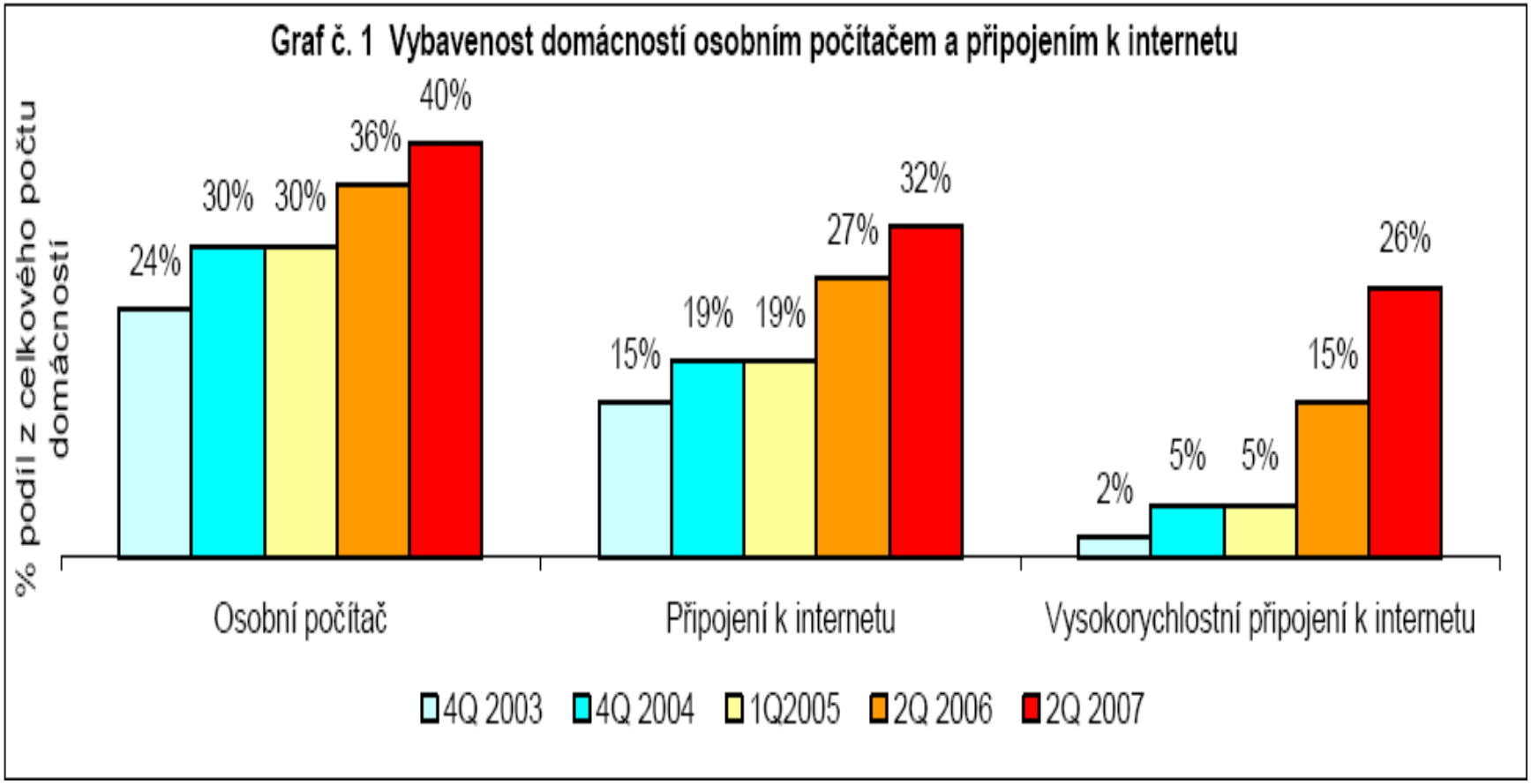
Počítačová kultura a obezita

PŘÍSTUP DOMÁCNOSTÍ A JEDNOTLIVCŮ K VYBRANÝM INFORMAČNÍM A KOMUNIKAČNÍM TECHNOLOGIÍM

- Téměř 40% domácností (1,7 mil.) v ČR je vybaveno osobním počítačem. 32% domácností (1,35 mil.) má připojení k internetu.
- Vysokorychlostní připojení k internetu má 26% všech domácností v ČR. Počet domácností vybavených osobním počítačem a připojením k internetu v letech 2003 až 2007 výrazně vzrostl.
- V letech 2003 až 2007 výrazně vzrostl i počet domácností s vysokorychlostním připojením k internetu.

