

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra sociální patologie a sociologie

Rizikové chování žáků 7. a 8. tříd základních škol ve vztahu k problematice ohrožení ve virtuálním prostředí

Bakalářská práce

Autor: Jitka Bláhová

Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Sociální patologie a prevence

Vedoucí práce: PhDr. Václav Bělík, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor: Jitka Bláhová

Studium: P14K0216

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Sociální patologie a prevence

Název bakalářské práce: **Rizikové chování žáků 7. a 8. tříd základních škol ve vztahu k problematice ohrožení ve virtuálním prostředí**

Název bakalářské práce AJ: Risky behavior of pupils' 7th and 8th grades of primary schools in relation to the issue of threats in the virtual environment

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce je zaměřena na žáky 7. a 8. tříd základních škola a jejich postoje k trávení volného času ve virtuálním prostředí - především hraní her. Cílem práce je zjistit, zda má zaměření základní školy vliv na trávení volného času dětí. Práce se skládá ze dvou částí. První část práce vymezuje pojmy a problematiku rizikového chování, virtuálního prostředí, rizika virtuálního prostředí a prevence. V závěru první části jsou charakterizovány základní školy, na kterých byl proveden výzkum. V empirické části se zaměřuji na zkoumání problematiky a interpretaci výsledků. Jako výzkumná metoda je použito dotazníkového šetření.

PRUNNER, Pavel. Gamblerství, aneb, Ztráta svobody. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2013, 360 s. ISBN 978-80-7380-452-7. NEŠPOR, Karel. Jak přežít počítač. Vyd. 1. Kralice na Hané: Computer Media, 2011, 128 s. ISBN 978-80-7402-069-8. JIROVSKÝ, Václav. Kybernetická kriminalita: nejen o hackingu, crackingu, virech a trojských koních bez tajemství. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 284 s. ISBN 978-80-247-1561-2. WILLIAMS, Robert, Beverly L WEST a Robert I SIMPSON. Prevence problémového hráčství: komplexní přehled důkazů a zjištěné dobré praxe. 1. vyd. v jazyce českém. Praha: Úřad vlády České republiky, 2014, 138 s. ISBN 978-80-7440-096-4.

Garantující pracoviště: Katedra sociální patologie a sociologie, Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: PhDr. Václav Bělík, Ph.D.

Oponent: PhDr. Josef Kasal, MBA, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 5.1.2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Poděkování

Děkuji PhDr. Václavu Bělíkovi, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, za cenné rady a připomínky. Dále děkuji ředitelům dvou základních škol na Moravském Předměstí v Hradci Králové, kteří umožnili vyplnit dotazníky, které byly určeny pro žáky 7. a 8. tříd základních škol.

Anotace

BLÁHOVÁ, Jitka. *Rizikové chování žáků 7. a 8. tříd základních škol ve vztahu k problematice ohrožení ve virtuálním prostředí*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2017. 50 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce s názvem *Rizikové chování žáků 7. a 8. tříd základních škol ve vztahu k problematice ohrožení ve virtuálním prostředí*. Cílem práce je zjistit, zda žáci sedmých a osmých tříd základních škol jsou dostatečně obezřetní při trávení času ve virtuálním prostředí. Virtuální prostředí se za poslední roky stalo velkým fenoménem u dospívající mládeže. Práce se skládá ze dvou částí. První část práce vymezuje pojmy a problematiku rizikového chování, virtuálního prostředí, rizika virtuálního prostředí a prevence. V empirické části se zaměřuji na zkoumání problematiky, která se vztahuje k trávení volného času ve virtuálním prostředí. Cílem výzkumu v empirické části bylo zjistit, zda se zkoumaní žáci 7. a 8. tříd chovají ve virtuálním prostředí rizikově. Jako výzkumná metoda je použito dotazníkového šetření.

Klíčová slova: rizikové chování, kyberprostředí, netolismus

Annotation

BLÁHOVÁ, Jitka. Risky behaviour of pupils' 7th and 8th grades of primary schools in relation to the issue of threats in the virtual environment. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2017. 50 pp. Bachelor Degree Thesis

Bachelor's thesis entitled "Risky behaviour of pupils' 7th and 8th grades of primary schools in relation to the issue of threats in the virtual environment". The thesis focuses on determining whether the pupils of 7th and 8th grades of elementary schools are cautious enough while spending time in cyberspace. In recent years, virtual environment has become a major phenomenon for adolescents. The thesis is composed of two parts. The first part defines the terms and the issues of risky behavior, cyberspace, risks in cyberspace, and prevention. The other, empirical part explores the problematics related to spending free time in cyberspace. The objective of the research was to find out whether the examined pupils of 7th and 8th grade engage in risky behavior in cyberspace. A questionnaire survey was used as the main research method.

Key words: risky behavior, cyberspace, netholism

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 5/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

V Hradci Králové dne

OBSAH

Úvod	8
1. Vymezení období dospívání	9
1.1 Období dospívání jako rizikový faktor	9
1.2 Navazování vrstevnických vztahů	10
2. Rizikové chování, formy rizikového chování	11
3. Kyberprostředí a jeho rizikový faktor vývoje jedince	15
3.1 Rizika v kyberprostředí	17
3.2 Netolismus jako následek rizikového kyberprostředí	23
3.3 Další rizika kyberprostředí	26
4. Prevence v kyberprostředí	26
5. Novodobé výzkumy v oblasti kyberprostředí	29
5.1 Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)	31
5.2 Národní výzkum kyberšikany učitelů (výzkumná zpráva)	32
5.3 České děti a Facebook 2015 (výzkumná zpráva)	34
5.4 Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014	36
6. Výzkumné šetření	38
7. Závěr	45
Seznam použité literatury a dalších zdrojů	47
Přílohová část	
Příloha A - Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)	
Příloha B - Národní výzkum kyberšikany učitelů (výzkumná zpráva)	
Příloha C - České děti a Facebook 2015 (výzkumná zpráva)	
Příloha D - Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014	

ÚVOD

Posledních několik let je spojeno s velkým rozvojem informačních a komunikačních prostředků. S tímto rozvojem dochází i ke změně životního stylu. Děti i dospělí tráví svůj volný čas jinak než dříve. Snad každá domácnost má dnes doma počítač, notebook, tablet, iPhone či iPad. Všechny tyto a další informační a komunikační prostředky nám nejen zkracují a ulehčují práci, ale mohou nám poskytnout také zábavu. Právě s touto zábavou je ale spojeno i mnoho rizik. Dítě (nebo i dospělý), které nezná tato rizika, může být snadným cílem útoku agresora. Útoky mohou zapříčinit nejen fyzické, ale také psychické obtíže jedince.

Vysoce ohroženou skupinou, která by se mohla stát obětí anebo útočníkem, je skupina dětí a mladistvých, kteří si život bez počítačů, IPhodů, iPadů nedokáží představit. Oni totiž vyrůstali a vyrůstají v době, kdy je samozřejmostí mít doma všechny vymoženosti informačních technologií. Díky tomu, že se již od dětských let setkávají s těmito přístroji, nejsou dostatečně obezřetní. Za samozřejmost považují připojení do některé ze sociálních sítí a s tím spojené informování svého okolí o téměř veškeré vykonávané činnosti, sdílení fotografií a videí ze svého běžného života, získávání nových přátel. Neuvědomují si, že veškeré informace si mohou přečíst i jiní lidé a poté toho zneužít, že každým online připojením za sebou zanechávají digitální stopu, která je někdy snáze, někdy hůře dohledatelná, ale již existuje. Nepřipouštějí si, že noví „přátelé“ ze sociální sítě nemusejí být těmi, za koho se vydávají. Neuvědomují si, že když bez souhlasu kamaráda zveřejní jeho fotografii či video, dopouštějí se trestného činu.

Cílem bakalářské práce je řešit problematiku rizikových jevů, které jsou spojeny s virtuálním prostředím. Cílem výzkumného šetření je zmapovat, zda se dnešní raní adolescenti chovají ve virtuálním prostředí rizikově. Zaměřila jsem se na žáky sedmých a osmých tříd základních škol; na žáky sedmých a osmých tříd jsem se zaměřila proto, že jsou již ve věku, kdy se více stávají členy nějaké party, rodiče jim již tolik neorganizují volný čas, a proto mohou mít více volného času, který není kontrolován rodiči.

Rizikovému chování v kybernetickém prostředí se začíná věnovat více publikací a internetových stránek. Nejvíce výzkumů provádí Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, které vede Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

1. VYMEZENÍ OBDOBÍ DOSPÍVÁNÍ

1.1 Období dospívání jako rizikový faktor

Období dospívání je přechodnou dobou mezi dětstvím a dospělostí. Zahrnuje jednu dekádu života, od 10 do 20 let. V tomto období dochází ke **komplexní proměně osobnosti**. Ve všech oblastech: somatické, psychické i sociální. Mnohé změny jsou primárně podmíněny **biologicky**, ale vždycky je významně ovlivňují **psychické a sociální faktory**.

Vývoj osobnosti v období rané adolescence

Vágnerová období dospívání dělí na dvě fáze:

Raná adolescence, označována jako pubescence, zahrnuje prvních pět let dospívání. Je časově lokalizována přibližně mezi 11. - 15. rok, s určitou individuální variabilitou. V rámci celkového vývoje dochází ke změně způsobu myšlení, dospívající je schopen uvažovat abstraktně, a to i o variantách, které reálně neexistují.

Pozdní adolescence zahrnuje dalších pět let života, trvá přibližně od 15 let do 20 let, s určitou individuální variabilitou, zejména v oblasti psychické a sociální. (Vágnerová, 2005, str. 323-324)

Naproti tomu Langmeier a Krejčířová (2006) vymezují období dospívání: „jako životní úsek ohraničený na jedné straně prvními známkami pohlavního zrání (zejména objevením se prvních sekundárních pohlavních znaků) a více nebo méně vyznačenou akcelerací růstu, na druhé straně dovršením plné pohlavní zralosti (plné reprodukční schopnosti) a dokončení tělesného růstu“.

Přidržíme-li se dělení v literatuře nejčastěji zastoupeného, můžeme rozlišovat:

1) Období pubescence - zhruba od 11 do 15 let:

a) *Fáze prepuberty (první pubertální fáze)*: Začíná prvními známkami pohlavního dospívání, zejména objevením se prvních sekundárních pohlavních znaků, a obvykle i „vlnkou“ urychlení v růstové křivce.

b) *Fáze vlastní puberty (druhá pubertální fáze)*: Nastupuje po dokončení prepuberty a trvá do dosažení reprodukční schopnosti. Zhruba můžeme období vlastní puberty vymezit věkem 13 - 15 let.

2) Období adolescence - zhruba 15 - 22 let

V této době je postupně dosahována plná reprodukční zralost a dokončován tělesný růst. Rychle se mění postavení jedince ve společnosti - došlo k přechodu ze základní školy do učebního poměru nebo na střední školu. (Langmeier, Krejčířová, 2006, str. 143)

Dospívání je období, kdy dochází k mnoha změnám a to nejen fyzickým, ale také psychickým. Jedná se o změny v kognitivním vývoji, kdy je např. dospívající schopen

pracovat s pojmy, v případě řešení nějakých problémů se většinou nespokojí pouze s jedním řešením, ale snaží se nacházet i jiná možná řešení, emočním vývoji a socializaci dále dochází k emancipaci od rodiny, navazování vztahů k vrstevníkům.

V období mladší adolescence se **mění vztahy s lidmi**, s dospělými i s vrstevníky. Období dospívání je fází experimentace s různými mezilidskými vztahy. **Pubescent odmítá podřízené postavení.**

Pro osobnostní rozvoj dospívajících jsou důležité obdobné skupiny a instituce jako v mladším školním věku, jenomže nyní mají jiný subjektivní význam a změnil se i jejich vliv. **Rodina** je stále důležitým sociálním zázemím, i když se od ní pubescenti začínají odpoutávat a osamostatňovat. Rodič je partnerem, vůči němuž se dospívající vymezuje, rodičovská autorita prochází kvalitativní proměnou, dochází k redukci její formálně dané nadřazenosti. **Škola** je významná spíše z hlediska budoucího sociálního zařazení, školní úspěšnost se stává podmínkou pro přijetí do vyšší školské instituce, resp. zařízení profesní přípravy. **Volnočasové instituce** ovlivňují jak sociální zařazení pubescenta, tak rozvoj jeho schopností a dovedností. Mohou kompenzovat negativní vliv rodiny i školní neúspěšnost. **Vrstevnická skupina** je pro dospívajícího stále důležitější, pubescent se s ní identifikuje, stává se pro něj zdrojem potřebné emoční a sociální opory. Rozvíjejí se zde symetrické vztahy typu přátelství a prvních lásek, ale i hierarchizované vztahy organizovanější party, která má svého vůdce, jehož musí ostatní respektovat. Vrstevnické společenství od dospívajících v tomto období vyžaduje často mnohem větší konformitu než dospělí. (Vágnerová, 2005, str. 346-347)

Říčan (2014, str. 169) popisuje pubescenta jako někoho, kdo mnohem hlouběji chápe svoji individualitu, snaží se hledat sám sebe a zároveň mění své vztahy k vrstevníkům, rodičům a dalším autoritám. K těmto změnám dochází buď z vlastní, nebo z iniciativy společnosti.

1.2 Navazování vrstevnických vztahů

Dle Říčana (2014, str. 181) je v období pubescence stále na prvním místě vztah k rodičům.

Dále uvádí: „pubescent potřebuje i výchovné vedení - opatrné a nenásilné, ale pozorné“.

Tím, že se dospívající přirozeně osamostatňuje od rodiny, navazuje nové vztahy k ostatním jedincům a to především stejného věku. Nově navázané vztahy mu dávají určitou jistotu.

Langmeier s Krejčířovou (2006) popisují pět fází rozšiřování vztahů.

1) Skupinová izosexuální fáze

- skupiny složené z jedinců stejného pohlaví,
- od členů skupiny se požaduje určitá loajalita,
- děti spojuje společný zájem,

- ve skupině vzniká vzájemný obdiv, snaha a možnost napodobování se,
- tyto skupiny jsou více organizované,
- dětské skupiny jsou stabilnější.

2) Individuální izosexuální fáze

- vytváření intimního párového přátelství,
- vztah k důvěrnému příteli/přítelkyni slouží k výměně vlastních pocitů, osobních zkušeností,
- přátelství založená v tomto čase někdy přetrvávají dlouho.

3) Přejídná etapa

- jedná se o navazování vztahů s opačným pohlavím,
- často zůstávají děvčata a chlapci ve svých skupinách a zájem o sebe jeví jen na dálku.

4) Heterosexuální fáze polygamní

- skutečné vztahy dívek a chlapců,
- dochází k nahodilým setkáním, tajným schůzkám.

5) Etapa zamilovanosti

- u většiny jedinců k této etapě dochází na konci adolescence nebo na prahu dospělosti.

Langmeier a Krejčířová (2006) upozorňují: „tyto stupně vyjadřují obecný trend, nenastupují u všech dospívajících ve stejné době ani v přesně stejném pořádku, mnohdy se jednotlivá období navzájem překrývají a sekvence se zřejmě překrývají v různých společenských uspořádáních“.

Říčan (2014, str. 183) popisuje vliv skupiny vrstevníků, ať už se jedná o školní třídu či partu vytvořenou kolem sportovních a jiných zájmů, jako velmi silnou. Dále vysvětluje, že: „ve třídě i v jiných skupinách se už liší obliba a vliv: pubescent má často v oblíbě někoho jiného, než komu se podřizuje“.

Veřejné mínění třídy nebo jiné skupiny vrstevníků je teď už tak silné, že jeho odsudek představuje těžkou hrozbu. (Říčan, 2014, str. 184)

2. RIZIKOVÉ CHOVÁNÍ

Pod pojmem rizikové chování rozumíme takové chování, v jehož důsledku dochází k prokazatelnému nárůstu zdravotních, sociálních, výchovných a dalších rizik pro jedince nebo společnost. Vzorce rizikového chování považujeme za soubor fenoménů, jejichž existenci a důsledky je možné podrobit vědeckému zkoumání a které lze ovlivňovat preventivními a léčebnými intervencemi. Tento pojem nahrazuje dříve používaný termín

sociálně patologické jevy. Termín sociálně patologické jevy klade příliš velký důraz na společenskou normu, je stigmatizující a normativně laděný. (Miovský et al., 2010, str. 24)

Macek (2003) definuje rizikové chování jako takové chování, které „přímo nebo nepřímo ústí v psychosociální nebo zdravotní poškození jedince, jiných osob, majetku nebo prostředí.“

Pojem rizikové chování zahrnuje rozmanité formy chování, které mají negativní dopady na zdraví, sociální nebo psychologické fungování jedince a/nebo ohrožují jeho sociální okolí.

Rizikové chování představuje různé typy chování, které se pohybují na škále od extrémních projevů chování „běžného“ (např. provozování adrenalinových sportů) až po projevy chování na hranici patologie (např. nadměrné užívání alkoholu, cigaret, kofeinu či nelegálních drog, násilí). (Národní strategie primární prevence rizikového chování dětí a mládeže na období 2013 - 2018, Prevence rizikového chování, str. 9)

Dolejš a kol. (2014, str. 22) rizikové chování vysvětluje jako: “terminus technicus“ pro různé formy aktivity, které jsou vnímány ze strany společnosti jako rizikové. Patří sem záškoláctví, užívání drog či hostilní a agresivní chování, jakož i extrémní sporty či hráčství“.

Formy rizikového chování

Primární prevence rizikového chování u žáků v působnosti MŠMT se zaměřuje prioritně na předcházení rozvoje rizik, které směřují zejména k následujícím rizikovým projevům v chování dětí a mládeže:

- Interpersonální agresivní chování - agrese, šikana, kyberšikana a další rizikové formy komunikace prostřednictvím multimédií, násilí, intolerance, antisemitismus, extremismus, rasismus a xenofobie, homofobie.
- Delikventní chování ve vztahu k hmotným statkům - vandalismus, krádeže, sprejerství a další trestné činy a přečiny.
- Záškoláctví a neplnění školních povinností.
- Závislostní chování - užívání všech návykových látek, netolismus, gambling.
- Rizikové sportovní aktivity, prevence úrazů.
- Rizikové chování v dopravě, prevence úrazů.
- Spektrum poruch příjmu potravy.
- Negativní působení sekt.
- Sexuální rizikové chování. (Národní strategie primární prevence rizikového chování dětí a mládeže na období 2013-2018, Prevence rizikového chování, str. 9)

Vznik rizikového chování můžeme dle Fischera a Škody (2009, str. 29-40) rozdělit na tři teorie:

„**Teorie biologicko-psychologické:** hledají souvislosti mezi chováním a charakterem a buď tělesnou stavbou, či genetickou, enzymy a hormony (např. teorie rozeného zločince, oligofrenie jako příčina delikvence).

Teorie sociálně-psychologická: psychologicky orientované teorie vzniku rizikového chování zaměřené hlavně na sociální učení, temperamentové a osobnostní rysy a kognitivní styly (např. teorie sociálního učení, teorie odlišného kognitivního stylu).

Teorie sociologické: soustředí se na společenský a kulturní kontext vzniku rizikového chování (např. koncepce anomie, teorie delikventního prostředí, teorie kulturního přenosu)“.

Závislost versus nadměrné užívání

V oblasti rizikového chování je důležité rozlišit závislost a nadměrné užívání. Definovat závislost je možné dle Mezinárodní klasifikace nemocí (MKN) nebo dle Americké psychiatrické asociace (DSM).

Světová zdravotnická organizace (WHO) nahradila v roce 1964 ve svých oficiálních dokumentech termín addiction slovem dependence. Tento terminologický skok měl především upozornit na podstatu závislosti jako nemoci a zmírnit tak stigma, které se s ní pojí. Dependence označuje fyziologickou závislost na látce, po jejímž odnětí nastávají nepříjemné abstinenci příznaky. Do této kategorie tedy patří i pacienti, jimž je předepisováno morfium ke zmírnění poúrazových bolestí. Addiction odlišuje od dependence ještě symptom navíc: kompulzivní užívání se všemi jeho riziky a souvislostmi, které je typické například pro problémového uživatele kokainu. (Škařupová, in Blinky a kol., 2015, str. 21)

MKN-10 uvádí: Syndrom závislosti (statistický kód F1X.2, na místo x před desetinou tečku se doplňuje látka): Je to skupina fyziologických, behaviorálních a kognitivních fenoménů, v nichž užívání nějaké látky nebo třídy látek má u daného jedince mnohem větší přednost než jiné jednání, kterého si kdysi cenil více. Definitivní diagnóza závislosti by se obvykle měla stanovit pouze tehdy, jestliže během jednoho roku došlo ke třem nebo více z následujících jevů: silná touha nebo pocit puzení užívat látku; potíže v sebeovládání při užívání látky, a to pokud jde o začátek a ukončení nebo množství látky; tělesný odvykací stav: Látka je užívána s úmyslem zmenšit příznaky vyvolané předchozím užíváním této látky, případně dochází k odvykacímu stavu, který je typický pro tu kterou látku. K mírnění odvykacího stavu se také někdy používá příbuzná látka s podobnými účinky; průkaz tolerance k účinku látky jako vyžadování vyšších dávek látky, aby se dosáhlo účinku původně vyvolaného nižšími dávkami

(jasné příklady lze nalézt u jedinců závislých na alkoholu a opiátech, kteří mohou brát denně takové množství látky, které by zneschopnilo, nebo i usmrtilo uživatele bez tolerance); postupné zanedbávání jiných potěšení nebo zájmů ve prospěch užívané psychoaktivní látky a zvýšené množství času k získání nebo užívání látky, nebo zotavení se z jejího účinku; pokračování v užívání přes jasný důkaz zjevně škodlivých následků: poškození jater nadměrným pitím, depresivní stavy vyplývající z nadměrného užívání látek nebo toxické poškození myšlení.

Syndrom závislosti může být přítomen pro určitou látku (např. tabák nebo diazepam), třídu látek (např. opioidy), nebo širší řadu různých látek. (Nešpor, 2011, str. 9-10)

DSM-IV popisuje závislost takto: Pro diagnózu závislosti by měl pacient vykazovat alespoň tři ze sedmi dále uvedených příznaků ve stejném období 12 měsíců:

1. růst tolerance (zvyšování dávek, aby se dosáhlo stejného účinku, nebo pokles účinku návykové látky při stejném dávkování);
2. odvykací příznaky po vysazení látky;
3. přijímání látky ve větším množství nebo delší dobu, než měl člověk v úmyslu;
4. dlouhodobá snaha nebo jeden či více pokusů omezit a ovládat přijímání látky;
5. trávení velkého množství času užíváním a obstaráváním látky nebo zotavováním se z jejich účinků;
6. zanechání sociálních, pracovních a rekreačních aktivit v důsledku užívání látky nebo jejich omezení;
7. pokračující užívání látky navzdory dlouhodobým nebo opakujícím se sociálním, psychologickým nebo tělesným problémům, o nichž člověk ví a které jsou působeny nebo zhoršovány užíváním látky. (Nešpor, 2011, str. 22-23)

Nadměrné užívání

Blinka (2015, str. 17) popisuje nadměrné užívání, v jeho případě nadměrné užívání internetu, jako širší pojem s důrazem na to, že jsou přítomna pouze některá kritéria, která naplňují faktory závislosti, nebo dokonce si přítomností těchto kritérií nejsme jisti. Dále upozorňuje na to, že rozdíl mezi závislostí a nadměrným užíváním není jen v čistě kvantitativním měření, ale také v kvalitě a charakteristice skupin. Williams a kol. (2012, str. 18) používají ve své publikaci pojem problémové hráčství, který charakterizují takto: „významné negativní důsledky v kombinaci s narušenou kontrolou představují „**problémové hráčství**““.

3. KYBERPROSTŘEDÍ A JEHO RIZIKOVÝ FAKTOR VÝVOJE JEDINCE

Již v minulém století nastal velký rozmach informačních a komunikačních technologií. Internet a počítač se v dnešní době používá k práci, učení, komunikaci, hrám, k navazování nových vztahů, apod. Jak uvádí Hulanová (2012, str. 13): „Internetová generace dětí je tady! Přístup dětí k digitálním technologiím se rychle mění. S počítači a přístupem a internet se setkávají téměř všude. Počítače a internet mají doma, ve škole, v knihovně, v mobilu a jinde. Digitální média se pro dnešní děti stávají branou pro prožívání a poznávání reálného světa.“

Jakmile vstoupíme přes internetové sítě do on-line prostředí, otevírá se nám kyberprostor, tak uvádí Hulanová (2012, str. 27).

Kyberprostor je tedy fenomén, díky kterému můžeme „reálný“ svět redukovat např. na globální město, ve kterém neexistují geografické ani kulturní hranice. (Hulanová, 2012, str. 27)

V kybernetickém prostředí se setkáváme s těmito základními pojmy (seřazeno abecedně)

Game

Počítačová hra. Program, jehož hlavním cílem je pobavit uživatele a přinést mu konkrétní zkušenost (prožitek). Existují různé druhy jako RPG, simulace, akční hry, logické hry, erotické hry, strategie apod. (Nádběla, 2006, s. 163)

Internet - elektronické médium, kterým snadno proudí informace různými cestami a kanály. Komunikace může probíhat prostřednictvím webových stránek, e-mailů, chatovacích místností, diskusních fór, sociálních sítí, prostřednictvím rychlých zpráv, jako je např. ICQ, Skype, Twitter, Facebook. Všechny tyto nástroje online komunikace jsou pro mnohé uživatele velice důležité, na druhou stranu mohou být kdykoli velmi snadno zneužity. Děti jsou velmi často důvěřivé a pošetilé ve vztazích s druhými lidmi. (Veličková, Hulanová, 2012, str. 89)

Kybergrooming - komunikace s neznámými lidmi, označuje chování uživatelů internetu (predátorů, kybergroomerů), které má v oběti vyvolat falešnou důvěru a přimět ji k osobní schůzce.

Kyberšikana je specifický druh šikany, který za účelem ublížení či zesměšnění jiné osoby využívá internet, mobilní telefon a další nástroje moderních komunikačních technologií. Kyberšikana se vyznačuje různými způsoby obtěžování oběti. Může jít o zasílání výhrůžných

a krutých e-mailů či SMS zprávy, bombardováním výhrůžnými telefonáty nebo obtěžováním prostřednictvím chatu. Dále do kyberšikany patří vytváření webových stránek, které různými způsoby (verbálně, graficky, zvukově) obět' uráží a zesměšňují. (Veličková, Hulanová, 2012, str. 90-91)

Netika - pravidla elektronické komunikace

Pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netika je odvozeno z anglického net (=sít', častá zkratka pro internet) a slovo etika. Je třeba si uvědomit, že v internetovém světě bychom se měli chovat podobně jako ve světě reálném, to je jako civilizovaní lidé. Za tím účelem existuje netika, pravidla slušného chování na internetu. (Kopecký, 2007, s. 10-11)

Online

Nádběla popisuje online jako stav, kdy uživatel je přímo napojen na sít' nebo jiné sít'ové zařízení. (Nádběla, 2006, s. 318)

Online hry - MMO (z anglického massively multiplayer online)

Je pro ně typické, že je v nich ve stejné době přítomno n (tisíců) hráčů, kteří spolu mohou integrovat. Existuje několik žánrů virtuálních světů.

Nejpůvodnější a do nedávna nejpopulárnější byly takzvané **MMORPG** (z anglického role playing games), čili online hry na hrdiny, typicky fantasy či sci-fi žánru. V těchto hrách ovládají hráči postavu (takzvaný avatar), která plní nejrůznější úkoly, bojuje s monstry i s postavami jiných hráčů, ale mohou se třeba stát i řemeslníky a vyrábět předměty pro ostatní hráče nebo jen objevovat rozsáhlý virtuální svět. Typickým představitelem je hra World of Warcraft. Dalším žánrem jsou takzvané **MOBA** (z anglického multiplayer online battle arena), kde hráči opakují krátké, několikaminutové bitevní sekvence mezi sebou. Tento žánr je v současnosti nejpopulárnější, typickými představiteli je například League of Legends či World of Tanks. (Blinka a kol., 2015, str. 112)

RPG hra - v překladu Role-Playing Game, doslova znamená „hra hraní rolí“, v českém prostředí se však vžil termín „hra na hrdiny“, ač je tento termín přenesený. (Langrová in Krčmářová a spol., str. 113)

Sociální síť

Sociální sítě jsou specifické internetové služby, zaměřené primárně na získávání a udržování sociálních kontaktů s dalšími uživateli internetu. Mohou být zaměřeny univerzálně (Facebook, G+), nebo jsou zacíleny např. profesně (LinkedIn, Researchgate), na základě příslušnosti ke konkrétní třídě i studijní skupině (Spolužáci.cz) či podle dalších kritérií. Termín sociální sítě často bývá spojen s termínem servery komunitních služeb. Sociální sítě mají řadu společných vlastností:

- a) obsah sociálních sítí vytvářejí sami uživatelé,
- b) sociální sítě umožňují sociální vazby (např. spojovat se s přáteli, followery atd.),
- c) sociální sítě obsahují velké množství osobních a citlivých informací, které o sobě zveřejňují a šíří sami uživatelé,
- d) sociální sítě podporují jednoduché a efektivní sdílení informací. (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 3)

Kopecký, Szotkowski (2015, str. 3) uvádí, že „většina veřejných sociálních sítí obsahuje kontrolní mechanismy, které např. zpřístupňují přístup na sociální síť od určitého věku (např. od 13 let na sociální síti Facebook), případně obsahují jiné mechanismy kontroly uživatelů (např. kontrola pomocí institucionálního e-mailu). Většinu těchto kontrolních mechanismů však lze snadno „obejít“, např. zadat jiné datum narození. V praxi je pak běžné, že sociální sítě masově využívají i uživatelé, kteří kritéria pro přístup do dané sociální sítě nesplňují - tedy i děti.“

V České republice patří mezi nejrozšířenější sociální sítě Facebook (cca 4,2 milionů uživatelů) Lidé.cz (cca 833 000 uživatelů, 3 miliony registrovaných účtů), Spolužáci.cz (cca 606 000 uživatelů, více než 8 milionů registrací), Líbímseti.cz (cca 270 000 uživatelů), Google+ (cca 250 000 uživatelů). (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 4)

Virtuální svět - lze popsat jako vizuálně komplexní prostor, ve kterém každý může reagovat na ostatní osoby či virtuální objekty a kde lidé jsou zastoupeni animovanými postavami. (Langrová, in Krčmářová a spol., 2012, str. 113)

3.1 Rizika v kyberprostředí

V kyberprostředí můžeme rozeznávat hned několik rizik. Jedná se o kybergroomin, kyberšikanu, sexting, on-line hazardní hraní či také nadměrné užívání on-line sociálních sítí,

apod. V této podkapitole se budu snažit vysvětlit, co znamená kyberbgrooming, kyberšikana, sexting, happy slapping, on-line hazardní hraní.

Kybergrooming (komunikace s neznámými lidmi)

Kybergrooming označuje chování uživatelů internetu (predátorů, kybergroomerů), které má v oběti vyvolat falešnou důvěru a přimět ji k osobní schůzce. Výsledkem této schůzky může být sexuální zneužití oběti, fyzické násilí na oběti, zneužití oběti pro dětskou prostituci, k výrobě dětské pornografie apod. Kybergrooming je tedy druhem psychické manipulace realizované prostřednictvím internetu, mobilních telefonů a dalších souvisejících technologií. (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 36)

Kohout, Karchňák (2016, str. 49) charakterizují kybergrooming jako: „psychickou manipulaci prostřednictvím moderních komunikačních technologií s cílem získat důvěru oběti, vylákat ji na osobní schůzku a zpravidla sexuálně zneužít.“ Dále charakterizují: „kybergrooming se nejčastěji vyskytuje v rámci instant messengerů (Facebook messenger, ICQ, Skype), sociálních sítí (Facebook, Twitter, Badoo), internetových sezonek (libimseti.cz) a různých blogovacích stránek.

Charakteristika oběti kybergroomingu

Oběťmi kybergroomingu jsou zpravidla děti a mládež, nejčastěji ve věku 11 - 17 let. Lze předpokládat, že oběti tvoří zejména ti uživatelé internetu, kteří tráví velké množství volného času v online komunikačních prostředcích (chat, instant messenger, sociální sítě), kde také navazují virtuální kontakty s ostatními (hledají zde kamarády, přátele, životní partnery). V posledních letech se také objevuje stále více případů kybergroomingu, ke kterým došlo na některé ze sociálních sítí (Facebook, MySpace, Twitter). Ty díky propracovanému systému virtuálních sociálních vazeb poskytují ideální podmínky pro jeho realizaci.

Děti a mládež jsou k manipulaci náchylnější zejména proto, že dosud nemají plně rozvinuté sociální dovednosti a mají nedostatek životních zkušeností. (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 37)

Je nutné si uvědomit, že průměrný groomer **potřebuje méně než 8 minut** k tomu, aby navázal online komunikaci s dítětem a začal s ním probírat sexuální témata. Mnoho groomerů využívá taktiku „Udeř a unikni“, kdy jejich cílem není získat hned naprostou kontrolu nad svou obětí, ale zjistit u ní během chvíle své možnosti a v případě nebezpečí odhalení pravých zájmů ihned uniknout. (Veličková, Hulanová, 2012, str. 93)

Dle Kopeckého a Szotkowského (2015, str. 37) jsou nejčastější oběti kybergroomingu:

- „1) **Děti s nízkou sebeúctou nebo nedostatkem sebedůvěry** (lze je snadněji citově či fyzicky izolovat).
- 2) **Děti s emocionálními problémy, oběti v nouzi** (často hledají náhradu za své rodiče a potřebují pomocnou ruku).
- 3) **Děti naivní a přehnaně důvěřivé** (jsou ochotnější zapojit se do online konverzace s neznámými lidmi, obtížněji rozpoznávají rizikovou komunikaci).
- 4) **Adolescenti/teenageři** (zajímá je lidská sexualita, jsou ochotni o ní hovořit).“

Etapy manipulace dítěte

1) Příprava kontaktu s obětí

V této etapě si útočník připravuje podmínky pro realizaci manipulace oběti. Útočník o sobě uvádí nepravdivé osobní údaje, jakou jsou jméno, příjmení, věk či fotografie obličeje. Manipulátoři jsou obvykle podstatně starší než vyhlédnuté oběti, proto si svůj věk dle potřeby upraví a doplní odpovídající fotografií.

