byla zpočátku provozována rychlostí 64 kbps, ale u příležitosti konference INET'94/JENC konané v Praze došlo k navýšení linky na 512 kbps. Po rozdělení Československa byla třetí přípojkou propojena Praha a Banská Bystrica. Infrastruktura tvořící základ CESNETu je v této době vybudována.

K dalšímu vývoji docházelo v oblasti zvyšování přenosových rychlostí použitých okruhů, optimalizace využití, zvyšování spolehlivosti a jiné. Po roce 1999 prodělal Český veřejný Internet další velký rozvoj v důsledku dokončení digitalizace telefonní sítě, zavedení levnějšího tarifu pro připojení k Internetu, snížení cen výpočetní techniky a především nástupu společností poskytujících připojení k Internetu a tím vznik konkurenčních cen.

Komerční služby Internetu

Rokem 1995 začal rozvoj služeb Internetu pro širokou veřejnost. Provozovatel CESNETu získal od Českého telekomunikačního úřadu povolení k poskytování neveřejných datových telekomunikačních služeb na komerční bázi a tak se stal komerčním poskytovatelem Internetu.⁵

3 Vývoj a vznik závislosti

3.1 Co je to závislost ?

3.1.1 Návyk (závislost) jako lékařský problém

Ve smyslu klinické psychiatrie je závislost onemocněním, které vyžaduje léčení. Tato úmluva neplatí dlouho. Teprve roku 1964 formulovala Světová

⁵ Zdroj <http://www.internet.estranky.cz/stranka/vyvoj-internetu>

zdravotnická organizace (SZO, anglicky World Health Organisation, WHO) pojem závislost a ten tak vešel do lékařské vědy. Návyk je definován jako tendence k určité činnosti vytvořená učením, zkušeností a opakováním. Přitom se dospělo k poznatku, že návyk je primárně psychický děj – i když s možnými sekundárními tělesnými a sociálními následky – mnohem starší než lékařská věda. U návyku na léky, drogy a alkohol přistupují k psychickým a sociálním faktorům ještě biologicko-organické faktory škodlivých účinků drog na organismus a nervový systém.

3.1.2 Čtyři teze o závislosti

Čtyři teze k fenoménu návyk snad mohou napomoci k tomu, abychom neztráceli ze zřetele komplexní souvislosti tohoto tématu.

Teze 1 : Člověku, jako bytosti orientované na potřebu, záleží na uspokojení.

Nalézáme :

- potřebu vitální dynamiky jako prožitku živosti,
- potřebu vyrovnanosti a harmonie,
- potřebu smyslu jako převažujícího světového názoru
- potřebu vlastní identity,
- potřebu být přijímán v sociální oblasti
- potřebu zdokonalování jako přirozeného vývoje

Teze 2 : Člověk, jako bytost zodpovědná sama za sebe, rozvíjí pochopení sebe sama, a tím životní tematiku ovlivňující jeho chování.

K uskutečnění tematiky života používá člověk i takzvané životní techniky, které se vytvořily v průběhu jeho vývoje. Čím méně je člověk schopen realizovat tematiku svého života, tím více je odkázán na rekvizity, ať už to je móda či pomocná technika – pomysleme na dobré auto! I droga se může stát rekvizitou.

Teze 3 : Člověk jako „nedokonalá bytost“ je odkázán na pomocné prostředky.

K tomu patří :

- technika jako přechod k přírodě

- sociální struktury jako podpůrné vnější systémy,
- ideové systémy jako normy a ideologie k ulehčení osobní orientace,
- systém vědy jako ochranného mechanismu.

Při zdolávání svízelů života hrají velkou roli také mimoosobní nástroje. Drogy mohou popřípadě převzít tuto úlohu.⁶

Diagnózy z hlediska medicínského jsou uvedeny v Mezinárodní klasifikaci nemocí MKN-10, americká psychiatrická asociace – DSM IV aj. Diagnóza závislosti by měla být stanovena jen tehdy, došlo-li během jednoho roku ke třem nebo více z níže uvedených jevů :

- silná touha užívat látku
- potíže v sebeovládání při užívání látky
- užívání látky k odstranění tělesných odvykacích příznaků
- průkazná tolerance k účinkům látky
- postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů
- pokračování v užívání i přes jasný důkaz škodlivých následků užívání⁷

Definice závislosti dle Americké psychiatrické asociace DSM IV. je obdobná. Aby mohl být jednoznačně učiněn závěr, že se jedná o patřičnou diagnózu, musí pacient vykazovat alespoň tři ze sedmi znaků v období jednoho roku:

- růst tolerance (zvyšování dávek, aby se dosáhlo stejného účinku)
- odvykací příznaky při vysazení látky
- přijímání látky ve větším množství nebo delší dobu, než měl člověk v úmyslu
- dlouhodobá snaha nebo jeden či více pokusů omezit a ovládat přijímání látky
- trávení velkého množství času užíváním a obstaráváním látky nebo zotavováním se z jejich účinků
- zanechání sociálních, pracovních a rekreačních aktivit nebo jejich omezení v důsledku užívání látky
- užívání látky navzdory dlouhodobým nebo opakujícím se sociálním, psychologickým nebo fyzickým problémům, o nichž člověk ví a které jsou

⁶ Zdroj Od návyku k závislosti, Fr.-Christoph Göhlert, Frank Kühn, nakl. Ikar,2001, str. 14-15

⁷ Zdroj Nešpor, Návykové chování a závislosti, Současné poznatky a perspektivy léčby,

působeny nebo zhoršovány užíváním látky

Zde je potřeba říci, že známe dva typy závislosti:

Psychická závislost se vyznačuje především carvingem (velmi silná touha, lépe význam sděluje označení „bažení“ nebo „dychtění“) ".*Je důležité si uvědomit, že psychická závislost je v zásadě vážnějším problémem než závislost fyzická, protože zatímco fyzické závislosti je možné se zbavit relativně krátkodobým pobytem na detoxikační jednotce, psychická závislost je důvodem relativně dlouhé léčby a handicapuje uživatele při jakémkoli dalším užití látky, a to i z terapeutických důvodů.*"⁸

Fyzická závislost je stav organismu vzniklý zpravidla dlouhodobějším užíváním drogy (v našem případě Internetu – on-line her).

V nedávné době se v odborné literatuře začaly v souvislosti se závislostí na Internetu objevovat termíny netomanie a netholismus.

NETOMANIE – závislost na Internetu (dle ABZ slovníku cizích slov definici formuloval prof. PhDr.Rudolf Kohoutek, CSc.)

NETHOLISMUS – všeobecně užívaný odborný termín označující závislost na Internetu – na prohlížení internetových stránek, na komunikaci po chatu či na psaní e-mailů.

3.1.3 Závislost jako sociální problém, rizika nadměrného věnování se počítačům

„Honza ukradl rodičům peníze. Poněkud zvláštní byl důvod jeho krádeže. Honza peníze potřeboval na zvukovou kartu a další vylepšení počítače, aby se na něm daly lépe hrát počítačové hry. Že Vám to připadá dětinské? Ne tak docela. V kruzích lidí kolem počítačů kolují historky o tom či onom dospělém, který si vzal dovolenou. Místo odpočinku pak strávil celou dovolenou s počítačem nad nějakou složitou počítačovou hrou. Netřeba snad zdůrazňovat, že takové počínání pak přivádí

⁸ Zdroj Minařík, *Drogy a drogové závislosti 1, Mezioborový přístup*, str. 164

příbuzné postižených podle jejich temperamentu někdy k zoufalství a jindy k zuřivosti.“⁹

Toto byl „příběh“ mladého Honzy, který chtěl hrát hry a udělal by proto vše. Zde to skončilo, nebo začalo u krádeže peněz. Vzhledem k tomu, že se jednalo o mladého člověka je náprava možná a pravděpodobná. Ale co vše nám tato závislost přináší, respektive o co nás okrádá?

Počítač - nemusí být nutně připojen k Internetu - nám může velmi dobře sloužit, být naším kamarádem, pracovním nástrojem, ale dokáže být také velice zákeřný. Odvádí nás od naší práce, organizuje nám život a v neposlední době je to i častá příčina rozpadu různých mezilidských vztahů (rodina, manželství, atd.). Dnes není potřeba ani chodit do hyper a supermarketů, do kina, na různé společenské akce. To vše nám vynahradí počítač. Několika kliknutími myši je možné provést krátkou registraci u příslušného prodejce, naplnit virtuální nákupní košík a za chvíli nám zvoní u dveří kurýrní služba, která veze vybrané zboží. Ano, zpočátku to vypadá jako velká pomoc, úspora času v dnes tak uspěchané době, ale. Tímto vše začíná. Někteří lidé si začnou uvědomovat, že když není potřeba kvůli nákupům navštěvovat kamenné obchody, různé kulturní akce je možné sledovat on-line, tak proč bych se vůbec obtěžoval mezi lidi, když si i svojí životní lásku můžu přes Internet také najít. Toto je ta lepší polovina uživatelů celosvětové sítě. Je zde však druhá polovina (nebo její část), která již rodiny nebo nějaké vztahy má a tato závislost jim je pomalu, ale jistě bere. Rodiny (svazky, manželství) se pomalu rozpadají. Takto závislý člověk už nezná nic jiného než si zapnout počítač a začít brouzdat po změti různých serverů.