PŘÍSTUP DOMÁCNOSTÍ A JEDNOTLIVCŮ K VYBRANÝM INFORMAČNÍM A KOMUNIKAČNÍM TECHNOLOGIÍM

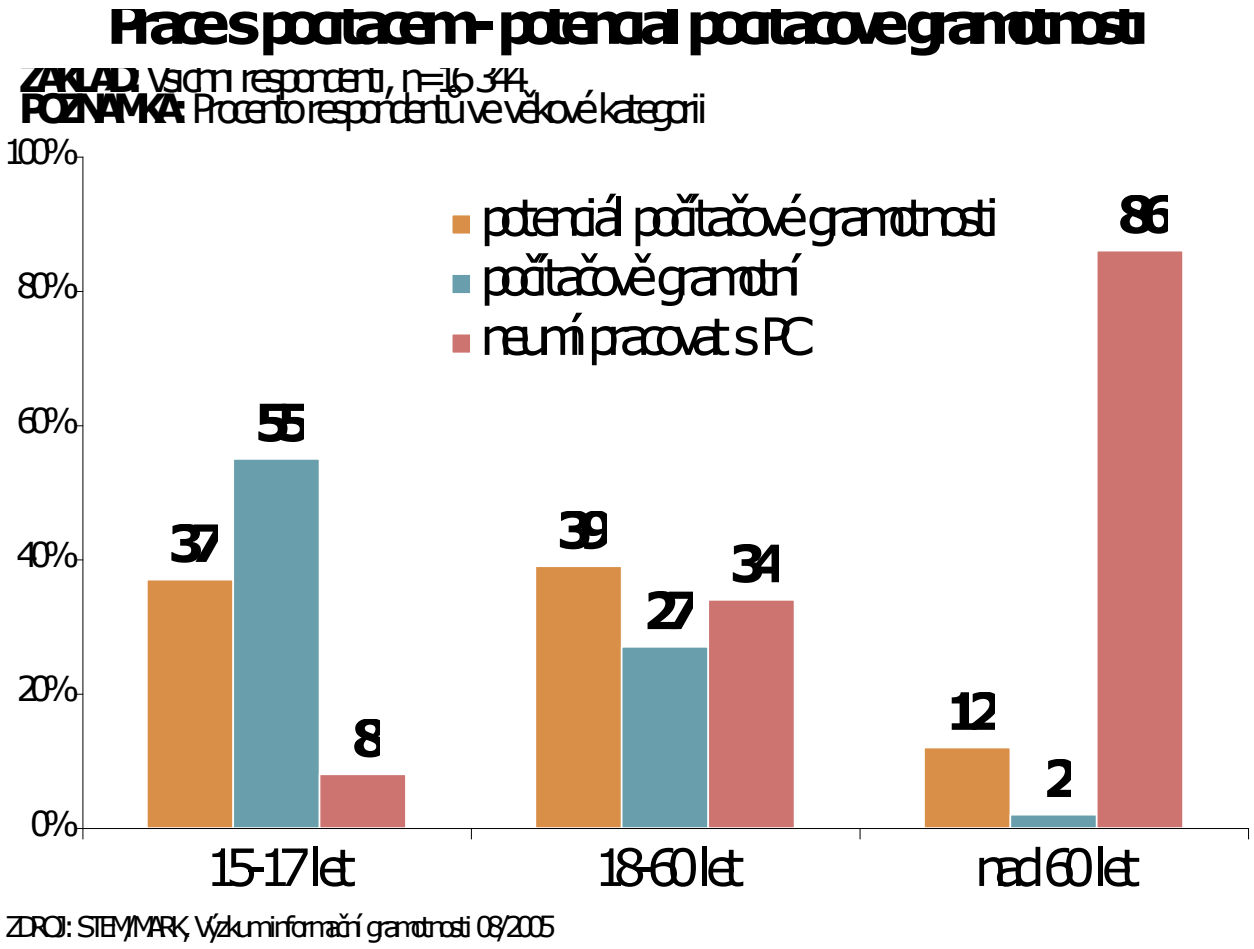
- Z domácností, které mají osobní počítač, využívá možnost připojení k internetu 81% (v roce 2006 to bylo 75%, 2005 - 64%, 2004 – 66%, 2003 - 62%)
- Lepší je vybavenost osobním počítačem i připojením k internetu u domácností s dětmi než u domácností bez dětí. Připojení k internetu má 55% domácností s dětmi a 19% domácností bez dětí.