2) Kontakt s obětí, navázání a prohlubování vztahů

V druhé etapě manipulace útočník navazuje kontakt s obětí a dále pracuje na budování a prohlubování virtuálního vztahu.

Charakteristickým rysem chování kybergroomera je tzv. efekt zrcadlení (mirroring). Predátor napodobuje oběť ve snaze prolomit zábrany, chová se jako její zrcadlový odraz.

Do fáze kontaktu s obětí, navázání a prohlubování vztahů dále patří: snaha získat co nejvíce informací o oběti, profilování obětí, vábení a uplácení oběti, snižování zábran dětí a mládeže zaváděním sexuálního obsahu do konverzace, snahy o izolaci od okolí.

3) Příprava na osobní schůzku

V této fázi již útočník disponuje diskriminujícími informacemi a osobními údaji oběti a plánuje osobní schůzku. I v této fázi využívá techniky cílené manipulace.

4) Osobní schůzka

Osobní schůzka je ústředním cílem snah kybergroomera a logickým zakončením předcházejících etap.

První schůzka útočníka s obětí může být úplně nevinná, nemusí ještě dojít k sexuálnímu či jinému zneužití oběti. Útočník si může na schůzce pouze ověřit, zda je oběť skutečně

nezletilá, zda se nejedná o nasazeného agenta (v některých státech jsou tito agenti nástroji v boji proti zneužívání nezletilých).

Útok (sexuální útok, fyzický útok apod.) má pro oběť nedozírné následky. Jak v oblasti fyzické, tak zejména v oblasti psychické. (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 38-42)

Kyberšikana

Kyberšikana je specifický druh šikany, který za účelem ublížení či zesměšnění jiné osoby využívá internet, mobilní telefon a další nástroje moderních komunikačních technologií. Kyberšikana se vyznačuje různými způsoby obtěžování oběti. Může jít o zasílání výhrůžných a krutých e-mailů či SMS zprávy, bombardováním výhrůžnými telefonáty nebo obtěžováním prostřednictvím chatu. Dále do kyberšikany patří vytváření webových stránek, které různými způsoby (verbálně, graficky, zvukově) oběť uráží a zesměšňují. (Kowalsky et al, 2008 in Veličková Hulanová, 2012, str. 90-91)

Kolář (2001, str. 213-218) definuje kyberšikanu jako: „zneužití ICT (informačních komunikačních technologií), zejména pak mobilních telefonů a internetu, k takovým činnostem, které mají někoho záměrně ohrozit, ublížit mu. Podobně jako u šikany tváří v tvář se jedná o úmyslné chování, kdy je oběť napadána útočníkem nebo útočnicí. Povaha a provedení útoku pak určuje její závažnost. Předpona kyber - značí prostředí, ve kterém se šikana odehrává, tedy kybernetický svět počítačů, internetu a mobilních telefonů. Kyberšikana může samozřejmě probíhat i přes jiné technické komunikační prostředky, např. pagery, v české realitě jsou však v drtivé většině využívány právě výše zmíněné mobilní telefony a internet.“

Kohout a Karchňákem (2016, str. 46) považují cíl kyberšikany za stejný, jako cíl klasické šikany, který se liší pouze v několika rysech, jako jsou: Anonymita, kdy útočník je často anonymní, vystupuje pod falešnou přezdívkou, vytváří jednoúčelové e-maily nebo falešné profily na sociálních sítích. Místo a čas útoku nelze předpokládat, protože útok může přijít kdykoliv a jakkoliv, např. SMS nebo e-mail v pozdních večerních hodinách. Tím, že útočník má možnost sdílet či přeposílat poškozující příspěvky, má publikum, které mu v jeho počínání pomáhá. U kyberšikany není snadné rozeznat dopad na oběť. Dopady bývají spíše psychické, a proto není snadné je na oběti rozeznat nebo poznat samotnou oběť.

Kyberšikana může být **přímá**: útočník → oběť nebo **kyberšikana v zastoupení**: útočník → třetí osoba → oběť.

Nejčastější motivy kyberagresora (řazeny od nejzávažnějšího po nejméně závažný typ)

1. Snaží se ovládat druhé prostřednictvím strachu, touží po moci. Obvykle potřebují pro svou činnost publikum.
2. Znuděný, hledá zábavu, narcistický... Kyberšikana je obvykle páchána ve skupině, nebo je ve skupině alespoň plánována.
3. Bere právo do svých rukou (zlonapravující, uděluje lekci,...). Pracují většinou sami, ale mohou své aktivity a motivy sdílet se svými nejbližšími přáteli.
4. Má tendenci odpovídat ve vzteku nebo frustraci – pomsta, kompenzace. (někdy může být obětí klasické šikany)
5. Má sklon vystupovat na internetu jako někdo jiný. Zneužívat ICT technologie, bez vědomí závažnosti tohoto jednání. Motivem jsou dva hlavní důvody: a) Můžu b) Je to legrace. (Metodické doporučení k primární prevenci rizikového chování u dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních č.j. 21291/2010-28, příloha č. 7)

Dle Kohouta a Karchrňáka (2016, str. 48) jsou nejčastější projevy kyberšikany tyto: „Rozesílání urážlivých a zastrášujících zpráv nebo pomluv (e-mail, SMS, instant messenger, Skype apod.). Pořizování audio a video záznamů, fotografií, jejich následná úprava a zveřejnění s cílem poškodit oběť (předem připravený fyzický útok, natáčení spolužáka, učitele apod.). Vytvoření webové stránky (facebookové stránky), která uráží, pomlouvá, nebo ponižuje oběť. Krádež identity (znamená prolomení zabezpečení e-mailové schránky nebo profilu na sociální síti vybrané osoby a následné vystupování útočnicka pod identitou oběti). Provokování a napadání uživatelů v diskuzních fórech (příp. trolling). Odhalování cizích tajemství. Vydírání pomocí informačních a komunikačních technologií. Obtěžování a pronásledování pomocí informačních a komunikačních technologií“.

Sexting

Poslední dobou proniká do médií nový termín **sexting**, jenž vznikl sloučením dvou slov: sex a posílání textových zpráv. Sexting odkazuje k výměně sexuálních a erotických zpráv a snímků (fotografií a videí) prostřednictvím internetu nebo mobilního telefonu. Fotografie pocházejí z vlastní produkce uživatelů a uživatelek elektronických zařízení; to znamená, že zobrazují jejich autory v sexualizovaných pozicích. Za vznikem sextingu tedy stojí rozvoj informačních a komunikačních technologií, které umožnily produkovat vlastní elektronické obsahy a okamžitě je sdílet s dalšími lidmi. To je něco, co v době, kdy se ujímal termín kybersex, nebylo v masovém měřítku realizovatelné. (Blinka a kol., 2015, str. 132)

Sexting, v němž figurují nezletilé a mladistvé osoby, může být z právního hlediska kvalifikován i jako trestný čin. Jedná se o velmi rizikové chování! (Kohout, Karchňák, 2016, str. 49)

Rizika sextingu

- 1. Potenciálním útočníkům dáváme k dispozici citlivé materiály, které mohou zneužít proti nám.**
- 2. Materiál intimního charakteru může na internetu kolovat několik let** nebo může být použit za několik let od svého vzniku.
- 3. Oběť sextingu může být vystavena tzv. harašení či sexuálním útokům.**
- 4. Šířitelé sextingu se mohou stát pachateli přestupku či trestního činu** (šíření dětské pornografie, ohrožování výchovy dítěte apod.) (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 53)

Happy Slapping

Z anglického překladu „spokojené fackování“. Jedná se o předem naplánované fyzické napadení nic netušící oběti, které je natáčeno na mobilní telefon nebo kameru. Záznam je poté zveřejněn na internetu, příp. dále šířen. Tento druh kyberšikany byl poprvé zaznamenán v jižní části Londýna v roce 2004. (Kohout, Karchňák, 2016, str. 48)

Online hazardní hraní

Hazardní hráčství, gamblerství, hazard, sázení - takto nazýváme fenomén, který v sobě zahrnuje veškeré formy hry, kde výsledkem může být výhra, většinou peněžitého charakteru. Můžeme sem zařadit různé druhy výherních automatů a jiných technických zařízení, sázení sportovní i jiné, veškeré druhy živé hry v kasinech, poker, ale i číselné loterie a stírací losy. Internet jako alternativní distribuční kanál hazardního hraní zažívá nevídaný boom. Zájem o hazardní hraní na internetu dramaticky roste celosvětově, neboť oslovuje i ty osoby, pro něž offline hraní není vhodné. (Blinka a kol., 2015, str. 155)

Blinka a kol.(2015, str. 167 - 169) rozlišuje tyto druhy online hazardních her:

„Kurzové sázení - pokud mluvíme o sázení, máme na mysli převážně sázení na nejrůznější sportovní akce a události.

Live sázení - je druh kurzového sázení a jako typ hazardní hry je velmi specifický právě pro online prostředí. Live sázení umožňuje v průběhu hry bezprostředně sázet na nejrůznější

aspekty hry - skóre v poločase, počet gólů v časovém horizontu, ale také třeba na to, zda padne hlava nebo orel při výkopu.

Poker - online forma pokeru se snaží nabízet stejnou atmosféru jako její offline alternativa. Existují možnosti chatu přímo u hracího stolu, vytváření komunit. Kromě turnajového způsobu hraní však nabízí další možnosti, jak zacházet se samotnou hrou více nebezpečnými způsoby jako hraní u více stolů, opakované vstupování do hry s novou hotovostí, neomezený přístup do hry.

Kasinové hry včetně hracích automatů - přesun kasinových her a výherních automatů do online prostředí nemění nic na možnostech, které hry nabízejí. Výrazná grafika a zvukové efekty mohou simulovat reální umístění v offline světě.“

3.2 Netolismus jako následek rizikového kyberprostředí

Jedná se o moderní druh závislosti na virtuálních drogách. Co to může pro mladé lidi znamenat? Termínem netolismus označujeme závislost – závislostní chování (behaviorální závislost) či závislost na procesu na tzv. virtuálních drogách. Mezi ně patří zejména počítačové hry, sociální sítě, internetové služby (různé formy chatu), televize aj. (Kohout, Karchňák, 2016, str. 62)

Dle Žufníčka netolismus označujeme: „závislost (závislostní chování či závislost na procesu) na tzv. virtuálních drogách. Mezi ně patří zejména: počítačové hry, sociální sítě, internetové služby (různé formy chatu), virální videa, mobilní telefony, televize aj.

Rizika spojená s netolismem

Tělesná rizika

Tělesná rizika spojená s užíváním počítače se projevují především v oblasti pohybového aparátu a vizuálního systému. V oblasti pohybového aparátu se projevují bolesti šíje, ramen, bederní páteře, drobných kloubů, zápěstí atd.

Psychologická a sociální rizika

V této oblasti zasahuje nadužívání počítače významně do organizace času a projevuje se například nepravidelností v jídlu nebo nedostatkem spánku. Zhoršují se mezilidské vztahy v rodině, partnerských vztazích, ve škole, popřípadě v zaměstnání. Dochází ke zhoršování školního prospěchu, případně pracovních výsledků. Zvyšuje se riziko závislostního chování, a to nejen ve vztahu k počítačům, ale také k alkoholu a ostatním drogám. Zatěžování nervového systému vede k poruchám paměti a komunikačních schopností. Předpokládá se

také větší sklon k agresivitě, rvačkám, šikanování, nepřátelskému nebo podezřivému ladění. Tato souvislost je však podle některých autorů sporná.

Problematickým se také může stát odtržení od reality (např. postupné odpoutání od reálných vztahů až jejich ztráta, narušené vnímání reálných následků vlastního chování). Obecně se dá říci, že rizika spojená s netolismem rostou zejména u těch, kteří již mají problémy v reálném světě a ty kompenzují ve světě virtuálním. Zde pak hledají útočiště a svůj neúspěch v realitě nahrazují úspěchem v kyberprostoru. Hra se samozřejmě může stát rovněž akcelerátorem neúspěchu v reálném světě.“ (Metodické doporučení k primární prevenci rizikového chování u dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních č.j. 21291/2010-28, příloha č. 15)

Kopecký v Úvod do problematiky netolismu (2011, dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>) také uvádí, že: „Netolismus je velmi často spojen s prostředím online her na bázi MMORPG (massively multiplayer online role play game) - tedy her, ve kterých hrají online tisíce hráčů v jednom virtuálním prostředí. Tyto hry jsou celosvětově velmi rozšířené a oblíbené, hrají se nejen v zahraničí, ale také v České republice. Za online hru nejčastěji vyvolávající či podporující závislostní chování je považován World of Warcraft (WoW), který má po celém světě předplaceno 12 milionů hráčů (údaje k červnu 2011), další milióny hráčů tuto hru hrají na tzv. privátních serverech (kde hráči neplatí žádné poplatky).

Při pochopení podstaty netolismu je třeba uvědomit si, jaké potřeby dítěte či dospělého hraní online her vlastně uspokojuje. Vyjděme tedy z „pyramidy“ hierarchie lidských potřeb amerického psychologa Abrahama Maslowa.



Tyto potřeby lze uspokojit v běžném nevirtuálním světě a průměrný člověk o jejich uspokojení přirozeně usiluje.

Zaměříme-li se na oblast online MMORPG her, můžeme říci, že MMORPG hry v kombinaci s dalšími internetovými službami jsou schopny uspokojit téměř beze zbytku veškeré lidské potřeby. A v případě, že z principu nemůže k uspokojení potřeby dojít (např. u fyziologických potřeb), jednoduše hráč potřebu potlačí. Uspokojení potřeb je v prostředí virtuálních online her ve srovnání s reálným nevirtuálním světem poměrně snadné - neúspěch můžete prostým opakováním změnit v úspěch.“

Závislost můžeme dělit dle upřednostňované aktivity, nebo dle psychologické charakteristiky.

Dělení dle upřednostňované aktivity

„Závislí“ na práci. Tito lidé používají počítač jako pracovní prostředek a přehánějí to.

Nehazardní hráči. Tito lidé vyhledávají počítačové hry, videohry, hraní na síti atd.

Hazardní hráči. Zde je jasný přechod k rizikovému hazardnímu hraní a patologickému hráčství. Takový člověk by mohl o počítač snadno přijít při exekuci.

Lidé, kteří uvízli v síti internetové pornografie. Internetové pornografii napomáhá zdánlivá anonymita. Anonymita je to ovšem velmi iluzorní. Nadřízený nebo správce sítě snadno zjistí, kde se člověk po internetu pohyboval.

Tlachálci a diskutéři. Sem patří časově náročná účast v internetových skupinách, komentování různých blogů, zaplétání se do sociálních sítí atd. To se děje často na úkor samotných vztahů.

Sběrači nepotřebných informací. Motivací k dlouhodobému vysedávání u počítače je napěchovat do hlavy a na disk co nejvíce zbytečných informací. Ty pak dotyčný často nikdy nepoužije.

Lidé nezdrženlivě nakupující. V tomto případě jsou motivacemi k dlouhému vysedávání u počítače nakupování v internetových obchodech, srovnávání cen a internetové aukce. (Nešpor, 2011, str. 10-11)

Rozdělení s ohledem na psychologické charakteristiky

Relativně duševně zdraví lidé.

Lidé s podivínskou nebo abnormální osobností či v rizikové životní situaci. K rizikovým činitelům patří např. nízká sebedůvěra, špatně fungující rodina a u mužů hostilita čili nepřátelské naladění vůči světu.

Lidé duševně nemocní. Sem lze zařadit např. depresivní dospívající nebo hyperaktivní děti s poruchami pozornosti, lidi se sexuální úchylnou nebo těžší poruchou osobnosti atd. (Nešpor, 2011, str. 11)

3.3 Další rizika kyberprostředí

Příklady dalších rizik v kyberprostředí jsou například:

Spam

Jedná se o masové rozesílání e-mailů s převážně reklamním sdělením, avšak s příchodem diskusních fór a různých messengerů, spamming přechází i na tyto kanály. Nejedná se o cílené zasílání reklamních sdělení, ale o masové, dostane jej kdokoli.

Hoax

Jedná se o poplašnou zprávu, která např. varuje před neexistujícím nebezpečím, předem počítačovým virem, prosí o pomoc, anebo chce pouze pobavit. Často je ve zprávě kladen důraz na další přeposlání zprávy přátelům - řetězová zpráva.

Phishing

Phishing je podvodná technika využívající informační a komunikační technologie k získávání citlivých údajů (přihlašovací údaje k různým webovým službám a aplikacím) hesel, čísel kreditních karet apod.

Pharming

Pharming je sofistikovanější a mnohem nebezpečnější formou phishingu. Jedná se rovněž o podvodnou techniku k získávání citlivých údajů uživatele. Princip spočívá v napadení DNS serveru a přepsání IP adresy.

Malware

Jedná se o počítačový program nebo jakýkoliv kus programového kódu vytvořeného za účelem napadení - vniknutí do systému (jeho infikování) za účelem jeho poškození, odcizení dat, sledování uživatele, apod. (Kohout, Karchňák, 2006, str. 26-32)

4. PREVENCE V KYBERPROSTŘEDÍ

Slovo prevence pochází z latinského *preavenire*, *praevenio*, což znamená předejít či předstihnout, předcházet. (Šenková, 2002, str. 262)

Prevence je ve většině odborné literatury členěna na prevenci primární, sekundární a terciární.

- 1. Primární prevence** zahrnuje komplex činitelů, kteří působí na jedince. Jedná se především o rodinu a školu, ale také o působení lokálního prostředí především prostřednictvím občasných sdružení. Těžiště primární prevence leží v ovlivňování výchovy, vzdělávání, volnočasové aktivity, poradenství, práci s hodnotami dětí a mládeže.
- 2. Sekundární prevence** se zabývá rizikovými jedinci a skupinami osob, u nichž je zvýšená pravděpodobnost, že se stanou pachateli nebo oběťmi trestné činnosti (specializovaná sociální péče), na sociálně patologické jevy (např. drogové a alkoholové závislosti, záškoláctví, gamblerství, povalečství, vandalismus, interetnické konflikty, dlouhodobá nezaměstnanost).
- 3. Terciární prevence** spočívá v resocializaci narušených osob a ve snaze předcházet rizikům. Do terciární prevence zařazujeme především pojem harm reduction, který znamená snižování rizik vyplývajících z už vzniklé sociální deviace. (Bělík, Hoferková, 2016, str. 19-23)

Základní pravidla ochrany pro děti a mládež v kyberprostředí

Nenechte se oklamat sliby virtuálních útočníků (mohou vám slibovat lásku, pokračování vztahu v reálném světě, peníze, dárky apod.) Uvědomte si, že lidé na internetu mohou lhát!

Všímejte si nesrovnalostí v komunikaci s kyberútočnickými (útočník například udává různý věk, mění informace, které vám o sobě sdělil dříve apod.). **Uvědomte si**, proč by někdo chtěl za každou cenu udržet internetový vztah nebo obsah komunikace v tajnosti. **Vytyčte si** své osobní hranice s ohledem na sex. **Nepřijímejte ani neodesílejte** jiným uživatelům materiály sexuální povahy. Ve virtuálním prostředí **nikomu nesdělujte** své osobní údaje (zejména své fotografie). **Nikdy nechoďte** na osobní schůzku, aniž by o ní věděli rodiče. Uvědomte se, co všechno se vám na schůzce může stát a jak může být schůzka riskantní. **Dejte pozor** na to, s kým se bavíte a o čem. Internetová komunikace vypadá jako anonymní, ale není. Nechcete přece, aby vás „internetový známý“ např. vystopoval v reálném světě, nebo aby vás nutil dělat něco, co dělat nechcete. (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 48)

Hulanová (2012, str. 108-109) radí, aby se děti naučily, že:

- 1.** Neměly by sdělovat adresu svého bydliště, telefonní číslo domů nebo adresu školy, jména a adresy, telefonní čísla rodičů a dalších rodinných příslušníků nikomu, s kým se seznámí přes internet.
- 2.** Informace, které poskytnou on-line se stanou dostupnými pro mnoho lidí, které je mohou zneužít.

3. Neměly by nikomu posílat po internetu své fotografie či videonahrávky, pokud se předem neporadí s rodiči.
4. Neměly by nikomu sdělovat heslo nebo přihlašovací jméno do svého počítače, telefonu apod.
5. Neměly by si domlouvat bez vědomí rodičů žádné osobní schůzky s někým, koho znají pouze přes internet.
6. Nemají pokračovat v komunikaci na internetu, pokud se jim bude zdát, že se tam probírají věci, které je děsí nebo uvádějí do rozpaků.
7. Neměly by odpovídat na zlé, urážlivé nebo hrubé e-maily, tuto informaci poté sdělit rodičům.
8. Nemají otvírat soubory přiložené k e-mailům, které přijdou od lidí, které neznají.
9. Nemají reagovat na výzvy zpětného volání, které dostanou prostřednictvím SMS nebo e-mailu.
10. Neuváženě využívat služby, které poskytují např. mobily (stahování her, surfování na internetu).

Pravidla ochrany pro rodiče

Komunikujte se svými dětmi o tom, co dělají na internetu. Uvědomte si, že i když je vaše dítě v bezpečí doma a sedí u počítače, nemusí to znamenat, že je v bezpečí. Počítač dítěte nechejte na veřejně dostupném místě, například v obývacím pokoji, kde jej můžete namátkou kontrolovat. Vysvětlete dětem, jaká rizika může internet představovat. Využijte skutečných případů z celého světa, ukažte dětem fotografie obětí, popište jim jejich příběh. V případě, že se vaše dítě dostane do problémů spojených s kybergroomingem, kyberšikanou či dalšími nebezpečnými komunikačními jevy, nepoužívejte nefunkční metodu zákazu práce s počítačem a internetem! Uvědomte si, že když dítěti doma zakážete počítač a internet, najde si jinou cestu, jak se k těmto nástrojům dostat (u kamaráda, ve škole, prostřednictvím mobilního telefonu atd.). (Kopecký, Szotkowski, 2015, str. 49)

Hulanová (2012, str. 109-111) radí rodičům následující pravidla, kterých by se měli držet. Nechte dítě poučit o službách, které v online prostředí využívá a ujistěte se o legálnosti jejich obsahu. Otevřete si svůj vlastní účet na serverech jako vaše dítě, nechte ho, aby vám s otevřením účtu pomohlo a seznámilo vás s jeho používáním. Zajímejte se o internetové kamarády svých dětí, stejně jako se zajímáte o jejich kamarády ve školce či škole. Základem při komunikaci rodiče s dítětem je otevřenost. Nechte vaše dítě sepsat všechna přihlášení a hesla ke svým účtům a dohodněte se, že budou uložena na jednom skrytém místě. Sledujte,

kolik času dítě u počítače tráví. Nenechte děti mít počítač ve svém pokoji, kde jsou samy. Mluvte s dětmi o všech výhodách i rizicích při používání internetu a mobilních telefonů, stanovte si pravidla při jejich používání.

Přehled možností, co mohou dělat rodiče v prevenci u dětí od Nešpora (2011, str. 55-56), je následující:

1. Stanovení přiměřených pravidel, týkajících se práce s počítačem. Na pravidlech by se měli domluvit oba rodiče předem a prosazovat je společně.
2. Lze vytvořit pomocí softwarových prostředků prostředí s omezeným přístupem dítěte na internet.
3. Rodiče by sami měli umět s počítačem dobře pracovat.
4. Pravidla by měla zahrnovat také zákaz posílání osobních fotografií a různých informací o rodině neznámým lidem.

5. NOVODOBÉ VÝZKUMY V OBLASTI KYBERPROSTŘEDÍ

Veškeré novodobé výzkumy, které uvádím, provádělo Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, které vede Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

Dle www.prvok.upol.cz: “Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (dále Centrum PRVoK) je univerzitní pracoviště zaměřené na problematiku rizikového chování spojeného s informačními a komunikačními technologiemi. Naše centrum se orientuje zejména na kyberšikanu, kybergrooming, kyberstalking, sexting, metody sociálního inženýrství, ochranu osobních údajů v prostředí internetu a další fenomény.

Centrum je realizátorem národního projektu prevence rizikové komunikace v prostředí internetu s názvem E-Bezpečí. Tento projekt se zaměřuje na všeobecnou primární prevenci rizikového chování se zacílením na děti.

Aktivity Centra PRVoK lze rozdělit do několika logických celků, a to na:

1. Vzdělávací aktivity

- vzdělávací kurzy, besedy a workshopy pro základní a střední školy, vzdělávací kurzy, besedy a workshopy pro veřejnost,
- vzdělávací kurzy, besedy a workshopy pro vysokoškolské studenty,
- vzdělávací kurzy, besedy a workshopy pro policisty (preventisty, kriminalisty),

- vzdělávací kurzy, besedy a workshopy pro sociální pracovníky,
- vzdělávací kurzy ČŽV v rámci DVPP,
- neformální vzdělávací aktivity v rámci on-air akcí (Veletrh vědy a výzkumu UP).

2. Preventivní aktivity zaměřené na školy

- komplexní preventivní programy zaměřené na rizikové chování,
- různé soutěže pro žáky a studenty.

3. Intervence

V roce 2010 Centrum PRVoK otevřelo specializovanou online poradnu pro oblast rizikového chování na internetu – zejména pro případy kyberšikany, sextingu, kybergroomingu, rizik sociálních sítí, zneužití osobních údajů, blokaci ilegálního nežádoucího internetového obsahu atd.

V systému poradny aktuálně funguje psychologické, sociálně-patologické, pedagogické a právní poradenství. Jedná se tedy o propracovaný a funkční systém, který zajistí, aby byly všechny případy řešeny kvalitně, rychle a efektivně. Díky spolupráci dalších odborných pracovišť je možné zpracovat předložené kauzy komplexně z pohledu různých odborníků. Systém poradny přímo spolupracuje s policií, která je schopna případ posoudit již na počátku a zapojit se buď do přímého řešení kauzy (například pomocí vlastní intervence), nebo doporučí předat případ dalším specializovaným institucím (Bílý kruh bezpečí, Člověk v tísni apod.).

V roce 2012 se poradna propojila s bezpečnostními specialisty firmy Seznam, a.s. a Google CZ, se kterými aktivně řeší případy. Tato spolupráce zefektivnila celý proces dotažení případu do zdárného konce. Poradna rovněž spolupracuje s Linkou bezpečí.

Od doby svého vzniku poradna řešila přes 700 případů.

4. Výzkum

Důležitou oblastí aktivit, které Centrum PRVoK realizuje, jsou národní a regionální výzkumné programy. Ty jsou zaměřeny zejména na žáky základních a středních škol. Výzkumná šetření jsou realizována na velkých reprezentativních vzorcích respondentů (od 10 000) ze všech regionů České republiky.

V roce 2012 ve spolupráci s firmou Seznam.cz zrealizovalo naše centrum výzkum na vzorku 21 000 dětských uživatelů internetu.

5.1 Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)

Výzkum Fenoménu Minecraft v českém prostředí prováděl dr. Kopecký společně s dr. Szotkowskim v roce 2016. Tento výzkum je Přílohou A. Kompletní výzkum je také možno nalézt na webových stránkách http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

Výzkum v první řadě vysvětluje počítačovou hru Minecraft. Dále popisuje metodologii výzkumu – jaký byl zvolen výzkumný nástroj, počet respondentů a následně základními výsledky výzkumu.

Co je Minecraft?

Minecraft je počítačová hra vytvořená v roce 2011, která si za několik let své existence získala popularitu u velmi silné komunity hráčů z celého světa. Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v otevřeném prostředí v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. Minecraft má klasifikaci PEGI 7, je tedy vhodná pro hráče od 7 let.

Metodologie výzkumu

Základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník, který byl vytvořen v prostředí Google Forms a který byl distribuován do všech krajů ČR - především provozovatelům serverů věnovaných Minecraftu, hráčské komunitě, ale také učitelům a ředitelům základních a středních škol. Do výzkumu se zapojilo celkem 2331 respondentů (73,75% mužů a 26,25% žen), 82% tvořili hráči mladší 18 let. Většinu souboru tvořili žáci ZŠ (68,08%) a SŠ (25,23%) ze všech regionů ČR.

Výsledky výzkumu

Nejčastější **herní režim**, je režim Survival - jedná se o přežití v prostředí, které obsahuje řadu nástrah, které nám přežití ztěžují. Lze zde stavět, budovat, těžit suroviny - ale hráči musí počítat i s nepřátelskými objekty - tzv. moby. Na druhém místě se umístil režim Creative, jehož podstatou je především tvoření, neomezené vytváření staveb, mechanismů.

Nejčastější **aktivitou hráčů** ve hře je stavba budov, měst (62,64%), těžba surovin (56,05%) a na třetím místě je výroba předmětů (49,79%). Více než 44% hráčů hraje každý den - hráči nerozlišují, zda se jedná o pracovní den nebo o víkend. 57%, což je více než polovina hráčů nemá přesně vymezený čas, ve kterém se věnují hraní. Nejčastějším spoluhráčem dětí je kamarád z reálného světa (61,16%), sourozenci (19,02%). Zhruba 32% dětí uvedlo, že hrají s hráči, které neznají z reálného světa a neznají jejich skutečnou identitu. Pozitiva hry vidí děti

v samotném způsobu hraní, využíváním „kostiček“ v herním prostředí, kreativitě, volnosti, velkém množství herních možností. Za nevýhodu hry považují dotazovaní malé množství hráčů, negativně se hráči vyjadřují k herní komunitě (pomlouvání, nespravedlivé tresty), k způsobům podvádění, někteří upozorňují na výskyt kyberšikany a rizikových forem chování. I ve hře Minecraft se hráč mohou setkat s rizikovými jevy. Nejvíce zastoupeny jsou - griefování - někdo mi zničil moji stavbu (43,38%), někdo mně v prostředí Minecraftu nadával, urážel (31,93%) a na pomyslném třetím místě je, že mě někdo v prostředí Minecraftu zabil pomocí nepovolených technik (27,71%). Pozitivní je, že více než 41% hráčů uvedlo, že se v prostředí Minecraftu nesetkalo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým komunikačním jevem. Jednou z nejdůležitějších částí dotazování bylo zaměření se na projevy závislostního chování u hráčů této hry. Přibližně 16% hráčů si samo o sobě myslí, že jsou na hraní závislí. U dětí se závislostí chování projevuje např. ztrátou kontroly nad časem tráveným u hry, pálením očí, prodlužováním času tráveného při hře. U dětí, které hrají hru, se objevuje řada projevů, které jsou spojeny s nadužíváním hry, a to např. ztráta kontroly nad časem hraní (28,23%), pálení očí (22,40%) a u 21,68% se projevuje bolest zad, rukou, zápěstí. U dětských hráčů roste tolerance k hraní, dochází k narušení harmonogramu dne, poruchám stravování, poruchám spánku.

5.2 Národní výzkum kyberšikany učitelů (výzkumná zpráva)

Národní výzkum probíhal v roce 2016. Pilotní šetření probíhalo od 1. 1. 2016 do 13. 2. 2016. Sběr dat byl uskutečněn od 14. 2. 2016 do 31. 3. 2016 a poté následovalo zpracování získaných dat. Celá výzkumná zpráva je v Příloze pod písmenem B.

Metodologie výzkumu

Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník. Dotazník byl distribuován učitelům základních a středních škol a dále pak učitelům mateřských škol, vyšších odborných škol a vysokých škol v celé České republice. Do výzkumu se zapojilo celkem 5 136 respondentů ze všech krajů ČR. Největší část souboru tvořili učitelé základních škol (60,22%) a učitelé středních škol (37,03%). Učitelů z MŠ, VOŠ a VŠ se dohromady účastnilo méně než 3%. Průměrná praxe respondentů činila 20,65 let.

Dotazník se zaměřoval na zjištění informací o prevalenci kyberšikany a kybernetických útoků. Dotazník obsahoval celkem 44 položek.

Výsledky výzkumu

Respondenti byli nejdříve osloveni s otázkou, zdali se stali oběťmi některé formy kybernetického útoku (kyberšikany), přičemž tento útok musel být opakovaný, intenzivní a musel na ně mít dopad. Oběťmi některého z projevů kyberšikany se stalo 21,73% oslovených pedagogů. Pedagogů, kteří se s kyberšikanou nesetkali vůbec, bylo 78,27%. Tři nejčastější formy kybernetického útoku na učitele byly tyto:

projev	relativní četnost v %
verbální útok realizovaný prostřednictvím mobilního telefonu, internetu (ponižování, urážení, zesměšnění apod.)	28,77
obtěžování prostřednictvím prozvánění (probíhalo opakovaně)	25,94
vyhrožování či zastrašování prostřednictvím služeb internetu či mobilního telefonu	12,2

Z výsledků lze vyvodit, že se učitelé v kyberprostředí stávají nejčastěji oběťmi verbální agrese, a to zejména ponižováním, urážení a zesměšňováním.

