



DEN
BEZPEČNĚJŠÍHO
INTERNETU
2011
8. ÚNORA

Den bezpečnějšího internetu, 8. 2. 2011
„It's more than a game, it's your life!“

Bezpečně ve světě on-line

Hlavní téma „Dne bezpečnějšího internetu“

Každým rokem se po celém světě, Českou republiku nevyjímaje, organizují různé akce pro podporu bezpečnějšího internetu, a to v rámci dne Safer Internet Day, „Dne bezpečnějšího internetu“. Akce jsou zaměřeny především pro **šíření povědomí o bezpečném obsahu na internetu** a hrozbách, kterých je třeba se při jeho aktivním používání vyvarovat. Náplní mnoha souvisejících aktivit je také **osvětová činnost**, jejímž cílem je představit internet jako zdroj pozitivního obsahu a poukázat na bezpečný způsob jeho užívání.

Letošní ročník „Dne bezpečnějšího internetu“ si zvolil za své motto: **„Je to víc než jen hra, je to tvůj život“** a je vyhlášen na 8. únor 2011. Obrací se k tématu virtuálního světa, které zahrnuje především **on-line gaming a používání sociálních sítí**. To jsou aktivity, které mladí lidé vykonávají na internetu v největší míře a jsou mezi nimi nejpopulárnější.

„Skrýtí vlastní identity za virtuálním avatarem uživatele neochrání.“

„Aktivity uživatele ve virtuálním světě internetu mohou mít dopady na jeho život ve světě reálném.“

„Monitorujte své herní aktivity: rovnováha mezi on-line a off-line je velmi důležitá.“

„Vyhledávejte na internetu obsah, který nepodporuje konzumní způsob života.“

Internet je víc než hra,
je to Váš život!

Jedním z **hlavních cílů** letošního ročníku projektu „Den bezpečnějšího internetu“ je **upozornit na potenciální rizika**, která existují v případech, kdy mladí uživatelé **pracují s on-line aplikacemi**. A to ať už v podobě hraní on-line her, používání sociálních sítí anebo uploadování videa na YouTube.

Zvláštní důraz bude také kladen **na prolínání obou světů: reálného a virtuálního**. Přenos vzorců chování mezi oběma světy může být ošidný, a to především směrem od světa internetu do reálného života. Při hraní on-line her je hráč zcela pohlcen prostředím hry a jejím dějem. Ve většině případů jsou takové hry z žánru fantasy a hráče reprezentuje vlastní herní zástupce, tzv. avatar, jehož prostřednictvím vykonává ve světě hry veškeré aktivity a plní úkoly. Díky takovému nahrazení vlastní identity je však hranice mezi oběma světy jasně vymezena. Oba světy on-line a off-line jsou tak jasně rozděleny.

V oblasti sociálních sítí už ovšem **hranice mezi on-line a off-line světem, světem reálným a světem internetu, není tak jednoznačná**. Mnoho mladých uživatelů dnes už mezi těmito dvěma světy **nerozlišuje**. Pro ně existuje **pouze svět jeden** a internet, tedy svět on-line, je pouze jeho **součástí**. Důležité je si uvědomit, **že použití pseudonymu nebo skrytí se za elektronickou identitu** na internetu mladé uživatele **neochrání před hrozbami** a nebezpečnými projevy chování z reálného světa, které se do světa on-line přenáší. Jde o různé projevy **šikany, krádeže, negace**, vyřazení ze společnosti apod. Aktivity v internetovém světě mohou mít pro konkrétního jedince také **přímé důsledky ve světě reálném**. Uživatel tak sám sebe, svou identitu v reálném životě, může vnímat zkresleně.

ins@fe

Safer
internet.cz

NÁRODNÍ CENTRUM BEZPEČNĚJŠÍHO INTERNETU

Pro více informací kontaktujte Národní centrum bezpečnějšího internetu
Pavel Vichtera, koordinátor projektu +420 257 329 315, www.saferinternet.cz



DEN BEZPEČNĚJŠÍHO INTERNETU

2011

8. ÚNORA

Den bezpečnějšího internetu, 8. 2. 2011
„It's more than a game, it's your life!“

Mladá generace už nerozlišuje mezi světem on-line a off-line. Pro ní existuje svět jeden a internet je jeho nedílnou součástí.

- Hráči stráví průměrně 8 hodin týdně hraním on-line her.
- Mladí lidé spí o 2 až 3 hodiny méně, než jejich vrstevníci před 10 lety.
- V lednu 2010 bylo v on-line hře Second Life registrováno 18 milionů účtů.
- Facebook reportuje více než 500 milionů aktivních uživatelů.
- Uživatelé stráví na Facebooku každý měsíc více než 700 miliard minut.
- Světově nejpopulárnější on-line hru World of Warcraft (WoW) si zahrálo 13 milionů hráčů.
- On-line hry typu MMORPG (on-line hra, kdy hráč ovládá svou herní postavu a je určena pro velké množství hráčů) generovaly 1,5 miliardy USD obrátu z předplatného a odhady hovoří o částce 2,5 miliard USD v roce 2012.
- Ve hře WoW je současně on-line až 250 000 hráčů.
- Hodnota transakcí a prodeje virtuálního zboží ve virtuálních světech on-line her byla v roce 2009 odhadována na 18 miliard USD.
- V roce 2009 bylo v USA prodáno 23,5 milionu krabicových her, ve stejném roce bylo staženo on-line 21,3 milionu her.
- Náklady na vývoj online her se pohybují ve výši více než 100 milionů USD.

Zdroje: Facebook, Second Life, IDG Strategy Analytics, Bigpoint.com

O Insafe

Insafe je evropská síť osvětových center bezpečnějšího internetu, spolufinancovaná Evropskou Komisí. Zahrnuje národní centra na území členů Evropské Unie, Islandu a Norska, spolu s partnerskými organizacemi v Argentině, Austrálii a USA. Cílem Insafe je zvýšit uživatelské povědomí o potenciálním riziku škodlivého obsahu internetu a podporovat jeho pozitivní aspekty. Další informace najdete na internetových stránkách www.saferinternet.org anebo nás kontaktujte na e-mailové adrese info-insafe@eun.org.

O Národním centru bezpečnějšího internetu

České Národní centrum bezpečnějšího internetu je spoluřešitelem projektu Saferinternet.cz, který pracuje již od roku 2006 s podporou Evropské komise v rámci programu Safer Internet. Cílem projektu je zvyšovat povědomí českých uživatelů internetu, zejména dětí, pedagogů a rodičů o možných hrozbách světové sítě a způsobech, jak se potenciálním hrozbám vyhnout. V rámci projektu byly zřízeny a zahájily svoji činnost [internetová horká linka](#) na boj proti online kriminalitě, a [internetová linka pomoci](#) dětem, které se na internetu dostaly do nesnáží. Více o projektu na www.saferinternet.cz.

O aktivitě Safer Internet Day, “Den bezpečnějšího internetu”

Safer Internet Day, “Den bezpečnějšího internetu” je součástí společných aktivit osvětových center pro podporu bezpečnějšího obsahu na internetu pro všechny uživatele se zvláštním zaměřením na cílovou skupinu mládeže. Je organizován sdružením INSAFE v rámci programu Evropské Komise “Safer Internet Programme.”

ins@fe

Safer
internet.cz
NÁRODNÍ CENTRUM BEZPEČNĚJŠÍHO INTERNETU

Pro více informací kontaktujte Národní centrum bezpečnějšího internetu
Pavel Vichtera, koordinátor projektu +420 257 329 315, www.saferinternet.cz