O závislosti na Internetu mluvíme v těchto případech, kdy je aktivitou postížena jedna ze čtyř oblastí:

- vztahy v rodině a s blízkými lidmi (dítě)
- práce, u dětí škola (dítě je nesoustředěné, roztržité, často vyrušuje a špatně se učí)
- zdraví (dítě bolí záda, má problémy se zrakem nebo ho trápí jiné zdravotní problémy)

⁹ Zdroj *Nešpor, Pernicová, Csérmy, Počítače a závislost, str. 36-39*

- trestně-právní oblast (dítě chodí kvůli Internetu za školu).

Závislost na Internetu má několik příznaků:

- člověk se nemůže od Internetu odtrhnout, a to ani pro naplnění základních lidských potřeb (zanedbává jídlo, spánek, biologické potřeby, práci, rodinu)
- Ve chvíli, kdy takto postižený člověk nemůže být u Internetu, číste svou e-mailovou poštu, chatovat s přáteli, objevují se abstinenční příznaky jako například u alkoholika. Začíná být nevrlý, uzavřený do sebe sama, má nezájem o vše okolo.
-
- U závislých lidí se velmi často projevuje ztráta zájmů a přátel. Často jsou reální kamarádi nahrazováni přáteli virtuálními.
-
- Dalším, ne zanedbatelným příznakem je, že člověk pokračuje v užívání Internetu i přes nastávající a přetrvávající zdravotní problémy. Sedne k počítači i přesto, že jej začnou po hodině sezení bolet záda, hlava, oči a pociťuje i jiné komplikace. Tyto projevy se rozhodně nevyplácí podceňovat, protože závislost neústí jen ve zdravotní problémy, ale jedná se také o postižení psychiky (kapitola 3.1.1.).¹⁰
-

Z výše uvedeného vyplývá, že u mladých lidí nadměrně užívajících Internet a počítač jako takový dochází k útlumu sociálního vývoje jedince (navazování a udržování vztahů s vrstevníky), nedostatečnému pohybu (neobratnost, poškození páteře, očí), rozvoji násilí a agresivity.

Pokud jsem zde vyjmenoval negativa vyplývající ze závislosti na Internetu (jeho častého užívání), je však třeba vyzdvihnout i nějaká pozitiva, mezi něž patří :

- rozvoj motoriky
- koncentrace
- rozvoj logického myšlení
- všeobecné znalosti a rozhled
- jazykové znalosti (rozvoj především angličtiny)

¹⁰ Zdroj <http://www.kafe.cz/chci-byt-zdrava/co-trapi-dusi/netholismus-zavislost-na-internetu-728.aspx>

3.1.4 Vliv počítačů na zdraví

Pohybový systém dětí a dospívajících se vyvíjí. Problémy, které vzniknou kvůli nadměrnému a nesprávnému sezení, mohou po čase působit zbytečnou bolest a utrpení. Práce vsedě u počítače značně zatěžuje bederní a krční páteř. Kostru a obratle udržují ve správné poloze vazy a svaly a ty je třeba všestranně procvičovat a posilovat. Nedostatek tělesného pohybu navíc zvyšuje riziko mnoha dalších zdravotních problémů.

Při některých počítačových hrách (např. napodobujících pilotování letadla apod.) se může objevit nevolnost a zhoršená souhra pohybů. To může být nebezpečné tehdy, jestliže by někdo po takové hře např. jezdil na kole nebo na kolečkových bruslích. Proto odborníci doporučují netrávit podobnými hrami mnoho času (nejlépe vůbec žádný nebo nejvýš do 20 minut). Když někdo začíná hrát takovou hru, měl by se pomalu přizpůsobovat a zpočátku se vyhnout prudkým změnám směru. Po skončení hry je třeba být nějaký čas v bezpečném prostředí. Čas potřebný k přizpůsobení normálnímu světu je asi dvakrát až třikrát delší než čas strávený hrou. Přizpůsobení v normálním prostředí může urychlit bezpečný pohyb (např. pomalé procházení se na vhodném místě).

U lidí, kteří se nadměrně věnují práci s počítači nebo počítačovým hram, nelze hovořit o závislosti v lékařském slova smyslu (jako je např. závislost na alkoholu nebo drogách). Náruživé a nezdrženlivé chování ve vztahu k počítačům má ale někdy se závislostí určité společné rysy. Člověk vysedává u počítače i tehdy, jestliže si tím působí zdravotní nebo jiné škody, zanedbává kvůli tomu jiné důležitější hodnoty, zájmy a povinnosti a má tendenci zvyšovat čas strávený u počítače

Dlouhá práce s počítačem se nehodí pro lidi, kteří trpí některými formami epilepsie.

3.1.5 Závislost na on-line hrách, aneb virtuální svět

Ve shora uvedených odstavcích jsme si vysvětlili závislost jako lékařský problém, jako sociální problém, vliv počítačů na zdraví a nyní se dostáváme k hlavnímu tématu - závislosti na on-line hrách. Jedná se o jednu ze závislostí na Internetu. Mezi další Internetové závislosti lze zahrnout:

- závislost na chatech, různých diskuzních fórech
- závislost na pornografii
- mnoho dalších

Pokud se vrátím k závislosti na on-line hrách, domnívám se, že samotná závislost na počítačových hrách jako taková nemusí výhradně souviset se závislostí na Internetu. Hry je možné hrát samostatně po nainstalování na pevný disk počítače, jedná o tak zvané singleplayery. Když hráč dosáhne určité úrovně jako singleplayer, přestane ho bavit hrát pořád dokola jen s počítačem a začne hledat dobrodružství při hraní v modu multiplayer. Jedná se de facto o nekonečné možnosti virtuálního světa. Takovéto hry je možné hrát buď v uzavřených domácích (firemních) sítích, a nebo v „celosvětové pavučině“, která samozřejmě skýtá mnohem více možností než jakákoliv podniková síť.

Počítačové hry se rozdělují do několika skupin:

- akční
- logické
- oddechové
- postřehové
- skákačky
- sportovní
- erotické
- a mnohé další kategorie

Většina počítačových her je „free“ - volně stažitelných a šiřitelných, nicméně ty lepší, pro uživatele ohrožené závislostí atraktivnější, hry jsou placeny. Cena za

měsíční paušál se pohybuje od několika korun až po stokoruny. Většinou placeno v dolarech nebo eurech. Je však otázka, kde na to děti, mladí lidé vezmou peníze. Jsou však rodiče, kteří otázku financování této hry a financování vůbec neřeší. Prostě své ratolesti tento poplatek zaplatí a někdy dokonce rádi, jen aby se dítě zabavilo a rodiče měli klid. Dále je spousta rodičů, kteří na toto peníze nemají. Ale jak to vysvětlit dítěti, které se stává na hře závislým? Zde jsme u dopadu závislosti na Internetu. Zde může patologické hráčství přerůst v přípravu trestného činu krádeže či obdobných trestných činů.

3.1.6 Život bez počítače, Internetu

Život bez internetu a bez počítače vůbec si dnes málokdo dovede představit. Bez počítače by nám dnes doma nebylo teplo, netekla studená ani teplá voda, nešla elektřina a vůbec, život by byl úplně jiný. Počítač je nejen zdroj životních potřeb, ale také zdroj zábavy. Je potřeba si však uvědomit, že jsou i jiné priority. Je dobré udržovat fyzické setkávání s rodinou, přáteli, kamarády a nejen virtuální setkání prostřednictvím internetu.