Co se týče délky kybernetické šikany, jedná se převážně o krátkodobý útok - méně než 1 týden. Dlouhodobá šikana je výjimečná. Kybernetický útok trvající déle než jeden rok uvedlo 6,31%. K nejčastějším místům, kde kyberútok na učitele probíhal, jsou sociální sítě (38,6%) a mobilní telefony (30,20%), zejména SMS zprávy, anonymní telefonáty a prozvánění. Třetí nejčastěji využívaný prostředek ke kyberšikaně je použití e-mailu (22,04%). Pokud se zjistilo, kdo útok na učitele realizoval, byl to z 34,92% žák, či skupina žáků, které učitel zná a učí. O kyberšikaně učitele věděli především kolegové (31,90%). Z výzkumu bylo patrné, že vedení školy o kyberšikaně vědělo pouze v 15% případech. Pokud se učitel stane obětí kyberútoky, pak v oblasti emoční dochází ke vzteku, smutku, nejistotě, nechuti chodit do práce. V oblasti fyziologické a behaviorální má útok dopad na poruchy spánku, zhoršení koncentrace, bolesti hlavy učitele. Tři nejčastější strategie, jak v oblasti technického řešení, tak vyrovnání se s kyberšikanou u učitele jsou následující:

projev	incident - méně než 1 týden v %	incident - více než 1 týden v %
vymazání závadného obsahu (fotografie, video apod.)	13,38	11,69
blokace závadného obsahu (obsah není smazán, ale není vidět)	3,58	3,9
blokace profilu pachatele	4,06	4,91

5.3 České děti a Facebook 2015 (výzkumná zpráva)

Výzkum v Příloze C s názvem České děti a Facebook 2015 byl realizován Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci s Policií ČR, a firmami Vodafone, Seznam.cz a Sdružení Linka bezpečí. Výzkumná zpráva se nachází také na webových stránkách http://e-bezpecni.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

V úvodu výzkumu je charakteristika sociální sítě, následuje stručný přehled počtu dětských uživatelů Facebook ve světě. Poté již následuje výzkum konaný v ČR.

Co je sociální síť?

Sociální sítě jsou specifické internetové služby, zaměřené primárně na získávání a udržování sociálních kontaktů s dalšími uživateli internetu. Mohou být zaměřeny univerzálně (Facebook), nebo jsou zacíleny např. profesně (LinkedIn), na základě příslušnosti ke konkrétní třídě či studijní skupině (Spolužáci.cz) či podle dalších kritérií.

Výzkumy ve světě - příklady

Celoevropský výzkum EU Kids Online z roku 2011 uvádí, že Facebook využívá více než 70% dětí ve věku 9-16 let ze zemí Evropské unie. Nejvíce Facebook využívají děti na Kypru (98%). Dále výzkum upozornil na to, že sociální síť Facebook aktivně používá polovina britských dětí ve věku 9-12 let - a to v rozporu s pravidly používání sociální sítě Facebook, ve kterých je nastavena věková hranice na 13 let věku.

Výzkum amerického Pew Research Center došel k závěru, že v USA přibližně 94% dětí ve věku 12-17 využívá Facebook. Ve stejném výzkumu je i poukazováno na to, že 39% amerických rodičů má své děti přidány v seznamu facebookových přátel.

Britský výzkum z roku 2013 - Global Social Impact Study upozorňuje na to, že velké množství dětí opouští prostředí Facebooku a přechází k jiným online službám v momentě, kdy jim rodiče začnou posílat žádost o facebookové přátelství.

Metodologie výzkumu

Základním výzkumným nástrojem byl online dotazník, který umožňoval zodpovídat položené otázky anonymně. Sběr dat probíhal od 1. 5. 2015 do 30. 6. 2015. Dotazníky byly distribuovány do více než 4000 ZŠ a SŠ v ČR. Celkem se účastnilo 1 122 respondentů ve věku 8-17 let.

Výsledky výzkumu

Z výzkumu vyplynulo, že 78,90% českých dětí využívá sociální síť Facebook. U dětí, které jsou mladší 13 let, se jedná o 59,3%. Tyto děti nerespektují minimální věkovou hranici pro vstup do této sociální sítě, která je stanovena na 13 let věku. Tím, jak roste věk respondentů, zvyšuje se také podíl aktivních uživatelů. Jedním z výstupů výzkumu bylo také určení množství uživatelských účtů na Facebooku.

počet uživatelských účtů na Facebooku	%
1 uživatelský účet	82,45
2-3 uživatelské účty	15,58
4-5 uživatelských účtů	0,79
5 a více uživatelských účtů	1,18

Falešný účet na Facebooku má 12% dětí a 92% rodičů ví, že jejich dítě má na sociální síti Facebookový účet. Ohledně zabezpečení profilů na Facebooku se 86% dotázaných domnívá, že si umí svůj facebookový účet zabezpečit a nastavit soukromí, ale 26,7% dětí uvedlo, že pro vstup na Facebook používají stejné heslo jako pro vstup do e-mailu. Čas trávený na Facebooku je alarmující. Leckteré děti jsou na účet na sociální síti připojeny 24 hodin denně. Více než 60% z dotázaných používá Facebook aktivně více než hodinu denně, téměř 33% - více než 3 hodiny denně. Důvod, proč děti využívají Facebook a co na něm nejčastěji dělají, je následující.

1. Komunikace s ostatními uživateli, komentování příspěvků ostatních.
2. Udržení kontaktu se současnými a minulými kamarády.
3. Skupinový tlak.
4. Hraní online her.
5. Seznamování.
6. Sdílení fotografií a videí.
7. Facebook jako „móda“.
8. Facebook jako prostředí pro rozvoj virtuální reprezentace.

Jedním z důvodů, proč děti Facebook využívají, je udržování přátelství s vrstevníky nebo navazování nových přátelských vztahů. Z výzkumu vyšlo, že české děti mají napojeny na svůj profil průměrně 194 virtuálních přátel. Děti si do svých facebookových přátel přidávají také profily neznámých lidí, kteří je požádají o přátelství (36,6%). Mezi přáteli má 56,5% dětí také své rodiče. Mnoho dětí, které mají uživatelský účet na Facebooku, potvrdilo, že se stalo oběťmi různých forem kybernetických útoků a kyberšikany. Nejčastější formou bylo sdílení ponižujících materiálů a verbální formy agrese. Každé druhé dítě si také na Facebooku zablokovalo svého virtuálního kamaráda, který je obtěžoval.

5.4 Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. z Univerzity Palackého v Olomouci provedl společně s Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy, Ministerstvem vnitra České republiky, Nadací Vodafone Česká republika, Seznam.cz a Google akci Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014. Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014 je volně přístupný na http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy a je Přílohou D této práce.

Cílem výzkumu byla kyberšikana (z hlediska oběti, dále též rodiče a učitele), osobní údaje (sdílení, zaslání), sexting, sociální sítě, kybergrooming (komunikace s neznámými lidmi) a využívání web kamery. **Výzkumným vzorkem bylo** 28 232 dětí. Z celkového počtu dotazovaných dětí bylo 46,76% chlapců a 53,24% děvčat. Dotazováno bylo 14 877 dětí ve věku 11 - 14 let, tj. 55,54% a 11 911 dětí ve věku 15 - 17 let, tj. 44,46%. **Sběr dat** výzkum byl s ohledem na zamýšlené množství respondentů orientován kvantitativně, jako výchozí výzkumná procedura byla zvolena metoda dotazníku. Dotazník obsahoval 71 otázek.

Výsledky výzkumu jsou velice alarmující, z každého zmiňovaného tématu vybírám nejčastější odpovědi.

Kyberšikana - 50,90% dětí se setkala s některým z projevů kyberšikany. Za tři nejčastější formy kyberšikany byly dětskými respondenty zvoleny tyto typy: 34,80% se týkal průniku na účet, 34,33% se týkalo verbálních útoků, 26,36% se týkalo obtěžování prozváněním.

Dotazované děti by se nejčastěji s projevem kyberšikany formou vydírání svěřily v 61,76%, rodičům (učitelům v 44,93%), s 50,19% následuje forma vyhrožování nebo zastrasování (učitelům by se takto šikanované dítě svěřilo v 36,77%).

Osobní údaje

Dotazované děti nejčastěji na internetu zveřejňují jméno a příjmení (76,99%), fotografie obličeje (56,41%) a e-mail (55,72%). Děti by lidem, které nikdy nepotkaly, poslaly také osobní údaje, a to zejména: jméno a příjmení (62,86%), e-mail (43,73%) a fotografii obličeje (39,08%).

Zasílání fotografií

29,80% dotázaných dětí bylo požádáno o zaslání fotografie svého obličeje internetovým kamarádem, známým, kterého nikdy nepotkaly, z toho 54,67% dětí žádosti vyhovělo.

Téma sexting

7,81% respondentů - z toho 47% chlapců a 53% dívek - umístilo svoji „sexy“ fotografii nebo video, kde jsou částečně nebo úplně nahí, na internet. 12,14% respondentů svoji „sexy“ fotografii nebo video poslalo někomu e-mailem nebo mobilním telefonem,

Téma sociální sítě

České děti nejvíce znají tyto sociální sítě:

- 1) Facebook - **91,45%**,
- 2) Google +- **65,97%**,
- 3) Twitter - **61,80%**,
- 4) Lidé - **55,54%**,
- 5) ICQ - **43,38%**.

Téma komunikace s neznámými lidmi

54,30% dětí komunikuje s neznámými lidmi přes internet a **26,20%** dotázaných uvedlo, že by vyhovělo nabídce cizího člověka přidat si jej mezi osoby, se kterými může komunikovat, např. v rámci sociální sítě. **26,92%** respondentů bylo požádáno známým či kamarádem přes internet, aby udrželi jejich komunikaci v tajnosti a **22,27%** dotázaných vyslovilo stejné přání vůči svému kamarádovi nebo známému na internetu. Ochotno účastnit se osobní schůzky bylo **40,22%** dotázaných a **54,91%** dětí na schůzku skutečně dorazilo.

Využívání webkamery

Dotazovaní mají z 69,15% počítač vybaven webkamerou a 2,67% respondentů se setkala s tím, že byl jeho videozáznam zneužit s cílem ponížení, vydírání nebo vyhrožování.

6. VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ

Cílem výzkumného šetření je zmapovat, jak moc se dnešní žáci sedmých a osmých tříd - raná adolescence (11 - 15 let) chovají rizikově ve virtuálním prostředí. Můžeme si položit následující výzkumné otázky.

- 1) Setkali se někdy žáci s kyberšikanou?
- 2) Stali se někdy sami agresory kybernetické šikany?
- 3) Zveřejňují fotografie, videa své nebo svých kamarádů na sociálních sítích?
- 4) Je chování v kyberprostředí ovlivněno např. zájmovou aktivitou, školním prostředím (středně velká sídlištní škola, malá škola, církevní škola).
- 5) Jaké jsou zkušenosti žáků 7. a 8. tříd s rizikovým chováním v kyberprostředí?

Výzkumný problém a stanovená hypotéza

Výzkumný problém: Chovají se zkoumaní žáci 7. a 8. tříd základních škol ve virtuálním prostředí rizikově?

Hypotéza: Nadpoloviční většina zkoumaných respondentů se ve virtuálním prostředí nechová rizikově.

Zdůvodnění: Po konzultaci s vedoucím práce, studiem výzkumných zpráv, které jsou přílohou bakalářské práce a prostudovanou literaturou HULANOVÁ, Lenka. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. Praha: Triton, 2012, 217 s. ISBN 978-80-7387-545-9 a KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007, 98 s. ISBN 978-80-85783-78-0 jsme vybrali čtyři oblasti, na které jsme se děti ptali. Témata se týkala bezpečnosti a agresivního chování ve virtuálním prostředí.

Byly to následující výzkumné otázky:

Výzkumná otázka č. 1: Kontrolují žáci 7. a 8. tříd pravidelně svůj účet na sociální síti?

Výzkumná otázka č. 2: Setkal/a jsi se někdy s některým z projevů kyberšikany?

Výzkumná otázka č. 3: Byl/a jsi někdy útočníkem kyberšikany?

Výzkumná otázka č. 4: Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti?

Použitá metoda a průběh zkoumání

V bakalářské práci jsem jako nástroj výzkumného šetření použila kvantitativní metodu dotazníku se škálovými otázkami.

Dotazník je nejfrekventovanější metodou zjišťování údajů. Tato frekventovanost je často dána (zdánlivě) lehkou konstrukcí dotazníku. Gavora (2000, str. 99).

Jak dále uvádí Gavora (2000), dotazník je písemné kladení otázek a získání písemných odpovědí. Pomocí dotazníku získáváme hromadné údaje.

Dotazník byl zaměřen na zjištění informací o rizikovém chování - rizika internetu, stravovací návyky, klima třídy, virtuální prostředí. Otázek, které se týkaly přímo sociálních sítí, projevů kyberšikany a účastí ve virtuálním prostředí (jako např. sledování nevhodných stránek, sázení prostřednictvím internetu, hraní placených her) bylo celkem 12.

Jako výzkumný vzorek byli použiti žáci 7. a 8. tříd dvou základních škol v Hradci Králové na Moravském Předměstí. Celkem bylo osloveno 124 žáků 7. a 8. tříd základních škol. Z celkového počtu dotazovaných žáků bylo 58 žáků sedmých tříd a 66 žáků osmých tříd. Z žáků sedmých tříd bylo 51,72% dívek a 48,28% chlapců, v osmých třídách odpovídalo 53,03% dívek a 46,97% chlapců.

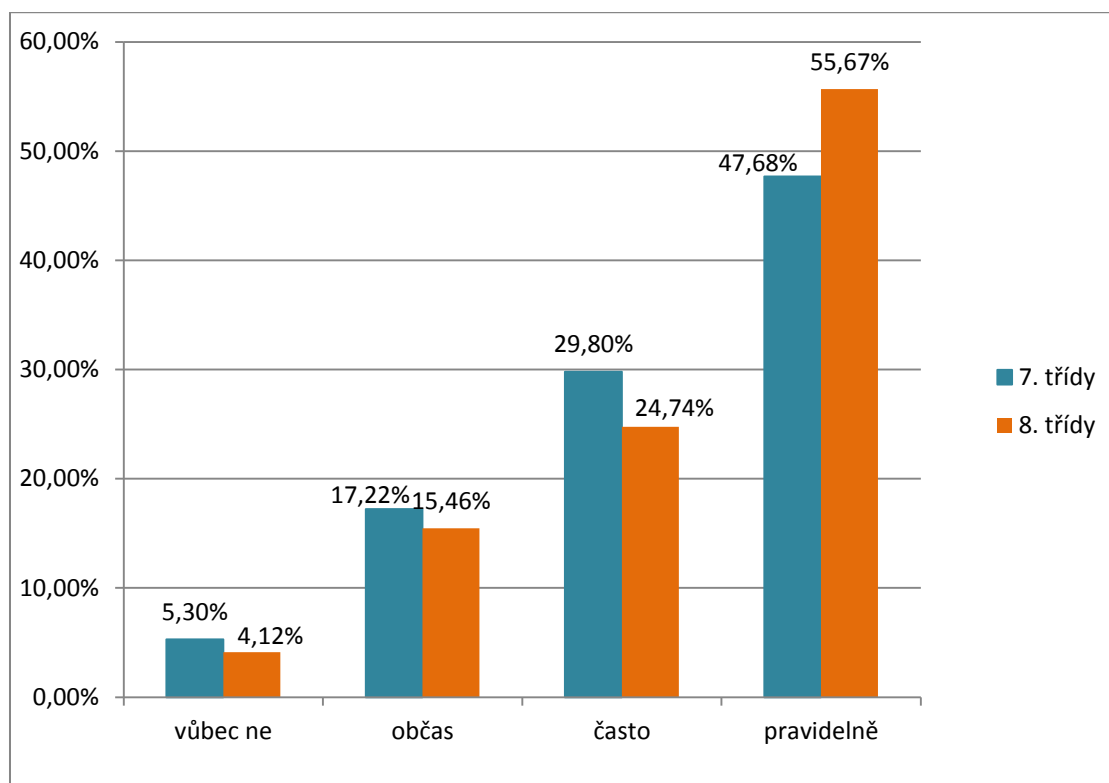
Výsledky výzkumu

Pro výzkumné šetření jsem si stanovila čtyři výzkumné otázky. První výzkumná otázka se vztahuje k pravidelné kontrole osobního účtu na sociální síti. Druhá výzkumná otázka řeší, zda se žáci někdy setkali s některým z projevů kyberšikany. Ve třetí výzkumné otázce chci zjistit, zda se žáci někdy stali útočníky kyberšikany. Čtvrtá výzkumná otázka je zaměřena na to, zda žáci a žákyně znají své přátele na sociální síti.

Výzkumná otázka č. 1: Kontrolují žáci 7. a 8. tříd pravidelně svůj účet na sociální síti?

Výzkumným šetřením bylo zjištěno, že pravidelně kontroluje svůj účet na sociální síti celkem 47,68% žáků sedmých tříd (51,76% dívek 42,4 a 2% chlapců) a 55,67% žáků osmých tříd (66,06% dívek, 42,35% chlapců). Z dotazníkových odpovědí je zřejmé, že více kontrolují účet na sociální síti dívky než chlapci. Nejvíce kontrolují účet na sociální síti dívky z osmých tříd, a to 66,06%. Chlapci ze sedmých a osmých tříd kontrolují pravidelně účet na sociální síti v 42%.

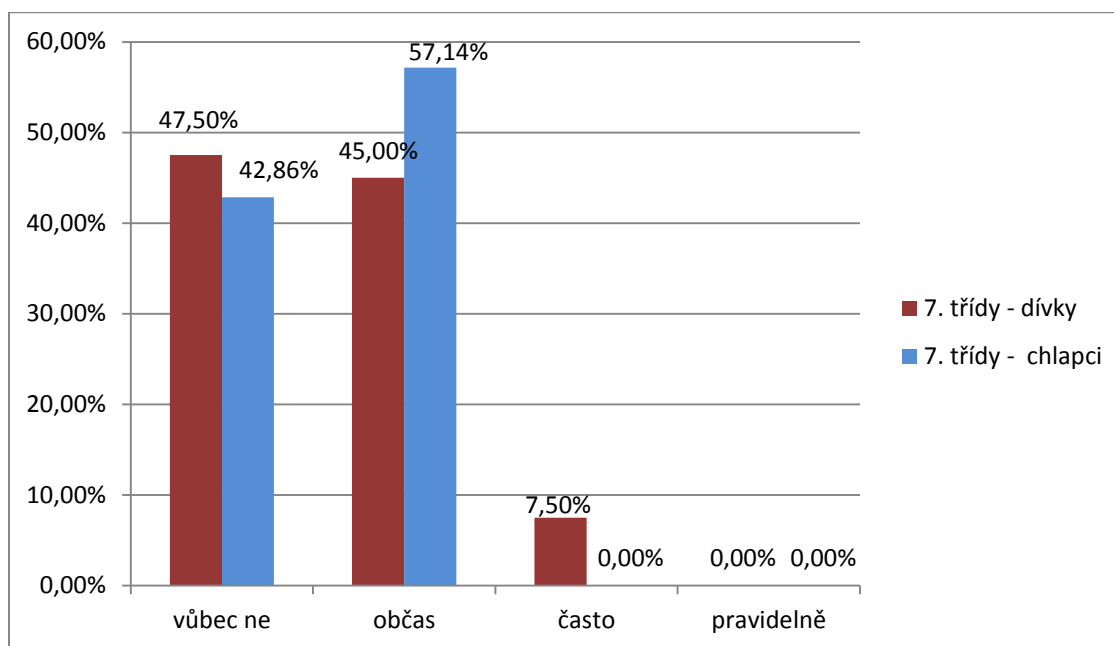
Pravidelnost kontroly osobního účtu na sociální síti



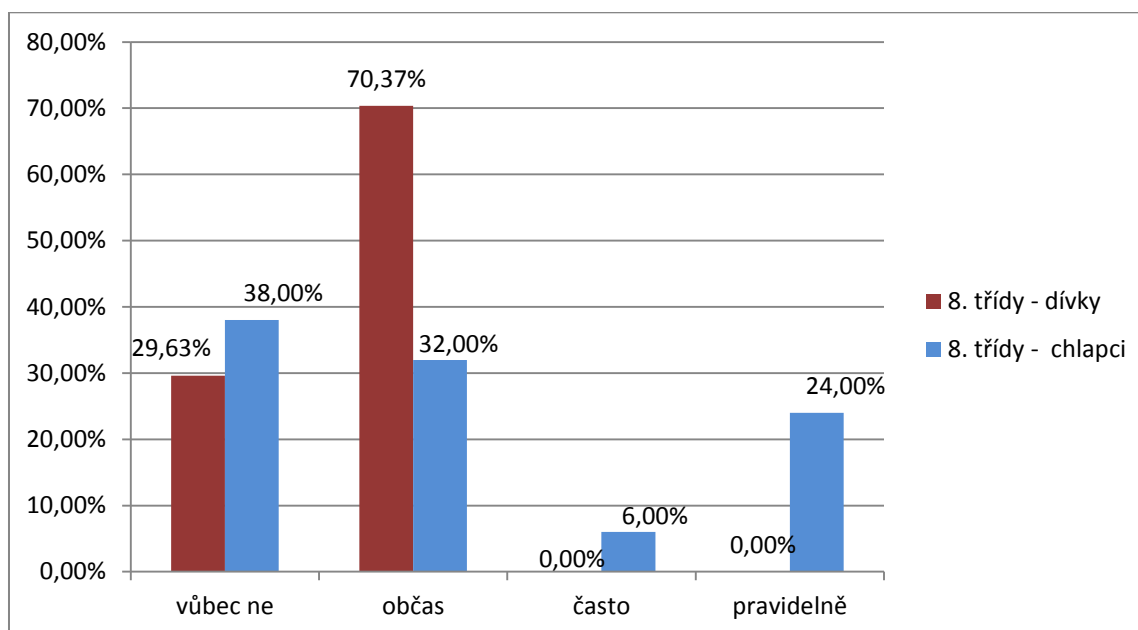
Výzkumná otázka č. 2: Setkal/a jsi se někdy s některým z projevů kyberšikany?

Na dotaz, zda se někdy některý žák/žákyně setkali s některým z projevů kyberšikany, odpovědělo 50,67% (45% dívek, 57,14% chlapců) dotázaných ze sedmých tříd a 51,92% (70,37% dívek, 32% chlapců) dotázaných z osmých tříd, že občas. Žáci sedmých tříd se s pravidelným projevem kyberšikany nesečkali. V osmých třídách se s některým projevem kyberšikany pravidelně setkalo 11,54% dotázaných - jedná se pouze chlapce, a to z 24%.

Setkání se s některým z projevů kyberšikany u žáků 7. tříd



Setkání se s některým z projevů kyberšikany u žáků 8. tříd

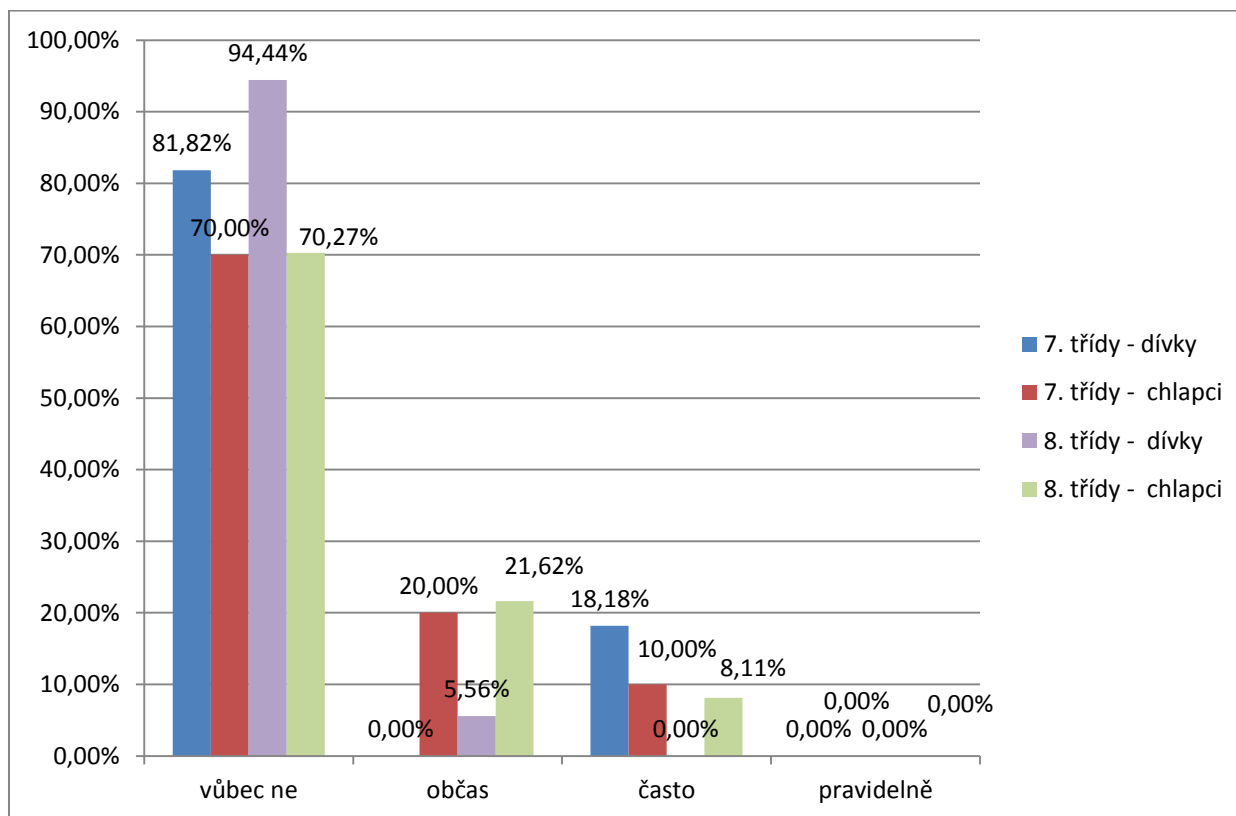


Výzkumná otázka č. 3: Byl/a jsi někdy útočníkem kyberšikany?

Třetí výzkumná otázka se zabývá tím, zda se žáci a žákyně stali někdy útočníky kyberšikany. V sedmých třídách odpověděli v 76,19% že nikdy, v 9,52% občas a ve 14,29% často. V osmých třídách se útočníky kyberšikany v 82,19% nestali žáci/žákyně vůbec, ve 13,70% občas a ve 4,11% často. Občasnými útočníky kyberšikany jsou více chlapci, není zde velký

rozdíl mezi sedmou a osmou třídou. U dívek jsou občasnými útočníky kyberšikany dívky z osmých tříd - 5,56%.

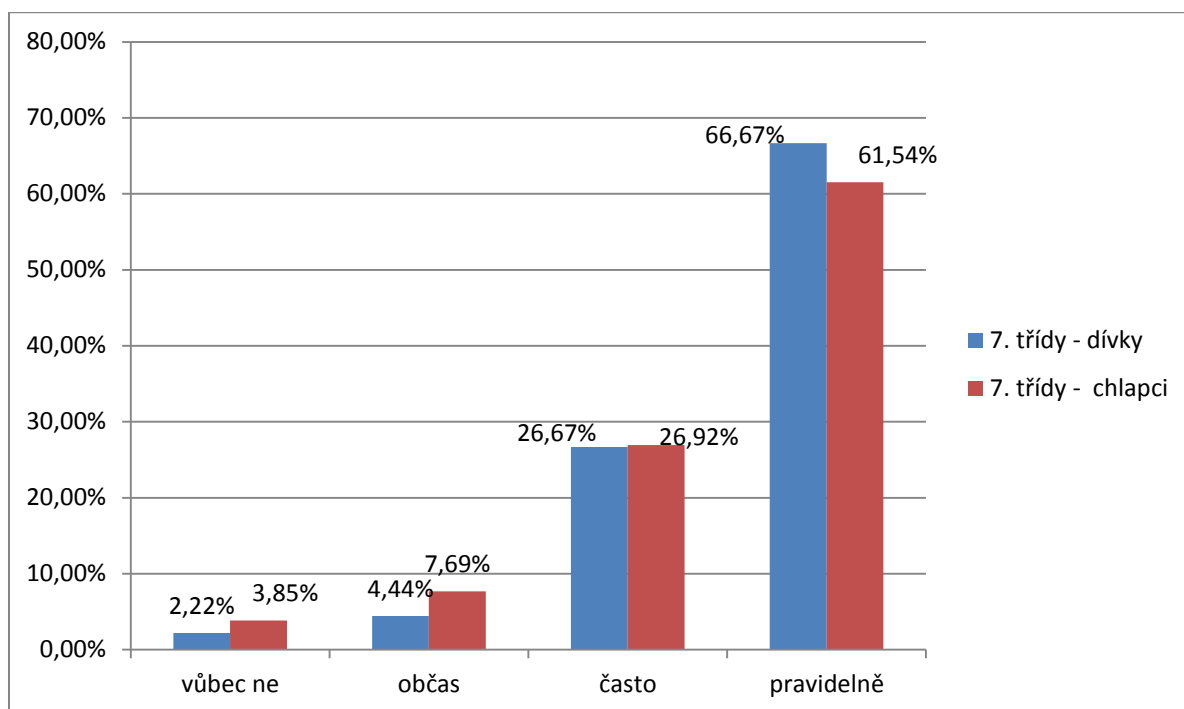
Útočník kyberšikany



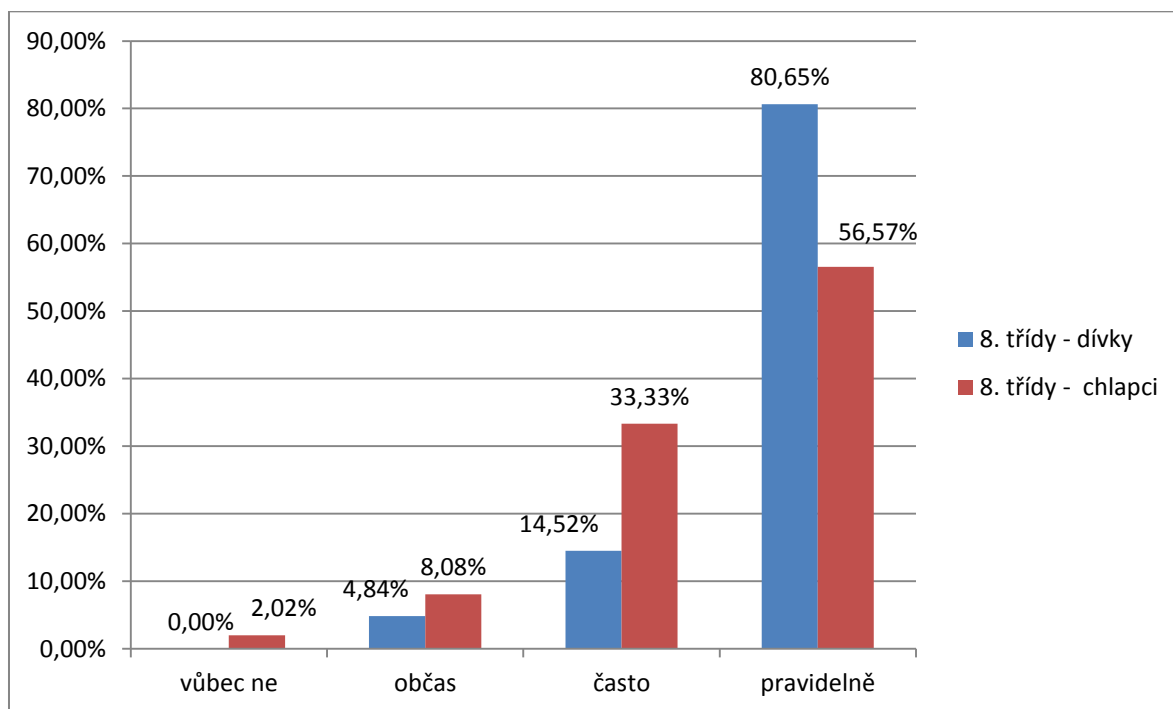
Výzkumná otázka č. 4: Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti?

Čtvrtá výzkumná otázka byla zaměřena na přátelství na sociální síti. Otázka zněla: „Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti?“ Z dotazovaných žáků a žaček sedmých tříd odpovědělo 64,29% (66,67% dívek, 61,54% chlapců), že pravidelně vědí, kdo jsou jejich přátelé na sociální síti. Žáci a žačky osmých tříd znají pravidelně své přátele na sociální síti z 69,96% (80,65 dívek, 56,57% chlapců). Nic o svých přátelích na sociální síti neví 3,85% chlapců sedmých tříd a 2,02% chlapců z osmých tříd. U děvčat se jedná o 2,22% v sedmých třídách, děvčata v osmých třídách o svých přátelích na sociální síti vždy něco vědí. Variantu, že znají přátele na sociální síti občas, odpověděli žáci i žákyně sedmých tříd shodně v 27%, v osmých třídách je rozdíl mezi chlapci a dívkami výrazný. Chlapci v osmých třídách odpovědi ve 33,33%, že občas znají přátele na sociální síti, u dívek je to 14,52%.

Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti? - 7. třída



Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti? - 8. třída



Porovnání výsledků výzkumu se stanovenou hypotézou

Pro toto zkoumání byla stanovena pouze jedna hypotéza a to „Nadpoloviční většina zkoumaných respondentů se ve virtuálním prostředí nechová rizikově.“ Na dotaz, zda se

žák/žákyně setkali s některým z projevů kyberšikany, odpovědělo 50,67% (45% dívek, 57,14% chlapců) dotázaných ze sedmých tříd a 51,92% (70,37% dívek, 32% chlapců) dotázaných z osmých tříd, že občas. Žáci sedmých tříd se s pravidelným projevem kyberšikany nesetkali. V osmých třídách se s některým projevem kyberšikany pravidelně setkalo 11,54% dotázaných - jedná se pouze chlapce, a to z 24%. Je nutné podotknout, že nevíme, zda žáci vědí, co vše kyberšikana představuje. Toto procento je shodné s procentem z Výzkumu rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014, které lze nalézt v příloze. Tento výzkum prováděl tým Mgr. Kamila Kopeckého, Ph.D. z Centra prevence rizikové virtuální komunikace, Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.

Na dotaz, zda se žáci a žákyně stali někdy útočníky kyberšikany, odpověděli v sedmých třídách v 76,19% že nikdy, v 9,52% občas a ve 14,29% často. V osmých třídách se útočníky kyberšikany v 82,19% nestali žáci/žákyně vůbec, ve 13,70% občas a ve 4,11% často. Občasnými útočníky kyberšikany jsou více chlapci, není zde velký rozdíl mezi sedmou a osmou třídou. U dívek jsou občasnými útočníky kyberšikany dívky z osmých tříd v 5,56%.

