

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Kyberšikana dětí – aktuální data

(průvodce studiem)



Kamil Kopecký & René Szotkowski

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

1. Úvodní slovo

Čeští žáci jsou aktivními uživateli velkého množství online služeb, internet je pro ně nástrojem zábavy, komunikace, ale také poučení. Stejně tak se však v online prostředí setkávají s celou řadou rizikových situací, na které nejsou připraveni a neví, jak se zachovat. Cílem tohoto textu je především seznámit studenty – budoucí pedagogy – s online světem jejich budoucích žáků. K tomu využíváme především výsledků výzkumu [České děti v kybersvětě](#) (2019), který v letošním roce realizoval tým Centra PRVoK PdF UP ve spolupráci se společností O2 Czech Republic.

V následujících kapitolách vás seznámíme se nejdůležitějšími zjištěními, které můžete využít ve své vlastní pedagogické praxi. Zjištění doporučujeme doplnit o metodiky pro práci s jednotlivými tématy, které jsou ke stažení na www.e-bezpeci.cz a www.o2chytraskola.cz.

Kamil Kopecký, René Szotkowski
autoři

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

2. Výzkum České děti v kybersvětě

Výzkum **České děti v kybersvětě** byl realizován Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci a společností O2 Czech Republic. Navazuje na výzkumy rizikového chování dětí a dospělých v online prostředí realizované stejným týmem v letech 2015–2018, navazuje především na studie *Nebezpečí internetové komunikace IV* (2014) a *Sexting a rizikové seznamování dětí v kyberprostoru* (2017), které rozšiřuje o nová – v ČR zcela unikátní zjištění.

Výzkum byl financován ze zdrojů O2 Czech Republic v rámci tzv. smluvního výzkumu, nebyly využity veřejné prostředky státu ani Evropské unie.

Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník, který byl distribuován do prostředí základních škol ve všech krajích ČR. V těch pak probíhal samotný sběr dat.

Sběr dat probíhal od 1. 2. 2019 do 1. 5. 2019. V následujících týdnech pak proběhlo vyhodnocení dílčích výstupů a jejich interpretace. K detailnímu vyhodnocení dat byl využit statistický software Statistica.

Do výzkumu se zapojilo **27 177** respondentů ve věku 7-17 let ze všech krajů ČR, 49,83 % výzkumného souboru tvořili chlapci. Průměrný věk respondentů byl 13,04 let (medián 13, modus 12, rozptyl 4,34). Výzkumný soubor je reprezentativní ve věkových kategoriích 11-17 let (podle věku a pohlaví, korelace s údaji ČSÚ za rok 2018). Nejvíce respondentů pocházelo z Moravskoslezského, Olomouckého a Středočeského kraje.

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

3. Výsledky

3.1 Děti jako konzument online obsahu

Dítě jsou v online prostředí aktivním konzumenty obsahu všeho druhu – v našem výzkumu se proto zaměřujeme na jedné straně na internetové stránky a online služby (především sociální sítě), které děti aktivně využívají, na druhé straně pak podrobně mapujeme zejména videoprodukcí, kterou děti pravidelně či méně pravidelně sledují.

3.1.1 Které internetové stránky děti nejčastěji navštěvují?

V našem výzkumu jsme se samozřejmě zaměřili na to, jaké internetové stránky naši dětské respondenti navštěvují. Respondenty jsme rozdělili do dvou věkových kategorií – na respondenty mladší 13 let a na respondenty, kteří již této věkové hranice dosáhli a překročili ji. Každou skupinu jsme pak analyzovali samostatně. Výzkumný soubor jsme rozdělili záměrně – 13 let je u většiny online služeb hranicí, od které lze danou službu uživatelem legálně používat. Předpokládali jsme však, že tyto služby budou používat i děti mladší 13 let – a logicky tedy budou porušovat pravidla jejich používání. To se také potvrdilo (níže).

Poznámka: V našem výzkumu nepracujeme s hranicí vymezenou v rámci pravidel GDPR v ČR vládou ČR, která by měla být po dokončení legislativního procesu 15 let.

Tabulka 1. Které internetové stránky/slужby na internetu využívají děti mladší 13 let (7-12) – souhrnná data

Internetová stránka/slужba	Absolutní četnost (n)	Relativní četnost (%)
Sociální sítě.	6106	51,75
Servery pro sdílení videosouborů (např. YouTube, Vimeo, Stream apod.).	4850	41,10
Online encyklopedie (např. Wikipedia, CoJeCo apod.).	3578	30,32
Stránky s herní tematikou (on-line hry, návody na hraní her apod.).	3483	29,52
Úložiště souborů (např. Hellspy, Ulož.to apod.).	2479	21,01
Eshopy, bazary, aukční servery.	1789	15,16
Servery pro streamování obsahu (např. Twitch apod.)	1307	11,08
Vzdělávací stránky (Khanova akademie, MOOC kurzy apod.).	901	7,64
Online videochat (např. Omegle, Ome.tv apod.).	890	7,54
Zpravodajské portály (např. Idnes.cz, Ihned.cz., Lidovky.cz apod.).	867	7,35
Stránky s pornografií.	335	2,84

