



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014 – 2020



Program Advaita – Na internetu jako doma

Programm Advaita – Im Internet wie zu Hause

Název projektu: *společně a přeshraničně v oblasti primární prevence*

Projektitel: *gemeinsam und grenzüberschreitend im Bereich der primären Prävention*

ERN-0798-CZ-13.11.2018

Tento projekt je podpořen Evropskou unií z prostředků Evropského fondu pro regionální rozvoj z Programu na podporu přeshraniční spolupráce mezi Českou republikou a Svobodným státem Sasko 2014-2020 prostřednictvím Fondu malých projektů Euroregionu Nisa.

Das Projekt wurde von der Europäischen Union aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung mit dem Kooperationsprogramm zur Förderung der grenzübergreifenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik 2014-2020 durch den Kleinprojektefond der Euroregion Neisse gefördert.

Obsah prezentace

- Teorie digitálních domorodců a přistěhovalců
- Grafy užívání obrazovek žáky
- Sociální sítě
- Hry
- Závislost na hraní a internetu
- Netiketa

Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten auf Ihre Internetnutzung am Smartphone zu?



DIGITAL
NATIVES

Ich habe das Internet am Handy in vollem Umfang in mein tägliches Leben integriert, bin sozusagen mit dem Internet am Handy „groß geworden“. Ich kann mir ein Leben ohne Internet am Handy nicht mehr vorstellen.



DIGITAL
IMMIGRANTS

Ich nutze das Internet am Handy regelmäßig, jedoch sehr bewusst und selektiv. Entwicklungen, die meine Internetnutzung am Handy betreffen, betrachte ich dennoch mit Vorsicht, insbesondere wenn es um die Themen Sicherheit und Datenschutz geht und möchte mich von dieser Technologie nicht abhängig machen.



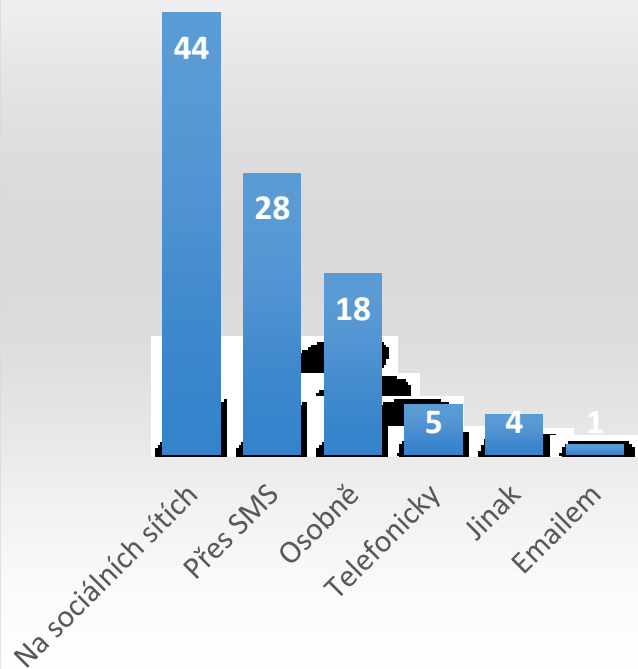
DIGITAL
OUTSIDERS

Ich nutze das Internet am Handy eher selten bzw. gar nicht und stehe der Internetnutzung über mein Handy eher skeptisch gegenüber.

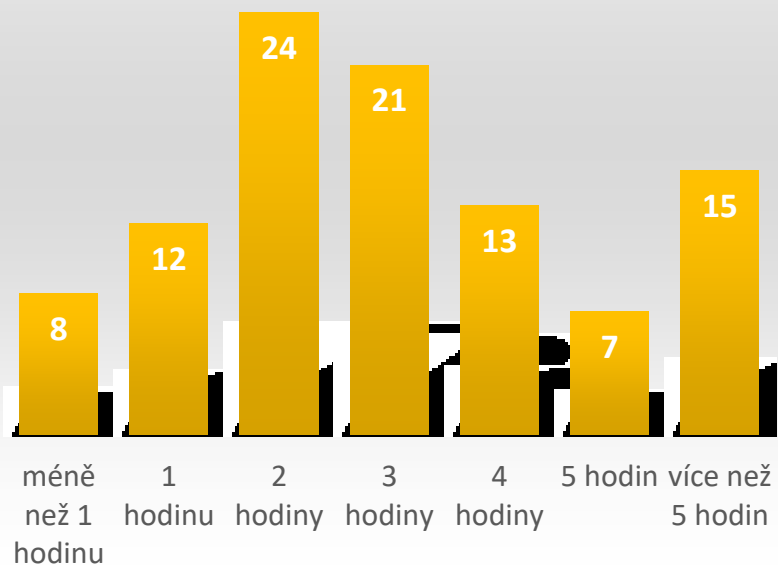
Minisčítání 2020, ČSÚ

Žáci základních škol (13-15 let)