Na téma „Umíte si představit život bez počítače a internetu“ uvádím výňatky z internetového fóra:

odpověď, muž, 24 let: „Jo, ale dost těžko“. žena, 39 let : „Momentálně již ne. Potřebuji ho nejen pro zábavu ale taky v zaměstnání, asi jako většina lidí v dnešní době. Taky jsem žila kdysi bez něj“. žena, 20 let : neeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee, žena 20 let, „Jsem na něm až moc závislá, takže ne.... Žena 20 let,“ Jo dovedu, ale stálo by to za hovno“. Žena, bez udání věku:“Dovedu, žila jsme bez něj“. Muž, 19 let:“bych zdechnul...“. Muž, 23 let:“Nikoli“. Muž, 29 let:“Umím si představit spoustu situací, například, že dojde ropa, nebude zařízen potřebný ekvivalent, ceny mnohonásobně vzrostou a tím pádem i elektřina a provoz jediné hodiny na PC bude stát například 500 Kč. A nebudu provozovat net“. Žena, bez udání věku:“ Asi tak – kdybych neměla přístup na net a pc jen já, tak by mi to vadilo...dovedu si představit jak. Ale kdyby neexistovalo výše zmíněné vůbec...představit si to umím, jako všechno to má své výhody a nevýhody a bylo by na delší dobu je vyjmenovat. A

změna by to byla asi obrovská, obzvláště pro firmy a lékařství, kde je hodně věcí řízení přes pc“.¹¹

Ze shora uvedeného, což je jen nepatrný zlomek ze „zповědnice“ k zmiňovanému tématu, vyplývá, že život bez počítače a internetu si opravdu dnes nikdo nedokáže představit.

Dnes se však nejedná jen o počítače, jak je známe. Dnešní doba nabízí nepřehledné množství různých technických vymožeností. Jedná se jak o mobilní telefony, tak různé „PDáčka“-kapesní počítače a mnoho další elektronických zařízení. A toto je de facto také počítač, s kterým už není vůbec žádný problém číst a psát e-maily, prohlížet oblíbené internetové stránky. Dokonce je možné být přes mobilní telefon, po instalaci příslušného software, neustále připojen na nějaký komunikační server. Mezi nejznámější patří ICQ.

Počítače dnes pomáhají ve všech možných oborech lidské činnosti. Je ale rozdíl, pokud tyto vymoženosti jsou využívány jako nenahraditelný pomocník v zaměstnání nebo osobním životě a pokud je to jen náhražka za svět okolo nás.

4 World of Warcraft – virtuální svět

Opravdovým svátkem pro dost závislé hráče on-line her na Internetu byl 23.listopad 2004, kdy vývojářský tým Blizzard Entertainment vydal pod záštitou Vivendi Universal MMORPG hru World of Warcraft.

MMORPG - vícehráčská online hra na hrdiny. V takovéto hře spolu komunikuje, hraje a interaktivně ovlivňuje děj hry ve virtuálním světě velké množství hráčů. Termín MMORPG vytvořil Richard Garriott, tvůrce MMORPG hry Ultima online z roku 1997, která tento žánr zpopularizovala. Můžeme říci, že v tomto směru se jednalo o opravdu první masivní online multiplayerovou hru. Zajímavé je, že i přes svoji dnes již zaostalou grafiku zůstává tato hra i nadále „živou“, a to po více než 11 letech od uvedení na trh. Vydání této hry znamenalo mezník v historii zábavního softwaru vůbec.

¹¹ Zdroj <http://www.zpovednice.cz/detail.php?statusik=206837&kateg=1&nove=0&orderbyide>

MMORPG hry svým designem, vlastnostmi a interakcí s ostatními hráči mají schopnost vtáhnout předplatitele do děje a žít virtuální život. Pro některé se tato „realita“ stává skutečnější a důležitější než realita opravdová, což samozřejmě sebou nese obrovský zisk pro provozovatele takovýchto her a mnoho nevýhod pro „závislé“ předplatitele. Takovéto hry tedy nabízejí možnost úniku mimo opravdový svět, stát se někým jiným, lepším, dosáhnout úspěchu a slávy, a to s omezenými investovanými prostředky a úsilím, v podstatě „jen“ investicí našeho největšího aktiva, a to je času. Můžeme hovořit o několika hlavních MMORPG hrách, které se dají seřadit dle počtu hráčů (předplatitelů). Nejrozšířenější a nejznámější MMORPG hrou je World of Warcraft, zkráceně WoW. Jedná se o prozatím nejúspěšnější MMORPG s cca. 11,5 miliony předplatiteli, což je o 8,5 milionu více než druhá nejúspěšnější MMORPG hra Everquest II od společnosti SOE (Sony Online Entertainment). Hru hrají lidé různých věkových kategorií, od 10 do 60 let, různých povolání a vzdělání.

Většina dosud vydaných MMORPG her je víceméně aplikací deskových RPG (Role Playing Game) her na bázi pravidel AD&D (Advanced Dungeons and Dragons), u nás známých spíše pod názvem „Pán jeskyně“, nebo „Dračí Doupě“, do virtuálního online světa s možností interakce hráčů na danou situaci. Herní postava má několik základních vlastností a atributů, které ovlivňují její styl boje, možnost použití určitých předmětů, výzbroje, výstroje, dopravních prostředků, apod. U většiny her je možný výběr z několika ras (člověk, ork, trpaslík, elf, nemrtvý, upír...) a typu postav (mág, léčitel, bojovník, vrah, zloděj ...), které určují důležité osobní vlastnosti (síla, život, intelekt, šikovnost, vědomosti...) a možnost použití výzbroje a výstroje (mág může používat např. jen hole, kouzelné hůlky a šaty z látky, bojovník těžkou plátovou zbrojí, meč a štít, vrah zbrojí koženou, apod.) Hry jsou navrženy tak, aby každá z postav měla ve hře jedinečné využití a byla pro skupinu více či méně nezastupitelná. Totéž platí i pro systém boje mezi jednotlivými typy hrdinů, např. stejně vybavený a schopný mág má 80 procent šanci vyhrát duel oproti bojovníkovi v těžké zbroji, ale vrah ve zbrojí kožené je pro mága v podstatě neporazitelným nepřítelem. Obecně je možno říci, že postavy v šatech z látky jsou určeny pro boj s postavami v těžkém brnění, postavy v kůži proti postavám v kroužkové zbroji, postavy v těžké zbroji proti postavám v kůži apod. Samozřejmě záleží i na zkušenosti hráčů, stylu hry, rychlosti reakcí a v neposlední řadě na výbavě. Další věcí, o které

jsme zatím nehovořili, je získávání tzv. zkušenostních bodů. Po získání určitého počtu zkušeností postupuje postava na další úroveň. U různých MMORPG her se maximální úroveň (level cap) liší a pohybuje se někde mezi 50 – 100 úrovněmi. Existují však hry, kdy je možno dosáhnout i úrovní vyšších, např. 200. S každou úrovní se postava stává silnější, získává nové schopnosti a body, které je možno rozdělit podle uvážení hráče a navýšit jimi základní vlastnosti postavy (síla, život, intelekt...). U některých her se nejedná jen o tyto základní atributy postavy, ale i tzv. talenty, jejichž rozdělení dělá z každé postavy postavu jedinečnou a specializovanou.

V moderních MMORPG hrách je možné provozovat různá povolání, která mohou pomoci hráčům v řešení vzniklých situací, vyrábění zbroje, výbušnin, šperků, rozšíření atributů daných výzbrojí apod. Tato možnost podpořila vytváření virtuální ekonomiky, která pracuje, stejně jako ekonomika opravdová, na principu nabídky a poptávky. Možnost prodeje vyrobených, případně ukořistěných předmětů, ať už prostřednictvím aukce nebo přímo mezi hráči, dává možnost výdělku osobám žijících se prodejem virtuálních peněz, předmětů a výbavy za peníze opravdové, což ve svém dopadu znamená promítání ekonomiky reálné do ekonomiky virtuální a obráceně. Tato vlastnost nastartovala fenomén obchodu s virtuálními penězi v reálném světě, tzv. „china farmers“. Jedná se o společnosti, z velké části z Číny, které za pakatel zaměstnávají lidi za účelem získávání virtuálních finančních prostředků, které pak tyto společnosti s nemalými zisky prodávají hráčům. China farmers používají, mimo jiné, i vykrádání účtů, kradení uživatelských účtů prostřednictvím různých virů, červů a podvodných emailů. Z tohoto hlediska by se dalo říci, že svět virtuální kopíruje svět opravdový, a to se všemi jeho neřestmi.