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Stránky na darknetu.	246	2,08
Stránky s násilným obsahem.	162	1,37
Jiné	66	0,56
Neuvedlo	1030	8,73

(n = 11800)

Tabulka 2. Které internetové stránky/služby na internetu využívají děti starší 13 let (13-17) – souhrnná data

Internetová stránka/služba	Absolutní četnost (n)	Relativní četnost (%)
Sociální sítě.	11282	75,61
Severny pro sdílení videosouborů (např. YouTube, Vimeo, Stream apod.).	8343	55,91
Online encyklopedie (např. Wikipedia, CoJeCo apod.).	5853	39,23
Eshopy, bazary, aukční serverny.	4265	28,58
Úložišťe souborů (např. Hellspy, Ulož.to apod.).	4192	28,09
Stránky s herní tematikou (on-line hry, návody na hraní her apod.).	3894	26,10
Severny pro streamování obsahu (např. Twitch apod.).	2970	19,90
Stránky s pornografií.	2698	18,08
Zpravodajské portály (např. Idnes.cz, Ihned.cz., Lidovky.cz apod.).	2581	17,30
Vzdělávací stránky (Khanova akademie, MOOC kurzy apod.).	1037	6,95
Online videochat (např. Omegle, Ome.tv apod.).	823	5,52
Stránky na darknetu.	608	4,07
Stránky s násilným obsahem.	560	3,75
Jiné	29	0,19
Neuvedlo	401	2,69

(n = 14921)

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Jak lze vyčíst z výše uvedených dat, u obou skupin dominuje používání různých druhů sociálních sítí, na dalších místech je pak používání serverů s videoobsahem (YouTube) a velmi pozitivní informace – na 3. místě u obou věkových skupin nalezneme online encyklopedie (Wikipedia apod.).

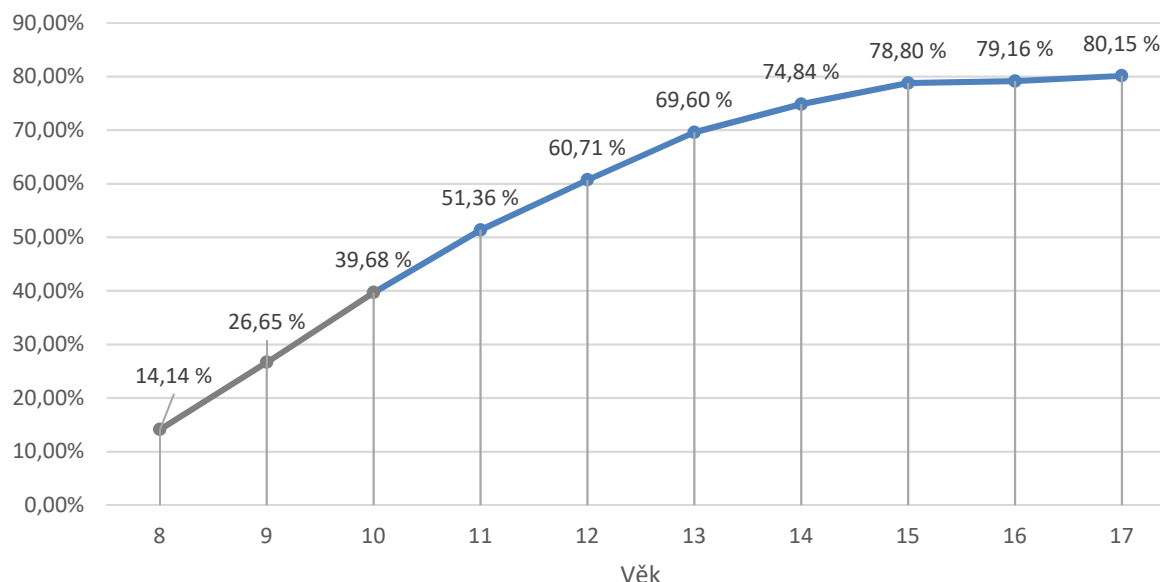
K rizikům, která výzkum zachytil, patří využívání sociálních sítí malými dětmi - **23 % dětí z celého výzkumného souboru** (51,75 % dětí mladších 13 let) **využívá sociální sítě, přestože nesplňují minimální věkový limit pro jejich používání**. Alarmující je také využívání online videochatů typu Omegle dětmi mladšími 13 let (7,5 % dětí mladších 13 let Omegle a podobné videochaty aktivně používá).