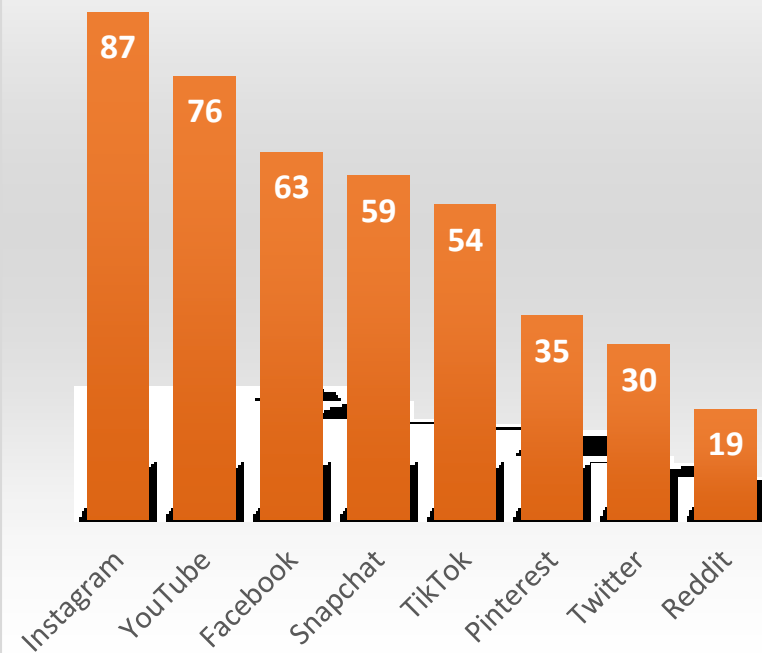
Jak nejčastěji komunikuješ s kamarády?



Kolik času v průměru strávíš denně na internetu nebo hraním her?



Na jaké sociální síti máš založený účet?



Sociální sítě

Motivace k používání sociálních sítí

- Komunikace s kamarády
- Kreativní činnost
- Tvoření identity
- Sociální status
- Zařazení do skupiny
- Doživení potřeb
- Zdroj informací

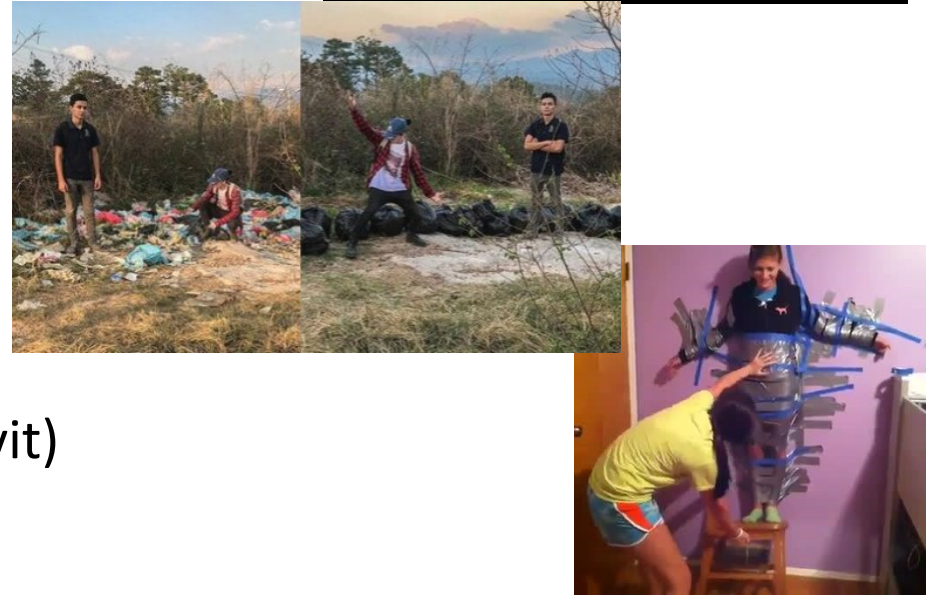
Facebook



- Vlastníkem je firma Facebook Inc.
- Mají 2 701 miliónů aktivních uživatelů, což z něj dělá nejpoužívanější sociální síť na světě.
- Obsah je velice různorodý.
 - Příspěvek - fotky, videa, text, odkazy, ankety, pocity....
 - Příběh – stejné jako Stories u INSTA
 - Profil, Stránka, Skupina, Událost, Watch, Marketplace, Seznamka, Kariéra...
- Dosah příspěvků
 - LZE nastavit u každého příspěvku zvlášť, kdo obsah uvidí