V současné době jsou MMORPG velmi populární po celém světě. Celosvětové výnosy z provozování MMORPG již v roce 2005 překonaly ½ miliardy dolaru, v roce 2006 to již byla 1 miliarda dolarů, 2007 3 a v roce 2008 již 5,5 miliard dolarů výnosu. Do těchto výnosů nejsou započítány zisky jiných společností, než provozovatelů her (china farmers, jedinci žijící se prodejem virtuálních věcí a peněz, jedinci poskytující služby ve virtuálním světě, např. trénování postav, získávání zkušenostních bodů a úspěchu ve hře, za reálné peníze)

4.1 Kdo je obyvatelem těchto virtuálních světů?

Kdo je obyvatelem (hráčem) tohoto virtuálního světa? Chce-li být hráč ve světě plném nástrah úspěšný, musí splňovat několik podmínek. Mezi jednu z nejdůležitějších patří platit měsíční paušál, který se pohybuje v desítkách USD. Dále je potřeba ovládat alespoň jeden světový jazyk, nejlépe anglický. V neposlední řadě je potřeba věnovat hře spoustu a spoustu času.

Ve svém okolí mám několik jedinců, kteří jsou schopni této hře věnovat celou pracovní dobu a po jejím skončení hrají dále, a když opět nastupují do práce, stále hrají. Mezi hráči MMORPGů jsou žáci základních škol, středních škol, vysokoškoláci, pracovníci dělnických profesí, vysoce postavení manageři. Je to svět neomezených možností.

V průběhu hry dochází k vytváření mezilidských vazeb. Mám ve svém okolí dokonce jeden manželský svazek, který vyšel z hraní uvedené hry. Podle mne jsou tito lidé opravdu závislí a trochu jiní. Když se setká více lidí tohoto ražení, nedokáží se bavit o každodenních problémech všedních dnů, ale baví se o tom, kdo jaký LEVEL udělal, kdo má kolik virtuálních peněz na účtu, jaké má zbraně, brnění.

Abych se ještě vrátil k manželství, které vzniklo z přátelství při hraní World of Warcraft. Tato rodina má 12 ti letého syna. Jedinou jeho starostí je, aby jakmile přijde domů ze školy, mohl zapnout počítač, „zalogovat“ se a vstoupit do toho super světa. Pro toto dítě není trest nesmět jít ven, ale největším trestem srovnatelným s trestem smrti je nesmět zapnout počítač. Co dostává takové dítě za dárky? Jedině upgrade počítače (nejnovější grafická karta, procesor a jiné) a samozřejmostí je měsíční platba za jeho oblíbenou hru. Co z takového dítěte vyrostete? Když pomínu zdravotní komplikace pramenící z neustálého vysedávání u počítače, tak nebude mít žádné (fyzické-skutečné) kamarády, vztah naváže opět jen u počítače.

II. APLIKAČNÍ ČÁST

5 Cíl, předpoklady a metoda šetření

5.1 Cíl šetření

Cílem mého šetření bylo zjistit, do jaké míry je dospívající mládež závislá na užívání počítače a na Internetu.

5.2 Metody šetření

Pro účely této práce jsem vytvořil dotazník, který vychází z mé praxe a prostudované literatury zabývající se tématem závislosti na počítačích a Internetu. Šetření se celkem zúčastnilo 49 respondentů – 43 žen a 6 mužů. Ze 43 žen byly 4 ve věku 15 let, 12 ve věku 16 let, 18 ve věku 17 let, 7 ve věku 18 let a 2 ve věku 20 let. 6 mužů – 3 ve věku 16 a 3 ve věku 17 let. Jedná se o studenty Středního odborného učiliště ve věku od 15 ti do 20 ti let. Výběr studentů byl nahodilý za podpory vedoucího této práce pana Mgr. Rostislava Price.

Jako metodu šetření jsem volil dotazník s uzavřenými a polouzavřenými otázkami.

Dotazník obsahuje anonymní identifikace respondenta – pouze věk a pohlaví. Dále obsahuje 17 otázek posuzovaných na 2 bodové škále typu: „ano“ nebo „ne“, dále odpověď zaškrtnutím příslušné odpovědi a vlastní odpověď. Otázky v předmětném výzkumu byly voleny přiměřeně k věku cílové skupiny, byly přehledné a srozumitelné. Po instruktaži vedoucím práce nebylo potřeba žádné delší časové období pro jejich vyplnění.

6 Dotazník

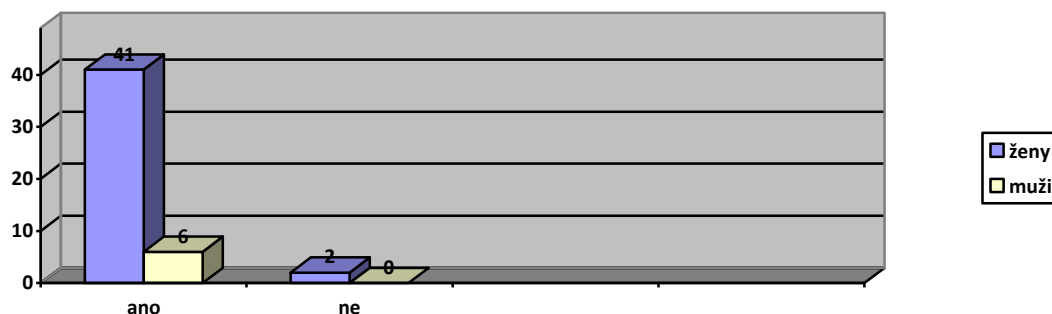
V prvopočátku zrodu mého dotazníku jsem uvažoval, zda-li zvolím formu tištěnou, nebo vytvořím nějakou jednoduchou aplikaci, pomocí které by studenti odpovídali on-line v počítačové učebně v předmětném Středním odborném učilišti.

Po konzultaci s Mgr. Pricem jsem od toho záměru upustil. Dotazník byl vytištěn oboustranně na formát A4, viz Příloha č. 1.

6.1 Interpretace dat

Vyhodnocení otázky č. 1 :

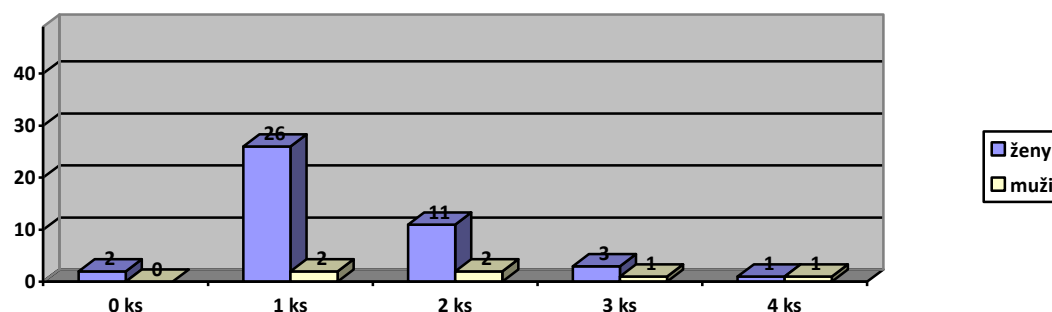
zkušenosti s PC mimo školu



Moje první otázka směřovala ke zjištění, zda respondenti přijdou do kontaktu s PC i mimo školu. 96 % studentů odpovědělo ano, přijdou do kontaktu s PC mimo školu, 4% tuto zkušenost nemají. Nicméně při vyhodnocování této otázky bylo zjištěno, že sice 1 z žen, která na tuto otázku odpověděla „ne“, na následující otázky odpovídala tak, že z tohoto vyplývá, že její odpověď nebyla pravdivá.

Vyhodnocení otázky č. 2:

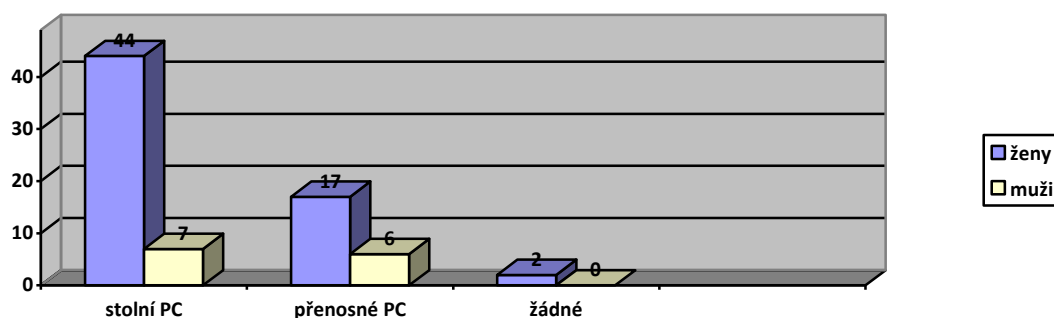
počet PC v domácnosti



Otázka číslo 2 byla zaměřena ke zjištění kolik PC je v domácnostech studentů. Zde si myslím, že odpovědi byly pravdivé, protože dotazník byl anonymní a po jeho vyplnění jsem jej měl k dispozici pouze já nebo Mgr. Pric.