3.1.2 Které konkrétní sociální sítě a další online nástroje děti aktivně využívají?

U dětských respondentů jednoznačně dominuje server YouTube¹, který využívá drtivá většina českých dětí (89,51 %). Za ním pak nalezneme Facebook, Facebook Messenger, Instagram a také tradiční e-mail či SMS.

K používání sociálních sítí dochází u dětí postupně, již ve věku 11 let používá některou ze sociálních sítí více než polovina respondentů. V 16-17 let pak aktivně využívá sociální sítě 80 procent dětských respondentů.

Tabulka 3. Používání sociálních sítí v jednotlivých věkových kategoriích



(n=26721)

¹ Server YouTube řadíme jak mezi servery primárně zaměřené na videoobsah a jeho šíření, tak i mezi sociální sítě, protože umožňuje vytvářet uživatelské profily jednotlivých uživatelů a vzájemnou interakci mezi nimi.

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Tabulka 4. Které sociální sítě děti aktivně používají?

Socnet/messenger/slужba	Absolutní četnost (n)	Relativní četnost (%)
YouTube	24325	89,51
Facebook	19620	72,19
Facebook Messenger	18746	68,98
Instagram	18706	68,83
E-mail	17925	65,96
SMS/MMS	17114	62,97
WhatsApp Messenger	10984	40,42
Snapchat	8699	32,01
TikTok	7741	28,48
Twitch	5740	21,12
Skype	5016	18,46
Pinterest	4907	18,06
Viber	3998	14,71
Tellonym	3571	13,14
Twitter	3328	12,25
Omege	1200	4,42
Ome.tv	368	1,35
Žádnou	258	0,95
Lide.cz	251	0,92

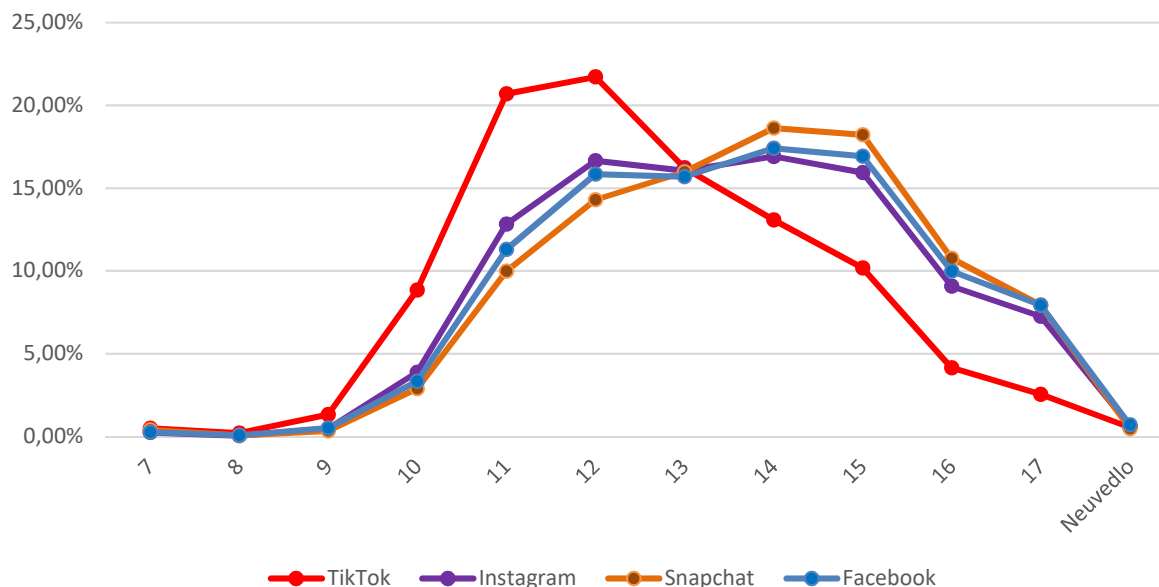
(n=27177)

Od posledního výzkumu cíleného na online služby využívané dětmi (2017) se nám ve výsledcích **nově objevuje služba TikTok (bývalé Musical.ly), kterou aktivně využívá více než čtvrtina českých dětí (28,48 % dětí).**

Velmi zajímavé je také sledovat věkové rozložení uživatelů dominantních sociálních sítí, které využívají děti. Zatímco Facebook, Instagram a Snapchat začínají děti aktivně používat kolem věku 12-14 let, TikTok používají děti dříve – již kolem věku 10-11 let. To je dáno především povahou služby (sdílení krátkých videí doplněných o hudební doprovod), která cílí především na dětské publikum.