YouTube

- Vlastníkem je firma Alphabet Inc. – dceřiná společnost
- Mají 2 000 miliónů aktivních uživatelů.
- Obsahem jsou videa, hudba a streamy.
- Atraktivní obsah
 - Gameplay (záznamy hraní hry)
 - Vlogy (videa ze života influencerů)
 - Craft, typy a tutoriály (jak něco vyrobit/opravit)
 - Challenge
 - Výzvy, které po sobě autoři opakují.
 - Pozitivní výzvy podporují spolupráci třídy, ekologii, fyzickou. Snaží se upozornit na nějaký problém ve společnosti.
 - Existují ale i velice nebezpečné výzvy, kdy žáci polikají lžičku skořice, žvýkají kapsle na praní nebo se ke zdi přilepují kobercovou páskou.
 - Vtipy a FunFakta



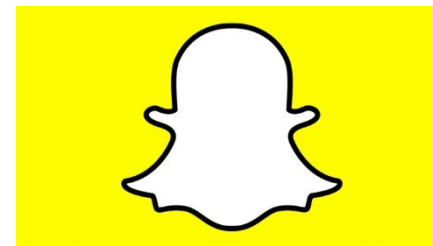
Instagram



- Vlastníkem je firma Facebook Inc.
- Mají 1 158 miliónů aktivních uživatelů.
- Obsahem jsou fotky a videa (nelze vkládat z PC)
 - Příspěvek
 - Dlouhodobý, zůstává na profilu, dokud ho nesmažeš
 - Dá se komentovat a dávat srdíčka, propojení s FB
 - Story
 - Jen na 24 hodin
 - Můžeš reagovat pomocí emoji nebo zprávy, kterou vidí jen vlastník story
 - Přidané funkce (filtry, hudba, anketa, otázka, hodnocení, odpočet, gify...)
 - Reels
 - Krátká videa s efekty a přidanou hudbou
- Dosah příspěvků
 - Veřejný účet (vidí všichni)
 - Soukromý účet (vidí jen ti, kterým dám povolení nebo „blízcí přátelé“)

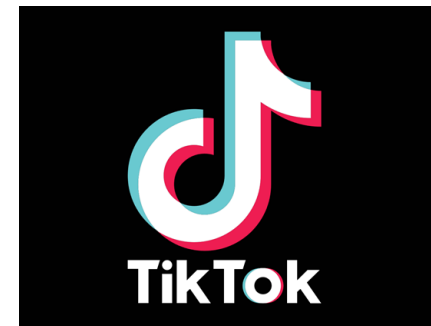
Snapchat

- Vlastníkem je firma Snap Inc.
- Mají 433 miliónů aktivních uživatelů.
- Obsahem je především chat a posílání fotografií.
 - Fotografie a videa
 - Omezená doba shlédnutí, po zobrazení fotka zmizí
 - Pokud si uživatel udělá screenshot, zobrazí se nám upozornění (Ize nastavit bez možnosti screenshotu)
 - Mnoho různých filtrů v rámci aplikace.
 - Chat
 - Po 24 hodinách zmizí kompletní obsah chatu.
 - Bitmoji – přizpůsobené vzhledu a nastavení uživatele, různé interakce mezi účastníky
 - Sbírání plamíneků – za nepřetržitou sérii každodenních postů



TikTok

- Vlastníkem je firma ByteDance.
- Mají 689 miliónů aktivních uživatelů.
- Obsahem jsou krátká videa
 - Filtry, hudba, duety, délka max. 1 minutu
- Prostředí
 - For You – stránka kde se zobrazují videa od uživatelů které nesledujeme ale na základě našich preferencí nám jsou doporučována
 - Following – videa uživatelů, které sleduji
- Dosah
 - Veřejný účet (vidí všichni)
 - Soukromý účet (vidí jen ti, kterým potvrdím sledování)
- Bezpečnost
 - Lze nastavit, kdo může psát zprávy, kdo může videa zobrazit, komentovat, sdílet, stahovat.
 - Rodinné párování – rodiče mohou nastavit množství času, omezit zobrazovaný obsah, omezit nahrávaný obsah (nastavení schválení), nastavení soukromého/veřejného profilu
 - Digitální blahobyt – sám si nastavit čas v aplikaci po kterém se vypne a vyžaduje heslo
 - Omezený režim – blokování obsahu na základě přednastavených témat



Další sociální sítě:

- Twitter – podobné jako FB (používají spíše žáci SŠ, vážnější témata)
- Pinterest – sdílení fotek, obrázků a videi (vyrábění, interiéry, fotky osobností, fanart, umění, nápady...)
- Reddit – obrázky a videa s herní a geek tematikou, memes
- Twitch – online streamy (gameplay, just chating, umění...)
- Omegle – online volání s náhodnými neznámými lidmi
- Tellonym – anonymní otázky a odpovědi

6 základních věcí na kterých s dětmi pracovat:

- Pomocť dětem založit profil a nastavit zabezpečení a soukromí.
 - Správně nastavený účet zaručí dětem větší bezpečí.
- Mluvit s dětmi o tom, co je soukromá informace a co veřejná.
 - Věci které na internet jednou dáme na něm zůstávají, i když je třeba později smažeme. Je důležité si to uvědomovat a chovat se podle toho.
- Naučit děti nepřidávat si do přátel cizí lidi.
 - Sebe lepší zabezpečení účtu postrádá smysl, když si do přátel přidáme cizího člověka.
- Pomocť dětem vytvořit bezpečné místo, kam se obrátí, pokud by byl nějaký problém.
 - Pracovat na důvěře. Děti musí vědět, kam se obrátit když se jim děje něco zlého.
- Na internetu nemusíš odpovídat na co nechceš.
 - Často se zapomíná na to, že sociální síť jde vypnout, když nechceme v konverzaci pokračovat.
- Naučit děti, že není ostuda někoho nahlásit nebo si zablokovat aby nám nemohl psát.
 - V online světě je mnohem snazší se vyhýbat lidem s kterými nechceme být v kontaktu. Neváhejte je zablokovat nebo nahlásit, když se Vám nelíbí jejich chování.



Hry

Benefits a motivace ke hraní

- zábava, radost
- uvolnění (upuštění páry)
- odpočinek
- „lepší svět“
- prostor pro realizaci svých přání a potřeb
- zažití pocitu uplatnění, úspěchu, přijetí
- lehčí dosažení úspěchu než v reálu
- zapomenutí na každodenní starosti
- vystoupení z denní rutiny a zažití něčeho odlišného
- realizace činnosti všeho druhu
- přispění k utváření identity, sociální interakce, sociální status (komunita)
- rozvoj různých schopností (trpělivost, postřeh, strategické uvažování, finanční gramotnost)

PEGI

Pan European Game Information je Evropský ratingový systém počítačových her založený, aby informoval konzumenty o obsahu hry a umožnil tak lepší výběr. Hodnocení PEGI je vyobrazeno formou nálepek na obalu hry. Čísla znamenají doporučený věk, černá políčka pak upozorňují na konkrétní škodlivý obsah.



Roblox (PEGI 7)

- **Roblox** je multiplayerová free-to-play online platforma umožňující hráčům designovat vlastní hry (pouze na počítači), sdílet je s ostatními a hrát.



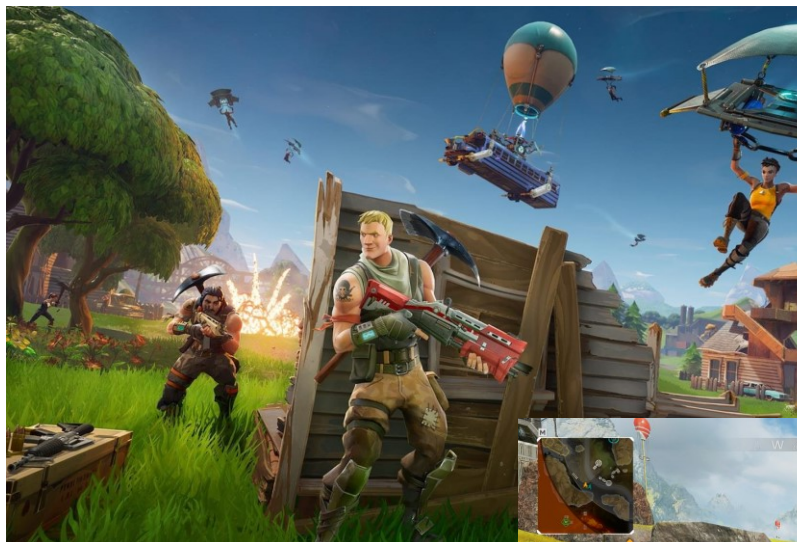
Minecraft (PEGI 7)

- Hra hráčům umožňuje v otevřeném prostředí tvořit prakticky cokoliv. Svět Minecraftu je totiž tvořený z různých materiálů, jako je písek, kámen, zlato a další, které jdou těžit a zpracovávat na různé nástroje. Hráči tak mohou stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, obchodovat, vytvářet technická zařízení.



Fortnite (PEGI 12)

- Fortnite je free-to-play PvP hra pro 100 hráčů, která v sobě mísí prvky survivalu a stavění. Kdo jako poslední ze všech 100 hráčů zůstane, ten vyhrává. Hru můžete hrát buď na své vlastní triko nebo se přidat do týmů hráčů.
- Hry s podobným herním systémem:
- Apex legends (PEGI 16)
- Call of Duty: Warzone (PEGI 18)