Vyhodnocení otázky č. 3

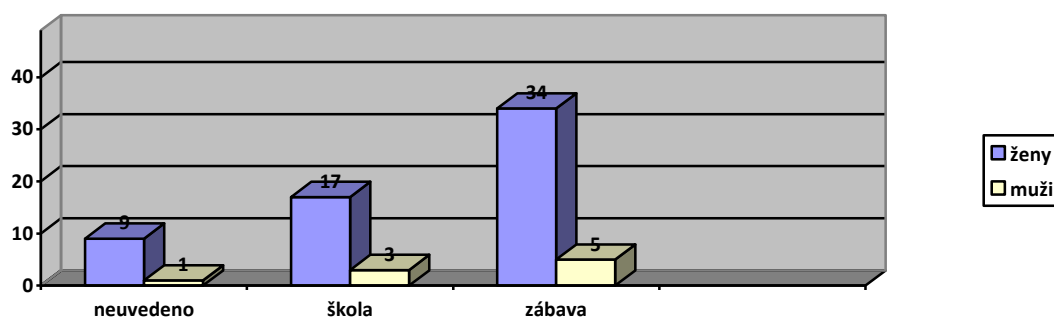
Z toho: stolní PC, přenosné PC



Z vyhodnocení této otázky vyplývá, že v domácnostech převažují pevné stolní počítače.

Vyhodnocení otázky č. 4

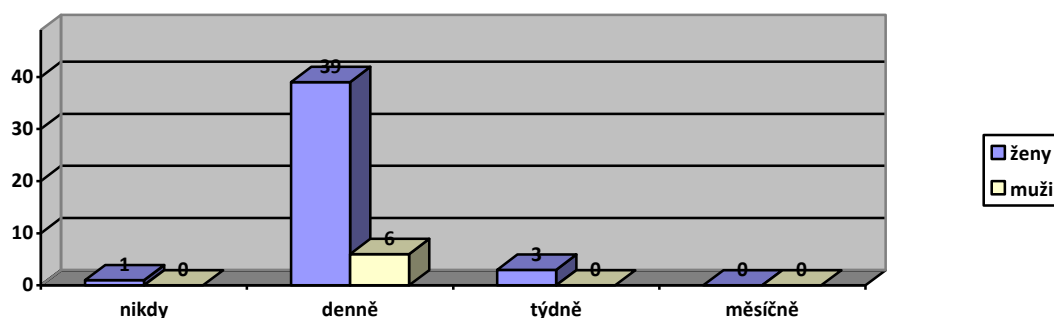
Využití PC



Z těchto odpovědí jednoznačně vyplývá, že Internet je využíván převážně k naplnění volnočasových aktivit. Nejčastěji však ke komunikaci s přáteli, různé seznamky a chaty. Nemalý podíl má stahování a prohlížení filmů, stahování a poslech hudby. Pozadu nezůstávají ani pornografické stránky. V hledání školních materiálů jednoznačně vítězí ženy (toto je však způsobeno poměrem mužů a žen v reprezentativním vzorku – 87.76% žena a 12.24% muži).

Vyhodnocení otázky č. 5

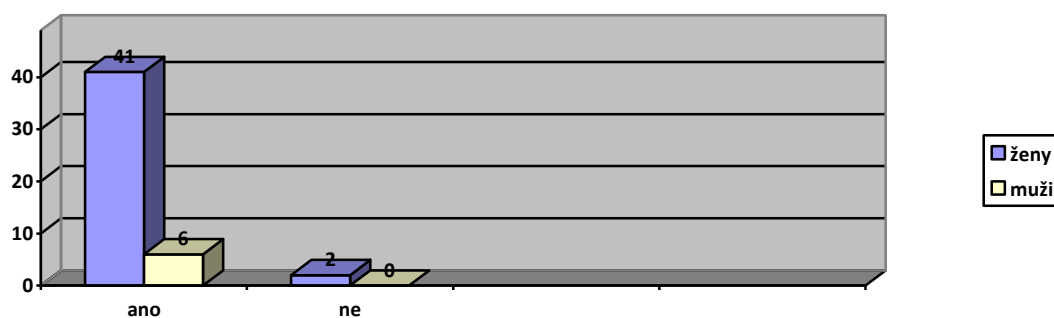
Jak často PC zapínáte?



Odpovědi na tuto otázku také nebyly překvapením. Jedna žena, která uvedla, že počítač nezapíná nikdy, pravděpodobně hovořila pravdu. Všechny ostatní otázky u této dívky, týkající se práce s počítačem, byly vyškrtnuty.

Vyhodnocení otázky č. 6

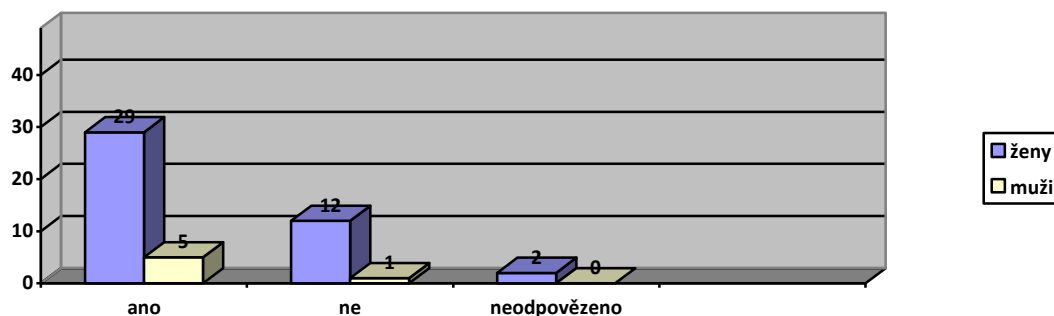
Je PC připojeno k Internetu?



Opět se dostáváme k očekávanému výsledku. Ale jsou zde dvě ženy, které odpověděly, že jejich počítač není připojen k Internetu. Tyto dvě odpovědi jsou však zavádějící. Jedna z těchto dvou respondentek sice uvedla, že PC není připojeno k Internetu, ale u otázky číslo 12 (Co vyhledáváte na Internetu?) odpověděla tak, jakoby navštěvovala denně různé komunikační servery, čte e-maily, sleduje a stahuje filmy a hudbu. Nicméně toto také mohla být obrana dívky například při čtení jejich odpovědí spolužáka v lavici.

Vyhodnocení otázky č. 7

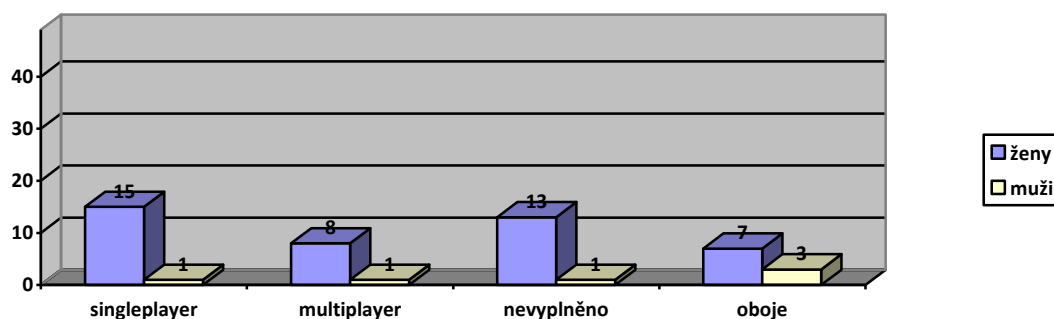
Hrajete PC hry?



Jednoduchá otázka, jednoznačná odpověď. Toto jsem si při volbě vhodných otázek také myslel, ale studenti SOU mě neustále v průběhu vyhodnocování tohoto dotazníku překvapovali. I když na tuto odpověď řeklo „ne“ 12 žen, dalšími otázkami 2 z těchto 12ti reagovalo na následující otázku číslo 10 (Žánr hry) výčtem odpovědí. Takže jejich jednoznačné odpovědi na otázku č. 7, „ne“, by se daly zpochybnit.

Vyhodnocení otázky č. 8

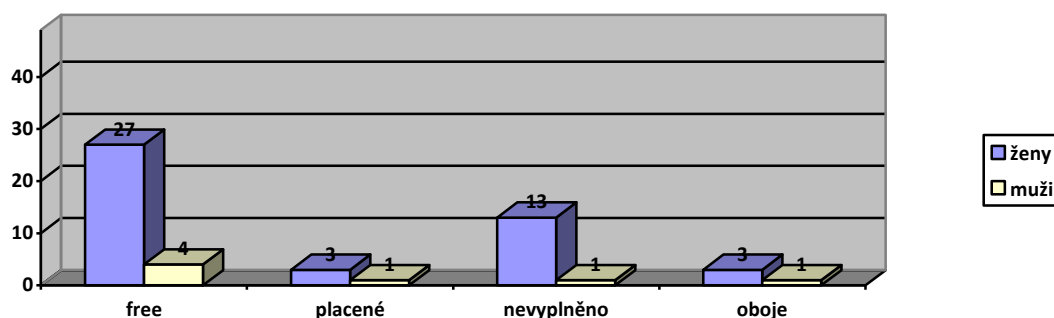
Jaké hry?