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Graf 1 Věkové rozložení dětských uživatelů dominantních sociálních sítí



3.1.3 Které internetové vyhledávače/prohlížeče děti aktivně využívají?

Co se týče internetového vyhledávání, k vyhledávání informací děti nejčastěji využívají vyhledávač firmy Google (84,08 %). Na druhém místě je pak s obrovským odstupem vyhledávač firmy Seznam.cz, který používá k vyhledávání 10 % českých dětí. Vyhledávač Bing firmy Microsoft pak české děti téměř nevyžívají (0,89 %).

Dominance Google je vidět také u internetových prohlížečů – drtivá většina používá k prohlížení internetových stránek Google Chrome (70,63 %), následovaný s velkým odstupem prohlížečem Safari (9,33 %), Firefoxem (6,1 %) a prohlížečem Seznam.cz (6 %). Microsoft Edge využívá méně než 2 % dětí.

3.2 Děti a videoobsah v online prostředí

Dětské uživatelé internetu jsou aktivními konzumenty videoobsahu – a to již od útlého věku. Proto nás také zajímalo, jaké typy videí vlastně v rámci serverů zaměřených na sdílení videoobsahu a v rámci sociálních sítí aktivně sledují – a také, s jakým videoobsahem se setkali náhodně (např. prostřednictvím kontextové reklamy). V našem výzkumu jsme se zaměřili na dominantní služby, tedy na Facebook, Instagram, YouTube, Tiktok a Twitch.

Ve výzkumu jsme se nezaměřili na hudební produkci a videoklipy k hudební produkci jako takové, ale především na videa, která jsou aktivně vytvářena youtubery, influencery a streamery. Ve výčtu tedy nefiguruje hudební produkce jako samostatná kategorie, ale je součástí většiny ostatních kategorií.

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Videa jsme rozdělili do několika logických kategorií, respondenti však měli možnost vybočit i mimo tyto kategorie a definovat vlastní žánr.

1. Vtipná videa (žertíky, pranky).
2. Výzvy (challenge).
3. Let's play videa (záznamy hraní počítačových her).
4. Vlogy (videodeníčky).
5. Fashion Haul videa (videa o módě).
6. Unboxing videa (rozbalování věcí).
7. Food videa (videa o jídle).
8. Reakční videa (kritické hodnocení videí jiných youtuberů).
9. Pornografická / erotická videa.
10. Videa zobrazující násilí (fyzické i psychické, týrání, projevy nenávisti apod.).
11. Videa zobrazující osoby s poruchami příjmu potravy (mentální anorexie, morbidní obezita).
12. Videa zobrazující sebepoškozování.
13. Videa zobrazující šokující a odpudivý obsah (jatka, zabíjení zvířat).
14. Videa zobrazující vandalismus (ničení majetku).
15. Videa zaměřená na propagaci terorismu.
16. Videa zaměřená na vzdělávání (třeba Khanova škola).
17. Videa zaměřená na parkour / freerunning.

Žebříčkům videoobsahu dominují především různé druhy **vtipných videí a žertíků** (pranků), které – s výjimkou streamovací služby Twitch orientované především na hráče online her – nalezneme na předních příčkách jak na Facebooku, tak i Instagramu, TikToku a dalších službách.

Tabulka 5. Jaká videa sledují děti na YouTube?

	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)
Vtipná videa (žertíky, pranky).	21123	77,72
Výzvy (challenge).	18210	67,01
Let's play videa (hraní her)	16641	61,23
Reakční videa (kritické hodnocení videí jiných youtuberů).	16076	59,15
Unboxing videa (rozbalování věcí).	15915	58,56
Vlogy (videodeníčky).	15579	57,32
Food videa (videa o jídle).	12183	44,83
Videa zaměřená na parkour / freerunning.	11988	44,11
Fashion Haul videa (videa o módě).	9274	34,12
Videa zaměřená na vzdělávání (třeba Khanova škola).	5990	22,04
Videa zobrazující vandalismus (ničení majetku).	4604	16,94
Videa zobrazující osoby s poruchami příjmu potravy (mentální anorexie, morbidní obezita).	3208	11,80
Videa zobrazující násilí (fyzické i psychické, týrání, projevy nenávisti apod.).	2384	8,77
Videa zobrazující sebepoškozování.	2356	8,67
Videa zobrazující šokující a odpudivý obsah (jatka, zabíjení zvířat).	2344	8,62
Videa zaměřená na propagaci terorismu.	1650	6,07
Pornografická / erotická videa.	1173	4,32

(n = 27177)

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

V prostředí YouTube jsou děti aktivními konzumenty veškerého youtuberského videoobsahu, ať už jde o různé druhy online výzev (challenge), let's play videa, vlogy, fashion haul videa, unboxing videa, food videa či reakční videa. Jedná se o klasické ukázky youtuberské produkce obsahující mimo jiné product placement a další formy reklamy.