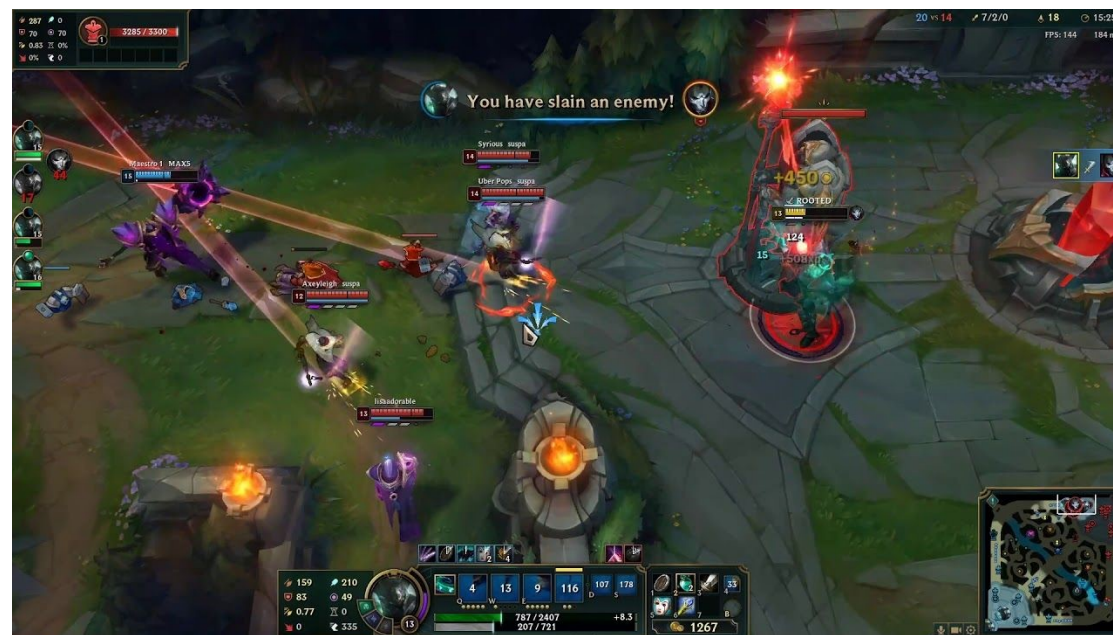
Counter-Strike (PEGI 18)

- Counter-Strike je typická online multiplayer střílečka. Má několik různých map ale většinou jde o dva týmy (teroristi a kontrarozvědka), kteří bojují proti sobě a mají různé úkoly.
- Podobný herní systém má hra Valorant (PEGI 16), která má však stylizovanou grafiku a postavy mají speciální schopnosti.



League of Legends (PEGI 12)

- Ve hře League of Legends vystupuje hráč jako vyvolávač, který ovládá v jednom zápase jediného šampiona s unikátními vlastnostmi a bojuje spolu se svým týmem proti nepřátelskému týmu na jedné mapě. Cíl hry je obvykle zničit nepřátelský Nexus, stavbu, která je na druhém konci mapy u základny druhého týmu.



- Rocket League (PEGI 3)
 - fotbal a autama
- FIFA (PEGI 3), NHL (PEGI 12), UFC (PEGI 16)
 - sportovní hry, které vychází každý rok znova podle aktuálních týmu v ligách
- Witcher (PEGI 18)
 - středověký zabiják příšer, vysoce oceňovaná příběhová hra
- GTA (PEGI 18)
 - život gangstera, příběhová hra



Závislost na hraní a internetu

Osobnost

Protektivní faktory

- Vyšší sebehodnocení
- Schopnost řešit problémy
- Zdravé vnímání vlastního těla
- Sebereflexe
- Optimistické a pozitivní životní nastavení,
- Vztahové dovednosti
- Kritické myšlení

Rizikové faktory

- Impulzivita
- Nižší věk
- Nedostatek volnočasových aktivit
- Nízké sebevědomí a sebehodnocení
- Nespokojenost s vlastním životem
- Úzkostnost, deprese
- ADHD

Prostředí

Protektivní faktory

- Stabilní rodinné zázemí
- Konstruktivní komunikace v rodině
- Přijetí, podpora a úcta ve vzdělávacím / pracovním prostředí
- Stabilní a spolehlivé blízké osoby
- Nepřítomnost závislosti u rodičů
- Společné volnočasové aktivity
- Zájem pečující osoby

Rizikové faktory

- Kladné vnímání hraní v okolí
- Vrstevnický tlak
- Negativní rodičovský vzor v závislostním chování
- Rodinné konflikty
- Nedostatek času a zájmu ze strany rodičů
- Velké množství nevyužitého času

Hra

Protektivní faktory

- Negativní image ve společnosti
- Děj hry, který má začátek a konec
- Nízká závislost na ostatních hráčích

Rizikové faktory

- Rychlý hrací sled (brzké zažívání úspěchu)
- Barevné, zvukové a světelné efekty
- Grafika hry (stylizace)
- Vysoká dostupnost (technická náročnost, free-to-play)
- Identifikace s postavou
- Nekonečnost hry (pravidelný nový obsah)
- Systém odměn