Na otázku „Víš, kdo je tvůj přítel na sociální síti?“ odpovědělo 64,29% (66,67% dívek, 61,54% chlapců) žáků a žaček sedmých tříd, že pravidelně vědí, kdo jsou jejich přátelé na sociální síti. Žáci a žačky osmých tříd znají pravidelně své přátele na sociální síti z 69,96% (80,65% dívek, 56,57% chlapců). Nic o svých přátelích na sociální síti neví 3,85% chlapců sedmých tříd a 2,02% chlapců z osmých tříd. U děvčat se jedná o 2,22% v sedmých třídách, děvčata v osmých třídách o svých přátelích na sociální síti vždy něco vědí. Variantu, že znají přátele na sociální síti občas, odpověděli žáci i žákyně sedmých tříd shodně v 27%, v osmých třídách je rozdíl mezi chlapci a dívkami výrazný. Chlapci v osmých třídách odpovědi ve 33,33%, že občas znají přátele na sociální síti, u dívek je to 14,52%. Zde se výsledky oproti výzkumu liší (odlišnost je dána také tím, že zde odpovídalo 124 respondentů, kdežto ve výzkumu odpovídalo 14 877 dětí ve věku 11-14 let a 11 911 dětí ve věku 15-17 let). Ve výzkumu Centra prevence rizikové virtuální komunikace děti odpověděly v 54,30 %, že komunikují s neznámými lidmi přes internet, zde se jedná o 6,07% dotázaných dětí.

Závěr

Jelikož několik posledních let je spojeno s velkým rozvojem informačních a komunikačních prostředků, dochází ke změně trávení volného času nejen u dospělých, ale také u dětí. Téměř každá domácnost doma počítač, notebook, tablet, iPhone či iPad. Informační a komunikační prostředky nám nejen ulehčují práci, ale poskytují také zábavu a právě s touto zábavou je spojeno i mnoho rizik. Dítě (nebo i dospělý), které nezná tato rizika, může být snadným cílem útoku agresora. Útoky mohou zapříčinit nejen fyzické, ale také psychické obtíže jedince. Díky tomu, že dospívající se již od dětských let setkávají s těmito přístroji, nejsou dostatečně obezřetní. Za samozřejmost považují připojení do některé ze sociálních sítí a s tím spojené informování svého okolí o téměř veškeré vykonávané činnosti. Neuvědomují si, že veškeré informace si mohou přečíst i jiní lidé a poté toho zneužít, každým online připojením zanechávají za sebou digitální stopu, která je někdy snáze, někdy hůře dohledatelná, ale již existuje.

V bakalářské práci jsem vymezila období dospívání, tedy cílovou skupinu dotazníkového šetření. Vysvětlila jsem pojem rizikové chování a popsala jeho formy. Dále jsem popisovala možná rizika virtuálního prostředí - jako je např. kyberšikana, kybergrooming. Věnovala jsem se netolismu a prevenci ve virtuálním prostředí. Pátou kapitolu jsem věnovala novodobým výzkumům v oblasti kyberprostředí. Rizikovému chování ve virtuálním prostředí se začíná věnovat stále více publikací, internetových stránek a výzkumů, nejvíce výzkumů provádí Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, které vede Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. Závěrečná část, která je věnována samotnému výzkumu a popsání jeho výsledků, je velice zajímavá. Největší problém u dotazníkového šetření byl ten, že ředitelé vytipovaných základních škol nesouhlasili s tím, aby jejich žáci dotazník vyplnili. Problém byl buď v nesouhlasu s otázkami, nebo s délkou dotazníku. Z tohoto důvodu vyplnilo dotazník pouze 124 respondentů ze dvou základních škol. I když dotazník vyplnilo 124 žáků 7. a 8. tříd základních škol, výsledky byly zajímavé.

Ve výzkumné otázce, zda žáci kontrolují pravidelně svůj účet na sociální síti, odpovědělo 47,68% žáků sedmých tříd (51,76% dívek 42,4 a 2% chlapců) a 55,67% žáků osmých tříd (66,06% dívek, 42,35% chlapců), že účet na sociální síti kontrolují pravidelně. Nejvíce kontrolují účet na sociální síti dívky z osmých tříd, a to u 66,06%. Chlapci ze sedmých a osmých tříd kontrolují pravidelně účet na sociální síti v 42%. Další výzkumné otázky se týkaly kyberšikany. Jedna otázka se zaměřovala na setkání se s kyberšikanou, druhá otázka byla směřována na zjištění, zda se některý žák/žačka stali útočníky kyberšikany.

Je pozitivní, že děti vědí, kdo jejich kamarád na sociální síti, ale domnívám se, že je stále nutné informování jak dětí, tak také rodičů. Dále je potřeba děti vzdělávat v oblasti kyberšikany (co vše do kyberšikany patří). Nejvhodnější by bylo komunikaci ve virtuálním světě co nejvíce omezit, ale to v dnešní době dost dobře nelze.

Seznam použité literatury a dalších zdrojů:

BĚLÍK, Václav a HOFERKOVÁ, Stanislava. *Prevence rizikového chování ve školním prostředí: pro studenty pomáhajících oborů*. First edition in Tribun EU. Brno: Tribun EU, 2016. 141 stran. ISBN 978-80-263-1015-0.

BLINKA, Lukáš. *Online závislosti: jednání jako droga? : online hry, sex a sociální síť: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba*. Praha: Grada, 2015, 198 s. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.

DOLEJŠ, Martin, Ondřej SKOPAL a Jaroslava SUCHÁ. *Protektivní a rizikové osobnostní rysy u adolescentů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, 153 s. Monografie. ISBN 978-80-244-4181-8.

FISCHER, Slavomil a ŠKODA, Jiří. *Sociální patologie: analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009. 218 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2781-3.

GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000, 207 s. ISBN 80-85931-79-6.

HULANOVÁ, Lenka. *Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality*. Praha: Triton, 2012, 217 s. ISBN 978-80-7387-545-9.

KOHOUT, Roman a Radek KARCHŇÁK. *Bezpečnost v on-line prostředí*. Karlovy Vary: Biblio Karlovy Vary, 2016, 68 s. ISBN 978-80-260-9543-9.

KOPECKÝ, Kamil a René SZOTKOWSKI. *Nebezpečné komunikační techniky spojené s ICT pro ředitele základních a středních škol*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, 62 stran. Studijní opora. ISBN 978-80-244-4555-7.

KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007, 98 s. ISBN 978-80-85783-78-0.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie. 2., aktualiz. vyd.* Praha: Grada, 2006, 368 s. Psyché. ISBN 80-247-1284-9.

MACEK, Petr. *Identita jako proces: vývojový přístup a styly sebedefinování.* In: Agrese, identita, osobnost. Brno: Psychologický ústav Akademie věd ČR, 2003, 315 s. ISBN 80-86620-06-9 ústav AV ČR.

MIOVSKÝ, Michal et al. *Primární prevence rizikového chování ve školství: [monografie].* Vyd. 1. Praha: Sdružení SCAN, ©2010. 253 s. ISBN 978-80-87258-47-7.

NÁDBĚLA, Josef. *Velký počítačový slovník.* Kralice na Hané: Computer Media, 2004, 455 s. ISBN 80-86686-21-3.

NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač.* Kralice na Hané: Computer Media, 2011, 128 s. ISBN 978-80-7402-069-8.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie] : přepracované vydání.* Vyd. 3. Praha: Portál, 2014, 390 s. ISBN 978-80-262-0772-6.

ŠENKOVÁ, Silva. *Latinsko-český, česko-latinský slovník. 3., opr. vyd.* Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 262 s. ISBN 80-7182-143-8.

ŠKAŘUPOVÁ, Kateřina. *Jednání jako droga.* In: *Online závislosti: jednání jako droga?: online hry, sex a sociální síť: diagnostika závislosti na internetu: prevence a léčba.* Praha: Grada, 2015, 198 s. Psyché. ISBN 978-80-210-7975-5.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I: dětství a dospívání.* Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2005, 467 s. ISBN 80-246-0956-8.

VELIČKOVÁ HULANOVÁ, Lenka. *Kybergrooming a kyberstalking.* In: *Děti a online rizika: sborník studií.* Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012, 178 s. ISBN 978-80-904920-2-8.

WILLIAMS, Robert, Beverly L. WEST a Robert I. SIMPSON. *Prevence problémového hráčství: komplexní přehled důkazů a zjištěné dobré praxe*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2014, 138 s. Monografie. ISBN 978-80-7440-096-4.

Další zdroje

Národní strategie primární prevence rizikového chování dětí a mládeže na období 2013 – 2018. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR* [online]. 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.kr-kralovehradecky.cz/cz/krajsky-urad/skolstvi/prevence-soc-patologickych-jevu/narodni-strategie-primarni-prevence-rizikoveho-chovani-deti-a-mladeze-na-obdobi-2013---2018-62422/>.

Metodické doporučení k primární prevenci rizikového chování u dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních č.j. 21291/2010-28, příloha č. 7. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR* [online]. 2010 [cit. 2017-01-10] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/socialni-programy/metodicke-dokumenty-doporuceni-a-pokyny>

Metodické doporučení k primární prevenci rizikového chování u dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních č.j. 21291/2010-28, příloha č. 15. *Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR* [online]. 2010 [cit. 2017-01-10] Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/socialni-programy/metodicke-dokumenty-doporuceni-a-pokyny>

E-bezpeční: Další rizikové jevy, Úvod do problematiky netolismu. E-bezpečí [online]. 2011 [cit. 2017-01-10] Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>

E-bezpeční: Ke stažení, Výzkumné zprávy, Fenomén Minecraft v českém prostředí. E-bezpečí [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci: Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2017 [cit. 2017-02-16]. Dostupné z: http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

E-bezpeční: Ke stažení, Výzkumné zprávy, Národní výzkum kyberšikany učitelů (výzkumná zpráva). E-bezpečí [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci: Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016 [cit. 2017-02-16]. Dostupné z: http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

E-bezpeční: Ke stažení, Výzkumné zprávy, České děti a Facebook 2015. E-bezpečí [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci: Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016 [cit. 2017-02-16]. Dostupné z: http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

E-bezpeční: Ke stažení, Výzkumné zprávy, Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014. E-bezpečí [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci: Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2014 [cit. 2017-01-16]. Dostupné z: http://e-bezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/cat_view/27-vyzkumne-zpravy.

Univerzita Palackého v Olomouci: Pedagogická fakulta, Fakultní účelová zařízení, Centrum prevence rizikové virtuální komunikace [online]. [cit. 2017-02-26]. Dostupné z: <http://www.pdf.upol.cz/menu/struktura-pdf/fakultni-ucelova-zarizeni/centrum-prevence-rizikove-virtualni-komunikace/>

Příloha A

**Fenomén Minecraft v českém prostředí
(výzkumná zpráva)**

FENOMÉN MINECRAFT V ČESKÉM PROSTŘEDÍ


(výzkumná zpráva)



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci





Fenomén Minecraft v českém prostředí (výzkumná zpráva)

© Kamil Kopecký, René Szotkowski

Univerzita Palackého v Olomouci

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace © 2017

ve spolupráci se společností Google Czech Republic a Vodafone Czech Republic
(v 1.4)

OBSAH

1. Úvodní slovo	4
2. Co je Minecraft?	5
3. Identifikace výzkumu.....	6
4. Metodologie	6
5. Základní výsledky.....	8
5.1 Základní informace o hraní Minecraftu	8
5.1.1 Herní preference	8
5.1.2 Časová charakteristika hraní	9
5.1.3 Sociální charakteristika hraní.....	11
5.1.4 Videozáznamy o hraní (letsplay, youtubering).....	11
5.1.5 Pozitiva a negativa hraní Minecraftu z pohledu hráčů	12
5.2 Rizikové jevy spojené s hraním Minecraftu.....	13
5.2.1 Hráč jako oběť kybernetické agrese.....	13
5.2.2 Hráč jako původce kybernetické agrese.....	15
5.3 Závislostní chování v prostředí Minecraftu	17
6. Názory hráčů.....	18
7. Shrnutí.....	20
8. Citace.....	21
9. O realizátorech.....	23
9.1 Centrum prevence rizikové virtuální komunikace PdF UP	23
9.2 Vodafone.....	23
9.3 Google	24
10. Kontakty na realizátory	25

1. Úvodní slovo

Hra je součástí života každého z nás – je jednou z hracích sil umožňujících objevování vlastní identity, je to nástroj lidské socializace, je to prostředek, prostřednictvím kterého již od dětství poznáváme svět kolem sebe. Prostřednictvím her se učíme, pomocí her objevujeme, hry nám poskytují vzrušení, zábavu, ale také poučení.

S příchodem informačních a komunikačních technologií a s mohutným rozvojem internetu se hraní začalo stále více přesouvat do virtuálních prostředí, velmi populární byly a jsou zejména hry, které umožňují společné hraní více hráčům současně (tzv. massive multiplayer online games čili MMOG). Jednou z nejpulárnějších her současnosti, která si našla oblibu zejména u mladé generace hráčů, představuje především hra Minecraft, kterou aktivně hrají milióny hráčů z celého světa.

Protože je Minecraft velmi oblíbený také u českých dětí, rozhodli jsme se tento fenomén podrobněji zmapovat právě prostřednictvím našeho výzkumu, do kterého se nám podařilo zapojit více než **2300 aktivních především dětských hráčů** ze všech regionů ČR.

V rámci výzkumu jsme se zaměřili na to, **proč vlastně děti Minecraft hrají, co je k hraní Minecraftu přivedlo, kolik času v tomto prostředí tráví a jakým aktivitám se věnují, zda se v tomto prostředí setkaly s rizikovými formami komunikace a jak tyto situace řešily.** Rovněž nás zajímalo, **jestli a v jaké míře se u dětských hráčů projevují znaky závislostního chování.** Současně jsme zjišťovali, zda by hráči přivítali integrování aktivit spojených s hraním Minecraftu do běžné školní výuky či domácí přípravy.

Výsledky našeho výzkumu shrnuje právě tato závěrečná zpráva.

Za realizační tým
Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Univerzita Palackého v Olomouci

2. Co je Minecraft?

Minecraft je počítačová hra vytvořená firmou Mojang v roce 2011, která si za několik let své existence získala popularitu u velmi silné komunity hráčů z celého světa. Minecraft je tzv. sandboxová hra, která umožňuje hráčům dělat v otevřeném prostředí v podstatě cokoli - stavět obydlí, pěstovat rostliny, chovat zvířata, těžit nerostné suroviny, vytvářet sociální vztahy apod. **Hra je velmi komplexní** - obsahuje propracované fyzikální prostředí, nabízí hráčům fungující ekosystémy fauny i flóry, technicky zaměřeným hráčům umožňuje vytvářet jednoduché i složité obvody, funkční stroje, stejně tak věrně simuluje základní ekonomické vztahy včetně trhu s **nabídkou a poptávkou**.

Minecraft lze hrát v základní verzi především ve dvou herních režimech – Creative (tento režim je určen především pro ty, kteří chtějí v Minecraftu neomezeně stavět) a Survival (hra o přežití, **úkolem hry je** v herním prostředí přežít, zajistit si obydlí, zdroje potravy, suroviny apod.). Hru však lze rozšířit o velké množství dalších herních režimů **typu Adventure, Spectator, Skyblock, minihry apod.**

Minecraft má klasifikaci PEGI 7 (www.pegi.info/), je tedy vhodná pro hráče od 7 let.

Komunita hráčů Minecraftu trvale roste také v České republice, kde již existují desítky serverů, které umožňují dětem i dospělým učit se a bavit se prostřednictvím této hry. Především díky Minecraftu a dalším online hrám vznikla v prostředí internetu tzv. subkultura letsplayerů (**LP/Let's play**) a **youtuberů**. Jedná se o komunitu hráčů, kteří nahrávají samotný průběh hraní hry, který sami komentují. Výsledný záznam pak distribuují ostatním prostřednictvím veřejných úložišť videí (YouTube). Hráči při hraní Minecraftu naplno využívají svou fantazii a kreativitu **a vytvářejí vlastní příběhy, které v herním prostředí prožívají.**

Další informace naleznete na www.minecraft.net.

3. Identifikace výzkumu

Výzkum **Fenomén Minecraft v českém prostředí** byl zrealizován Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci se společnostmi Vodafone a Google. Navazuje na výzkumy rizikového chování českých dětí v online prostředí, realizované týmem Centra PRVoK (E-Bezpečí) od roku 2010.

4. Metodologie

Procedura

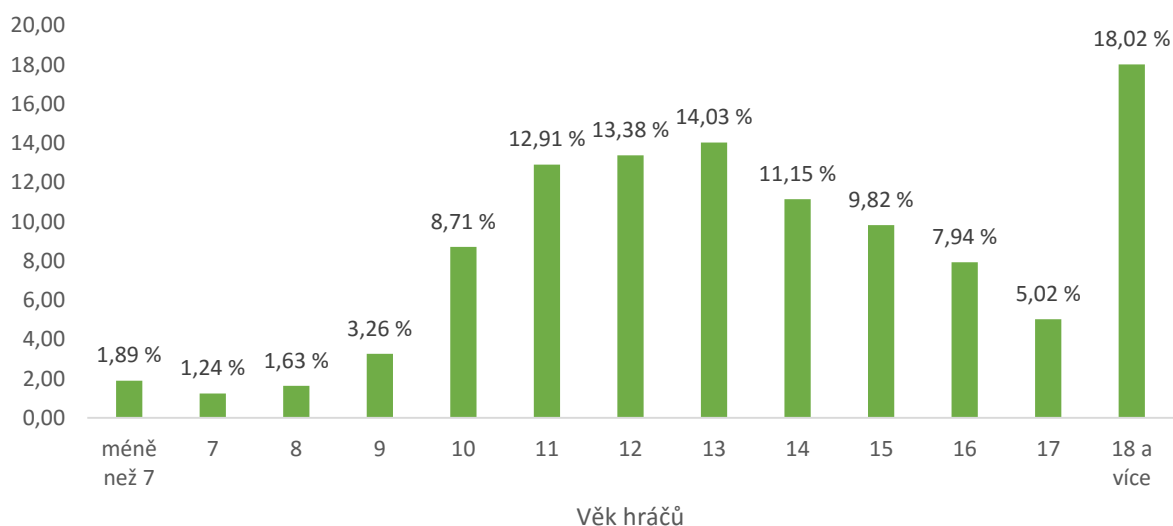
Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník, který byl vytvořen v prostředí Google Forms a který byl distribuován do všech krajů ČR – především provozovatelům serverů věnovaných Minecraftu, hráčské komunitě, ale také učitelům a ředitelům základních a středních škol.

Sběr dat probíhal od 1. 9. 2016 do 31. 12. 2016. V následujících měsících pak proběhlo vyhodnocení dílčích výstupů a jejich interpretace. K detailnímu vyhodnocení dat byl využit statistický software Statistica.

Participanti výzkumu

Do výzkumu se zapojilo celkem 2331 respondentů (73,75 % mužů, 26,25 % žen). Průměrný věk činil $\bar{x}=16,18$, modus $\tilde{x}=13,00$, rozptyl souboru dosahoval hodnoty $s^2=246,64$ ($s=15,10$). 82 % tvořili hráči mladší 18 let. Detailní věkovou strukturu výzkumného souboru zobrazuje následující graf.

Graf 1 Věková struktura souboru

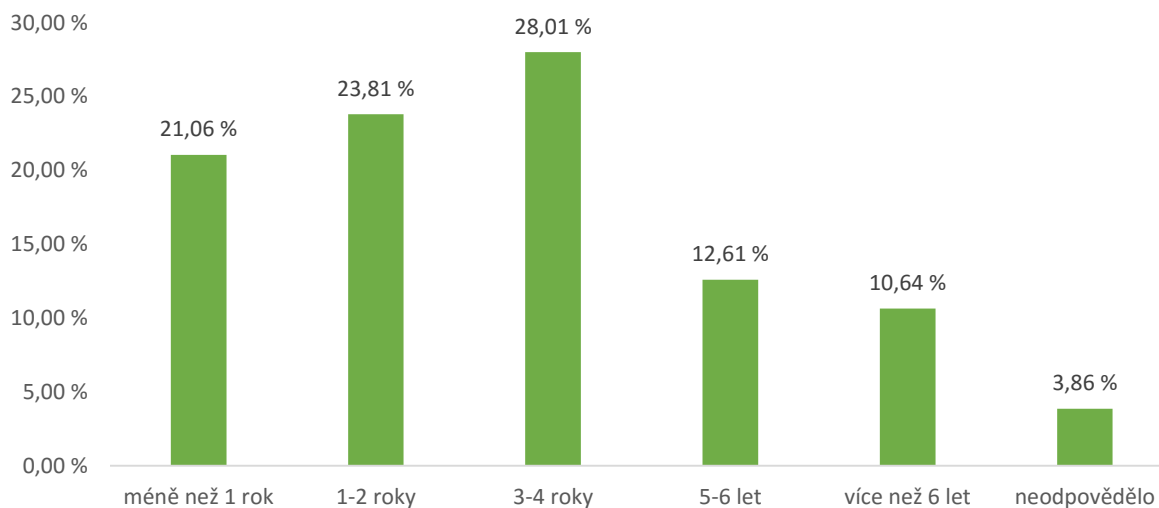


(n = 2331)

Většinu souboru tvořili žáci základních (68,08 %) a středních (25,23 %) škol ze všech regionů ČR. 93 % tvořili hráči české národnosti (zbylou část tvořili hráči uvádějící slovenskou či polskou národnost).

Soubor zahrnoval jak dlouholeté hráče Minecraftu, kteří se hře věnují několik let, tak i hráčnováčky, kteří s hraním Minecraftu teprve začínají. Detailní informace o struktuře souboru z pohledu délky hraní zachycuje následující graf.

Graf 2 Jak dlouho jsi hráčem Minecraftu?



(n = 2331)

Většina souboru je tvořena běžnými hráči (72,63 %), 22,69 % pak představují hráči na úrovni administrátorů, moderátorů, developerů či správců serverů zajišťujících provoz některého z Minecraft serverů.

Výzkumný nástroj

Pro potřeby našeho výzkumu byl vytvořen výzkumný nástroj – online dotazník, který se zaměřoval na zjišťování informací o hraní Minecraftu z pohledu jeho hráčů. Online dotazník byl složen z 5 částí, obsahujících položky zaměřené na zjištění demografických údajů o hráčích, o herních preferencích hráčů, o herní době, o sociálních aspektech spojených s hraním hry, o rizikových formách komunikace spojených s hraním hry (z pohledu obětí, ale také pachatelů) a o projevech závislostního chování. Výzkumný nástroj obsahoval celkem 39 položek.

5. Základní výsledky

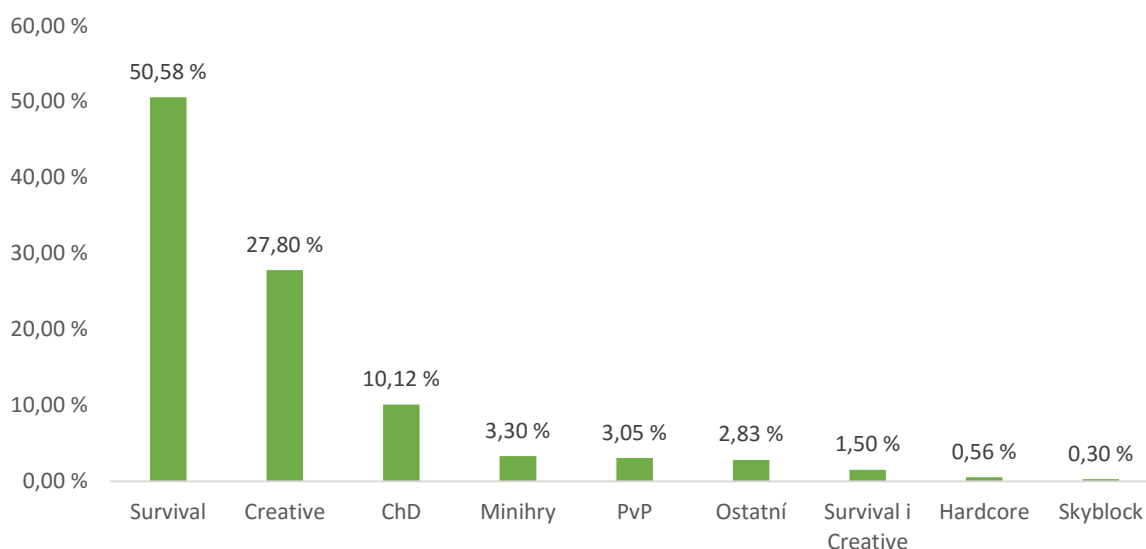
5.1 Základní informace o hraní Minecraftu

5.1.1 Herní preference

Jak již bylo řečeno v úvodní části, Minecraft lze hrát v několika herních režimech – **Survival**, **Creative**, **Adventure** apod. Herní režimy jsou odlišné a jsou zaměřeny na jiné činnosti – podstatou režimu Creative je především tvoření, neomezené vytváření **staveb**, mechanismů, **modifikace krajiny** atd., v režimu Survival jde zejména o přežití v prostředí, které obsahuje řadu nástrah, které nám přežití ztěžují. I zde lze stavět, budovat, těžit suroviny – ale hráči musí počítat také s nepřátelskými objekty – tzv. „moby“ (odvozeno od termínu mobile, tedy pohyblivý objekt vytvořený a řízený počítačem).

Hráči nejčastěji hrají zejména herní režim Survival (**preferenci tohoto stylu hry potvrdilo 50,58 % hráčů**), následovaný režimem Creative (27,80 % hráčů).

Graf 3 Preferované herní režimy



(n = 2331)

Děti v prostředí Minecraftu provozují velké množství převážně kreativních aktivit. Nejčastějšími **aktivitami jsou především stavění budov a virtuálních měst, těžba surovin a výroba předmětů (tzv. crafting)**. Na dalších místech v žebříčku nalezneme chov virtuálních zvířat, tvorbu jednoduchých či složitých **herních mechanismů**. Pouze třetina hráčů preferuje v prostředí Minecraftu tzv. **PVP (player vs. player) souboje**.

Tabulka 1 Nejčastější aktivity hráčů Minecraftu

Aktivity hráčů	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Stavba budov, měst	1321	62,64%
Těžba surovin	1182	56,05%
Výroba předmětů, crafting	1050	49,79%
Chov zvířat	971	46,04%
Tvorba složitých mechanismů (redstone obvody, písky, automaty...)	772	36,61%
PVP souboje	725	34,38%
Tvorba XP farem	590	27,98%
Obchodování (vedení shopu, nákup x prodej apod.)	495	23,47%
Starám se o server (admin, moderator, developer...)	470	22,29%
Minihry	44	2,09%

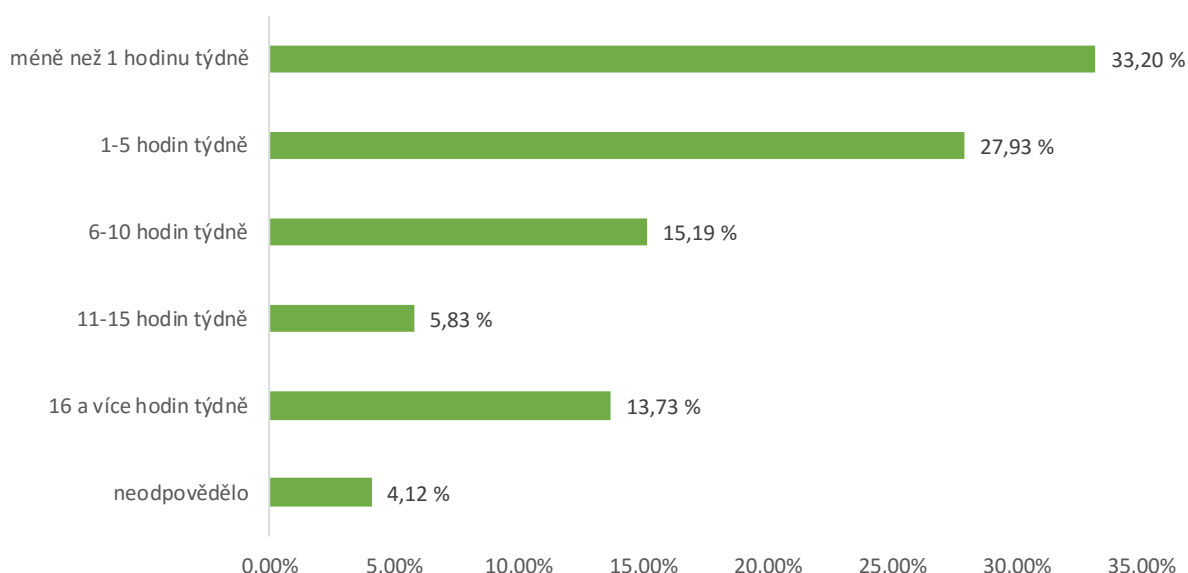
(n=2109)

5.1.2 Časová charakteristika hraní

Hraní Minecraftu je často kritizováno vzhledem k délce času, který v tomto prostředí hráči tráví. Proto jsme se zaměřili na to, jak často děti Minecraft hrají a zda u nich plošně dochází k zásadnímu posunu v délce času, který v tomto prostředí tráví (jeden ze znaků závislostního chování je rostoucí tolerance – zvyšuje se čas, který je nutný k uspokojení dané potřeby).

Přibližně třetina hráčů z našeho souboru (33,20 %) hraje Minecraft méně než hodinu týdně. Téměř polovinu z nich (44 %, n = 340) tvoří hráči, kteří se hrou Minecraft teprve začínají a jsou herními nováčky.

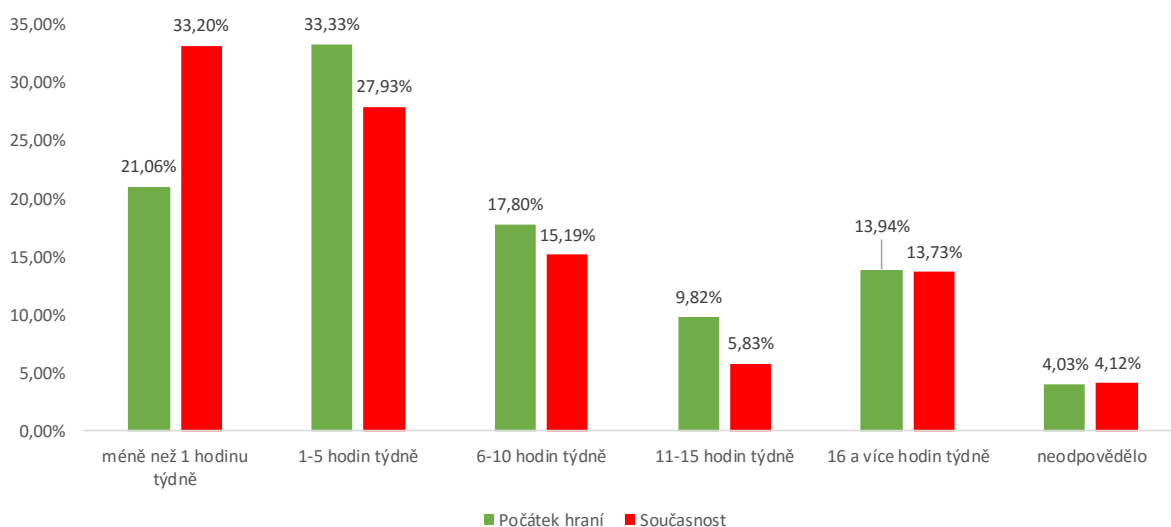
Graf 4 Četnost hraní Minecraftu během týdne



Rovněž jsme zjišťovali, zdali u hráčů došlo k nějakému výraznému posunu v délce hraní mezi dobou, kdy s hraním Minecraftu teprve začínali, a současným stavem. V rámci celého souboru lze sledovat úbytek herního času, který hráči v Minecraftu tráví – počet hráčů, kteří

by hráli Minecraft více hodin týdně, klesá, zatímco narůstá podíl hráčů, kteří si Minecraft zahrají méně než 1 hodinu týdně (nárůst o 12 %).

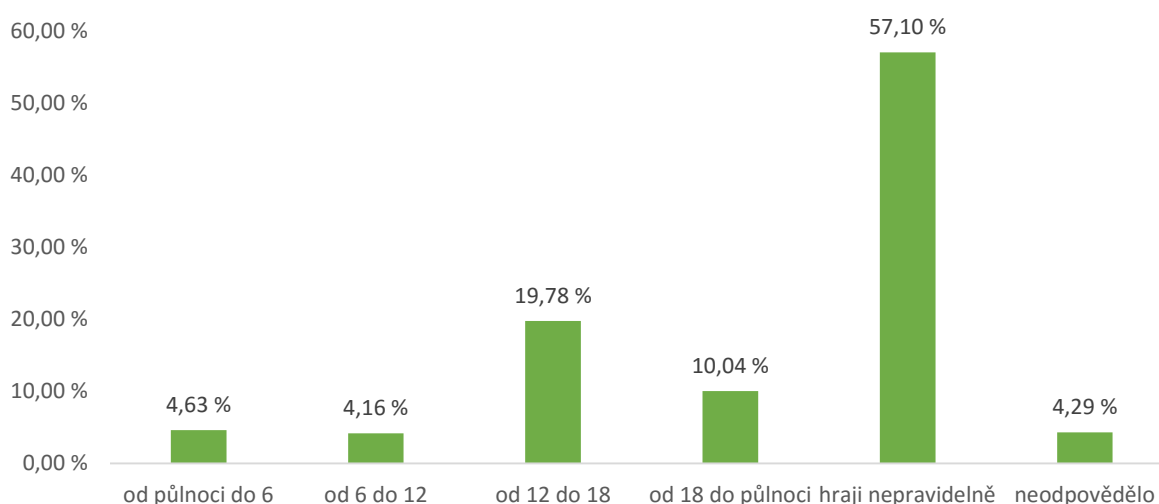
Graf 5 Změny v délce hraní (počátek hraní vs. současnost)



Abychom si mohli udělat přesnější představu o časovém rámci hraní v průběhu týdne, zaměřili jsme se v analýze na konkrétní dny a časy, ve kterých hra probíhá. Více než 44 % hráčů hraje každý den – hráči nerozlišují, zda jde o pracovní den nebo víkend. 40 % hráčů pak hraje pouze o víkendu, v pracovní dny herní aktivity minimalizují či zcela vypouštějí. Pouze v pracovní dny hraje 11 % hráčů.