Na této otázce je zřejmé, že při vyplňování dotazníku zřejmě ne všichni dotazovaní věnovali plnou pozornost zadání otázek. Nicméně převládá hraní takzvaných singleplayerů, tedy her, které hraje hráč sám, například proti počítači. Záleží však také na žánru hry.

Vyhodnocení otázky č. 9

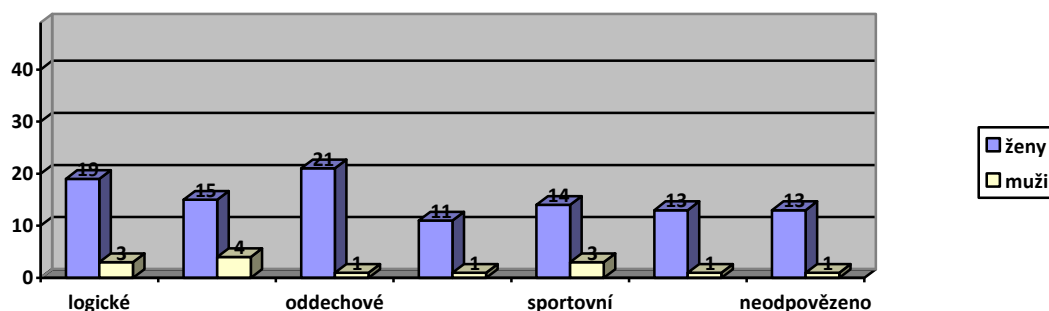
Pokud hraje on-line hry, tak pouze :



Zde se opět potvrzuje teorie o plném nevěnování se práci při vyplňování dotazníku. Zajímavé je, že odpovědi jak žen, tak mužů obsahující odpověď, že hrají takzvané free hry jsou de facto 1:1. U placených her jednoznačně vedou muži a totéž také platí při hraní obou dvou typů.

Vyhodnocení otázky č. 10

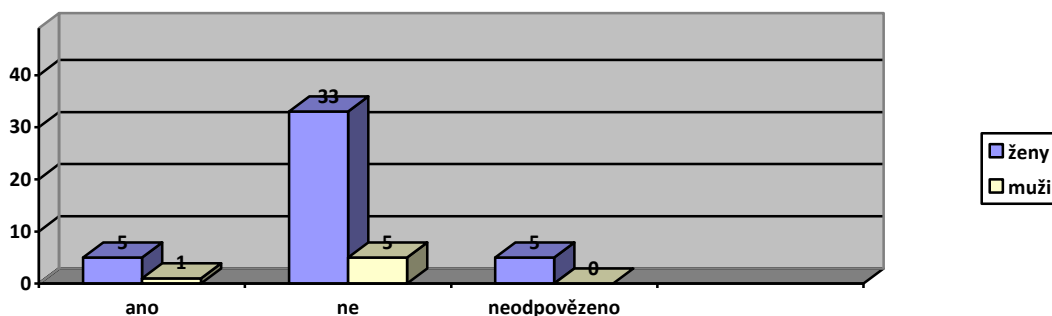
Žánr hry



Mezi nejoblíbenější žánry cílové věkové kategorie jsou zřejmě převážně hry oddechové. Ostatní žánry her jsou vyrovnané.

Vyhodnocení otázky č. 11

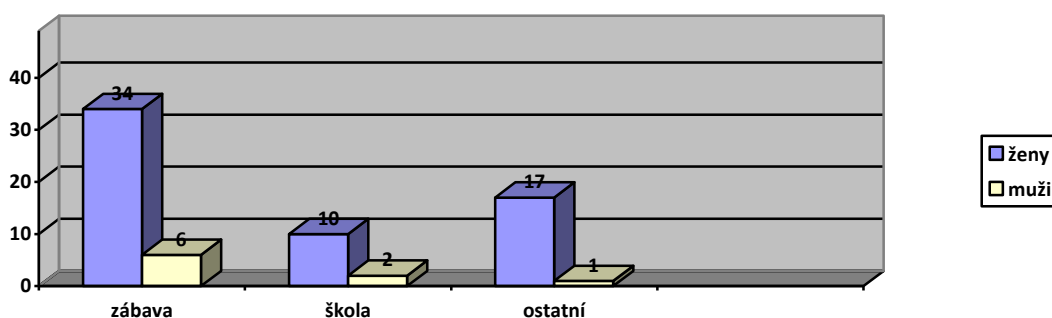
Zúčastnili jste se někdy soutěže v hraní PC her?



Z odpovědí na tuto otázku lze jednoznačně učinit závěr, že soutěžím v hraní počítačových her se věnují převážně muži, ale ani žena soutěžící v takovémto klání není vzácná výjimka.

Vyhodnocení otázky č. 12

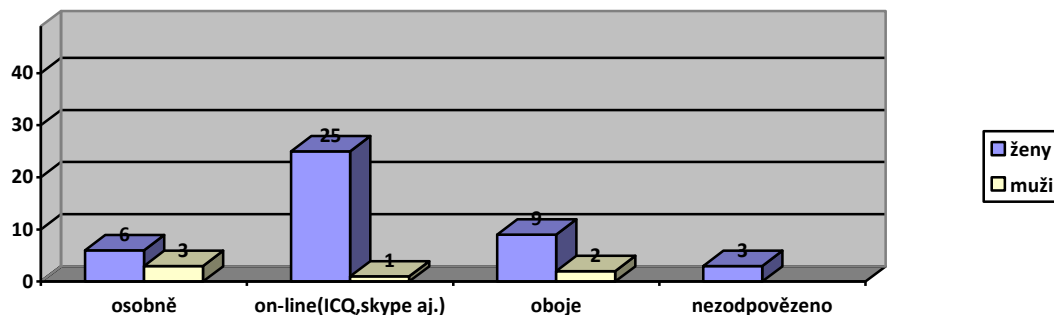
Co vyhledáváte na Internetu?



Internet, jak vyplývá z vyhodnocení dotazníku, je pro dnešní mladé lidi spíše zdroj zábavy, navazování kontaktů s lidmi, vyhledávání různých filmů, hudby, fotek a jiných volnočasových aktivit.

Vyhodnocení otázky č. 13

S přáteli častěji komunikujete :

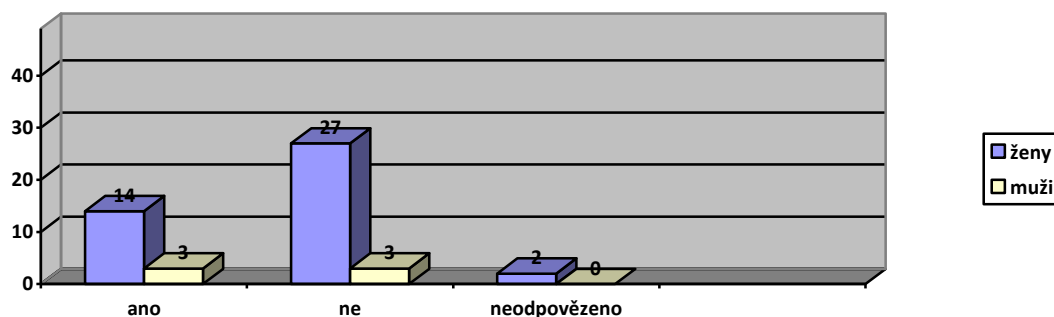


Těmito odpověďmi se potvrdilo tvrzení, o kterém jsem se více rozváděl v kapitole 3.1.3 – Závislost jako sociální problém. Fyzické návštěvy a setkávání s rodinou, přáteli, kamarády se postupně z dnešního světa vytrácí. Je nahrazováno virtuálním světem, virtuálním místem setkání ve zmeti celosvětové pavučiny. Někdo namítne, že je to pohodlnější, rychlejší a že je možno od stolu, od počítače takto „navštívit“ více známých. To je sice pravda, ale není to „ono“.

Stejně jako z dnešního moderního světa pomalu, ale jistě mizí staré klasické pohlednice a dopisy, tak se vytrácí osobní setkávání lidí.