Rizika spojená s nadužíváním obrazovek

- Tělesná:

- pohybový aparát
- vizuální systém
- bolesti hlavy
- obezita - cukrovka - kardio

- Psychologická a sociální:

- nepravidelnost v jídle
- nedostatek spánku
- zhoršení vztahů
- zhoršení školních / pracovních výsledků
- vyšší riziko závislostního chování
- posilování již existujících problémů
- pokles sociálních dovedností

Závislost na hraní a internetu

- Užívání obrazovek dělíme na:
 - neproblémové hraní - problémové hraní – závislost
- Jak poznat závislost?
 - význačnost (hraní se stalo nejdůležitější aktivitou),
 - změny nálady v souvislosti s hraním,
 - tolerance (prodlužování času, stráveného hraním, aby se dosáhlo stejné intenzity prožitku),
 - abstinenční příznaky (neklid, agresivita, úzkost mizí, jakmile se zahájí hra),
 - konflikty v souvislosti s hraním (ať už vnitřní, nebo mezilidské)
 - relaps (nedokáže být bez hraní, vrací se k němu, i když si dal předsevzetí, že už nebude hrát)

Předcházení závislosti

- Komunikace s dítětem
- Zájem o jeho virtuální život
- Psychická podpora dítěte
- Časový limit
- Podporovat široké spektrum aktivit
- Nechat děti v něčem vyniknout
- Rozvíjet jejich silné stránky
- Stanovit a udržovat jasné hranice (kdy se smí a nesmí hrát)
- Jít dětem příkladem v míře užívání obrazovek
- Umět rozeznat problém
- Nástroje rodičovské kontroly

Kyberšikana

Co je kyberšikana

- Šikanování je jakékoliv záměrné a opakované chování, jehož cílem je ublížit, ohrozit, zastrašovat či ponižovat jiného člověka, případně skupinu lidí.
- Kyberšikana je šikana probíhající v online prostředí, díky čemuž má daleko větší dopad.
- Útok může přijít odkudkoliv, kdykoliv, nedá se utéct: dítě není v bezpečí ani doma.
- Riziko přetrvává – co je jednou na internetu, už nezmizí.

Role v kyberšikaně

- Oběť – agresor / agresoři – svědci
- Nemusejí se znát – svědci ani agresor nevidí dopad útoku na oběť.

EU Kids online 2020: 19 zemí, věk 9-16 let

- 12% dotazovaných dětí uvedlo, že online i offline někomu ubližovaly
- 25 % dětí uvedlo, že byly obětí ubližování
- Oběti: 24 % chlapci, 26 % dívky, počet obětí stoupá s věkem
- Agresoři: 15 % chlapci, 9% dívky, počet agresorů také stoupá s věkem
- Většinou jde o sporadické útoky, pravidelné (aspoň 1x měsíčně) uvádí cca 1/10 dětí

Proč děti kyberšikanují?

- Chtějí se pomstít
- Myslí si, že „oběť si to zaslouží“
- Z nudy
- Podlehnou skupinovému tlaku
- Myslí si, že to dělá každý
- Chtějí posílit svou pozici
- Věří, že je nikdo nechytí
- Nemají dost empatie
- Žert, který se vymkl kontrole

Prevence kyberšikany

- Nespecifická: empatie, hranice – znát a umět je bránit, řešení problémů, umět si říct o pomost, důvěra, podpora kritického myšlení
- Specifická: zabezpečení a bezpečné chování na internetu a v mobilu, znalost netikety
- Dospělí – vzdělávat se, nevytvářet dítěti digitální stopu, být vzorem v etickém a bezpečném chování na internetu

Jak mluvit s dítětem o kyberšikaně

- Atmosféra bezpečí a důvěry
- Vstoupit do světa dítěte na pozvání – nechat mu prostor a kontrolu nad situací, nestát se agresorem
- Poradit, nabídnout pomoc
- Nedémonizovat technologie

Jak poznat, že je dítě kyberšikanované

- změny v chování a prožívání
- zhoršení prospěchu, záškoláctví,
- změna vzhledu,
- vystrašenost, deprese, úzkost
- uzavírání se před světem, smutná nálada
- špatné usínání, noční můry,
- opakované bolesti hlavy a břicha,
- změna stravovacích návyků...

Co dělat, když je moje dítě...

...OBĚTÍ KYBERŠIKANY:

- zvládnout vlastní šok, zachovat klid
- dítě ocenit, pokud se svěřilo; nekárat, pokud zavinilo příčinu
- ujistit, že to bereme vážně, a že to budeme řešit
- zmapovat šíři útoku, uložit důkazy
- teprve až pak útočníka blokovat
- obrátit se na školu/ Policii ČR kvůli vyšetření případu
- případně vyhledat psychologickou péči
- (po škole žádat dotažení případu (práce se třídou))

Co dělat, když je moje dítě...