Více než polovina hráčů (57 %) nemá přesně vymezený čas, ve kterém se věnují hraní Minecraftu. Z těch, kteří herní čas uvedli, hraje nejvíce hráčů v časovém intervalu od 12:00 do 18:00 (19,78 %).

Graf 6 Herní doba (hodiny)



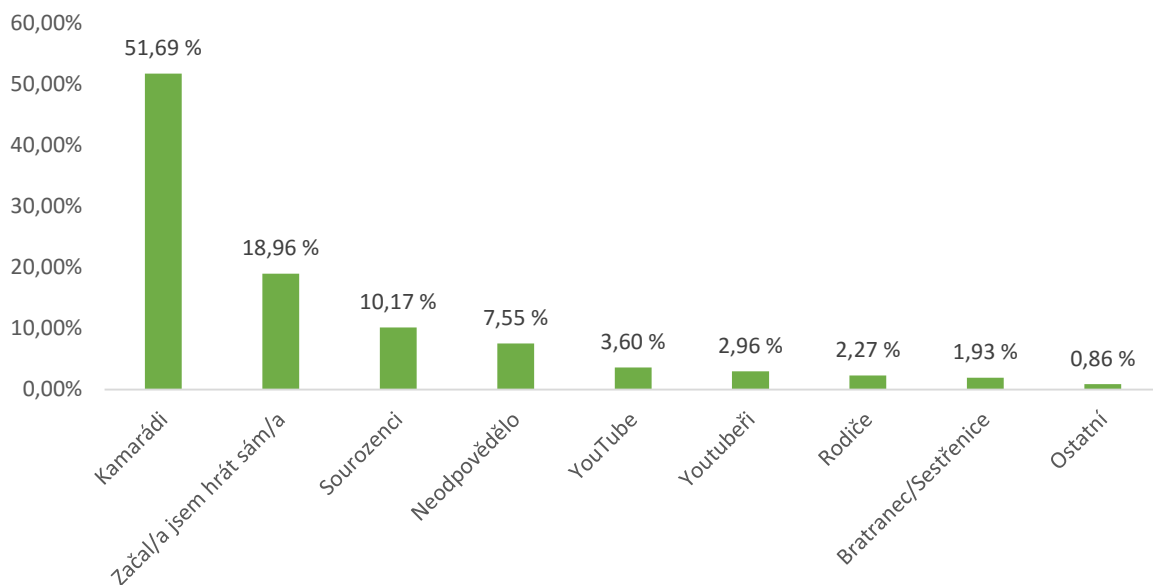
Herní čas je pro děti velmi důležitý a řada z hráčů je ochotna kvůli hraní Minecraftu rodičům (či partnerům) lhát. Proto jsme zjišťovali, zda hráč někdy lhal rodičům či partnerovi o tom, kolik času trávil hraním Minecraftu. **18,40 % hráčů (n = 429) lhalo rodiči (či partnerovi) o tom, kolik času strávili ve hře.**

Podle odpovědí hráčů **více než polovina rodičů (61,18 %) omezuje dětem herní čas**, 36,04 % rodičů pak žádným způsobem délku hraní dětem nelimitují.

5.1.3 Sociální charakteristika hraní

V rámci výzkumného šetření jsme se zaměřovali na to, kdo k hraní **Minecraftu** hráče přivedl. Podle předpokladů děti ke hře přivádějí nejčastěji jejich kamarádi, sourozenci, případně hráči začali hrát sami od sebe. Podrobný přehled znázorňuje následující graf.

Graf 7 Kdo tě k hraní Minecraftu přivedl?



Minecraft děti nejčastěji hrají se **svými kamarády, které znají z reálného světa (61,16 %)**, dále se **sourozenci (19,02 %)** a dalšími příbuznými – bratrance či sestřenicemi (13,72 %), otcem (3,85 %) či matkou (6,34 %). Téměř **32 %** dětí potvrdilo, že hrají s hráči, které neznají z reálného světa a neznají jejich skutečnou identitu. **11,27 %** dětí pak hraje samo. Rodiče v téměř 80 % (**79,02 %**) vědí o tom, že jejich dítě hraje Minecraft.

5.1.4 Videozáznamy o hraní (letsplay, youtubering)

Velmi populární aktivitou, kterou čeští hráči **Minecraftu** provozují, je nahrávání videozáznamů ze hry a jejich sdílení s ostatními uživateli – např. v prostředí YouTube, případně živý videopřenos (streamování). **Své vlastní záznamy ze hry pořizuje přibližně každý pátý hráč (23,12 %).**

Co se týče sdílení záznamů ze hry s dalšími uživateli – **záznamy ze hry sdílí s ostatními 14,03 % hráčů (n = 327)**. 20 % hráčů má pro sdílení aktivit z hraní **Minecraftu** vytvořen i vlastní videokanal v prostředí YouTube. **Streamování přímo ze hry provozuje pouze 1,5 % všech hráčů.**

5.2 Rizikové jevy spojené s hraním Minecraftu

Stejně jako v ostatních online prostředích, ve kterých dochází ke kumulování uživatelů, tak i v prostředí Minecraftu narazíme na řadu rizikových jevů, kterým jsou hráči vystaveni. Neznamená to tedy, že by snad prostředí Minecraftu bylo samo o sobě rizikové, rizika vytvářejí jednotliví uživatelé hry (stejně jako v prostředí sociálních sítí).

5.2.1 Hráč jako oběť kybernetické agrese

Stejně jako v ostatních online prostředích se i v Minecraftu stává velké množství hráčů oběťmi různých druhů méně vážných či vážnějších forem kybernetické agrese. Nejčastěji hráči v prostředí Minecraftu zažívají tzv. griefování – tj. někdo jim zničil to, co v prostředí Minecraftu vytvořili (griefování potvrzuje 43,38 % hráčů). Dále se hráči poměrně často setkávají s **projevy běžné verbální agrese**, ke které patří nadávání a urážení (31,93 %) a virtuální „zabití“ pomocí **nepovolených technik** – tzv. **tpa-kill** (27,71 % hráčů). Řada herních serverů projevy agrese a nepovolené formy chování potírá a trestá agresivní hráče různými druhy sankcí – mezi nejčastější patří tzv. „mute“ (hráč ztratí po vymezenou dobu možnost chatovat) či „ban“ (hráč je zakázán po vymezenou dobu přístup do hry, nepřihlásí se).

Pětina hráčů (23,75 %) zažila situace, kdy se od nich ostatní spoluhráči snažili získat skutečné **kontaktní údaje** – **kontaktní e-mail, nick na Skype, kontakt na facebookový profil, telefonní číslo** apod. Téměř 12 % dětských hráčů také potvrdilo, že se od nich ve hře další osoby snažily **získat osobní údaje** – skutečné jméno a příjmení, 6 % hráčů upozornilo na to, že se od nich jejich herní spoluhráči snažili získat fotografii obličeje.

Virtuální okradení zažilo 17,55 % dětských hráčů a téměř 11 % hráčů potvrdilo, že se od nich spoluhráči snažili vylákat herní peníze.

K více rizikovým projevům kybernetické agrese, které lze považovat za kyberšikanu, patří především dlouhodobější vyhrožování a vydírání. Vyhrožování potvrdilo 16,46 % dětských hráčů, vydírání pak zažilo 11,25 %. Téměř 6 % hráčů prožilo situace, ve kterých je některý ze spoluhráčů při hře nahrál a poté touto nahrávkou zesměšňoval.

V Minecraftu však nalezneme také vysoce rizikové formy chování, ke kterým patří především **vylákávání intimních fotografií od jednotlivých hráčů**. **5,45 % (110 z 2017) z dětí potvrdilo, že po nich jejich spoluhráči chtěli fotografii, na které je hráč částečně či zcela obnažen. 7,73 % hráčů Minecraftu také potvrdilo, že se je spoluhráči snažili přimět k osobní schůzce v reálném světě.**

Pozitivní informací je, že více než **41 % hráčů (41,25 %, 832 z 2017) uvedlo, že se v prostředí Minecraftu neseťkalo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým komunikačním jevem.**

Komplexní přehled o rizikových formách, které hráči v prostředí Minecraftu zažívají, poskytuje následující tabulka.

Tabulka 2 Přehled rizikových jevů, se kterými se setkávají hráči Minecraftu

Rizikový jev	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Griefování - někdo mi zničil moji stavbu	875	43.38%
Někdo mně v prostředí Minecraftu nadával, urážel	644	31.93%
Někdo mě v prostředí Minecraftu zabil pomocí nepovolených technik (TPA kill...)	559	27.71%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mé skutečné kontaktní údaje (E-mail, Skype, Facebook)	479	23.75%
Někdo mě v prostředí Minecraftu okradl (např. nezaplatil dohodnutou sumu apod.)	354	17.55%
Někdo mně v prostředí Minecraftu vyhrožoval	332	16.46%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mé skutečné osobní údaje (jméno, příjmení)	239	11.85%
Někdo mě v prostředí Minecraftu vydíral	227	11.25%
Někdo se snažil vylákat ode mě herní peníze	220	10.91%
Někdo chtěl po mně heslo k mému účtu v Minecraftu	196	9.72%
Někdo mi ukradl herní účet	178	8.82%
Někdo se snažil vylákat ode mě skutečné peníze (přes SMS, převodem z účtu apod.)	164	8.13%
Někdo se mě snažil prostřednictvím Minecraftu přimět k osobní schůzce v reálném světě	156	7.73%
Někdo se snažil infikovat mi počítač virem (např. přes zavirovaný odkaz, email apod.)	149	7.39%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu fotografii mého obličeje	125	6.20%
Někdo mě při hraní nahrával a poté zesměšňoval a ponižoval touto nahrávkou	120	5.95%
Někdo chtěl po mně v prostředí Minecraftu mou intimní fotografii (na které jsem úplně či částečně obnažený)	110	5.45%
Nic z toho se mi nestalo..	832	41.25%

(n = 2017)

5.2.2 Hráč jako původce kybernetické agrese

Jak již bylo řečeno v předcházejících kapitolách, hráči v prostředí Minecraftu zažívají různé druhy rizikových komunikačních jevů a kybernetické agrese. Proto jsme se zaměřili na tento **problém také z pohledu hráčů – agresorů**.

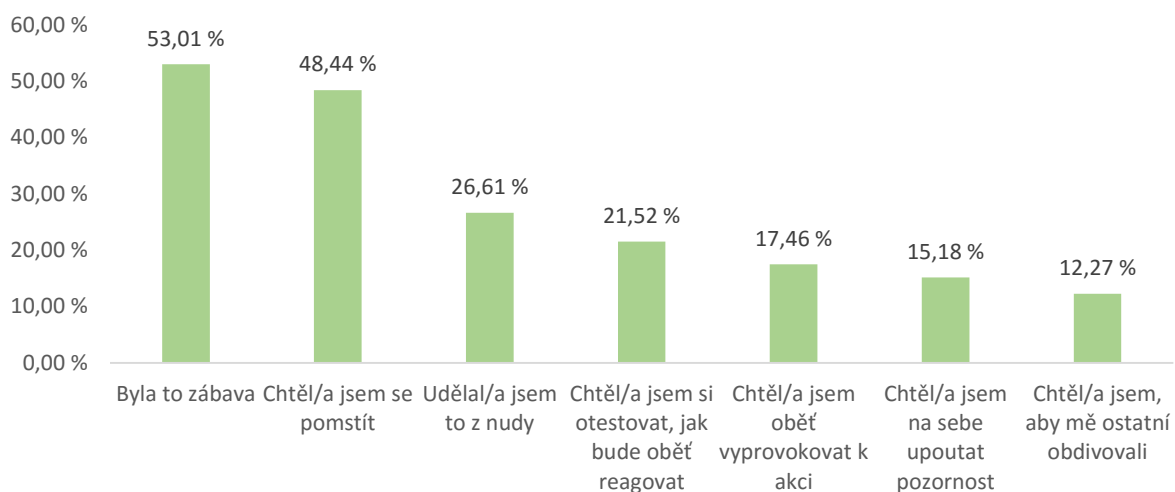
Velmi pozitivním zjištěním je, že více než 60 % hráčů (1166 z 1920) se při hraní nechovají k ostatním hráčům agresivně, nesnaží se jim ubližovat, neničí to, co ostatní vytvořili. U zbývajících hráčů se však agrese z různých důvodů projevuje. Přehled poskytuje následující tabulka.

Tabulka 3 Přehled rizikových jevů páchaných hráči Minecraftu

Rizikový jev	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Griefování - někomu jsem zničil/a jeho stavbu	586	30.52%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu zabil/a pomocí nepovolených technik (TPA kill...)	279	14.53%
Někomu jsem v prostředí Minecraftu nadával/a a urážel/a ho	274	14.27%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho skutečné kontaktní údaje (E-mail, Skype, Facebook)	198	10.31%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu okradl/a (např. nezaplatil dohodnutou sumu apod.)	183	9.53%
Někomu jsem v prostředí Minecraftu vyhrožoval/a	147	7.66%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho skutečné osobní údaje (jméno, příjmení)	134	6.98%
Někoho jsem v prostředí Minecraftu vydíral/a	128	6.67%
Zkoušel/a jsem po někom vylákat herní peníze	128	6.67%
Někoho jsem se snažil/a prostřednictvím Minecraftu přimět k osobní schůzce v reálném světě	114	5.94%
Po někom jsem chtěl/a heslo k jeho účtu v Minecraftu	108	5.63%
Snažil jsem se někomu infikovat počítač virem (např. přes email)	107	5.57%
Někomu jsem ukradl/a herní účet	103	5.36%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a fotografii jeho obličeje	96	5.00%
Nahrával jsem někoho při hraní, abych pak mohl video využít k útoku na jeho osobu (třeba zesměšnit ho apod.)	95	4.95%
Zkoušel/a jsem po někom vylákat skutečné peníze	94	4.90%
Po někom jsem v prostředí Minecraftu chtěl/a jeho intimní fotografii (na které je úplně či částečně obnažen/a)	88	4.58%
Nic jsem nezpůsobil/a	1166	60,73 %

Téměř tisíc hráčů (n = 962) se nám rovněž svěřilo s důvody, proč vlastně útočí na ostatní spoluhráče, co je k tomu vede a motivuje. Pro více než polovinu hráčů (53,01 %) je **útok na jiné hráče formou zábavy, případně formou pomsty (48,44 %)**. Více než čtvrtina hráčů útočí **z nudy (26,61 %)**, případně si chtějí vyzkoušet, jak bude jejich oběť na agresi reagovat (21,52 %). Přehled o jednotlivých příčinách útoků zachycuje následující graf.

Graf 8 Proč hráči útočí na jiné hráče



5.3 Závislostní chování v prostředí Minecraftu

Velmi důležitá část výzkumu byla zaměřena na projevy závislostního chování u hráčů hry **Minecraft**. V rámci výzkumu jsme sledovali jak projevy psychické, tak fyzické a behaviorální. Je třeba upozornit, že některé z projevů nemusí být automaticky projevem behaviorální závislosti či nadužívání online hry (např. agrese apod.).

Přibližně **16 %** hráčů si samo o sobě myslí, že jsou na hraní **Minecraftu závislí**. U dětských hráčů se objevuje řada projevů závislostního chování – mezi nejčastější patří ztráta kontroly nad časem tráveným u počítače, kterou potvrzuje více než čtvrtina hráčů (28,23 %). K dalším projevům pak patří pálení očí (22,40 %), **bolest zad**, **bolest rukou**, **prodlužování času** tráveného při hře, bolesti hlavy apod. Podrobný přehled poskytuje následující tabulka.

Tabulka 4 Projevy závislostního chování u hráčů **Minecraftu**

Projevy	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Přemýšlení o Minecraftu, i když jej zrovna nehrajeme	529	32,12 %
Ztráta kontroly nad časem tráveným u počítače	465	28,23 %
Pálení očí	369	22,40 %
Bolest zad	357	21,68 %
Bolest rukou, zápěstí	346	21,01 %
Prodlužování času tráveného při hře	322	19,55 %
Bolest hlavy	303	18,40 %
Brzké vstávání k počítači nebo ponocování u počítače	240	14,57 %
Výskyt agrese, pokud nám někdo omezí/přerušuje hraní	226	13,72 %
Poruchy stravování (nemáme čas na jídlo, nebo naopak jíme při hraní...)	216	13,11 %
Rozostřené vidění	193	11,72 %
Po hraní Minecraftu nemohu usnout	183	11,11 %
Zhoršení prospěchu ve škole	171	10,38 %
Narušení vztahů s rodinou (hádky kvůli Minecraftu apod.)	148	8,99 %
Opouštění dřívějších zájmů a přátel kvůli Minecraftu	147	8,93 %
Problémy s partnery (partnerkou, partnerem) způsobené Minecraftem	125	7,59 %
Nic nezažívám	280	17,00 %

(n = 1647)

6. Názory hráčů

"Myslím na Minecraft, když ho nehraju" je něco, co se děje pořád. Lidé chtějí dokončovat věci. Např. dokončení puzzle. Na tuto věc se soustředíte plně při tom a po dokončení se můžete plně soustředit na něco jiného. Ale co když to puzzle nedoděláte? Váš mozek na tuto aktivitu pořád myslí a chce ji dokončit.

(chlapec 12 let, Jihočeský kraj)

Česká PVP komunita je velice temné místo, jsou tu lidi, kteří za cenu úspěchu jejich projektů použili internetové útoky typu ddos a hackování přes mysql a ani sami hráči nejsou svatí, jsou naruživi bojovat a upozorňovat na sebe, takže nečekám, že vůči Vám bude někdo vykazovat nějakou vstřícnost.

(chlapec 17 let, Olomoucký kraj)

Mám návrh aby na serveru, který vyjmenuju, konečně začali něco dělat ze svým mod teamem... Mod team neplní svou povinnost. A ani jsem nezaznamenal adminy, že by s tím něco dělali spíš, když někdo dá stížnost na moda, tak se akorát do něj někdo pustí a ještě dotyčný, co dal stížnost, dostane buďto ban, nebo zasedlost.. Připomínám, že jsem kvůli zasedlosti dostal asi 4 bany / 7 banů bezdůvodně... Přitom jsem nikdy nic tak velmi strašného neudělal. Sice nejsem nejhodnější hráč, ale to neznamená, že budu dostávat bany, když jsem neporušil žádné pravidlo. Nebo když jsem pravidlo porušil a v pravidlech o tom nic nebylo.

(dívka 14 let, Zlínský kraj)

Studuji na státním gymnáziu a rád bych jednou studoval medicínu (proto v MC používám zásadně svůj skin v laboratorním plášti - z nějakého důvodu mi to prostě dodává motivaci v reálném životě). Kromě MC se věnuji basketbalu a ve volném čase se rád vzdělávám v oborech biologie, chemie a fyziky. Rád si přes chat povídám s jinými hráči (oživí to hru, a když si s daným hráčem rozumíte, dobře si popovídáte).

(chlapec 16 let, kraj Vysočina)

Minecraft mi nepřijde, jako škodlivá hra, ba naopak prospěšná. Již jsem probíral s třídním učitelem, že by se Minecraft mohl zavést jako program pro 3D modeling.


(chlapec 14 let, Liberecký kraj)

Neberte Minecraft jako něco fakt špatného. Navíc berete hráče, že jsou to fakt jen děcka. Ale první komunitu Minecraftu, tvořili jen lidé na 25 let. Bylo velice těžké potkat někoho mladšího. Třeba na majncraft.cz, což byl první a dosud u nás největší Minecraft LEGÁLNÍ server, byl plný jen lidí nad 18+. Děti tam stále moc nejsou, protože si musí hru zakoupit.

(muž 24 let, Jihomoravský kraj)

Dotazník byl fajn nápad. Těším se na výsledky. Btw: Pokud se tím řeší chování dětí na internetu, tak to není zapříčeno MCem, ale prostě nepozorností rodičů. Je to vidět i pod ne MC videi atd..

(chlapec 17 let, Pardubický kraj)



Myslím, že pro větší věkové kategorie 16+ už minecraft není nic moc. Většinu těchto lidí baví už pouze hra na serverech, kterou ovšem ničí malé děcka. Pokud se člověk snaží bránit, případně si z děcka dělá srandu, většinou dostane postih on a to je škoda. Častá většina proto odejde radši na Technic (více technický minecraft)

(chlapec 17 let, Hlavní město Praha)

Myslím si, že tento výzkum je opravdu dobrý nápad a že upozorňuje neopatrné hráče, aby si nenechali prostřednictvím Minecraftu (nejen Minecraftu, ale i jiných her) ublížit.

(chlapec 12 let, Královéhradecký kraj)

Chtěla bych udělat Minecraft pro holky s (se zvířátky jako psi, kočky, delfíni, ptáčci, motýli, kočička, králíci, atd)... děkuji mockrát a doufám, že se splní tento krásný dívčí sen ☺.

(dívka 11 let, Karlovarský kraj)

Chtěl bych, aby na nějakých dobrých serverech nemohli hráči háčkovat, abych si někdy konečně mohl zahrát Minecraft. Také mě otravuje, když někdo teamuje, i když není ve stejném **teamu**.

(chlapec 11 let, Královéhradecký kraj)

7. Shrnutí

Minecraft patří k počítačovým hrám, které jsou u českých dětí velmi populární – **Minecraft** nabízí dětem i dospělým otevřené prostředí s **velkým** množstvím herních možností a **propracovaným ekosystémem**, umožňuje jim realizovat jejich představy a sny, nabízí jim místo a čas pro aktivní relaxaci, ale také svým způsobem dítě vzdělává.

Minecraft je hrou, která je ve své podstatě velmi nenásilná – většina hráčů hraje Minecraft proto, že zde může neomezeně stavět, těžit, vyrábět předměty, chovat virtuální živočichy, vytvářet složité obvody či obchodovat.

Protože je Minecraft pro dětské hráče velmi přitažlivý, tráví u hry velké množství volného času. Podle zjištění našeho výzkumu 23,68 % dětských hráčů tráví v **Minecraftu** více než 11 hodin týdně, 13,73 % dokonce více než 16 hodin týdně. Více než 44 % hráčů hraje Minecraft každý den – žáci nerozlišují, zda je pracovní den nebo víkend. Podle odpovědí hráčů více než polovina rodičů (61,18 %) omezuje dětem herní čas.

Více než polovina hráčů (51,69 %) potvrdila, že je k hraní přivedli kamarádi, kteří Minecraft také hrají. S těmi také děti hrají nejčastěji. Přibližně každý pátý hráč Minecraftu (23,12 %) si pořizuje záznamy svého hraní, s ostatními hráči je však sdílí pouze 14,03 %.

Stejně jako v ostatních online prostředích se i v Minecraftu stává poměrně velké množství hráčů obětmi různých druhů méně vážných či vážnějších forem kybernetické agrese. Nejčastěji hráči zažívají tzv. griefování – tj. někdo jim zničil to, co v prostředí Minecraftu vytvořili. Dále se poměrně často setkávají s běžnými projevy verbální agrese, ke které patří nadávání a urážení (to zažilo 31,93 % hráčů). Vyhrožování potvrdilo 16,46 % dětských hráčů, **vydírání 11,25 %**, 6 % také zažilo situace, ve kterých je některý ze spoluhráčů při hře nahrál a poté touto nahrávkou veřejně zesměšňoval. 5 % hráčů rovněž potvrdilo, že po nich jejich spoluhráči chtěli fotografii, na které je hráč částečně či zcela obnažen.

Velmi pozitivní informací je, že se více než 41 % hráčů v prostředí Minecraftu nesešlo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým jevem. Minecraft je tedy prostředí, které je v zásadě velmi bezpečné. Situace, kdy by se dítě setkala s vážnými formami kybernetické agrese, jsou spíše výjimečné a nejsou pro tuto hru typické.

Přibližně 16 % hráčů si samo o sobě myslí, že jsou na hraní Minecraftu závislí – **nejedná se** však o skutečnou destruktivní závislost, ale spíše závislostní chování (tzv. behaviorální závislost). U dětských hráčů se objevuje řada projevů, které jsou s nadužíváním hry spojeny: 28,23 % hráčů potvrdilo, že ztratilo kontrolu nad časem tráveným hraním Minecraftu, 22,40 % pociťuje pálení očí, 21,68 % bolesti zad, hráči rovněž potvrzují bolesti rukou, zápěstí, bolesti hlavy, rostoucí tolerance k hraní, narušení harmogramu dne (brzké vstávání kvůli hře, ponocování), poruchy stravování, rozostřené vidění, poruchy spánku apod.

Proto doporučujeme limitovat čas, který dítě Minecraftu věnuje, a nezapomenout na potřebnou relaxaci (počítačovou hygienu) – fyzickou i psychickou.

8. Citace



Se slovem Minecraft se setkala velká část rodičů dětí, které aktivně využívají počítač a internet. Minecraft je totiž celosvětově jedna z nejoblíbenějších her současnosti, která ovlivnila podstatnou část současné dětské populace. Minecraft lze hodnotit jednoznačně pozitivně – hra se orientuje především na dětskou kreativitu a její rozvoj, inspiruje, poskytuje prostor k sebevyjádření, podporuje kooperaci mezi uživateli, rozvíjí dětskou fantazii. Díky tomu je však pro děti natolik přitažlivá, že dokáže velmi rychle vyplnit jejich veškerý volný čas a potlačit ostatní aktivity. Proto je nutné herní čas, který dítě u Minecraftu tráví, regulovat a nabízet dostatek alternativ, kterým se bude dítě věnovat mimo herní prostředí („počítačová hygiena“).

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. (Univerzita Palackého v Olomouci)

Hra představuje jednu ze základních lidských činností, kterou se každý z nás zabývá v průběhu celého svého života, přičemž v období dětství a dospívání je její postavení nejmarkantnější. Tehdy je spojována především svolnočasovými aktivitami, při nichž zažíváme radost, uspokojení a zábavu, může mít však i význam výchovně vzdělávací. S ohledem na možnosti a hlavně dostupnost moderních informačních technologií dnešního světa se stále více setkáváme s tzv. hrou počítačovou. Děti narozené po roce 1993, které jsou označovány jako Google či Net generace, tráví podstatnou část svého volného času v online prostředí, a tak je nutné jít s dobou, přizpůsobit se jejich potřebám a nabídnout jim hry, u kterých se nejenom pobaví, ale jež mohou mít i edukační charakter. A takový potenciál skýtá právě Minecraft.



PhDr. René Szotkowski, Ph.D. (Univerzita Palackého v Olomouci)



Říká se - čeho je moc, toho je příliš - a to stejné platí i v digitálním světě. Internet a moderní technologie mohou přinášet velký užitek, míra jejich užívání však musí být prospěšná a nezatěžující. Zvláště pokud jde o děti. Jejich aktivity by měly být stejně jako strava – pestré, vyvážené a v přiměřeném množství. Je to z velké míry odpovědnost právě rodičů, zda dokáží své děti před závislostí na internetu, sociálních sítích či hraní her ochránit. Zda umí dětem nastavit zdravé hranice a kontrolovat jejich dodržování. Dobrý digitální rodič se stará i o život, který jeho dítě vede v online či digitálním světě.

Pavel Košek (manažer pro veřejné záležitosti, Vodafone Czech Republic a.s.)

Bezpečnost uživatelů vždy byla pro Google na prvním místě. Dlouhodobě pracujeme na jejím zvyšování, nejen v rámci našich služeb, ale i v dalších vzdělávacích projektech. S Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého spolupracujeme například na Centru pro bezpečnost a společně jsme realizovali i tři ročníky projektu Web Rangers. Proto jsme rádi podpořili jejich další aktivitu, která pomůže tomu, aby byl internet a online služby bezpečnější pro všechny.



Pavla Grigarová (marketingová manažerka Googlu pro Česko a Slovensko)

9. O realizátorech

9.1 Centrum prevence rizikové virtuální komunikace PdF UP

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (dále Centrum PRVoK) je certifikované univerzitní pracoviště orientované na rizikové formy komunikace dětí a dospělých v prostředí internetu. Zaměřuje se především na kyberšikanu, kyberstalking, kybergrooming, hoax a spam, sexting, sociální inženýrství v online prostředí, rizika sdílení osobních údajů v prostředí sociálních sítí a další nebezpečné komunikační jevy.

V oblasti výzkumu Centrum PRVoK realizuje jak základní, tak aplikovaný výzkum (včetně smluvního výzkumu). Orientuje se např. na rizikovou komunikaci dětí a sexuálních abuzérů, rizikové sdílení osobních údajů napříč jednotlivými komunikačními platformami, specifické formy kybernetických útoků využívajících webkamery (webcam trolling), odhalování falešných profilů, identifikaci podvodných eshopů a obchodních nabídek, rozpoznávání útočníků, podporu obětí apod.

V oblasti výzkumu, vzdělávání a intervence Centrum PRVoK spolupracuje s řadou firem, zejména s firmami Google, Seznam.cz, O2 Czech Republic, Vodafone, IBM, Allegro Group, ESET, ale také s Policií ČR, Národní centrálou proti organizovanému zločinu a dalšími institucemi.

Kromě výzkumu Centrum realizuje národní projekt zaměřený na prevenci a edukaci v oblasti rizikového chování na internetu s názvem E-Bezpečí (www.e-bezpeci.cz), provozuje také online poradnu pro oběti internetových útoků (www.napisnam.cz), propojenou s Linkou bezpečí, Policií ČR, OSPOD a dalšími specializovanými institucemi.

Centrum rovněž realizuje řadu aktivit popularizujících pozitivní využívání moderních IT technologií ve vzdělávání a výzkumu, orientuje se např. na oblasti využívání 3D technologií (Google Cardboard, Oculus Rift, 3D skenování, Leap Motion, Google Glass) a 3D tisk.

V roce 2015 projekt E-Bezpečí zvítězil v národním kole Evropské ceny prevence kriminality.

9.2 Vodafone

Vodafone celosvětově intenzivně rozvíjí koncept Digitálního rodičovství zaměřený na podporu moderních technologií a jejich pozitivní role ve zvyšování digitální gramotnosti a zdravém rozvoji dětí. Nadace Vodafone podporuje v rámci svého grantového programu Technologie pro společnost v ČR semináře a projekty zaměřující se na prevenci rizikového chování na internetu jak u dětí, tak u seniorů.

Investujeme do vzdělávání a osvěty

Od roku 2013 věnovala Nadace Vodafone a společnost Vodafone projektu E-Bezpečí na prevenci, vzdělávání, intervenci a osvětu spojenou rizikovým chováním zejména dětí na internetu přes 800 000 Kč. V roce 2016 Nadace Vodafone investovala také do simulátoru sociální sítě, tzv. Fakebooku, kde si děti mohou nacvičit bezpečnou komunikaci. Rodiče mohou jejich dovednosti vyhodnocovat a zlepšovat a rozvíjet tak i své digitální rodičovství.

Více o Digitálním rodičovství najdete na www.vodafone.cz/digitalni-rodicovstvi

9.3 Google

Česká pobočka společnosti Google byla založena v roce 2006 současnou ředitelkou Tatánou **le Moigne**. Od svého otevření **vedla** na český trh více než 140 lokalizovaných služeb pro české uživatele, a to včetně oblíbených produktů jako Mapy Google, online kancelář Dokumenty Google, Překladač Google, YouTube, prohlížeč Google Chrome nebo operační systém Android. Malé, střední i velké firmy v České republice mají možnost využít online reklamu v rámci vyhledávání a obsahové sítě (Google AdWords), monetizovat svůj vlastní obsah v rámci služby Google AdSense či **využívat analytické nástroje pro plánování a měření kampaní: Google Analytics, Google Trends, Consumer Barometer, Global Market Finder a další**. Google se rovněž zaslouhuje o pozitivní publicitu České republiky po celém světě – logo na jeho domovské stránce oslavující 605. výročí pražského orloje viděli uživatelé v 38 zemích světa.

Pomáháme Česku růst

V současnosti se Google v Česku věnuje především tématu digitální transformace. Formou projektu Digitální garáž nabízí Čechům, zejména studentům a malým a středním podnikatelům, kurzy online marketingu zcela zdarma. Prostřednictvím Exportního akcelérátoru už dva po sobě jdoucí roky učí české firmy, jak expandovat do zahraničí. V programu Women@Google dlouhodobě podporuje ženy a dívky v oboru IT a úspěšně spolupracuje s komunitou Czechitas, nadačním fondem Dobrý anděl a dalšími významnými partnery z různých oborů.