Co se týče závadného videoobsahu – **podíl dětí, které by cíleně vyhledávaly závadný videoobsah, je poměrně malý. Nicméně např. téměř 12 % dětí sleduje videa zobrazující osoby s poruchami příjmu potravy, 8,7 % videa zobrazující různé formy násilí, 8,6 % videa obsahující sebepoškozování, 8,6 % videa zachycující šokující obsah** (jatka, zabíjení zvířat apod.). Pornografii v prostředí YouTube sleduje minimum dětí (4 %).

Velmi pozitivní informací je, že přibližně **pětina dětí (22,04 %) aktivně sleduje v prostředí YouTube videa zaměřená na vzdělávání**, např. videa Khanovy školy.

Velké procento dětí rovněž sleduje v online prostředí videa orientovaná na parkour/freerunning (44 %), což může být na jednu stranu pozitivní – jde o sportovní aktivity vyžadující trénink, sebekázeň, trpělivost, sebeovládání apod. Na druhou stranu celá řada videí obsahuje záběry vyloženě nebezpečné – parkur ve vysokých výškách (na komínech, střeších budov), skoky z vysokých výšek např. do bazénu apod.

3.3 Děti a kybernetická agrese v online prostředí

V návaznosti na výzkumy Nebezpečí internetové komunikace I-IV, které náš výzkumný tým realizoval v letech 2010-2014, jsme se i v tomto výzkumu zaměřili na výskyt různých forem kybernetické agrese u dětí.

Naší ambicí není oddělit z výzkumného souboru děti, které zažily kyberšikanu (tj. definovanou s ohledem na časový limit, opakovanost jevu, intenzitu jevu, dopad na oběť apod.), ale zmapovat nejčastější formy agrese, jimž jsou děti v online prostředí vystaveny – především pak zachytit nové formy agrese a rizikové jevy, které jsme v našich předcházejících výzkumech nesledovali.

Předně je třeba říci, že některou z forem kybernetické agrese zažilo v posledním roce (2018) 41,29 % našeho výzkumného souboru, což představuje celkem 11221 incidentů.

Tabulka 6. Vybrané formy kybernetické agrese a online rizika, se kterými se děti setkaly v roce 2018

Riziková forma	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)	Výzkum NIK 2014	Rozdíl
Některou z forem kybernetické agrese v posledním roce zažilo:	11221	41,29	45,81	-4,52
Někdo ti slovně ublížil prostřednictvím internetu či mobilního telefonu (ponižoval tě, urážel, zesměšňoval nebo tě jinak slovně ztrapňoval).	7383	27,17	34,33	-7,16

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Někdo prostřednictvím internetu či mobilního telefonu šířil fotografii, která tě měla ponížit, zesměšnit nebo jinak ztrapnit.	3330	12,25	13,70	-1,45
Někdo prostřednictvím internetu či mobilního telefonu šířil tvoji intimní fotografii.	919	3,38	-	
Někdo prostřednictvím internetu či mobilního telefonu šířil videonahrávku, která tě měla ponížit, zesměšnit nebo jinak ztrapnit.	1768	6,51	6,54	-0,03
Někdo prostřednictvím internetu či mobilního telefonu šířil zvukovou nahrávku, která tě měla ponížit, zesměšnit nebo jinak ztrapnit.	1038	3,82	3,89	-0,07
Někdo ti vyhrožoval nebo tě zastrašoval pomocí služeb internetu nebo mobilního telefonu.	2649	9,75	17,84	-8,09
Někdo tě pomocí služeb internetu nebo mobilního telefonu vydíral (pokud něco neuděláš, tak něco provede třeba tobě nebo někomu v tvém okolí apod.).	1580	5,81	7,91	-2,1
Někdo se bez tvého svolení dostal do tvého on-line účtu (např. emailu, účtu na sociální síti apod.).	3435	12,64	34,80	-22,16
Někdo zneužil tvůj online účet k tomu, aby tě dostal do problémů (např. tvým jménem obtěžoval tvé přátele).	1350	4,97	11,82	-6,85
Někdo ti založil falešný profil na sociální síti.	1870	6,88	-	

(n=27177)

Výsledky našeho výzkumu můžeme hodnotit mírně optimisticky, protože od našeho posledního měření z roku 2014 došlo k poklesu u všech sledovaných forem kybernetické agrese. **Dominantní je dle předpokladů klasická verbální agrese, jejímž cílem se stalo přibližně 27 % českých dětí, na dalších místech pak nalezneme průnik do účtu (12,64 %) a zneužití ponižující fotografie dítěte (12,25 %).**

Tabulka 7. Platformy, na kterých došlo ke kybernetické agresi (či online-riziku) cílené na dítě