Vyhodnocení otázky č. 14

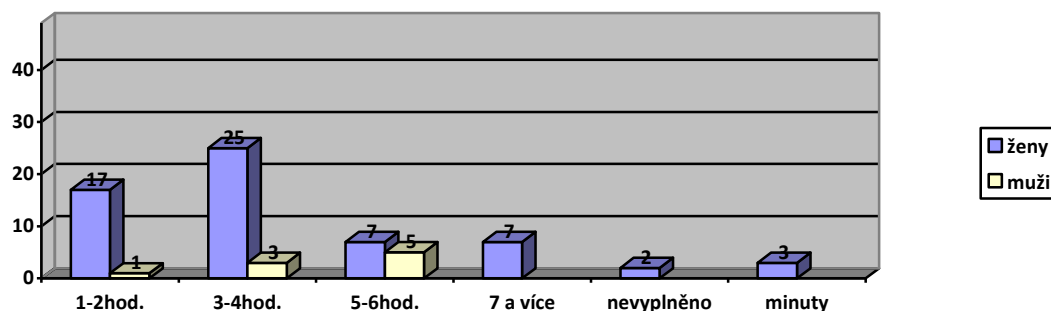
Stává se Vám, že kvůli hře, surfování na něco zapomínáte?(něco důležitého-schůzka, úkol, škola, práce)



Asi polovina dotazovaných uvádí, že se jim stalo, že kvůli hře či surfování na Internetu na něco zapomněli. Převážně uváděli, že zapomněli na nějaké povinnosti spojené se studiem, se školou. Tato čísla, tento výsledek je podle mě alarmující.

Vyhodnocení otázky č. 15

Kolik času denně strávíte u PC?

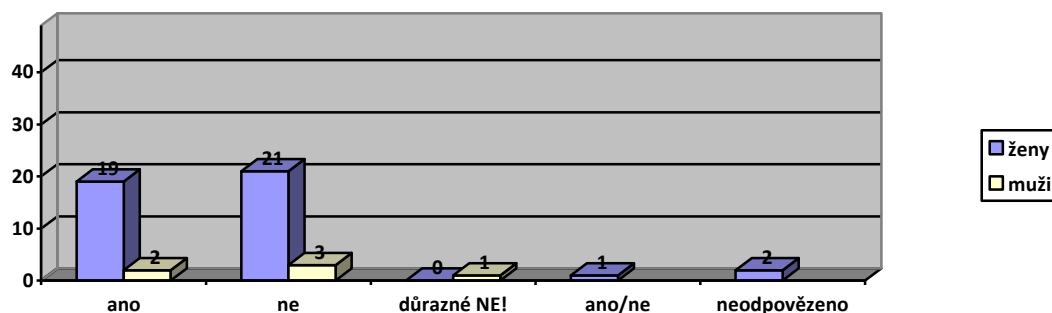


Odpovědi na tuto otázku jsou opět alarmující, zvláště vezmeme-li v úvahu, že student jde do školy v 8 hodin, domů přichází kolem 14 hodin, pak si sedne k počítači a stráví zde zbytek dne a toto 7 dní v týdnu a 365 dní v roce. A je zapotřebí říci, že o víkendech a dnech pracovního klidu respondenti u počítače tráví mnohem více času.

Tento stav je, dle mého, následkem dnešní uspěchané doby. Rodiče jsou od rána do noci v práci, aby nějak uživili rodinu. Děti jsou tudíž doma sami a přes počítač si kompenzují nějaké sociální vazby. Z toho vyplývá převaha virtuální komunikace a mnoho dalších volnočasových aktivit, které je možné vykonávat z pohodlí domova.

Vyhodnocení otázky č. 16

Dokážete si představit život bez PC:



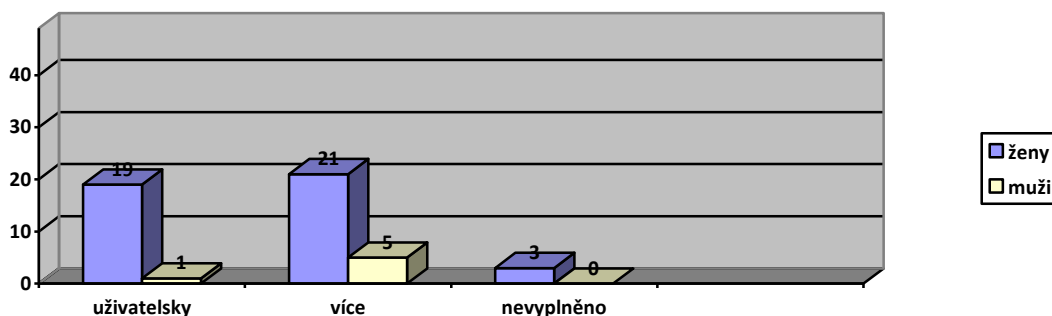
Odpovědi na tuto otázku byly tak trochu překvapením. Očekával jsem spíše převládající odpověď „NE“.

Ale všeobecně můžu uvést, že život bez počítače si nedokážu představit ani já. A to ne ve smyslu mé závislosti na něm, počítač vnímám jako zdroj příjmu, jako velkého pomocníka, bez kterého dnes není možné fungovat skoro ve všech odvětví lidské činnosti.

Ze své praxe můžu uvést, že jsou dokonce společnosti (firmy), které mají velké problémy, jestliže jim i byť několik málo vteřin nejde připojení k Internetu. To jsou pak lidé ochotni a schopni za servisní zásah nějaké firmy zabývající se touto problematikou (správa sítě, Internet) zaplatit nemalé peníze a vše s heslem:“včera bylo pozdě“.

Vyhodnocení otázky č. 17

Ovládáte PC pouze uživatelsky či více?



Počítačová gramotnost všeobecně roste. Do nedávna byla většina lidí pracujících s počítačem opravdu jen uživateli této vymoženosti. Dnes už i běžný uživatel umí více než uživatelské užívání PC.

Také sestavování různých typů počítačových sestav bylo v minulosti doménou pouze několika málo vyvolených lidí. Dnes si doma počítač sestaví každý žák základní školy bez rozdílu pohlaví.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo upozornit na stále rostoucí vliv počítačů a Internetu na náš život. Tato nejmodernější technika, která byla vyvinuta, aby člověku pomáhala a nahrazovala jeho činnost, se pomalu stává tím, kdo lidi od sebe naopak oddaluje. Je sice velkým a nenahraditelným pomocníkem ve všech oblastech lidské činnosti, ale zároveň může způsobovat mnoho nepříjemností. Je příčinou rozpadu vztahů, a to jak manželských (partnerských), tak vztahů rodinných a pracovních.

Na počátku vzniku celosvětové pavučiny zvané Internet byly jen dobré úmysly. Dnes se tato síť stává velkou zbraní v rukou zločinců a je hodně těžké proti těmto bojovat, když Internet byl vyvíjen, aby lidem pomáhal a chránil jejich soukromí. Dnes se těžko bojuje proti něčemu, co bylo vyvinuto téměř k dokonalosti.

Práce je rozdělena na část teoretickou a aplikační.

V části teoretické popisují vývoj Internetu od jeho prvopočátku, od myšlenek vzniku až po samotnou realizaci a jeho funkce, a to jak ve světě, tak u nás.

Dále jsem se zaměřil na závislost jako takovou, a to jak z pohledu medicínského, tak pohledu pedagogického. Snažil jsem se také přiblížit virtuální svět formou hry World of Warcraft.

Praktickou část jsem zaměřil na výzkum mezi žáky SOU. Účelem výzkumu bylo zjištění, jak dnešní mladí lidé užívají osobní počítače, jakou práci na nich vykonávají a jak pracují s Internetem. Práce obsahuje vyhodnocení pouze mé cílové skupiny ve věku od 15 ti do 20 ti let. Domnívám se, že by bylo velice zajímavé udělat takovýto výzkum jako průřez populací v České republice. Bohužel, toto jsem z časových důvodů nestihl, ale je možné, že se k tomu do budoucna vrátím.

Vyhodnocením odpovědí respondentů bylo zjištěno, že dochází k postupnému vytlačování světa reálného světem virtuálním. Osobně s přáteli komunikuje pouze 18.36% s celkového počtu dotazovaných. Prostřednictvím Internetu za využití různých komunikačních programů, nejčastěji ICQ, komunikuje 53.04% respondentů. Oba druhy komunikace s přáteli využívá 22.44% dotazovaných. Na otázku neodpovědělo 6.12% žen, všichni muži zodpověděli. Toto vyhodnocení vychází z odpovědí na otázku číslo 13 – S přáteli častěji komunikujete, viz. graf na straně 38.