10. Kontakty na realizátory



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci

Univerzita Palackého v Olomouci, Centrum PRVoK PdF UP

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. (kamil.kopecky@upol.cz, +420 777 146 808)

PhDr. René Szotkowski, Ph.D. (rene.szotkowski@upol.cz)

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Žižkovo nám. 5, Olomouc, 77140

www.prvok.upol.cz | www.e-bezpeci.cz

facebook.com/ebezpeci



Centrum prevence rizikové virtuální komunikace
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

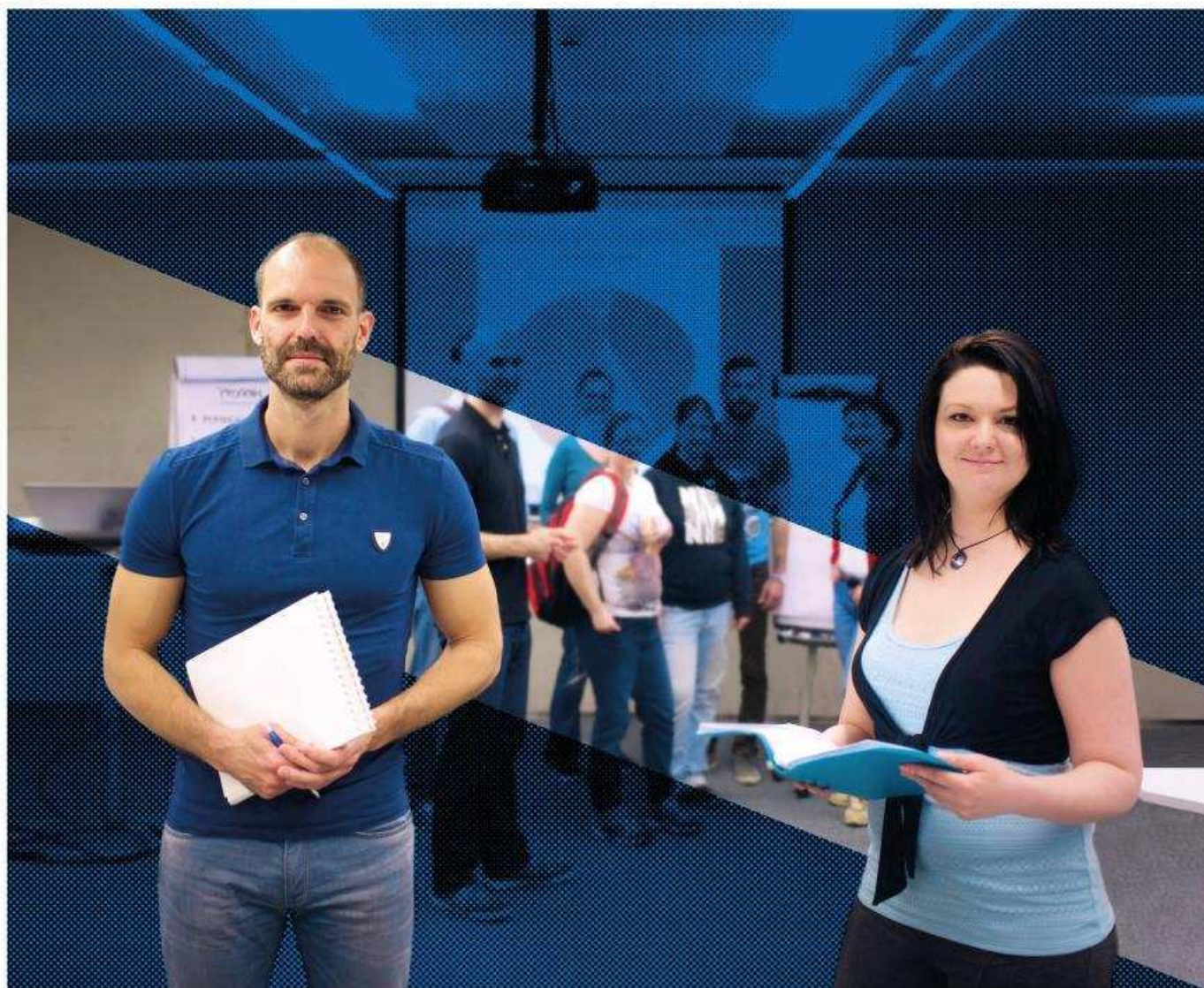
www.prvok.upol.cz | www.e-bezpeci.cz

Příloha B

Národní výzkum kyberšikany učitelů (výzkumná zpráva)

Národní výzkum kyberšikany učitelů

výzkumná zpráva



2016

Národní výzkum kyberšikany českých učitelů – výzkumná zpráva (základní výsledky)

© Kamil Kopecký, René Szotkowski

Univerzita Palackého v Olomouci

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace © 2016

ve spolupráci se společností O2 Czech Republic a Seznam.cz

OBSAH

1. Úvodní slovo	4
2. Identifikace výzkumu.....	5
3. Metodologie	5
4. Základní výsledky.....	6
A. Výskyt kyberšikany v populaci učitelů.....	6
Tab. 1 Nejčastější formy kybernetických útoků na učitele	6
Tab. 2 Délka kybernetického útoku na učitele.....	7
Tab. 3 Kyberšikana českých učitelů – přehled.....	8
B. Propojení kyberšikany a tradiční šikany.....	8
Tab. 4 Výskyt tradiční šikany v souboru	8
C. Kde kybernetické útoky na učitele probíhají.....	9
Platformy, pomocí kterých je útok na učitele realizován	9
D. Pachatelé kyberšikany	9
Tab. 5 Pachatelé kyberšikany zaměřené na učitele	9
Tab. 6 Osoby, které o kyberšikaně učitele věděly.....	10
E. Dopady kyberšikany na oběť (slovní mraky).....	11
Slovní mrak 1 - Dopady na učitele – emoční oblast.....	11
Slovní mrak 2 - Dopady na učitele – fyziologická a behaviorální oblast.....	11
F. Základní strategie vyrovnávání se s kyberšikanou.....	12
Tab. 7 Přehled nejčastějších strategií vyrovnávání se s kyberšikanou.....	12
5. Porovnání s dalšími výzkumy.....	14
6. Shrnutí.....	14
7. Použité zdroje	15
8. Vybrané případy.....	16
9. Citace.....	18
10. Kontakty na realizátory a partnery výzkumu	20

1. Úvodní slovo

V posledních letech se stále více objevují případy, ve kterých se terčem jednorázového či opakovaného kybernetického útoku stal učitel. Případy agresivního chování dětí (ale také dospělých – rodičů) k učitelům potvrzují výzkumy realizované v Evropě, USA a dalších zemích světa.

Výjimkou není ani Česká republika – Česká školní inspekce (Česká školní inspekce, 2015) i další instituce opakovaně upozorňují na to, že se učitelé českých škol pravidelně stávají oběťmi verbální či fyzické agrese – a to jak ve školním prostředí, tak i mimo něj. S masivním rozšířením mobilních telefonů a internetových služeb pak došlo k nárůstu jednorázových či opakovaných kybernetických incidentů, ve kterých se oběťmi online agrese stala právě osoba učitele.

Cílem našeho výzkumu je především zmapovat, **jak moc je kyberšikana učitelů v České republice rozšířena, jaké formy útoků na učitele převládají, jak dlouho trvají, jaký mají na učitele dopad, jak učitelé krizové situace řeší, kdo jsou pachatelé útoků, zda se daří je úspěšně odhalovat a jakým způsobem jsou následně potrestáni.**

Věříme, že získané informace poslouží ke zvýšení ochrany učitelů a zároveň umožní zlepšit jejich pracovní podmínky.

Za realizační tým
Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Univerzita Palackého v Olomouci

2. Identifikace výzkumu

Národní výzkum kyberšikany učitelů byl realizován Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci za podpory generálního partnera projektu E-Bezpečí společnosti O2 Czech Republic. Na realizaci výzkumu dále spolupracovala firma Seznam.cz. Národní výzkum kyberšikany učitelů byl zrealizován v rámci smluvního výzkumu financovaného společností O2.

3. Metodologie

Procedura

Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen anonymní online dotazník, který byl distribuován učitelům základních a středních škol na celém území České republiky. Distribuce dotazníku probíhala v součinnosti s krajskými a městskými manažery a koordinátory prevence rizikového chování, kteří zajistili distribuci dotazníku mezi učitele jednotlivých regionů.

Příprava výzkumu a testování validity a reliability výzkumného nástroje v rámci pilotního šetření probíralo od 1. 1. 2016 do 13. 2. 2016. Sběr dat probíhal od 14. 2. 2016 do 31. 3. 2016. V následujících měsících pak proběhlo vyhodnocení dílčích výstupů a jejich interpretace. K vyhodnocení dat byl využit statistický software Statistica.

Participanti výzkumu

Do výzkumu se zapojilo celkem 5 136 respondentů (78,60 % žen, 21,40 % mužů¹) ze všech krajů České republiky. Průměrný věk činil 46,42 let ($\hat{x}=52,00$, $\tilde{x}=48,00$), rozptyl souboru dosahoval hodnoty $s^2=96,25048$ ($s=9,810733$).

Největší část souboru tvořili učitelé základních škol (60,22 %) a učitelé středních škol (37,03 %), výzkumu se rovněž zúčastnili učitelé mateřských škol, vyšších odborných škol a vysokých škol (dohromady méně než 3 %).

Průměrná délka praxe respondentů činila 20,65 let ($\hat{x}=20,00$, $\tilde{x}=21,00$, četnost modu=319), rozptyl souboru dosahoval hodnoty $s^2=108,1378$ ($s=10,39893$).

Výzkumný nástroj

Pro potřeby našeho výzkumu byl vytvořen výzkumný nástroj - online dotazník, který se zaměřoval na zjištění informací o prevalenci kyberšikany a kybernetických útoků u učitelů základních a středních škol. Dotazník byl složen z 5 částí, obsahujících položky zaměřené na zjišťování demografických údajů o respondentech a o instituci, na které působí, položky zaměřené na zjišťování prevalence kybernetických útoků na učitele, položky určené ke zjištění informací o pachatelích útoků, strategiích, které byly k útokům na učitele využity, a také informací o tom, jaký byla kyberšikana učitele řešena. Výzkumný nástroj obsahoval celkem 44 položek.

¹ Podle oficiálních statistik genderové problematiky zaměstnanců ve školství Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy (Ministerstvo školství, 2015) ČR tvoří podíl českých učitelů - mužů za 1. pololetí 2015 celkem 17,3 %.

4. Základní výsledky

A. Výskyt kyberšikany v populaci učitelů

V rámci našeho výzkumu jsme se zaměřili jak na četnost jednotlivých forem kybernetických útoků a jejich frekvenci, tak i na jejich intenzitu a čas, po který útoky probíhaly. Respondenti byli nejdříve osloveni s otázkou, zdali se stali oběťmi některé z forem kybernetického útoku (kyberšikany), přičemž tento útok musel být opakovaný, intenzivní a musel na ně mít dopad (např. v rovině emoční, behaviorální atd.). Respondenti dále uváděli, zdali k útoku na jejich osobu došlo v průběhu posledních 12 měsíců, nebo dříve, dále pak, jak dlouho útok probíhal, jaká byla jeho intenzita, kdo byl pachatelem apod. Tato zjištění podrobněji analyzujeme v dalších částech této práce.

Oběťmi některého z projevů kyberšikany se stalo 21,73 % (1118 z 5136) oslovených pedagogů, 78,27 % pedagogů pak uvedlo, že se oběťmi kyberšikany nestalo vůbec. Následující tabulka poskytuje přehled nejčastějších projevů kyberšikany, kterým jsou učitelé vystaveni (výpočet relativní četnosti je proveden vzhledem k celkovému počtu zachycených forem a incidentů n=1762).

Tab. 1 Nejčastější formy kybernetických útoků na učitele

Projev	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Verbální útoky realizované prostřednictvím mobilního telefonu a/či internetu (ponižování, urážení, zesměšňování, ztrapňování apod.)	507	28,77
Obtěžování prostřednictvím prozvánění (probíhajícího opakovaně, např. večer)	457	25,94
Vyhrožování či zastrašování prostřednictvím služeb internetu či mobilního telefonu	215	12,20
Šíření ponižující, zesměšňující či ztrapňující fotografie	162	9,19
Průnik do elektronického účtu (emailu, účtu na sociální síti apod.)	141	8,00
Šíření ponižující, zesměšňující či ztrapňující videonahrávky ²	64	3,63
Krádež identity, zneužití elektronického účtu ³	53	3,01
Vydírání prostřednictvím internetu či služeb mobilního telefonu	42	2,38
Šíření ponižující, zesměšňující či ztrapňující zvukové nahrávky	39	2,21

² Zahrnuje situace, ve kterých došlo ke *kyberbaitingu* – vyprovokané situaci, kterou žáci zaznamenali pomocí mobilního telefonu a výslednou nahrávku dále šířili.

³ Zahrnuje situace, ve kterých pachatel pronikl na účet učitele a prostřednictvím tohoto účtu mu způsoboval problémy – např. obtěžoval v kyberprostoru přátele učitele, jménem učitele rozesílal vulgární či sexuálně explicitní zprávy apod.

Nejčastěji se tedy učitelé stávají v kyberprostoru oběťmi **verbální agrese, zejména ponižování, urážení, ztrapňování, pomlouvání a zesměšňování**. Mezi další velmi rozšířené formy útoků patří prozvánění, vyhrožování či zastrašování, případně šíření ponižujících fotografií. Četnosti kybernetických útoků (projevů či forem kyberšikany) však nelze ztotožnit s termínem kyberšikana, protože je nutné určit, zdali útoky probíhaly opakovaně, zdali byly intenzivní a zdali probíhaly v delším časovém úseku. Proto jsme v rámci výzkumu rovněž zjišťovali, jak dlouho útoky probíhaly, zdali byly opakované a zdali byly natolik intenzivní, že by je oběť vnímala jako ubližující.

Tab. 2 Délka kybernetického útoku na učitele

Délka útoku	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
méně než 1 týden	456	42,94
1-2 týdny	227	21,37
3-5 týdnů	117	11,02
1-3 měsíce	115	10,83
4-6 měsíců	53	4,99
7-12 měsíců	27	2,54
více než rok	67	6,31
Celkem	1062	100

Z výsledků je patrné, že převažují útoky krátkodobé, které proběhly v průběhu 1 týdne. Dlouhodobé útoky na učitele jsou spíše výjimečné, např. útoky trvající déle než půl roku potvrdilo pouze 9 % všech učitelů, kteří kybernetický útok na svou osobu zažili (celkem 94 učitelů z 1062).

Jsme si vědomi toho, že data, která nám o délce útoku poskytli samotní učitelé, mohou být limitována – útok na učitele mohl probíhat dříve, než se o tom samotný pedagog či jeho kolegové dozvěděli. Proto lze předpokládat, že útoky na učitele trvaly déle, než je uvedeno v přehledové tabulce výše.

Kybernetický útok na svou osobu, který proběhl v průběhu posledních 12 měsíců, potvrdilo 318 respondentů, 754 respondentů pak potvrdilo, že se stali obětí kybernetického útoku dříve než v průběhu 12 měsíců⁴. Tato data však zahrnují i jednorázové incidenty, které nebyly opakované, útok neprobíhal delší dobu a nebyl intenzivní, proto jsme data dále filtrovali, oddělili jednorázové incidenty od opakovaného útoku na učitele, zároveň oddělili data o incidentech, ke kterým došlo v průběhu 12 měsíců, a dále separovali incidenty, u kterých učitelé potvrdili emoční, fyziologický (psychosomatický) či behaviorální dopad na jejich osobu. Výsledný přehled poskytuje následující tabulka.

⁴ Někteří z respondentů neuvěděli délku útoku na jejich osobu, která je důležitá pro vymezení kyberšikany. Tyto respondenty jsme proto do dalších analýz nezařadili.

Tab. 3 Kyberšikana českých učitelů – přehled

Délka trvání	V posledních 12 měsících		Dříve než v posledních 12 měsících	
	Četnost (n)	Relativní četnost (%)	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Méně než týden	137	2,66	311	6,06
Déle než týden	181	3,52	443	8,63
Celkem	318	6,19	754	14,68

Kyberšikana, která probíhala v průběhu posledních 12 měsíců déle než 1 týden, **potvrdilo celkem 3,52 % učitelů** (181 z 5136 respondentů), celkově pak kyberšikana delší než týden zažilo 12,15 % (624 z 5136 učitelů). Ačkoli se oběťmi kybernetické agrese stalo 21,73 % učitelů (1118 z 5136), kyberšikana probíhající déle než týden se podařilo prokázat pouze u poloviny z nich (55,81 %).

Současně jsme testovali, zdali např. incidence kyberšikany u učitelů souvisí s délkou jejich praxe. Proto jsme na proměnné aplikovali test nezávislosti chí-kvadrát (při $\alpha=0,05$). Výsledky testu **neprokázaly vztah mezi délkou praxe a výskytem kyberšikany u učitelů** ($\chi^2=36,022$, $sv=48$, signifikance $p=0,89839$).

B. Propojení kyberšikany a tradiční šikany

V rámci našeho výzkumu jsme se rovněž zaměřili na to, zda je kyberšikana zaměřená na učitele propojena s tradičními formami šikany, tedy, zda se učitelé, kteří zažívají kyberšikana, rovněž stali oběťmi tradiční šikany (fyzické či psychické). Stejně tak jsme zjišťovali, kolik učitelů z našeho souboru zažilo šikana (i v situacích, kdy nebyla šikana propojena s kyberšikanou).

Tab. 4 Výskyt tradiční šikany v souboru

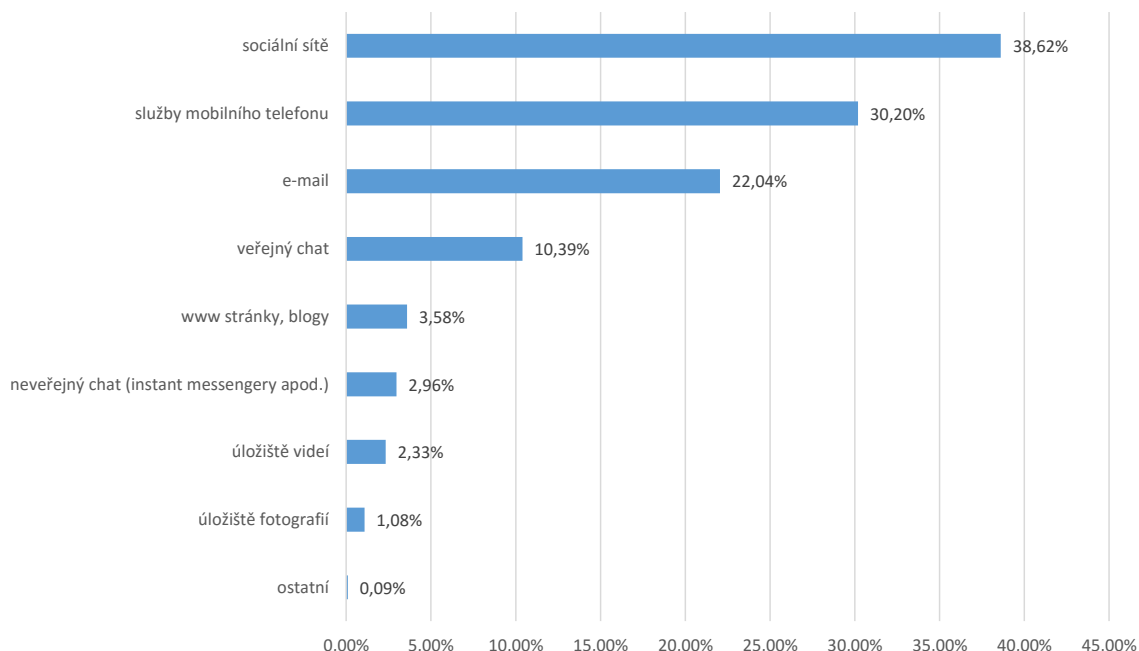
	Celý soubor (n)	Zažili kybernetický útok (n)	Nezažili kybernetický útok (n)
Zažili šikana	321	148	173
Nezažili šikana	4814	968	3846
	5135	1116	4019

Obětí tradiční šikany se stalo celkem 321 učitelů, což představuje 6,25 % souboru (321 z 5135 respondentů).

C. Kde kybernetické útoky na učitele probíhají

V rámci výzkumu jsme se rovněž zaměřili na to, jaké platformy jsou k útoku na učitele využívány. Nejčastěji jsou k útoku zneužívány sociální sítě (38,6 % případů) a služby mobilního telefonu – nejčastěji SMS zprávy, anonymní telefonáty či prozvánění (30,20 % případů).

Platformy, pomocí kterých je útok na učitele realizován



D. Pachatelé kyberšikany

V dalších částech našeho výzkumu jsme se zaměřili na pachatele, kteří jednotlivé či komplexní útoky zaměřené na učitele realizují. Nejdříve je nutné říci, že v 24,42 % případů (n=272) se pachatele kybernetického útoku nepodařilo odhalit – nebyl tedy potrestán. V 68,02 % případů se však pachatele odhalit podařilo. V téměř polovině případů (48,84 %) byla pachatelem 1 osoba, v pětině případů pak pachatelé útočili ve skupině (19,18 %). Nyní se zaměříme na to, kdo jsou tedy samotní pachatelé.

Tab. 5 Pachatelé kyberšikany zaměřené na učitele

Pachatel	Detaily	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Žák či skupina žáků	Žák či skupina žáků, které oběť zná a učí	389	34,92
	Žák či skupina žáků, které oběť zná, ale neučí	35	3,14
	Žák či skupina žáků, kteří jsou ze školy, ve které oběť učí, ale nezná je osobně	20	1,80
	Žák či skupina žáků z jiné školy, než ve které oběť učí	5	0,45
Rodiče žáka	Rodiče žáka	90	8,08
Kolega oběti	Kolega – ne nadřízený	30	2,69
	Kolega – nadřízený (např. ředitel)	10	0,90

<i>Kombinace</i>	Žáci a jejich rodiče	24	2,15
	Kolegové z práce a rodiče	7	0,63
<i>Pachatele se nepodařilo určit</i>		272	24,42
<i>Jiné osoby</i>	Osoby, které nepůsobí na dané škole, např. expartner, soused, známý apod.	137	12,30
<i>Neuvedlo</i>		95	8,52
Celkem		1114	

Nejčastěji jsou tedy pachateli kybernetických útoků na učitele žáci, se kterými je učitel v pravidelném kontaktu – zejména ti žáci, které přímo učí (34,92 %). Ačkoli některé zahraniční výzkumy (Posnick-Goodwin, 2012) uvádějí, že se pachateli v téměř třetině případů stávají také rodiče, takto vysoký podíl rodičů na kyberšikaně učitelů náš výzkum neprokázal. Podle zjištěných údajů byli rodiče do kyberšikany učitele (případně jednorázových útoku na učitele) zapojeni pouze v 8,08 % případů.

V našem výzkumu jsme se rovněž zaměřili na to, které osoby věděly o tom, že učitel kyberšikanu prožívá.

Tab. 6 Osoby, které o kyberšikaně učitele věděly

Osoby	Četnost (n)	Relativní četnost (%)
Kolegové – učitelé, vychovatelé	356	31,90
Ředitel školy	168	15,05
Nikdo kromě agresora o kyberšikaně nevěděl	142	12,72
Žáci	79	7,08
Rodina oběti	37	3,32
Rodiče žáků	15	1,34
Policie	4	0,36
Celkem	1116	

Podle názoru obětí o kyberšikaně (kybernetickém útoku) věděli nejčastěji jejich vlastní kolegové – učitelé či vychovatelé (31,9 %). **Vedení školy o kyberšikaně vědělo pouze v 15 % případů, z výpovědi učitelů-obětí tedy vyplývá, že vedení škol (ředitelé) o kyberšikaně svých zaměstnanců často není informováno.** V řadě případů však oběť neví (a ani nemůže vědět), kdo všechno se o kyberšikaně jejich osoby skutečně dozvěděl.

E. Dopady kyberšikany na oběť (slovní mraky)

Pro potřeby této výzkumné zprávy jsme dopady kybernetických útoků na učitele vizualizovali pomocí slovních mraků, které pro zjednodušení zachycují, jak učitelé na kybernetické útoky (krátkodobé či dlouhodobé) reagují.

Slovní mrak 1 - Dopady na učitele – emoční oblast



Slovní mrak 2 - Dopady na učitele – fyziologická a behaviorální oblast



F. Základní strategie vyrovnávání se s kyberšikanou

Učitelé, kteří se stali oběťmi jednorázových kybernetických útoků či přímo kyberšikanou, využívají k řešení velké množství metod a postupů zaměřených zejména na odstranění následků útoku.

Tab. 7 Přehled nejčastějších strategií vyrovnávání se s kyberšikanou

	<i>Celý soubor</i>			<i>Incidenty trvající méně než 1 týden</i>		<i>Incidenty trvající více než 1 týden</i>	
	Četnost (n ₁)	Relativní četnost ⁵ (%)	Relativní četnost ⁶ (%)	Četnost (n ₂)	Relativní četnost ⁷ (%)	Četnost (n ₃)	Relativní četnost ⁸ (%)
Technická řešení							
Vymazání závadného obsahu (např. fotografie, videa, nevhodného profilu apod.)	250	12,38	22,40	112	13,38	138	11,69
Blokace závadného obsahu (obsah není smazán, ale není vidět)	76	3,76	6,81	30	3,58	46	3,90
Blokace profilu pachatele	92	4,56	8,24	34	4,06	58	4,91
Blokace přístupu ke konkrétním internetovým službám v rámci školy (např. blokace přístupu na Facebook, Ask.fm apod.)	28	1,39	2,51	10	1,19	18	1,52
Archivace veškerých důkazů (záznamů komunikace)	195	9,66	17,47	76	9,08	119	10,08
Zjištění identity pachatele (např. prostřednictvím jiných žáků, průzkumem profilů na sociálních sítích, analýza hlavičky e-mailu apod.)	162	8,02	14,52	68	8,12	94	7,96
Prohlédnutí e-mailu podezřelého žáka	11	0,54	0,99	9	1,08	2	0,17
Řešení situace v prostředí školy							
Výslech žáků (informátorů, přihlížejících)	148	7,33	13,26	67	8,00	81	6,86
Třídnická hodina (rozhovor s celou třídou, hraní rolí...)	86	4,26	7,71	38	4,54	48	4,06

⁵ Vypočítaná relativní četnost vzhledem k sumě všech zaznamenaných incidentů (n=2019).

⁶ Vypočítaná relativní četnost vzhledem k počtu všech obětí kybernetického útoku (n=1116)

⁷ Vypočítaná relativní četnost vzhledem k počtu všech obětí kybernetického útoku, který trval méně než týden (n=837).

⁸ Vypočítaná relativní četnost vzhledem k počtu všech obětí kybernetického útoku (kyberšikanou), který trval déle než 1 týden (n=1181).

Zabavení mobilního telefonu žáka	12	0,59	1,08	6	0,72	6	0,51
Oznámení situace řediteli školy a žádost o její vyřešení	101	5,00	9,05	41	4,90	60	5,08
Apel na agresora, aby obsah odstranil	81	4,01	7,26	34	4,06	47	3,98
Pohovor s rodiči pachatele	132	6,54	11,83	65	7,77	67	5,67
Řešení situace s podporou externích osob/subjektů							
Využil/a jsem pomoci specialisty (např. v oblasti IT)	66	3,27	5,91	22	2,63	44	3,73
Konzultace se zřizovatelem školy	25	1,24	2,24	8	0,96	17	1,44
Konzultace s OSPOD	15	0,74	1,34	7	0,84	8	0,68
Konzultace s pracovníky Policie ČR	82	4,06	7,35	26	3,11	56	4,74
Ignorování situace							
Ignorování situace (nepokládáme ji závažnou, proto nepodnikáme příslušné kroky)	167	8,27	14,96	62	7,41	105	8,89
Celkem	1116			456		660	

Poznámka: Učitelé jednotlivé strategie kombinují, např. blokaci obsahu, archivaci materiálů, zjištění pachatele a jeho potrestání.

Z výsledků výzkumu vyplývá, že nejčastěji využívají učitelé strategie zaměřené na přímé odstranění či zablokování závadného obsahu z internetu – ty tvoří více než pětinu (22 %) všech strategií, které se k útoku využívají. Téměř 10 procent respondentů (9,66 %) si rovněž o incidentech pořizuje záznamy – např. screenshoty komunikace, záznamy SMS apod. 8 % učitelů se rovněž pokusilo vypátrat pachatele útoku. 8,25 % učitelů se rozhodlo situaci ignorovat – buď ji nepovažovali za závažnou, nebo předpokládali, že problém sám odezní.

5. Porovnání výsledků s dalšími výzkumy

Porovnáme-li výsledky našeho výzkumu s výsledky výzkumů realizovaných od roku 2007 v Evropě a USA, dojdeme k přibližně stejným zjištěním – přibližně pětina českých učitelů (21,73 %) zažívá kybernetické formy útoků, útoky jsou však ve většině případů jednorázové a nezanechávají na učitelích trvalé následky.

Vážné formy kyberšikany v českém prostředí zažívá pouze zlomek z nich – přibližně 6 % českých učitelů v průběhu posledních 12 měsíců. Tato data odpovídají výsledkům německých studií (GEW, 2008), podle kterých kyberšikanu prožívá 8 % učitelů, podobné výsledky potvrzují i finští výzkumníci (Kauppi & Pörhölä, 2012a, 2012b), kteří naměřili prevalenci kyberšikany u 7,6 % učitelů, kteří se stali oběťmi šikanování. Americká studie Task Force on Violence Directed Against Teachers (Espelage et al., 2013; McMahon et al., 2011, 2014) pak uvádí, že se oběťmi útoku v prostředí internetu stala přibližně 2,6-4 % učitelů.

Ačkoli některé studie uvádějí vysoký počet kyberšikanovaných učitelů – např. výzkumy realizované v USA uvádějí výskyt kyberšikany od 26 % do 35 % (Pearson, 2014; Posnick-Goodwin, 2012) – tyto výzkumy zpravidla nezohledňují délku a intenzitu útoků na učitele. Pod termín kyberšikana tak zahrnují i jednorázové kybernetické útoky, které neměly (nemusely mít) na oběť vážný dopad. Velmi důležité je také oddělit, zdali učitel zažil kyberšikanu v omezeném časovém intervalu – nejčastěji v průběhu 12 měsíců. Při dotazování na to, zda „někdy v životě zažil kyberšikanu“ získáme samozřejmě vysoké hodnoty prevalence, které nebudou odpovídat aktuálnímu stavu.

Všechny sledované výzkumy šikany či kyberšikany učitelů potvrzují, že se nejčastějšími pachateli kybernetických útoků stávají žáci či studenti, v menší míře podpoření rodiči. Tuto situaci potvrzuje jak náš výzkum (v téměř 40 % útoků na učitele bych pachatelem žák), tak výzkum Plymouth University (Posnick-Goodwin, 2012), který uvádí, že žáci tvořili 72 % útočníků.

6. Shrnutí

Výsledky výzkumu prokázaly, že ačkoli učitelé jednorázové či opakované útoky ze strany žáků zažívají, vážné formy kybernetické agrese prožila pouze malá část z nich. Většina případů je tvořena jednorázovými incidenty, které jsou velmi rychle zastaveny a vyřešeny. Tyto incidenty však v případě neřešení mohou velmi rychle přerůst ve vážné formy kyberšikany.

Kybernetický útok na svou osobu zažilo v posledních 12 měsících 6,19 % respondentů, kyberšikanu, která by proběhla v průběhu posledních 12 měsíců a trvala déle než týden však pouze polovina z nich (55,81 %) – celkem 3,52 % respondentů (181 z 5136). Tradiční šikanu pak zažilo celkem 6,25 % respondentů (321 z 5135).

Nejčastějšími pachateli kyberšikany jsou žáci (ve 40 % případů) a rodiče (8,08 %). V pětině případů (24,42 %) se však pachatele vůbec nepodařilo určit. V řadě případů (12,30 %) však byla pachatelem kyberšikany osoba, která není se školním prostředím spojena – např. expartner, soused, známý oběti apod. O kyberšikaně nejčastěji vědí kolegové oběti (31,9 % případů) a vedení školy (15,05 % případů).

Mezi nejčastější strategie vyrovnávání se s kyberšikanou patří zejména blokáce či vymazání závadného obsahu z internetu, archivace důkazů či snaha zjistit identitu pachatele. V 8,27 % pak učitelé situaci ignorují – nepokládají ji za závažnou a věří, že problém sám odezní.

7. Použité zdroje

- Česká školní inspekce. (2015). *Výroční zpráva za školní rok 2014/2015*. Praha. Retrieved from <http://www.csicr.cz/html/VZ2014-15v2/flipviewerxpress.html>
- Espelage, D., Anderman, E. M., Brown, V. E., Jones, A., Lane, K. L., McMahon, S. D., ... Reynolds, C. R. (2013). Understanding and preventing violence directed against teachers: recommendations for a national research, practice, and policy agenda. *The American Psychologist, 68*(2), 75–87. <http://doi.org/10.1037/a0031307>
- GEW. (2008, February 22). GEW stellt Studie zu Cybermobbing vor. Retrieved February 22, 2016, from <http://www.gew.de/aktuelles/detailseite/neuigkeiten/gew-stellt-studie-zu-cybermobbing-vor/>
- Kauppi, T., & Pörhölä, M. (2012a). School teachers bullied by their students: Teachers' attributions and how they share their experiences. *Teaching and Teacher Education, 28*(7), 1059–1068. <http://doi.org/10.1016/j.tate.2012.05.009>
- Kauppi, T., & Pörhölä, M. (2012b). Teachers Bullied by Students: Forms of Bullying and Perpetrator Characteristics. *Violence and Victims, 27*(3), 396–413. <http://doi.org/10.1891/0886-6708.27.3.396>
- McMahon, S. D., Espelage, D., Anderman, E. M., Lane, K. L., Reynolds, C., Brown, V., & Jones, A. (2011). *National Survey of Violence Against Teachers APA*.
- McMahon, S. D., Martinez, A., Espelage, D., Rose, C., Reddy, L. A., Lane, K., ... Brown, V. (2014). Violence directed against teachers: results from a national survey. *Psychology in the Schools, 51*(7), 753–766. <http://doi.org/10.1002/pits>
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2015). Genderová problematika zaměstnanců ve školství. Retrieved April 5, 2016, from <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/statistika-skolstvi/genderova-problematika-zamestnancu-ve-skolstvi>
- Pearson, J. (2014). Kids Are Cyberbullying Their Teachers. *Motherboard*. Retrieved from <http://motherboard.vice.com/read/kids-are-cyberbullying-their-teachers>
- Posnick-Goodwin, S. (2012). Cyberbullying of teachers. Retrieved February 23, 2016, from <http://www.cta.org/en/Professional-Development/Publications/2012/03/March-Educator-2012/Cyberbullying-of-teachers.aspx>

8. Vybrané případy

V našem výzkumu jsme respondentům umožnili v krátkosti popsat kybernetické incidenty či přímo kyberšikanu, jejímiž oběťmi se stali. Pro ilustraci uvádíme několik příkladů.