Platforma (socnet, služba)	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)
Facebook	6330	56,41
Facebook Messenger	4788	42,67
Instagram	3551	31,65
SMS/MMS	1281	11,42
YouTube	1124	10,02
E-mail	1065	9,49
WhatsApp Messenger	981	8,74
TikTok	859	7,66
Tellonym	732	6,52
Skype	612	5,45
Snapchat	558	4,97
Viber	341	3,04

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Omegele	336	2,99
Twitch	273	2,43
Twitter	230	2,05
Steam	225	2,01
Lide.cz	177	1,58
Ome.tv	161	1,43
Pinterest	147	1,31
Online hry	105	0,94
Discord	67	0,60

(n=11221)

Drtivá většina útoků zaměřených na dítě trvala méně než 1 týden (60 % incidentů), dlouhodobé útoky na dítě v online prostředí jsou výjimečné.

Tabulka 8. Délka incidentů (agrese, riziko)

	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)
méně než 1 týden	6735	60,02
1-2 týdny	1549	13,80
3-5 týdnů	641	5,71
1-3 měsíce	503	4,48
4-6 měsíců	234	2,09
7-12 měsíců	183	1,63
více než rok	759	6,76
Neuvedlo	617	5,50

(n=11221)

Samozřejmě nás zajímalo, kdo útoky cílené na dítě realizoval, zdali šlo o osoby pro dítě neznámé schované za online anonymitou, nebo šlo o uživatele, které dítě zná z reálného světa. **V drtivé většinou jsou útočníky vrstevníci dítěte** – v téměř 30 % případů jde o spolužáky ze stejné třídy, případně o bývalé kamarády dítěte (16,40 %).

Neznámé osoby útočily na dítě pouze v 20 % případů. Sem spadají např. běžné projevy agrese např. v rámci sociálních sítí či online her, se kterými se děti běžně setkávají.

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Tabulka 9. Kdo byl útočník/původce útoku? (dle vztahu k dítěti)

	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)
Spolužák ze stejné třídy.	3299	29,40
Bývalý kamarád.	1840	16,40
Žák z jiné školy.	1619	14,43
Spolužák z jiné třídy (ale stejné školy).	1421	12,66
Člověk, kterého znám pouze z internetu.	1318	11,75
Neznámý člověk.	978	8,72
Bývalý/-a přítel / přítelkyně, se kterým / kterou jsem chodil/-a.	682	6,08
Dospělá osoba, kterou jsem neznal (např. rodič spolužáka).	559	4,98
Dospělá osoba, kterou znám (např. příbuzný).	286	2,55
Učitel, který mě učí.	245	2,18
Učitel, který mě neučí (ale je ze stejné školy).	128	1,14

(n=11221)

Ve více než polovině útoků (51,62 %) byla pachatelem jedna osoba, jednotlivec. Zhruba v pětině případů útočilo více osob současně. Co se týče pohlaví, mezi pachateli/původci útoku nalezneme jak dívky, tak i chlapce.

Tabulka 10. Kdo byl útočník/původce útoku? (dle pohlaví)

Kategorie	Absolutní četnost (N)	Absolutní četnost (%)
Chlapec (jednotlivec)	3891	34,68
Dívka (jednotlivec)	2411	21,49
Pohlaví neznámé (pachatele se nepodařilo identifikovat)	2363	21,06
Smíšená skupina (chlapci i dívky)	1262	11,25
Pouze chlapci (více než jeden chlapec)	741	6,60
Pouze dívky (více než jedna dívka)	484	4,31
Neuvedlo	69	0,61

(n=11221)

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

3.4 Další potenciálně či skutečně rizikové situace

V našem výzkumu jsme se poprvé zaměřili také na různé druhy rizikových situací, kterým jsou děti v online světě vystaveny. **13 % respondentů např. potvrdilo, že si na internetu objednali zboží, zaplatili za ně, ale zboží nikdy nedorazilo.** Mladí uživatelé internetu se tedy vlastně stali oběťmi internetových podvodů, které patří k nejčastějším typům internetové kriminality.

Řada dětí také potvrzuje zkušenost s různými nepříjemnými situacemi, ke kterým došlo v rámci hraní online her – 10 % dětí např. potvrdilo, že jim byla ukradena jejich virtuální postava či item.

Co je zajímavé, **7,13 % dětí uvedlo, že rodiče nahráli na internet jejich fotografie či videa, ačkoli s tím děti nesouhlasily.** V tomto případě se jedná o tzv. sharenting – nadměrné sdílení materiálů dětí v online prostředí jejich vlastními rodiči.

Více než 1100 respondentů (4 %) z našeho výzkumného souboru také napsalo, že jim někdo naklonoval jejich profil. Klonované profily se velmi často používají k proniknutí do okruhu online přátel např. v prostředí sociální sítě – útočník nejdříve naklonuje profil někoho, kterého máte v přátelích, a pak vás jeho prostřednictvím o přátelství požádá. Téměř polovina uživatelů, kteří jsou požádáni o přátelství, si pak tento naklonovaný profil do svého seznamu přátel přidá. Útočník tak získá přístup k informacím z profilů vašich přátel, které jsou pro veřejnost skryté.