... SVĚDKEM:

- ocenit dítě za statečnost
- mluvit o tom, jak situaci vnímá (uchránit normy)
- uložit důkazy
- obrátit se na školu / Policii

... PACHATELEM:

- zvládnout vlastní šok, připustit, že moje dítě udělalo něco zlého
- Postup záleží na tom, jak se o kyberšikaně dozvíte. Někdy bude stačit domluva, vymezení pravidel, jindy zasáhnou další instituce (škola, OSPOD, Policie, soud).
- spolupracovat při vyšetřování
- „Odmítám chování, ne člověka.“

Co může udělat škola

- Pravidelná prevence
- Zastavovat vtípky a urážky
- Jasná pravidla a kompetentní osoby
- Škola řeší pouze, pokud kyberšikana souvisí se školou a vyučováním
- Neschovávat se před problémem

Netiketa

Jak se slušně chovat na internetu?

Netiquette, Virginia Shea (1994)

1. Pamatuj, že na druhé straně online komunikace je člověk.

- Základem netikety tak, jak ji známe, je především pochopení toho, že v online prostředí komunikujeme s živými lidmi. Podstatou tohoto pravidla je především teze: K ostatním se chovejte tak, jak byste chtěli, aby se oni chovali k vám. Neubližujte jim! Uvědomte si, že při online komunikaci velmi často nevidíte tvář osob, se kterými komunikujete, nevidíte jejich výraz obličeje, gesta, reakce, pocity. Při online komunikaci se velmi často může stát, že nesprávně interpretujeme to, co nám ostatní uživatelé při online komunikaci napsali a jaký dopad na ně měly naše zprávy či komentáře.
- Dalším problémem je, že to, co napíšeme jinému člověku v online prostředí (např. pomocí e-mailu, instant messengeru či sociální sítě), může být snadno uchováno a zneužito, přestože jsme to tak v okamžiku sdělení nemysleli, byli jsme např. unaveni či podrážděni. Zatímco při komunikaci tváří v tvář náš komunikační prohrěšek rychle zmizí, v online prostředí to tak není. Mysleme na to!

2. Při komunikaci v online světě dodržuj stejná pravidla, jaká dodržíš v reálném životě

- Toto pravidlo plynule navazuje na předchozí doporučení a vychází z principu, že v reálném světě se také většina lidí snaží dodržovat zákony a pravidla, ať již z principu, protože je považují za smysluplná, nebo z obavy, že budou při porušení pravidel (zákonů) přistiženi. V kybersvětě je však šance na dopadení a potrestání velmi malá (to vidíme např. na počtech osob stíhaných např. za hating a projevy nenávisti v online prostředí), což může vést k tomu, že se uživatelé internetu nebudou snažit komunikační standardy dodržovat a budou se chovat hůře, než v nevirtuálním světě. Autorka upozorňuje, že toto je velká chyba a standardy chování v online prostředí nesmí být nižší než v běžném nevirtuálním světě. A v žádném případě bychom v online světě neměli porušovat zákony!

3. Rozlišuj, kde se v kybersvětě nacházíš

- Při tvorbě tohoto pravidla autorka vycházela z principu, že v online prostředí bychom měli komunikovat v závislosti na tom, kde se nacházíme, v jaké virtuální místnosti, diskusní skupině či stránce komunikujeme. Např. v rámci diskusních skupin veřejných institucí bychom neměli šířit drby či nepravdy, neměli bychom být přehnaně útoční, měli bychom si dobře rozmyslet, co píšeme.
- Bohužel doba ukázala, že v případě veřejných komunikačních kanálů toto pravidlo často nefunguje a selhává, uživatelé obvykle nemění styl své komunikace v závislosti na tom, na které stránce/profilu se zrovna nacházejí (výjimku tvoří moderované diskuse se striktními pravidly a zásahy moderátorů).

4. Respektuj časové možnosti ostatních uživatelů, ale také kapacitu sítě

- V tomto pravidle autorka upozorňuje na problém, který byl v minulosti spojen s kapacitou internetové sítě, ale také časovými možnostmi jednotlivých uživatelů. Základem tohoto pravidla bylo to, abychom při posílání zpráv jiným: posílali ostatním takový obsah, aby čas, který budou trávit jeho čtením, nebyl zbytečný, neposílali opakovaně stejný obsah (či zbytečný obsah), protože zbytečně zatěžujeme kapacitu sítě.
- Pokud např. do diskusní skupiny pošleme 5 x stejnou zprávu, jednak v daný moment pětinasobně zatížíme síť, stejně tak ale více plýtváme časem čtenářů, kteří si danou zprávu čtou.
- Toto pravidlo je jistě smysluplné a logické, vycházelo z reality před 20. lety, kdy byla skutečně kapacita internetové sítě omezena, komunikovalo se velmi často pomocí pomalých modemů a problém představoval i samotný čas (pamětníci si jistě vzpomenou, jak dlouho trvalo otevřít obyčejný obrázek přiložený do e-mailu).