Odehrálo se před několika lety - žáci pomlouvali více učitelů na studentských stránkách školy, byly tam i nějaké fotky, nadávky. To se šířilo mezi studenty. Po odhalení těchto stránek bylo informováno vedení, celý sbor, žáci byli potrestáni sníženým stupněm z chování a podmíněčným vyloučením. (žena, 46 let, 21 let praxe)

V současnosti řešíme případ nahrávání vyučovacích hodin rodičem, který umístil nahrávací zařízení do synovy tašky. To bez souhlasu školy, jakož i zákonných zástupců spolužáků. (muž, 48 let, 24 let praxe)

O kyberšikaně své osoby jsem se dozvěděla od svých kolegů, kteří mě upozornili na videa, která žáci natočili mobilními telefony ve škole. Bylo natáčeno také hodně dalších kolegů z naší školy. Vymazání videí řešilo vedení školy. (žena, 50 let, 27 let praxe)

Nešlo o nic vážného, na internet unikla jedna fotka s komentářem, který se mě dotkl. Na dalších fotografiích byli zachyceni studenti při konzumaci alkoholu na lyžařském kurzu. Zástupce ředitele školy se k návrhu potrestat studentku stavěl odmítavě – argumentoval, že se to stalo už před měsícem. Pan ředitel přikázal studentce fotografie ze sociální sítě odstranit. Byla potrestána důtkou třídního učitele. Její matka proti potrestání vznesla protest, ale ředitel na potrestání trval. (žena, 50 let, 25 let praxe)

Útok přes Facebook vůči mé osobě se odehrál již před pěti lety, tehdy jsem byla na pozici ředitelky školy teprve 2 měsíce. Třem žákyním (9. ročník) se nelíbil můj postup při řešení problému v jejich třídě. Proto veřejně na Facebooku prezentovaly to, jak se mnou jejich vysoce postavení rodiče zatočí (byly z tzv. „lepších“ rodin). Dostaly za své hrubé a sprosté urážky trojku z chování, nicméně mně Krajský úřad po jejich stížnosti donutil vzít trojku zpět, neboť na mne útočily ve svém volném čase a ne v průběhu vyučování. To mě tehdy velice zklamalo, ale jinak jsem celou záležitost snášela poměrně dobře (i vzhledem k tomu, že se to dostalo díky rodičům do celostátních médií). Nebrala jsem si to nijak osobně. (žena, 50 let, 15 let praxe)

Nezažíváme kyberšikanu, ale pozorujeme stále větší drzost a nevhodné chování u žáků i rodičů, kteří se někdy chovají, že učitel je jejich sluha a že je v podstatě bezmocný (což je pravda). Vyplývá to zřejmě z celostátně snížené autority učitelského povolání na všech stupních od MŠ po VŠ, nedostatečné pravomoci učitele, který v podstatě nemůže nic, co by nějak žákovi nebo rodině vadilo. Poznámky, napomenutí, snížená známka z chování nic neřeší. Řešením by byla možnost vyloučení nepřizpůsobivého žáka či rodiče z MŠ, ŠD, ZŠ atd. třeba na omezenou dobu. (žena, 54 let, 30 let praxe)

Jednalo se o pomstu jednoho žáka, který nebyl klasifikován, a já mu tím trochu znepríjemnila život. Je ale nepříjemné, že takový žák má možnost Vás v diskuzi očernit a vy se nemůžete bránit. Něco podobného se nejspíš stává všem pedagogům a člověk se nad to musí povznést. (žena, 50 let, 28 let praxe)

Přišel mi urážlivý a sprostý mail - někdo umístil na web erotických služeb mou oficiální fotografii staženou ze školního webu a nabízel erotické služby, na to mě upozornil jiný mail "od přítele". (žena, 53 let, 26 let praxe)

Kyberšikanu zažila moje kolegyně, navštěvovala i psychologa a nakonec odešla ze zaměstnání. Po zdravotní stránce se u ní projevily vysoký krevní tlak, migrény, nespavost. Učíme na ZŠ, takže situace byla řešena s vedením školy a rodiči, žáci dostali trojku z chování, bohužel vyloučení není možné. Raději odešla učitelka. Já zažívám slovní šikanu, zejména v situaci, kdy chci po žákovi jakoukoliv práci, stačí i zápis do sešitu. (žena, 46 let, 22 let praxe)

9. Citace



Šikana a kyberšikana jsou vážné problémy, se kterými se v praxi setkávají jak učitelé z České republiky, tak i zahraničí. Národní výzkum kyberšikany českých učitelů odhalil, že se terčem kybernetické agrese stala více než pětina českých učitelů. Ačkoli skutečně vážnou formu útoku, kterou lze nazvat kyberšikanou, zažívá jen zlomek z nich, přesto mají i jednorázové incidenty na učitele často velmi vážný dopad. Jednoduché řešení – jak zajistit, aby k šikaně či kyberšikaně učitelů v prostředí škol nedocházelo – neexistuje. Řešení spočívá v posílení spolupráce učitelů s vedením škol a také rodiči, v efektivnějším využívání veškerých zákonných možností řešení šikany a kyberšikany na úrovni škol, v efektivní podpoře práce učitelů a také v podpoře vzdělávání učitelů např. v oblasti osobnostně sociálního výcviku, výcviku v oblasti efektivní komunikace s žáky apod. V obecné rovině je pak řešením zejména zvýšení prestiže učitelského povolání – které se projeví zejména ve zvýšeních platů učitelů.

*Kamil Kopecký
vedoucí Centra PRVoK, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*



Děti jsou digitálními technologiím často otevřenější než jejich rodiče, ale i učitelé. Bohužel si nedokáží uvědomit všechna rizika nebo důsledky svého chování. Kyberšikana učitelů je pro veřejnost tabu. Oficiální čísla o tomto problému nejsou, protože vedení školy ani Česká školní inspekce o většině útoků neví. Národní výzkum zaměřený na kyberšikanu učitelů je přínosem pro českou společnost, který snad objasní, o jak velký problém jde. O2 je součástí projektu E-Bezpečí, jehož prostřednictvím jsme podpořili vznik tohoto průzkumu, ale také se podílíme na terénních vzdělávacích aktivitách a online poradenství pro rodiče.

*Ctirad Lolek
ředitel lidských zdrojů O2 Czech Republic.*



Výsledky národního výzkumu kyberšikany učitelů ukazují, že rizikové chování na internetu není jen problém dětí, ale i rodičů a učitelů. Ukázalo se, že aktuální kauzy spojené s velkou medializací, jsou často zjednodušovány, jen z toho důvodu, aby přilákaly pozornost veřejnosti i médií. Proto chceme, aby výsledky sloužily k zejména zobrazení skutečnosti a popsaly problematiku co nejvěrněji. Jasně pojmenování problémů nám umožní jim lépe porozumět a v důsledku i efektivněji řešit. Protože jsme provozovateli služeb, kterých se může tato problematika týkat, je tento výzkum pro nás cenným podkladem k vytváření funkčních opatření k ochraně našich uživatelů.

*Martin Kožíšek
manažer pro internetovou bezpečnost společnosti Seznam.cz*

Obětí kyberšikany se může stát kdokoliv z nás – bez ohledu na věk, postavení či pracovní zařazení – a učitelé netvoří výjimku. Vzhledem k tomu, že se z výkonu povolání každodenně pohybují v prostředí dětí různých věkových kategorií, tak se s kyberšikanou zcela přirozeně setkávají jak z pozice řešitele tohoto problému u dětí, tak i z pozice oběti ze strany svých žáků. Učitelé se u dětí potýkají nejen s verbální agresí, jako je ponižování, urážení, ztrapňování, zesměšňování, ale také se se závažnějšími formami kyberšikany v podobě zastrašování a vyhrožování, které už mohou být trestným činem.

*René Szotkowski
oddělení výzkumu Centra PRVoK,
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*

10. Kontakty na realizátory a partnery výzkumu



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci

Univerzita Palackého v Olomouci, Centrum PRVoK PdF UP

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. (kamil.kopecky@upol.cz, +420 777 146 808)

PhDr. René Szotkowski, Ph.D. (rene.szotkowski@upol.cz)

Centrum prevence rizikové virtuální komunikace
Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Žižkovo nám. 5, Olomouc, 77140

www.prvok.upol.cz

www.e-bezpeci.cz



O2 Czech Republic a.s.

Za Brumlovkou 266/2, 140 22, Praha 4

sponsoring@o2.cz

www.o2.cz



Seznam.cz

Martin Kožíšek, manažer pro internetovou bezpečnost

martin.kozisek@firma.seznam.cz

Seznam.cz, a.s.,

Radlická 3294/10, 150 00 Praha 5

www.seznam.cz

Příloha C

České děti a Facebook 2015
(výzkumná zpráva)



Pedagogická
fakulta

Univerzita Palackého
v Olomouci

ČESKÉ DĚTI A FACEBOOK 2015

výzkumná zpráva

Výzkumná zpráva **České děti a Facebook 2015**

Zpracováno pro: Policejní prezidium České republiky, oddělení tisku a prevence

© Kamil Kopecký

© Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta,
Centrum prevence rizikové virtuální komunikace, 2015

Verze: 1.0

1 Úvod do problematiky

Sociální sítě jsou specifické internetové služby, zaměřené primárně na získávání a udržování sociálních kontaktů s dalšími uživateli internetu. Mohou být zaměřeny univerzálně (Facebook, G+), nebo jsou zacíleny např. profesně (LinkedIn, Researchgate), na základě příslušnosti ke konkrétní třídě či studijní skupině (Spolužáci.cz) či podle dalších kritérií. Termín sociální sítě často splývá s termínem servery komunitních služeb.

Hranice mezi tím, co jsou a nejsou sociální sítě, jsou velmi neostré. Sociální sítě však mají řadu společných vlastností:

- a) obsah sociálních sítí vytvářejí sami uživatelé,
- b) sociální sítě umožňují vytvářet sociální vazby (např. spojovat se s přáteli, followery atd.),
- c) sociální sítě obsahují velké množství osobních a citlivých informací, které o sobě zveřejňují a šíří sami uživatelé,
- d) sociální sítě podporují jednoduché a efektivní sdílení informací.

Aby bylo možné sociální sítě hodnotit co nejvíce objektivně, je třeba uvědomit si, že mají vzhledem k jejich používání jak pozitiva, tak i negativa.

Pozitiva sociálních sítí

- A. Sociální sítě umožňují navazovat mezilidské kontakty.
- B. Sociální sítě jsou nástrojem pro překonání sociální izolace.
- C. Sociální sítě umožňují realizovat reklamu s přesným cílením na cílovou skupinu.
- D. Sociální sítě jsou zdrojem poučení.
- E. Sociální sítě jsou zdrojem zábavy.

Negativa sociálních sítí

- A. Sociální sítě obsahují velké množství zneužitelných osobních údajů.
- B. Sociální sítě umožňují snadno, rychle a anonymně realizovat kyberšikanu, sexuální útoky na děti, kyberstalking apod.
- C. Sociální sítě umožňují realizovat internetové podvody.
- D. Sociální sítě mají úzkou vazbu na majetkovou kriminalitu.
- E. Pro potřeby sociálních sítí často vznikají nebezpečné technologie, např. automatické označování obličejů na fotografiích (tzv. automatické tagování).
- F. Sociální sítě se stávají terčí internetových útoků vedoucích k úniku osobních údajů.

Většina veřejných sociálních sítí obsahuje kontrolní mechanismy, které např. zpřístupňují přístup na sociální síť od určitého věku (např. od 13 let na sociální síti Facebook), případně obsahují jiné mechanismy kontroly uživatelů (např. kontrola pomocí institucionálního emailu). Většinu těchto kontrolních mechanismů však lze snadno „obejít“, např. zadat jiné datum narození. V praxi je pak běžné, že sociální sítě masově využívají i uživatelé, kteří kritéria pro přístup do dané sociální sítě nesplňují – tedy i děti.

Děti v prostředí internetu sdílejí velké množství osobních a citlivých údajů, které umožňují jejich velmi přesnou identifikaci. Často si neuvědomují, jak jsou osobní údaje důležité a jak snadno je lze zneužít ke kybernetickému útoku.

V České republice patří mezi nejrozšířenější sociální sítě Facebook (cca 4,2 milionů uživatelů), Lidé.cz (cca 833 000 uživatelů, 3 miliony registrovaných účtů), Spolužáci.cz (cca 606 000 uživatelů, více než 8 milionů registrací), Libimseti.cz (cca 270 000 uživatelů), Google+ (cca 250 000 uživatelů).

V našem výzkumu se zaměřujeme na sociální síť Facebook, která sociálními sítěmi v ČR dominuje. Aktivně je však dětmi využívána i řada dalších sociálních sítí a služeb – např. ASK.fm, Snapchat, GIFYO, Instagram, Pinterest, messengery a VoIP Skype, WhatsApp, Viber apod.

2 Sociální síť Facebook pohledem výzkumu

Sociální síť Facebook je kromě dospělých samozřejmě využívána také dětmi, podle výsledků českého výzkumu *Nebezpečí internetové komunikace IV* (Kamil Kopecký, Sztokowski, & Krejčí, 2014) má na sociální síti Facebook svůj účet 92,29 % českých dětí ve věku 11-17 let. Podle dalších výzkumníků dosahuje počet dětských uživatelů Facebooku hranice 76 % (Nosek & Trusinová, 2015). Tento poměrně vysoký počet koresponduje s výsledky výzkumů realizovaných jak v Evropě, tak i v USA.

Podle údajů celoevropského výzkumu *EU Kids Online* z roku 2011 (Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011) využívá Facebook více než 70 % dětí ve věku 9-16 let ze zemí Evropské unie. Nejvíce využívají Facebook děti na Kypru (98 %). Výzkum *EU Kids Online* rovněž upozorňuje na to, že Facebook aktivně používá téměř polovina britských dětí ve věku 9-12 let – a to v rozporu s pravidly používání sociální sítě Facebook, ve kterých je nastavena věková hranice pro užívání Facebooku na 13 let věku. V Polsku využívá Facebook více než 91 % dětských uživatelů, přičemž přibližně 25 % z nich potvrzuje, že na jejich účet na sociální síti Facebook někdo pronikl a používal jej bez jejich souhlasu (Tomczyk & Kopecký, 2015).

Dle výzkumu amerického *Pew Research Center* využívá Facebook v USA přibližně 94 % dětí ve věku 12-17 let (Purcell, 2012). Podle stejného výzkumu má 39 % amerických rodičů své děti přidány v seznamu facebookových přátel.

Britský výzkum *Global Social Impact Study* (University College London, 2013) upozorňuje na to, že velké množství dětí – jakmile jim rodiče začnou posílat žádosti o facebookové přátelství – opouštějí prostředí Facebooku a přecházejí k jiným online službám, jako jsou např. Twitter, Instagram, WhatsApp či Viber. Zatímco jejich rodiče na Facebooku zůstávají, dětské uživatele zkoušejí alternativní online prostředí (Kiss, 2013).

Další britský výzkum *Social Age* realizovaný v rámci portálu Knowthenet (Knowthenet, 2013) upozorňuje na to, že 52 % dětí ve věku 8-16 let ignoruje věkový limit používání Facebooku. 59 % dětí podle této studie využívá sociální sítě již od 10 let věku.

V posledních letech se stále více výzkumů začalo orientovat na rizika, která jsou s používáním sociálních sítí – zejména Facebookem – spojena. Výzkumníci rozdělili rizika do několika ústředních oblastí (Kamil Kopecký, Szotkowski, & Krejčí, 2015; O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2011):

- a) rizika spojená s peer-peer komunikací (např. kyberšikana, kybergrooming apod.),
- b) rizika spojená se šířením nevhodného, závadného, nelegálního obsahu,
- c) rizika spojená se zneužíváním soukromí,
- d) rizika spojená s nadužíváním Facebooku (např. vznik závislostí, vznik deprese),
- e) další rizika (např. rizika spojená s online marketingem, online podvody, šířením virů apod.).

Již zmíněný britský výzkum *Social Age* (Knowthenet, 2013) například upozorňuje na to, že 21 % dětí ve věku 11 let umísťuje na sociální sítě negativní komentáře. 26 % z nich se rovněž podařilo proniknout na účet někoho jiného a jeho jménem bez povolení odesílat zprávy. 43 % dětí ve věku 12 let komunikuje v prostředí sociálních sítí s neznámými lidmi. Komunikace s neznámými uživateli internetu je pro děti běžnou online aktivitou.

Výskyt kyberšikany v prostředí Facebooku prokazuje velké množství studií jak z Evropy, tak z USA či asijských zemí. Podle britského výzkumu společnosti Ditch the Label z roku 2013 (Ditch The Label, 2013) probíhá kyberšikana nejčastěji na Facebooku, Ask.FM a Twitteru. Kyberšikanu v prostředí Facebooku v rámci této studie potvrdilo 54 % respondentů. Důležité poznatky poskytuje také český výzkum *Nebezpečí internetové komunikace 3* (Kamil Kopecký, Szotkowski, & Krejčí, 2012), podle kterého 34,22 % českých dětí zažilo v prostředí Facebooku opakované slovní urážení, ponižování a ztrapňování, 16,77 % dětí zažilo vyhrožování a 6,75 % dětí bylo v prostředí Facebooku vydíráno.

Podle amerického výzkumu společnosti McAfee realizovaném na vzorku více než 1000 dětí z USA *2012 Teen Internet Behaviour Study* (McAfee, 2012) 93 % respondentů, kteří byli svědky kyberšikany a dalších typů online útoků, potvrzuje, že k tomuto agresivnímu chování docházelo právě v prostředí Facebooku. Podle tohoto výzkumu se také 23,3 % dětí stalo oběťmi kyberšikany. 9,5 % respondentů se rovněž do kyberšikany aktivně zapojilo.

Zajímavé výsledky poskytují také výzkumy kyberšikany spojené s Facebookem z asijských zemí – podle výzkumu Nanyang Technological University v Singapuru (Kwan & Skoric, 2013) realizovaném na vzorku více než 1500 studentů ve věku 13-17 let zažilo 56,9 % respondentů v průběhu roku v prostředí Facebooku minimálně jednu formu kyberšikany. Nejčastěji šlo o opakované urážení a ponižování pomocí vulgárních zpráv. Výzkum rovněž potvrzuje úzký vztah mezi školní šikanou a kyberšikanou na Facebooku.

Mezi rizika spojená s nadužíváním Facebooku patří zejména riziko vzniku a rozvinutí tzv. FAD (Facebook Addiction Disorder), tedy závislostního chování spojeného s používáním Facebooku. FAD můžeme vnímat jako podskupinu závislosti na internetu zaměřenou na konkrétní internetovou službu, v našem případě sociální síť Facebook.

Podle psycholožky Amy Summersové existuje 6 základních symptomů spojených s FAD (Summers, 2011):

1. *Roste tolerance* (k dosažení stejné míry uspokojení trávíme na Facebooku více času než dříve, pokud netrávíme dostatek času na FB, trpíme nespokojeností, frustrací).
2. *Objevují se abstinenční příznaky* (stres, podrážděnost, úzkost).
3. *Dochází k redukci běžných sociálních/rekreačních aktivit* (omezujeme aktivity probíhající mimo Facebook).
4. *Preferujeme virtuální facebookové schůzky místo schůzek „v reálu“* (např. místo na schůzku zveme přítelkyni na chat na Facebooku).
5. *Navazujeme na Facebooku velké množství virtuálních vztahů s neznámými*, máme ve svém profilu více než 80 % neznámých uživatelů.
6. *Projevy závislosti se objevují v běžném nevirtuálním světě* (spojíme se na Facebooku). Zažíváme posedlost (pocity podobné jako u hazardu).

FAD dále diagnostikoval psycholog Michael Fenichel (Fenichel, 2009), který definoval tuto poruchu pomocí pěti průvodních jevů:

1. Noční užívání Facebooku vede k tomu, že se člověk dostatečně nevyspí a během druhého dne je unavený.
2. Uživatel tráví na Facebooku více než hodinu denně. Zde je třeba podotknout, že určit přesnou hranici, kdy je Facebooku příliš, není snadné. Údaj o hodině denně vychází z průměru v USA (cca v roce 2009), kdy běžný uživatel trávil na největší sociální síti zhruba 30 minut každý den. Samozřejmě pokud Facebook užíváte k práci, nemusíte dobu věnovanou mu profesionálně do limitu započítávat.
3. Obsese starými láskami a expartnery, které uživatel na Facebooku našel.
4. Užívání Facebooku na úkor práce a pracovních povinností.
5. Odloučení od největší sociální sítě v uživateli vzbuzuje pocity úzkosti a stresu. Představa delší doby bez připojení na Facebook vzbuzuje nezvladatelné nepříjemné pocity.

FAD je rovněž spojen s celou řadou *tělesných rizik*, ke kterým patří sedavý způsob života, obezita, cukrovka, srdeční nemoci, bolesti šíje, ramen, bederní páteře, kloubů, zápěstí, nemoci očí, silné zatěžování zraku, epilepsie, stres a s ním související problémy.

FAD je samozřejmě spojen také s *psychosociálními riziky*, ke kterým patří špatná organizace času, nepravidelnost v jídlu, nedostatek spánku, zhoršení mezilidských vztahů, úzkost ve vztazích, neschopnost řešit problémy v komunikaci, u dětí dochází ke zhoršení školního prospěchu nebo soustředění se na práci, dochází k poruchám paměti atd.

Nyní se zaměříme na výsledky výzkumu České děti a Facebook 2015, který si klade za cíl zjistit, jakým způsobem využívají sociální síť Facebook děti z České republiky a s jakými rizikovými formami komunikace se v prostředí Facebooku setkávají.

3 Výzkum České děti a Facebook 2015

3.1 Metodologie výzkumu

Celonárodní výzkum *České děti a Facebook 2015* realizovaný Centrem prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci s dalšími partnery si klade za cíl zjistit základní informace o chování českých dětí v prostředí největší světové sociální sítě Facebook. Výzkum navazuje na národní výzkumy rizikového chování českých dětí v prostředí internetu realizované autory v průběhu let 2010-2015 (Kamil Kopecký et al., 2015).

Výzkum se zaměřuje na:

1. Zjištění základních informací o aktivním využívání Facebooku dětmi – zejména dětmi mladšími 13 let.
2. Zjištění základních informací o uživatelských účtech dětí (počet účtů / 1 dítě, existence falešných účtů, informace o tom, zdali o účtu vědí rodiče dítěte, zdali má účet nastavenou ochranu soukromí apod.).
3. Zjištění informací o motivaci dětí pro zakládání účtu na sociální síti Facebook a pro její využívání.
4. Zjištění informací o „facebookových přátelstvích“ (počty uživatelů, počty neznámých přátel, rizikové žádosti apod.).
5. Výskyt rizikových jevů v prostředí Facebooku a zkušenosti dětí s rizikovými komunikačními formami (kyberšikana, kybergrooming, sexting, kybernetické útoky, rizikové schůzky apod.).
6. Další související informace o chování dětí v kyberprostoru.

Výzkumný nástroj a sběr dat

Jako základní výzkumný nástroj byl zvolen online dotazník (30 otázek), který umožňoval anonymně zodpovídat položené otázky a zároveň velmi rychle zpracovat získaná data. Online dotazník byl součástí vlastního online dotazníkového systému Centra prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.

Výzkumný nástroj monitoroval, z jakého regionu oslovené dítě pochází, z jaké školy se připojuje, jak dlouho dotazník vyplňovalo apod. Výzkumný nástroj byl rovněž propojen se systémem Google Analytics poskytujícím další informace o návštěvnosti online dotazníků. Dílčí otázky byly zpracovány prostřednictvím počítačových programů Statistica 12 a Atlas.ti.

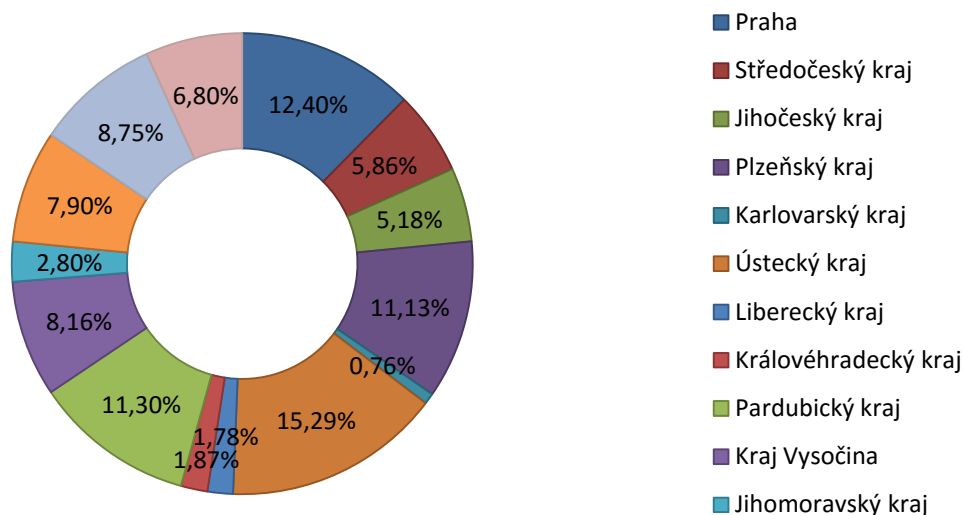
Sběr dat probíhal od 1. 5. 2015 do 30. 6. 2015 ve všech regionech České republiky. Online dotazník byl distribuován do více než 4000 základních a středních škol v ČR – a to s využitím elektronického seznamu škol a školských zařízení v České republice. Získaná kvantitativní a kvalitativní data byla dále roztríděna a statisticky zpracována.

Charakteristika vzorku respondentů

Výzkumu se zúčastnilo 1 122 respondentů ve věku 8-17 let. 48 % vzorku tvořili chlapci, 52 % dívky. 37,59 % vzorku tvořily děti mladší 13 let. Průměrný věk

respondentů byl 13,26 let ($\bar{x}=13,26738$, $\hat{x}=15$). Soubor respondentů měl normální rozdělení. Rozptyl souboru respondentů dosahoval hodnoty $s^2=3,450$ ($s=1,857$). Výzkumný vzorek je vzhledem k celkové populaci dětí (základnímu souboru) reprezentativní.

3.1.1 Respondenti v jednotlivých krajích



3.2 Výsledky výzkumu

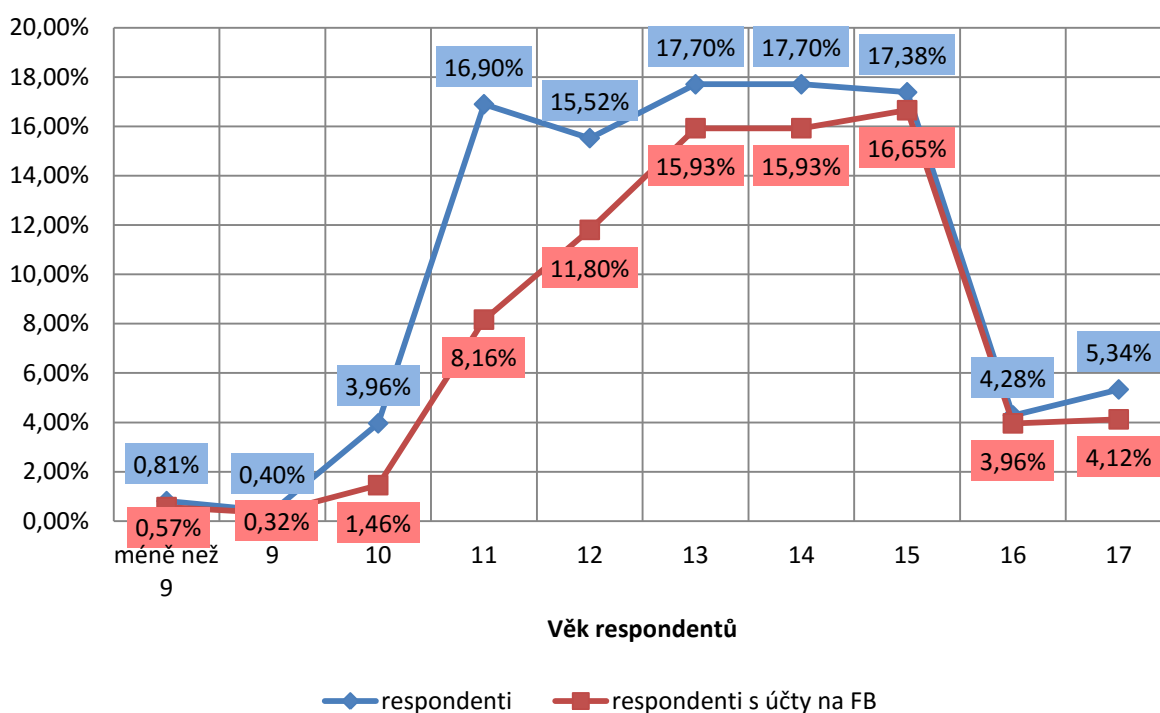
Výsledky výzkumu lze rozdělit do několika logicky propojených a vzájemně souvisejících oblastí.

3.2.1 Věková struktura dětských uživatelů Facebooku

Sociální síť Facebook využívá 78,90 % českých dětí. Děti využívají Facebook velmi aktivně – zaměříme-li se na respondenty mladší 13 let, zjišťujeme, že z nich má na Facebooku účet více než polovina (59,3 %). Tyto děti nerespektují minimální věkovou hranici pro vstup na Facebook – tedy hranici 13 let věku.

Níže uvedený graf zachycuje strukturu vzorku respondentů – největší část tvořili dětské respondenti ve věku 11-15 let. Graf rovněž zachycuje počty dětských uživatelů sociální sítě Facebook.

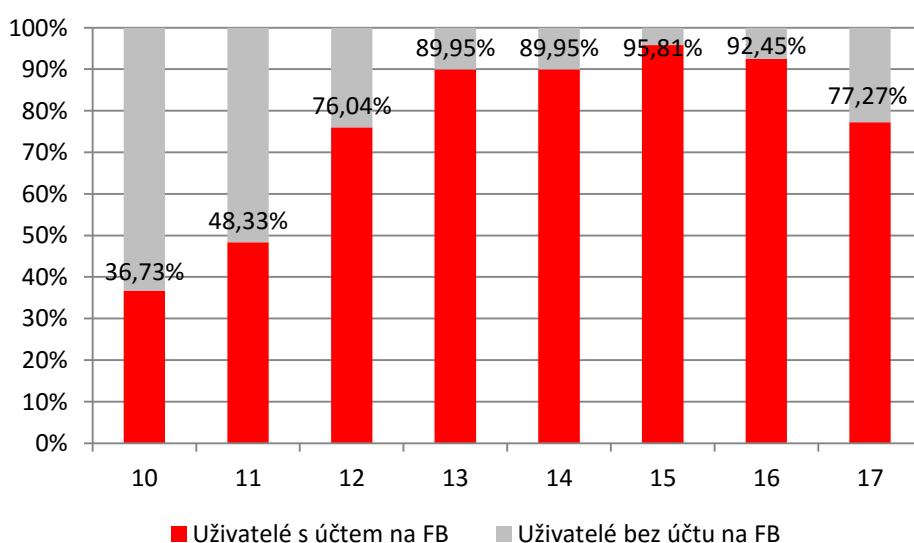
Tab. 1 Věková struktura výzkumného vzorku vs. uživatelé Facebooku



(n=1122)

Pokud se zaměříme podrobněji na počet uživatelů Facebooku v jednotlivých věkových kategoriích, zjistíme, že s přibývajícím věkem dítěte roste také podíl uživatelů, kteří aktivně sociální síť Facebook využívají. Např. 48,33 % respondentů ve věku 11 let má účet na Facebooku, u respondentů ve věku 12 let již podíl uživatelů Facebooku tvoří 76,04 %. Množství dětských uživatelů Facebooku vs. dětí, které Facebooku nepoužívají, vyjadřuje následující graf.

Tab. 2 Uživatelé sociální sítě Facebook ve věku 10-17 let

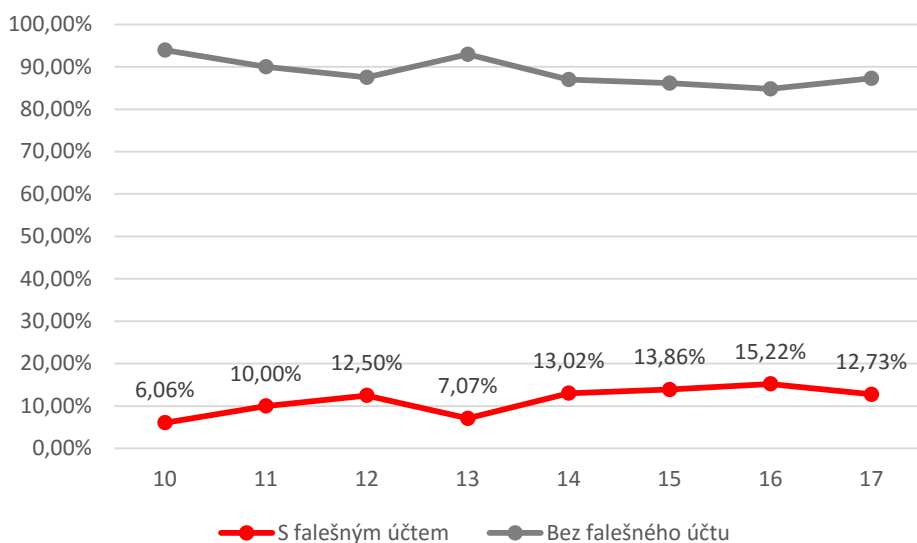


(n=1122)

3.2.2 Uživatelské účty

78,90 % českých dětí má účet na sociální síti Facebook, přičemž 82,45 % z nich má 1 účet, 15,58 % má 2-3 uživatelské účty, existenci 4-5 účtů potvrzuje 0,79 % dětí, 1,18 % dětí uvádí více než 5 účtů na Facebooku. 12 % dětí má na sociální síti Facebook falešný účet (vedený na fiktivní jméno, často na osobu opačného pohlaví). Následující tabulka vyjadřuje, kolik dětí v jednotlivých věkových skupinách má na sociální síti Facebook falešné účty.

Tab. 3 Falešné účty dětí na Facebooku (dle věku)



(n=1021)

Podle sdělení respondentů 92 % rodičů ví, že má jejich dítě účet na sociální síti Facebook.