Tabulka 11. Vybrané rizikové situace, které dítě v online prostředí zažilo

Riziková situace	Absolutní četnost (N)	Relativní četnost (%)
Objednal jsem si na internetu zboží, zaplatil za ně a zboží nikdy nedorazilo (podvod).	3625	13,34
Někdo mi v prostředí on-line hry ukradl virtuální postavu, itemy apod.	2841	10,45
Někdo mi zablokoval účet na sociální síti (např. na Instagramu, Facebooku apod.).	2264	8,33
Otevřel jsem soubor z neověřeného zdroje a zaviroval si počítač.	2120	7,80
Rodiče nahráli na internet moje fotografie či videa, přestože jsem s tím nesouhlasil.	1938	7,13
Vyhověl jsem žádosti uživatele o přeposlání potvrzovacího SMS kódu.	1603	5,90
Někdo mi smazal účet na sociální síti (např. na Instagramu, Facebooku apod.).	1417	5,21
Nainstaloval jsem si škodlivou aplikaci do mobilu a poté zjistil, že o mně sbírala data apod.	1194	4,39

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Někdo mi naklonoval profil (např. zkopíroval jméno, fotografie a kontaktní údaje).	1104	4,06
Někdo ze mě vylákal moje heslo.	1059	3,90
Někdo mi založil bez mého vědomí profil na sociální síti, i když jsem ho na této službě nechtěl mít.	1040	3,83
Někdo si mě na internetu natočil při videochatu (třeba na Skype, Omegle apod.).	635	2,34
Vydražil jsem v aukčním portálu (např. Aukro) zboží, zaplatil za ně a zboží nikdy nedorazilo (podvod).	376	1,38

(n = 27177)

3.5 Dítě a osobní schůzky s uživateli internetu

V našem výzkumu se primárně nezaměřujeme na online seznamování, kterému jsme se věnovali v samostatné studii *Sexting a rizikové seznamování českých dětí v kyberprostoru* (2017). Přesto nás zajímalo, zda v oblasti žádostí o setkání v reálném světě došlo k nějakému více či méně závažnému posunu.

26,77 % respondentů (7274 dětí z 27177) potvrdilo, že dostali od jiného uživatele či užitelky internetu nabídku na setkání v reálném světě (uživatele neznali z reálného světa). Z pozvaných pak na schůzku dorazilo téměř 70 % dětí (5081 z 7274). Samozřejmě na schůzku mohlo dorazit i jiné dítě, nejde tedy primárně o schůzky s internetovými predátory, přesto se jedná o chování rizikové.

4. Shrnutí nejdůležitějších zjištění

Děti jsou v online světě velmi aktivní a používají velké množství online služeb, komunikačních nástrojů, instant messengerů a sociálních sítí. Ty však používají často v rozporu s pravidly pro jejich používání – **více než polovina dětí ve věku 7-12 let (51,75 %) např. používá sociální sítě, přestože pro ně nejsou učeny a pravidla jejich používání povolují využívat službu až od věkové hranice 13 let.**

Pozitivním zjištěním je, že **třetina dětí aktivně využívá různé vzdělávací zdroje**, především online encyklopedie (Wikipedia) a obecně vyhledávání Google s cílem získat konkrétní informaci.

Co se týče využívaných online nástrojů, socnetů a messengerů, u dětí dominuje YouTube, následovaný Facebookem (který se stále více u dětí propadá), Facebook Messengerem a Instagramem. Co je alarmující, **velmi rychle narůstá počet dětských uživatelů sociální sítě/služby TikTok, kterou aktuálně využívá více než čtvrtina českých dětí (28,48 %).** Naopak je zajímavé, TikTok oslovuje velmi malé děti, často ve věku 10-12 let, přičemž po překročení hranice 13 let počet jeho aktivních uživatelů klesá.

V souvislosti s kyberšikanou také roste počet dětských uživatelů služby Tellonym (v tuto chvíli jej používání přibližně 13 % českých dětí) – Tellonym je často využívaným nástrojem např. v rámci kyberšikan probíhajících na Instagramu.

Samostatnou část výzkumu jsme věnovali dětem a mobilním telefonům. **Více než polovina oslovených dětí (59 % dětí) potvrdila, že má ve svém mobilním telefonu trvalý přístup na internet a není tak**

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

závislá na Wi-Fi (např. ve škole či v knihovně). Nejčastěji děti používají mobil k telefonování, psaní a odesílání zpráv, sledování YouTube videí, fotografování, hraní her či poslechu hudby.