5. Buduj si v online prostředí dobrou pověst

- Východiskem pro toto pravidlo je sdělení, že v online světě můžeme využít to, že nás nikdo nevidí a nebude nás tedy soudit podle barvy pleti, hmotnosti, věku či oblečení, ale především podle toho, jak na internetu komunikujeme, jak se projevujeme, co sdílíme apod. Rozhodující pak bude především kvalita našeho projevu (včetně pravopisu a gramatiky).
- Autorka upozorňuje na to, abychom si na našem projevu (textech) dávali záležet, abychom psali smysluplný a fakticky správný obsah, abychom byli příjemní a zdvořilí a neuráželi ostatní. Věnuje se i problematice nadávek - pokud uživatelé cítí, že je opravdu nutné zanádat si, tak by měli volit méně drsné varianty vulgarit (volit spíše eufemismy či zástupné symboly, např. **** místo celé nadávky).
- Budování kvalitní online identity zcela jistě patří k učivu, se kterým je třeba seznamovat žáky na základní škole, kteří aktivně v online světě komunikují. V současnosti je prioritní především budování virtuálních identit v rámci socnetů, různých druhů sociálních sítí a platfore.

6. Sdílej odborné znalosti

- Velmi důležité pravidlo, které vychází z principů, na kterých vznikl Internet (dříve Arpanet). Internet totiž vznikl především kvůli sdílení znalostí mezi vědci. Podstatou tohoto pravidla netikety je nabídnout ostatním uživatelům své znalosti, dovednosti, zkušenosti, dobrou praxi, smysluplný obsah. A v tom je síla současného internetu - internet nabízí nekonečný zdroj znalostí, které jsou přístupné každému, kdo o ně má zájem.
- V současnosti např. existují tisíce online skupin orientovaných na vědu, vzdělávání, či umění, internet je nekonečnou studnicí znalostí a lidského poznání. Bohužel velkou část internetu tvoří také odpad, dezinformace, nekvalitní informace, názorové platformy těžící z hlouposti čtenářů a nezájmu ověřovat si informace, které jsou jim předkládány. A v tom je jedna z největších výzev 21. století - naučit se s informacemi pracovat kriticky, umět vyhledat původní zdroje a posoudit, který obsah je věrohodný a který ne.

7. V online komunikaci “nepřilévej olej do ohně”, nepodporuj hating a flame wars

- Hned na úvod je důležité upozornit na to, že samotná netiketa nezakazuje, abychom na internetu komunikovali pod vlivem emocí a rozjížděli tzv. flame wars (flaming) či hating. Netiketa usiluje o to, aby flame wars co nejdříve skončily, aby neničily komunikaci ostatním uživatelům. Podle netikety mohou být flame wars do jisté míry i zábavné, nesmí ale zahltit diskusi a nesmí být tolerováno, aby pokračovaly.

8. Respektuj soukromí ostatních

- V tomto bodě jsou definovány základy pravidel spojených se soukromým uživateli - netiketa zakazuje, aby uživatelé bez dovolení vstupovali do cizích e-mailových schránek či jiných profilů uživatelů. Toto pravidlo přešlo i do právního systému a soukromí je chráněno hned několika zákony.

9. Nezneužívej své síly

- Tento bod je určen těm, kteří mají v online prostředí vyšší privilegia a práva, než mají ostatní uživatelé internetu. Jde tedy především o moderátory, správce skupin, administrátory, správce serverů, ale také např. hackery. Ti by podle netikety nikdy neměli svou moc zneužívat - to, že mají větší moc (a uživatelská práva), jim nedává právo tuto moc zneužívat.
- Bohužel, mnoho administrátorů diskusních skupin (např. v rámci sociálních sítí) zneužívá své oprávnění např. k odstraňování nevhodných komentářů (přestože napsaných slušně, s respektováním netikety) či přímo blokaci (banování) samotných uživatelů.

10. Odpouštěj ostatním jejich chyby

- Závěrečné pravidlo upozorňuje na to, že bychom měli být tolerantní k ostatním uživatelům internetu a neměli bychom za každou cenu upozorňovat na chyby, kterých se při online komunikaci dopouštějí. Netiketa přímo hovoří např. o chybách pravopisných, které jsou často záminkou pro dehonestaci uživatelů. Pokud chceme uživatele na jeho chybu upozornit, měli bychom využít např. soukromou zprávu, nikoli veřejnou dehonestaci.

Centrum primární prevence, ADVAITA z. ú.



prevence.advaitaliberec.cz



primarniprevence@advaitaliberec.cz



Prevence Advaita



[prevenceadvaita](https://www.instagram.com/prevenceadvaita)

Zpracovala: Barbora Merglová