Graf č. 1 Vybavenost domácností osobním počítačem a připojením k internetu
% podíl z celkového počtu domácností
24%
30%
30%
36%
40%
15%
19%
19%
27%
32%
2%
5%
5%
15%
26%
Osobní počítač
Připojení k internetu
Vysokorychlostní připojení k internetu
4Q 2003
4Q 2004
1Q2005
2Q 2006
2Q 2007

Děti a počítače

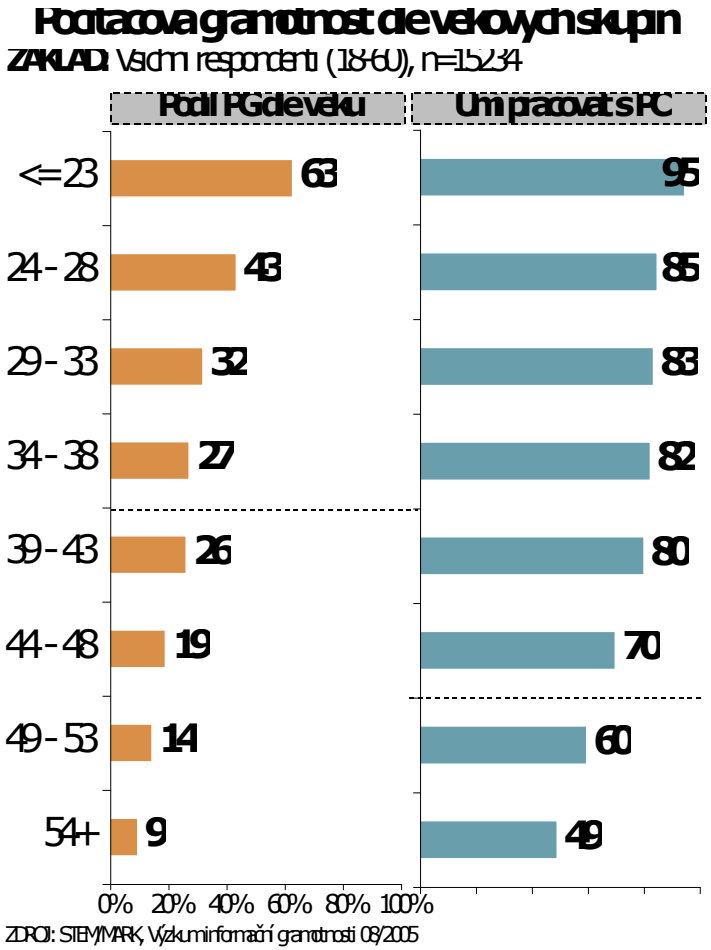
- V dnešní době maximální rozmach
- Děti často gramotnější než rodiče
- Výchovná funkce multimédií
- Počítač jako nástroj ke hře
- Konkurenceschopnost ostatních forem zábavy
- Úzké spjatí s internetem
- Množství času strávené u PC
- Vliv na zdraví dětí

Počítačová gramotnost



ZDROJ: STEM/MARK, Výzkum informační gramotnosti 08/2005

Rozložení PG dle věku



Třídění počítačové gramotnosti

- Třídit lze téměř podle čehokoli

- **Věk**, vzdělání
- Regiony, velikost měst, zaměstnanecká pozice apod.
- Dle oblíbeného školního předmětu (vzpomínkový optimismus)
- Osobního hodnocení vlastních schopností
- Zaměstnání

Činnosti prováděné na internetu

	on-line hraní, stahování počítačových her		stahování, přehrávání hudby		stahování, přehrávání filmů, videa	
	v tis.	%*	v tis.	%*	v tis.	%*
Věková skupina/ Age group						
16 - 24 let	434,3	43,5%	595,0	59,7%	441,5	44,3%
25 - 34 let	234,9	22,7%	398,7	38,5%	283,0	27,3%
35 - 44 let	92,8	11,5%	158,2	19,6%	121,3	15,1%
45 - 54 let	47,7	7,2%	90,3	13,7%	81,6	12,4%
55 - 64 let	21,9	6,1%	37,9	10,6%	30,7	8,6%
65 - 74 let	.	.	.	.	.	.

„Hráči“

- Asi 20 milionů hráčů hraje on-line hry
- V ČR jde zhruba o 10 – 20 tisíc hráčů
- Počet off-line hráčů několikanásobně převyšuje
- Široké věkové spektrum, ale

50% je mladších 16 let!!!

Jak je to možné?

- Předem uvedená dostupnost
- Rodiče nejsou PG
- Paradoxně pokud jsou PG – moderní výchova
- Často vůbec netuší co dítě u počítače dělá
- Má hodně volného času, absence jiných koníčků
- Nezájem rodičů:

Nejmladší účastník online her 9 let, doba strávená u počítače řádově hodiny (2-6 hodin, někdy i více). U offline her věk nižší, strávená doba kratší (není pravidlem).

Důsledky…

- Možnost vzniku závislosti
- Drastické zúžení zájmů
- Klady
- Zdravotní důsledky:

Už od dětství sedavý způsob života téměř po celý den, nedostatek pohybu a obezita!!!

Řešení

- Vzdělávání a informovanost rodičů …
- Pojmenování problému
- Popis aspektů „počítačové kultury“
- Fixace a upřednostnění aktivních „pohybových“ koníčků
- Domluva s výrobci – úprava produktů pro ČR