V našem výzkumu jsme se zaměřili také na přestávky a zkoumali, jak ovlivňuje zákaz či povolení používání mobilu o přestávce jejich aktivity. **Nadpoloviční většina dětí z našeho souboru (53 %) má ve škole o přestávce používání mobilních telefonů povoleno a ve výuce zakázáno. Pokud je mobilní telefon povolen, dominantní aktivitou je hraní her na mobilním telefonu (41 % dětí), používání sociálních sítí (38,9 %) a nudění se v lavici (33,70 %).** Co je zajímavé, přibližně stejný počet nudících se dětí nalezneme i tam, kde je mobilní telefon o přestávce zakázán (34,75 %). **U dětí, jež mají mobilní telefon o přestávce zakázán, dominuje procházení se po škole (38,66 %), nudění se v lavici (34,75) a četba knížek (14,89 %), na dalších místech pak nalezneme sportovní aktivity či hraní karetních her.**

Zákaz používání mobilních telefonů o přestávce má vliv na celou řadu „nemobilních“ aktivit. **Ve školách, kde je mobil o přestávce zakázán, čte o přestávce časopisy o téměř 60 % více dětí, než ve školách, kde jsou mobilní telefony povoleny. Nárůst je vidět také u čtení knih (+13,54 % ve prospěch škol se zákazem), hraní deskových her (+65 %), hraní karetních her (+43 %) a sportovních aktivit (+29 %).**

Je však třeba také říci – přestože má škola mobilní telefony o přestávkách zakázány, část dětí tento zákaz nedodrží.

S používáním mobilních telefonů ve škole se také pojí nahrávání a focení dětí bez jejich souhlasu. **35,71 % dětí (9706 z našeho souboru) potvrdilo, že si je jejich spolužák či spolužačka bez jejich souhlasu vyfotil(a), 22,5 % dětí (6115 z našeho souboru) pak potvrdilo, že je jejich spolužáci mobilním telefonem bez jejich souhlasu natočili.**

Samostatnou část výzkumu jsme věnovali konzumaci videoobsahu v online prostředí. Pro analýzu videoobsahu jsme využili Facebook, Instagram, YouTube, TikTok a Twitch. Děti aktivně sledují především vtipná videa, případně různé druhy výzev, let's play videa apod.

Co se týče **závadného obsahu – ten sleduje velmi málo dětí, nicméně výjimku tvoří videa zobrazující osoby s poruchami příjmu potravy (na YouTube je sleduje 11,80 % dětí), videa zachycující násilí (na YouTube je sleduje 8,77 %), videa zobrazující sebepoškození (na YouTube je sleduje 8,67 % dětí) a videa zobrazující šokující a odpudivý obsah (na YouTube je sleduje 8,62 % dětí).**

Velmi pozitivní zprávou je sledování videoobsahu zaměřeného na vzdělávání - na YouTube tento typ videí sleduje pětina dětí (22 %).

Pravidelnou součástí našich výzkumů je monitoring rizikového chování v online prostředí. Výsledky našeho výzkumu v této oblasti můžeme hodnotit mírně optimisticky, protože od našeho posledního měření z roku 2014 došlo k poklesu u všech sledovaných forem kybernetické agrese. **Dominantní je dle předpokladů klasická verbální agrese, jejímž cílem se stalo přibližně 27 % českých dětí, na dalších místech pak nalezneme průnik do účtu (12,64 %) a zneužití ponižující fotografie dítěte (12,25 %).**

Studijní text k projektu

Podpora moderních trendů ve vzdělávání v pregraduální přípravě budoucích pedagogických pracovníků na Univerzitě Palackého v Olomouci

Nově jsme do výzkumu zařadili monitoring různých potenciálně či skutečně rizikových situací, ke kterým patří např. online podvody. **13 % dětí potvrdilo, že si na internetu objednali zboží, zaplatili za ně, ale zboží nedorazilo – respondenti se tedy stali pravděpodobně oběťmi podvodu.** Co je zajímavé, **respondenti výzkumu také potvrdili přítomnost tzv. sharentingu – přes 1900 dětí (7,8 %) z našeho souboru potvrdilo, že rodiče nahráli na internet jejich fotografie či video, přestože s tím dotazovaní nesouhlasili.**

K pravidelnému monitoringu pak patří oblast internetového seznamování – **26,77 % respondentů (7274 dětí z 27177) potvrdilo, že dostali od jiného uživatele či uživatelky internetu nabídku na setkání v reálném světě (uživatele neznali osobně z reálného světa).** Z pozvaných pak na schůzku dorazilo téměř 70 % dětí (5081 ze 7274). Samozřejmě na schůzku mohlo dorazit i jiné dítě, nejde tedy primárně o schůzky s internetovými predátory, přesto se jedná o chování rizikové.