34.68% dotazovaných se stalo, že zapomněli díky práci na počítači (spíše hrám) a zábavě na Internetu na nějakou důležitou věc v reálném čase. Nejčastěji se stává, že dotazovaní zapomínají na školní povinnosti, dále na důležité rodinné schůzky (oslavy, setkání). 61.2% uvedlo, že ne, že se jim nikdy nestalo, že by virtuální svět vyhrál nad reálným. Zbytek tazatelů, asi 2% na otázku neodpovědělo. Vydeme-li z definice závislosti uvedené v kapitole 3.2.1, pak u těchto 34,68% dotazovaných lze diagnostikovat závislost na Internetu.

Jistě každého zajímá, kolik času dnešní mladí lidé u počítače stráví. Odpověď jsem se pokoušel získat otázkou číslo 15 – Kolik času denně strávíte u PC? Bylo zjištěno, že 7.2% respondentů tráví denně u počítače minuty. Nejvíce pro sbírání informací ke školním povinnostem. Jedná se o ženy. 36.7% tráví touto zábavou 1-2

hodiny, 57.1% 3-4 hodiny, 24.5% 5-6 hodin a 7 a více hodin je schopno obětovat 14.3%. Vyhodnocení této otázky není jednoznačné, protože někdo uváděl jen časové období od do, ne jednoznačně strávený čas. Nicméně u 38 % respondentů již lze usuzovat na minimálně problematické nadužívání počítače.

Závěrem bych uvedl, že šetřením dotazníkovou metodou bylo zjištěno, že NETHOLISMUS je všeobecnou hrozbou současné společnosti. Z celkového vzorku vyplývá, že více jak 75% respondentů je dle zásad uvedených v kapitole 3.1.2 této práce závislých na Internetu a on-line hrách. Jedná se však o závislost psychickou, nikoli fyzickou.

RESUMÉ

Tato bakalářská práce má přinést ucelený přehled vývoje vzniku Internetu jak ve světě, tak u nás. Mohla by být vhodnou pomůckou a stručným přehledem pro všechny, kteří na sobě pocítují, že není „něco“ v pořádku s jejich vztahem s počítačem. Těm, pro které se stává virtuální svět světem skutečným.

ANOTACE

Cílem mé bakalářské práce je upozornit na současný fenomén Internetu, a to nejen z pozitivní stránky, ale převážně z druhé stránky. Přináší hlubší návrat k myšlenkám vzniku a následnému rozšíření Internetu ve světě i u nás a vymezení základních pojmů, kterými jsou LAN, TCP/IP, HDD, DNS, www a dalších. Dále práce obsahuje úvod do problému závislosti jako takové, a to jak z pohledu zdravotnického, tak pohledu pedagogického. Práce se dále zabývá přiblížením virtuálního světa hry World of Warcraft.

Druhá, empirická část této práce je zaměřena na náhodně vybraný vzorek 49 studentů SOU, kteří se dobrovolně zúčastnili mého výzkumu. Práce obsahuje vyhodnocení a závěr, ke kterému jsem došel.

KLÍČOVÁ SLOVA

LAN, TCP/IP, HDD, DNS, klientaská stanice, erver, router, paket, peering, Internet, ADSL, kabelové připojení, mobilní připojení, CDMA, GPRS, wi-fi, paket, ETHERNET, www, singleplayer , multiplayer, on-line, level, level cap, MMORPG, icq, PDA, netomanie, netholismus, fyzická závislost, psychická závislost

ANNOTATION

The goal of my work is to point out the current phenomena of Internet not only from the positive point of view but also from the negative one. The work gives a profound background of the initial thoughts and the following spread out of Internet in the world and Czech republic. It brings the definition for LAN, TCP/IP, HDD, DNS, www and others. The problem of the addiction is uncovered from medical and pedagogical point of view. I also approach the virtual world of the game *World of Warcraft*.

The second, empiric part focuses on random selection of 49 students of SOU that voluntarily participated on my research. The work contents evaluation and conclusion.

KEY WORDS

LAN, TCP/IP, HDD, DNS, client center, server, router, packet, peering, Internet, ADSL, cable connection, mobile connection, CDMA, GPRS, wi-fi, ETHERNET, www, single player, multiplayer, on-line, level, level cap, MMORPG, ICQ, PDA, nethomany, netholism, physical addiction, psychical addiction

LITERATURA A PRAMENY

Karel Nešpor, Hana Pernicová, Ladislav Csémy, *Jak zůstat fit a předejít závislostem*, Portál s.r.o., Praha 1999,
ISBN 80-7178-299-8

Prim.MUDr.Karel Nešpor, *Hazardní hra jako nemoc*, nakladatelství Aleny Krtilové, Praha-Havířov 1994

Dr.Michal Kolář, *Bolest šikanování*, Portál s.r.o., 2001
ISBN 80-7178-513-X

MUDr.Martin Vokurka, MUDr.Jiří Pesl, MUDr.Jan Hugo, *Praktický slovník medicíny, 3.rozšířené vydání*, Maxdorf Praha, 1995
ISBN 80-85800-27-6

Jana Marhounová, Karel Nešpor, *Alkoholici, feťáci a gambleři*, Empatie, Praha 1995
ISBN 80-901618-9-8

Pavel Hartl, Helena Hartlová, *Psychologický slovník*, Portál s.r.o., 2000
ISBN 80-7178-303-X

Jiřina Taxová, *Pedagogicko psychologické zvláštnosti dospívání*, Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1987
SPN4-11-22/1

MUDr.Karel Nešpor, *Jak překonat problém s hazardní hrou*, Praha 1996

Fr.Christoph Göhlert, Frank Kühn, *Od návyku k závislosti*, Ikar, 2001
ISBN 80-7202-950-9

Nadace pro pomoc duševně nemocným, *Sborník přednášek – Drogy ze všech stran, Svazek č. 2*, Edice Fillia, Praha 1995
ISBN 80-901966-1-6

Další zdroje:

ihistory.webzdarma.cz/chap/myslenka.php

<http://www.internet.estranky.cz/stranka/vyvoj-internetu>

[http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-hromadnych-online-hrach-/](http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-hromadnych-online-hrach/)

<http://www.webdesign.paysoft.cz/clanky/2006/historie-ceskeho-internetu/-rozvoj-netu-v-zechach>

<http://www.konechry.cz/info/o-zavislosti/projevy-zavislosti-na-online-hrach.html-zavislost-an-online>

<http://www.drogy.net/portal/ostatni/pocitacova-zavislost/>

http://dolezite.sk/Novodobi_zavislaci.html

<http://www.1zsklasterec.cz/d-z-internet.php?m=D&s=Z>

www.attel.cz

www.zpovednice.cz

www.kafe.cz

PŘÍLOHY

1. první strana dotazníku (strana 47)
2. druhá strana dotazníku (strana 48)
3. ukázka závislosti „nadnešeně“, ikdyž (strana 49)
4. screen ze hry World of Warcraft (strana 50-52)

Dotazník k bakalářské práci na téma
Závislost na internetu a on-line hrách
vedoucí práce : Mgr. Rostislav Pric

Vážené studentky a studenti,
tímto Vás žádám o pomoc při zpracování této práce. Vaše pomoc spočívá
ve vyplnění přiloženého formuláře. Tento je anonymní, nemusíte se bát, že
by byly jeho výsledky někde spojovány s Vaším jménem. Předem děkuji za
Vaší spolupráci a přeji v roce 2009 mnoho školních, ale i soukromých
úspěchů.

pohlaví : žena
 muž

věk 17 let
zkušenosti s PC mimo školu ano
 ne

počet PC v domácnosti žádné
počet 1 ks

z toho : stolní PC ks
přenosné PC ks

využití PC
internet, úkoly, úpra fotek ♡

jak často PC zapínáte ? nikdy
 každý den
x týdně
x měsíčně

je PC připojeno k internetu? ano
 ne

hrajete PC hry ? ano
 ne

jaké hry? single
 multiplayer

pokud hrajete on-line hry, tak pouze :

- free
- placené

žánr hry

- logické
- akční
- oddechové
- postřehové
- sportovní
- jiné

(jaké)

zúčastnili jste se někdy soutěže v hraní PC her?

- ano
- ne

co vyhledáváte na internetu ?
(zprávy,zábava, ostatní)

s přáteli častěji komunikujete

- osobně
- online - ICQ, skype apod.

stává se Vám , že kvůli hře, surfování na něco zapomínáte?
(něco důležitého-schůzka,úkol,škola,práce)

- ano
- ne

kolik času denně strávíte u PC ?

2-3h

dokážete si představit život bez PC?

- ano
- ne

ovládáte PC pouze uživatelsky či více?

- uživatelsky
- více