3.2.3 Zabezpečení profilů

86 % respondentů tvrdí, že si umí zabezpečit svůj facebookový účet a nastavit soukromí. Přitom však 26,7 % dětí pro vstup na Facebook stejné heslo (tzv. univerzální heslo), které používá pro vstup na email. Používání univerzálních hesel pro přístup k více službám, které pracují s citlivými údaji, je rizikové. Obdobně jako děti však k zabezpečení svých uživatelských profilů přistupují i dospělí (K. Kopecký & Szotkowski, 2014), kteří využívají jak univerzální hesla, tak i velmi jednoduchá – snadno uhodnutelná – hesla.

3.2.4 Čas trávený v prostředí Facebooku

Děti tráví na Facebooku velké množství času, řada z nich je připojena 24 hodin denně (zejména prostřednictvím mobilních telefonů). Více jak 60 % z nich používá Facebook aktivně více než hodinu denně, téměř 33 % dokonce více než 3 hodiny denně. Následující tabulka zachycuje, kolik času tráví děti v jednotlivých věkových kategoriích denně v prostředí Facebooku.

Tab. 4 Kolik času tráví české děti denně na Facebooku (relativní četnost)

čas/věk	10	11	12	13	14	15	16	17
<1 hodina denně	0,75	0,6667	0,4667	0,431	0,2889	0,2703	0,25	0,1304
1-2 hodiny denně	0,2	0,2072	0,3259	0,2644	0,3	0,3297	0,0909	0,3913
3-4 hodiny denně	0,4	0,0721	0,1111	0,1667	0,2167	0,2216	0,25	0,2609
5-6 hodin denně	0,05	0,018	0,0222	0,0402	0,0611	0,0595	0,2045	0,0217
více než 6 hodin denně	0	0,036	0,0741	0,0977	0,1333	0,1189	0,2045	0,1957

(n=904)

Poznámka: Tabulka obsahuje data v podobě relativních četností (tj. např. 0,75 = 75 %).

3.2.5 Proč děti využívají Facebook a co na něm nejčastěji dělají?

České děti využívají Facebook mnoha důvodů, které jsme seřadili podle četnosti od nejčastějších k méně častým důvodům.

1. Komunikace s ostatními uživateli (synchronní, asynchronní), komentování příspěvků ostatních

Facebook představuje pro dítě jeden ze základních online komunikačních nástrojů, který umožňuje jak synchronní, tak asynchronní komunikaci s ostatními – a to jak prostřednictvím webového prohlížeče, tak i prostřednictvím mobilních aplikací. Facebook lze tedy využívat jak na běžném počítači či notebooku, tak prostřednictvím smartphonu či tabletu. Facebookovou komunikaci pak děti doplňují o komunikaci prostřednictvím instant messengerů či jiných komunikačních aplikací (WhatsApp, Skype, Viber, Snapchat apod.).

2. Udržení kontaktu se současnými a minulými kamarády

Facebook slouží jak nástroj pro udržení kontaktu se současnými či minulými kamarády, a to prostřednictvím virtuálních přátelství. Umožňuje tak udržovat kontakty i s osobami, se kterými jsme již ztratili fyzický kontakt – např. přestěhováním do jiného města či dokonce země.

3. Skupinový tlak

Řada dětí si účty na Facebooku zakládá pod vlivem skupinového tlaku – např. tlaku ostatních dětí ze třídy či školy. Ten, kdo Facebook nepoužívá, se určitým způsobem izoluje z dané sociální skupiny a nemá tak informace o tom, o čem ostatní vrstevníci na Facebooku komunikují. Dětské uživatelé se v prostředí Facebooku sdružují do různých uzavřených či veřejných skupin, které spojuje např. příslušnost ke konkrétní třídě či škole, ale třeba také nenávisť vůči konkrétnímu učiteli či učitelům.

4. Hraní online her

Facebook umožňuje s ostatními uživateli hrát velké množství her – a to jak zdarma, tak v placené podobě. Velké množství dětí ale také dospělých uživatelů Facebooku hraje v prostředí této sociální sítě online hry, aniž by si uvědomovali, že ostatním hráčům (ale také firmám, které hry vytvářejí) poskytují velké množství osobních údajů ze svých facebookových profilů, jako např. věk, pohlaví, seznam přátel nebo třeba fotografie a videa z galerií. Tyto informace jsou pak „třetími stranami“ využívány zejména k marketingovým účelům.

5. Seznamování

Seznamování s neznámými uživateli Facebooku je běžnou praxí, děti se v prostředí Facebooku rády seznamují, vyměňují s neznámými uživateli fotografie a videa, svěřují se, sdílejí citlivé informace. V extrémních případech může být seznamování a zejména výměna citlivých materiálů vysoce rizikové – může vést k vydírání, vyhrožování, případně k tzv. kybergroomingu a sexuálnímu zneužití dítěte (dále v textu).

6. Sdílení fotografií a videí

Mezi další důvody, proč děti Facebook používají, patří snadné sdílení informací – ať již ve formě běžného textu, internetových odkazů, či přímo sdílení fotografií či videa. Bohužel sdílením ztrácí dítě nad sdíleným obsahem kontrolu – fotografie a videa se Facebookem velmi rychle šíří – a to i mimo okruh uživatelů, kterým byl materiál původně určen.

7. Facebook jako „móda“

Používání Facebooku je v ČR módní, Facebook nevyužívají jen jednotliví uživatelé, ale také firmy, politické strany, celebrity, vládní i nevládní organizace, soukromá i veřejnoprávní média. Prostřednictvím Facebooku dětští uživatelé komunikují např. s oblíbenými celebritami, hudebníky, sportovci, které jsou pro ně v běžném světě nedosažitelné. Aktualizace statutů, sdílení a lajkování je pro děti přirozenou součástí jejich virtuálního života.

8. Facebook jako prostředí pro rozvoj virtuální reprezentace

Pro řadu dětí je Facebook prostředím pro jejich vlastní virtuální sebe prezentaci, prostřednictvím svého profilu rozvíjejí svou virtuální identitu, virtuální osobnost. Pomocí Facebooku dávají ostatním uživatelům najevo, že jsou „zde“, že jsou „online“, že „virtuálně existují“. Facebook jim rovněž umožňuje dosáhnout virtuálních ocenění – třeba tím, že jim ostatní uživatelé pozitivně ohodnotí jejich fotografie, videa či aktuální statuty – a to prostřednictvím tzv. lajků.

Aktivita, které děti v prostředí Facebooku provozují, odpovídají důvodům, proč děti Facebook využívají.

3.2.6 Facebooková přátelství

Jedním z hlavních důvodů, proč děti Facebook využívají, je udržování přátelství se svými vrstevníky, případně navazování nových přátelství. Děti si aktivně ke svým profilům připojují tzv. „virtuální přátele“ – průměrný počet přátel, které mají české děti napojeny na svůj profil, je podle výsledků našeho výzkumu 194 (maximální počet přátel je Facebookem technicky omezen na 5000).

36,6 % českých dětí nezná všechny/většinu svých facebookových přátel, přesto si je do svých profilů přidává a umožňuje jim tak přistupovat k soukromým informacím, které děti na svých profilech sdílejí (statuty, posty, sdílené informace, fotografie, videa apod.). 56,5 % českých dětí má mezi svými facebookovými přáteli také své rodiče.

Téměř třetina (31 %) dětí byla svými facebookovými přáteli oslovena, aby jim odeslala fotografii svého obličeje (fotografie obličeje patří k nejvíce zneužitelným osobním údajům, které o sobě dítě v online prostředí ostatním poskytuje), 18 % dětí bylo osloveno facebookovým přítelem s žádostí, aby se ukázalo na webkameře, a 5,8 % dětí bylo požádáno, aby se před webkamerou svléklo. 10,6 % dětí bylo požádáno, aby odeslalo virtuálnímu příteli fotografii, na které je zachyceno nahé.

Všechny zmíněné aktivity jsou vysoce rizikové a mohou ohrozit bezpečnost dětí v kyberprostoru.

3.2.7 Osobní schůzky a žádosti o osobní schůzky

30 % českých dětí, které mají účet na sociální síti Facebook, bylo osloveno svými facebookovými přáteli (osobami bez ověřené identity) s žádostí o osobní schůzku v reálném světě, přičemž 24,45 % dětí by na schůzku šlo, kdyby o ni bylo požádáno.

Tab. 5 Kolik dětí bylo požádáno o osobní schůzku v reálném světě (podle věku)

věk	10	11	12	13	14	15	16	17
Bylo požádáno	0,18	0,13	0,23	0,25	0,35	0,36	0,50	0,55
Nebylo požádáno	0,82	0,87	0,77	0,75	0,65	0,64	0,50	0,45

(n=913)

Poznámka: Tabulka obsahuje data v podobě relativních četností (tj. např. 0,75 = 75 %).

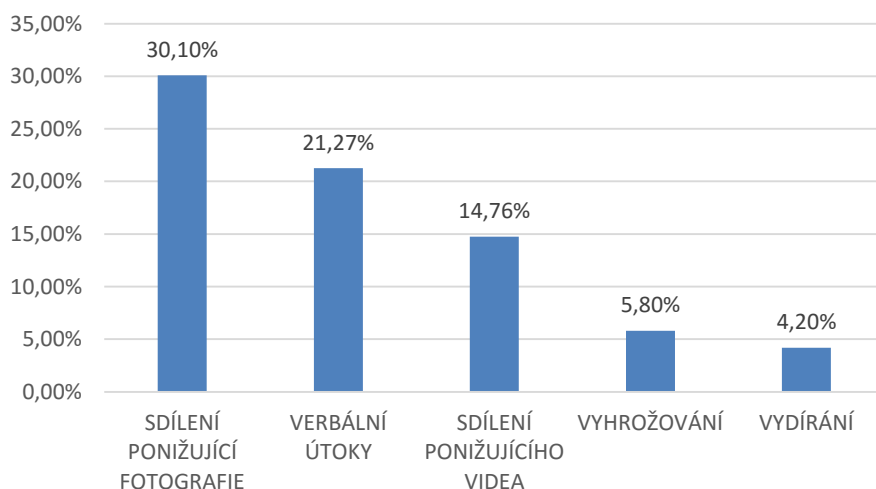
Získané údaje o žádostech o osobní schůzku v reálném světě přibližně odpovídají datům naměřeným v rámci celonárodního výzkumu *Nebezpečí internetové komunikace V* (Kamil Kopecký et al., 2015), podle kterého je ochotno jít na osobní schůzku s neznámým uživatelem internetu 43,56 % českých dětí (vzorek respondentů n=28231 ve věku 11-17 let).

3.2.8 Výskyt rizikových komunikačních jevů na Facebooku

Velké množství dětských uživatelů Facebooku potvrzuje, že se stalo oběťmi různých forem kybernetických útoků (jednorázovými, bez vzrůstající intenzity) a kyberšikany (dlouhodobými, opakovanými útoky se vzrůstající intenzitou). Mezi nejčastější formy

útoků na děti v prostředí Facebooku patří zejména sdílení ponižujících materiálů a verbální formy agrese (urážení, dehonestování, ponižování).

Tab. 6 Projevy kyberšikany na Facebooku



(n=1122)

Každé druhé dítě (50,54 %) si také na Facebooku nechalo zablokovat svého internetového známého, který jej obtěžoval.

Sexting neboli sdílení svých vlastních intimních materiálů v prostředí internetu provozuje v populaci přibližně 7-9 % dětí (Kamil Kopecký, 2012). Řada z nich šíří své intimní materiály také prostřednictvím sociálních sítí. Na Facebooku své vlastní intimní materiály sdílí 4,1 % českých dětí.

3.2.9 Další výsledky

Vybraná data z výzkumu jsme rovněž podrobili detailní statistické analýze. Aby bylo možné vypočítat závislosti mezi jednotlivými proměnnými (kategoriemi) dat, bylo zformulováno několik hypotéz. Statistická významnost byla potvrzena s použitím ukazatele chi-square (X^2). Vybrané výsledky prezentuje tabulka níže.

Tab. 7 Závislosti mezi vybranými proměnnými (vybrané výsledky)

Závislosti mezi proměnnými	Výsledky
Existuje závislost mezi žádostmi o osobní schůzku s dítětem v reálném světě a sdílením vlastních intimních materiálů dětmi.	$X^2=10,9595$, $p=0,000931$, $df=1$
Existuje závislost mezi sdílením vlastních intimních materiálů dětmi a kyberšikanou dítěte ve formě vydírání.	$X^2=12,7838$, $p=0,000350$, $df=1$
Existuje závislost mezi sdílením vlastních intimních materiálů dětmi a kyberšikanou ve formě vyhrožování.	$X^2=16,6360$ $p=0,0000455$, $df=1$
Existuje závislost mezi sdílením vlastních fotografií obličeje a žádostmi o osobní schůzku.	$X^2=4,23076$ $p=0,039698$, $df=1$

4 Shrnutí a nejdůležitější informace

Výsledky výzkumu *České děti a Facebook 2015* dokazují, že velké množství uživatelů využívá sociální síť Facebook, aniž by dodržovalo pravidla jejího používání – zejména věkový limit pro využívání této sítě. Facebook tak často využívají děti mladší 13 let, které se stávají oběťmi různých forem kybernetických útoků.

Pokud se dítě rozhodne Facebook používat v rozporu s věkovým limitem používání Facebooku, je velmi žádoucí, aby svůj účet zakládalo společně s rodičem. Ten by také měl mít k účtu přístup, měl by znát uživatelské jméno a heslo pro vstup na účet dítěte a měl by provádět namátkovou kontrolu, co dítě v prostředí Facebooku dělá. V České republice nese rodič za chování svého dítěte právní odpovědnost až do 18 let věku, kdy se dítě stává plnoletým. Zvláště u mladších dětí tedy musí pravidelně kontrolovat jejich aktivity a seznamovat děti se zásadami bezpečného chování v kyberprostoru.

V prostředí Facebooku jsou české děti velmi aktivní - sdílejí informace (fotografie, videa), komunikují s ostatními uživateli, zapojují se do diskusí, komentují příspěvky ostatních uživatelů, aktivně navazují virtuální facebooková přátelství. Mezi přátele si však přidávají osoby bez ověřené identity a velké množství dětí nezná skutečnou identitu svých virtuálních přátel – více než třetina dětí nezná své virtuální přátele a na vyžádání si přidává neznámé osoby mezi své přátele.

Virtuální přátelství s neznámými osobami v prostředí Facebooku s sebou nese řadu rizik spojených s únikem citlivých informací a materiálů dítěte do prostředí internetu. V extrémních případech dítě poskytne virtuálnímu příteli např. své vlastní intimní materiály (fotografie, videa), který je může využít např. ke kyberšikaně, k vydírání dítěte či dokonce ke kybergroomingu. Tyto strategie útoku na dítě jsou v České republice (Kamil Kopecký, Szotkowski, & Krejčí, 2014b; Kamil Kopecký, 2014, 2015), ale také v zahraničí (Barber & Bettez, 2014; Berson, 2003; Paper, 2015; Wachs, Wolf, & Pan, 2012; Walrave & Heirman, 2011; Webster et al., 2012; Whittle, Hamilton-Giachritsis, Beech, & Collings, 2013) dobře zdokumentovány.

Většina dětských uživatelů Facebooku tvrdí, že jejich rodiče vědí o tom, že má jejich dítě účet na sociální síti Facebook. Pokud je tato informace pravdivá, je velmi žádoucí, aby rodiče poučili své děti o tom, jak tuto sociální síť využívat co nejvíce bezpečně, případně jak postupovat v situacích, kdy se dítě dostane v prostředí Facebooku do problémů, které není schopno řešit samo. Pomoci jim v tom může velké množství specializovaných internetových stránek, jako např. www.e-bezpeci.cz, www.sexting.cz, www.seznamsebezpecne.cz, www.bezpecnyinternet.cz, www.webrangers.cz apod.

Sociální síť Facebook je třeba vnímat jako pokročilý online nástroj, který může být využit jak pozitivně, tak i negativně. Problém nepředstavuje samotná technologie, ale zejména jednotliví uživatelé Facebooku, kteří technologii využívají nežádoucím způsobem – např. k páčání trestné činnosti. Nelze tedy říci, že by Facebook byl vyloženě negativní online službou a že by měl pouze negativa.

Facebook má celou řadu *pozitiv*, umožňuje např. navazovat mezilidské kontakty, umožňuje překonávat sociální izolaci a snadno a rychle komunikovat, sdružovat uživatele podle nejrůznějších kritérií, poskytuje prostor pro vyjádření vlastního názoru, pro komentování aktuálních událostí apod. Kromě toho představuje Facebook bohatý informační zdroj – lze jej využívat ke vzdělávání (Aydin, 2012). Facebook je samozřejmě také zdrojem zábavy.

Facebook má však řadu *negativ* – kumuluje velké množství zneužitelných osobních údajů, poskytuje nástroje pro realizaci kyberšikany (Kwan & Skoric, 2013), kybestalkingu, kybergroomingu (Kamil Kopecký, 2015). Představuje prostředí s vysokým výskytem internetových podvodů, má úzkou vazbu na majetkovou kriminalitu (obsahuje informace, na základě kterých lze páchat majetkovou trestnou činnost, např. vykradení domu či bytu) apod. Mezi další negativa patří vznik závislostního chování – tzv. Facebook addiction disorder – které je rizikové jak pro dospělé, tak dětské uživatele této sociální sítě (Błachnio, Przepiórka, & Pantic, 2015; Summers, 2011).

Nejdůležitějším článkem, který ovlivňuje bezpečí dítěte na Facebooku, je především samotný rodič. Ten je schopen regulovat, od kolika let a jakým způsobem bude dítě sociální sítě využívat, jakým způsobem, jak bude zabezpečeno soukromí dítěte, kolik času a s kým bude jeho dítě na Facebooku trávit svůj volný čas apod. Rodič je rovněž schopen seznámit dítě se základními pravidly bezpečného používání internetu, je schopen připravit dítě na možné rizikové situace a zároveň dokáže dítěti v rizikové situaci pomoci.

5 Informace k výzkumu

Výzkum České děti a Facebook zrealizovalo Centrum prevence rizikové virtuální komunikace Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci ve spolupráci s Policií ČR (Policejní prezidium ČR), firmami Vodafone, Seznam.cz a Sdružením Linka bezpečí. Přehledné informace o výzkumu jsou k dispozici na internetových stránkách www.e-bezpeci.cz/facebook2015.

Garant výzkumu:

dr. Kamil Kopecký

Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta

Žižkovo nám. 5, Olomouc, 77140

E-mail: kamil.kopecky@upol.cz

Telefon: +420 777 146 808

6 Zdroje, literatura

- Ditch The Label. (2013). *The Annual Cyberbullying Survey*.
- Fenichel, M. (2009). Facebook Addiction Disorder (FAD). Retrieved from <http://www.fenichel.com/facebook/>
- Kiss, J. (2013). Teenagers migrate from Facebook as parents send them friend requests | Technology | The Guardian. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.theguardian.com/technology/2013/dec/27/facebook-dead-and-buried-to-teens-research-finds>
- Knowthenet. (2013). Kids not equipped for coming of digital age at nine. Retrieved December 28, 2015, from <http://www.knowthenet.org.uk/articles/kids-not-equipped-coming-digital-age-nine>
- Kopecký, K. (2012). Sexting among Czech preadolescents and adolescents. *New Educational Review*, 28(2), 39–48. Retrieved from <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84864819528&partnerID=tZOtx3y1>
- Kopecký, K., & Szotkowski, R. (2014). Formal and Semantic Analysis of Computer Passwords of Czech Internet Users. In *EDULEARN14 Proceedings* (pp. 2794–2798). IATED. Retrieved from <http://library.iated.org/view/KOPECKY2014FOR>
- Kopecký, K., Szotkowski, R., & Krejčí, V. (2012). *Nebezpečí internetové komunikace 3*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kopecký, K., Szotkowski, R., & Krejčí, V. (2014). *Nebezpečí internetové komunikace IV*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kopecký, K., Szotkowski, R., & Krejčí, V. (2015). *Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu*. (L. Ludíková, Ed.) (1st ed.). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. <http://doi.org/10.5507/pdf.15.24448619>
- Kwan, G. C. E., & Skoric, M. M. (2013). Facebook bullying: An extension of battles in school. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 16–25. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.014>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). EU Kids Online: final report 2011. Retrieved from <http://www.lse.ac.uk/collections/EUKidsOnline/>
- McAfee. (2012). The Digital Divide: How the Online Behavior of Teens is Getting Past Parents, (June). Retrieved from <http://www.mcafee.com/uk/resources/misc/digital-divide-study.pdf>
- Nosek, M., & Trusínová, R. (2015). *Jaké jsou internetové děti*. Praha.
- O’Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*, 127(4), 800–804. <http://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Purcell, K. (2012). *Teens 2012: truth, trends, and myths about teen online behavior*. ACT enrollment planners annual conference. Retrieved from www.pewinternet.org
- Summers, A. (2011). Facebook Addiction Disorder — The 6 Symptoms of F.A.D. Retrieved from <http://www.adweek.com/socialtimes/facebook-addiction-disorder-the->

6-symptoms-of-f-a-d/61408

Tomczyk, Ł., & Kopecký, K. (2015). Children and Youth Safety on the Internet: Experiences from Czech Republic and Poland. *Telematics and Informatics*, 33(3). <http://doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.003>

University College London. (2013). Global Social Media Impact Study. Retrieved December 28, 2015, from <http://www.ucl.ac.uk/global-social-media>

7 Poznámka

Výsledky výzkumu byly publikovány v odborných domácích a zahraničních časopisech.

Příloha D

**Výzkum rizikového chování českých dětí
v prostředí internetu 2014**

Výzkum rizikového chování českých dětí v prostředí internetu 2014



Univerzita Palackého
v Olomouci



Cíl výzkumu



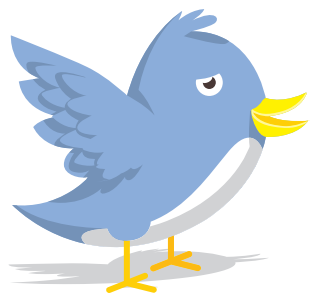
kyberšikana z hlediska oběti,
dále též rodiče a učitele



osobní údaje
(sdílení, zasílání)



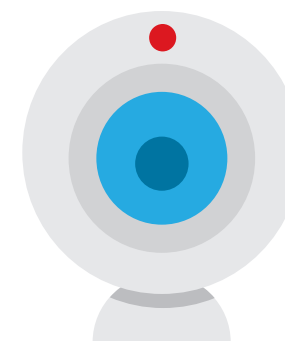
sexting



sociální síť

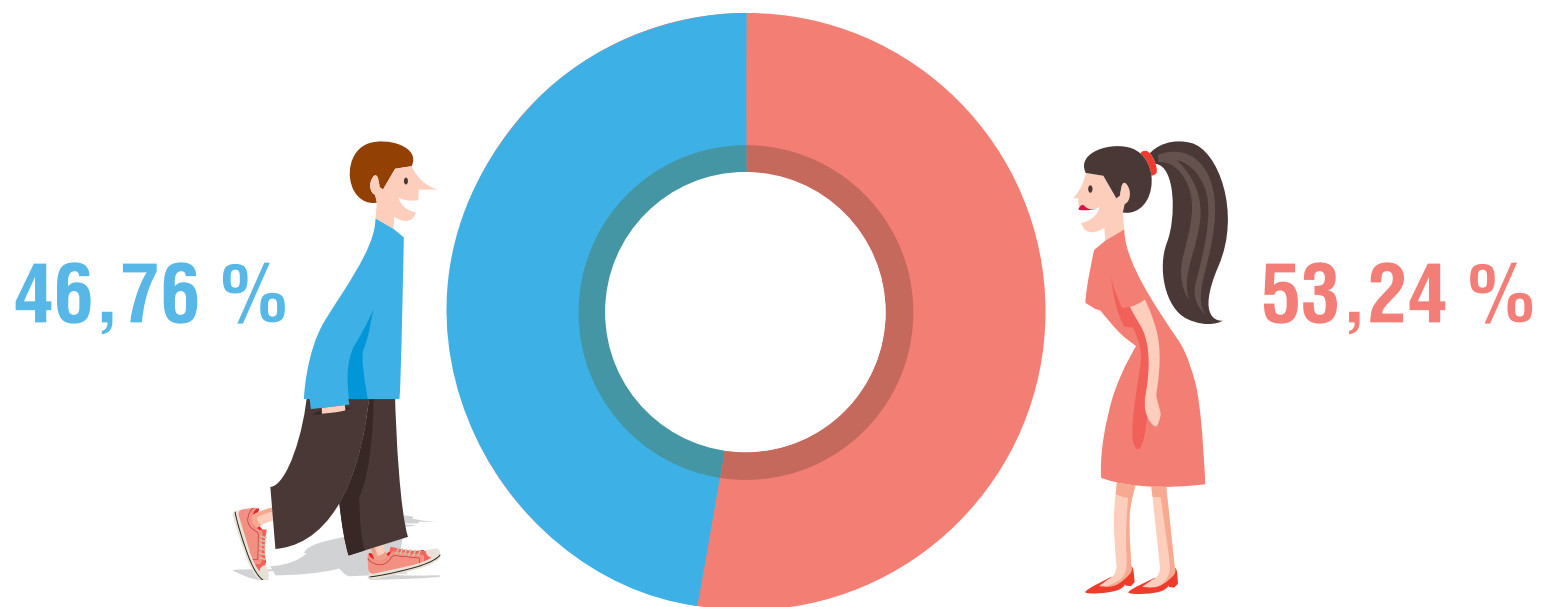


komunikace s neznámými
lidmi (**kybergrooming**)



využívání webkamery

Výzkumný vzorek



28.232
děti

14 877

55,54 %

11–14 let

11 911

44,46 %

15–17 let

Sběr dat

Výzkum byl s ohledem na zamýšlené množství respondentů orientován **kvantitativně**.
Jako výchozí výzkumná procedura byla zvolena metoda dotazníku.

Osloveno bylo přes:



4 200

škol e-mailem



40 000

vzkazy přes sociální
sítě

71
otázek

Téma kyberšikana

V rámci výzkumu bylo sledováno
9 následujících forem útoku
spadajících do oblasti kyberšikany.

50,90 %

dětí se setkalo s některým
z projevů kyberšikany
(bez prozvánění **45,81 %**)

verbální útoky

vyhrožování a zastrašování
obtěžování
ztrapňování šířením videa
ztrapňování šířením audia
krádež identity
průnik na účet
ztrapňování šířením fotografie
vydírání



Kyberšikana v číslech



Průnik na účet

34,80 %

(11,82 % se kvůli tomu dostalo do problémů)



Verbální útoky

34,33 %



Obtěžování prozváněním

26,36 %

13,70 %

Ponižování, ztrapňování
šířením fotografie

17,84 %

Vyhrožování
a zastrahování

11,82 %

Krádež identity

6,54 %

Ponižování, ztrapňování
šířením videa

7,91 %

Vydírání

3,89 %

Ponižování, ztrapňování
šířením audia

Kyberšikana – rodiče a učitelé

Rodičům by se děti svěřily nejčastěji s těmito projevy kyberšikany:



61,76 %
vydírání



44,93 %
žáků/studentů by podle jejich názoru oznámilo vydírání



50,19 %
vyhrožování nebo zastrašování



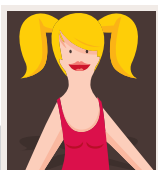
36,77 %
žáků/studentů by dle jejich názoru oznámilo vyhrožování nebo zastrašování

Téma osobní údaje

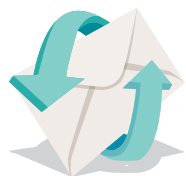
Děti na internetu **nejčastěji zveřejňují:**



76,99 %
jméno a příjmení



56,41 %
fotografii obličeje



55,72 %
e-mail

Nejvíce by se respondenti obávali sdělit:
rodné číslo (3,03 %)
heslo k e-mailovému účtu (2,39 %)
PIN kreditní karty (1,28 %)

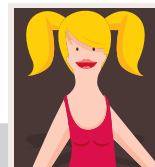
Zasílání osobních údajů **lidem**,
které děti **nikdy nepotkaly:**



62,86 % ↑ +10 %
dotázaných by poslalo
své jméno a příjmení



43,73 %
e-mail



39,08 %
fotografii obličeje



38,01 %
telefonní číslo

Zasílání fotografie

29,80 %

děti bylo **internetovým známým** či kamarádem, tj. člověkem, kterého v reálném světě **nikdy nepotkaly**, požádáno o zaslání **fotografie** svého **obličeje**.

54,67 %

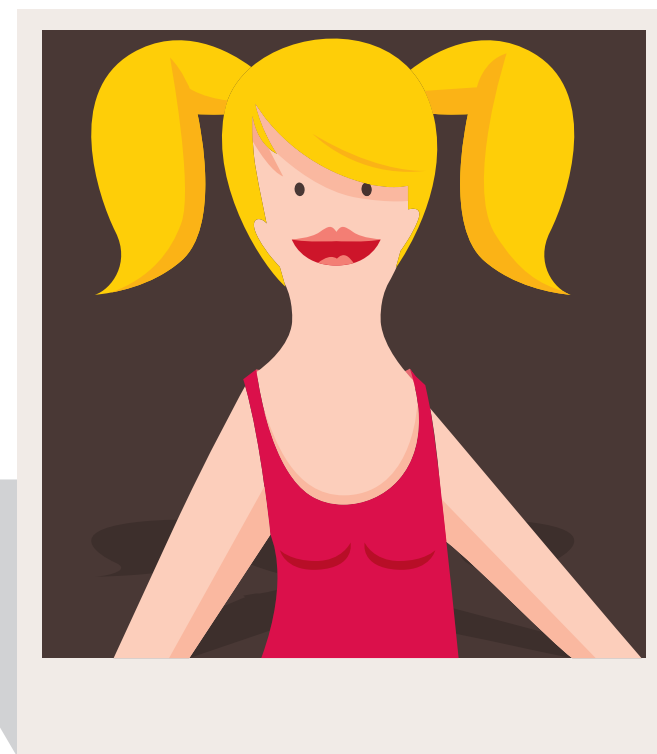
z nich této žádosti **vyhovělo**

65,52 %

dotázaných přitom **považuje sdílení** nebo posílání fotografie svého obličeje **za riskantní**.

23,44 %

děti samo **požaduje** po kamarádech/známých, které neznají osobně, přes internet fotografii obličeje



Téma sexting



7,81 %

děti (z toho **47 % chlapců** a **53 % dívek**) **umístilo** svou „sexy“ fotografii nebo video, na kterých jsou částečně nebo úplně nazí, **na internet**



12,14 %  **+ 3,15 %**

respondentů (z toho **60 % chlapců** a **40 % dívek**) tento materiál někomu přes internet/mobilní telefon **poslalo**



77,50 %

považuje takovéto jednání za **riskantní**



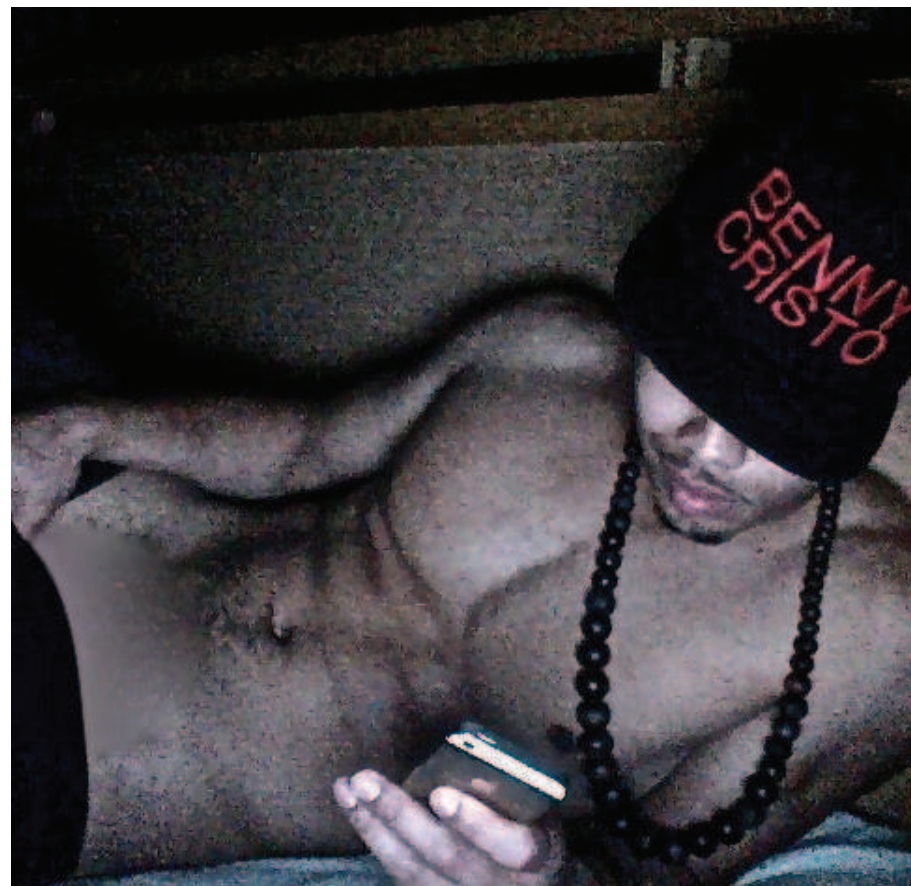
Téma sexting

Na otázku: „Umístil někdy tvůj internetový známý/kamarád na internet tvoji ‚**sexy**‘ **fotografii** nebo **video**, na kterých jsi částečně **svlečený/á** nebo **úplně nahý/á**?“

9,86 %

dotázaných odpovědělo **kladně**

 - 2 %



Sexting – důvody zaslání své erotické fotky

„Protože jsem chtěl...“

„Aby mi poslala taky..“

„**Výměna fotek**“ „**Chtěl jsem se zalíbit...**“

„Protože se za sebe nestydím...“

„Bylo to pro moji holku, nikam to nedávala...“

„**Bylo to pro přítele...**“

„**Je to můj kluk, tak proč ne?**“

„Machroval jsem svalama před nějakou kočkou.“

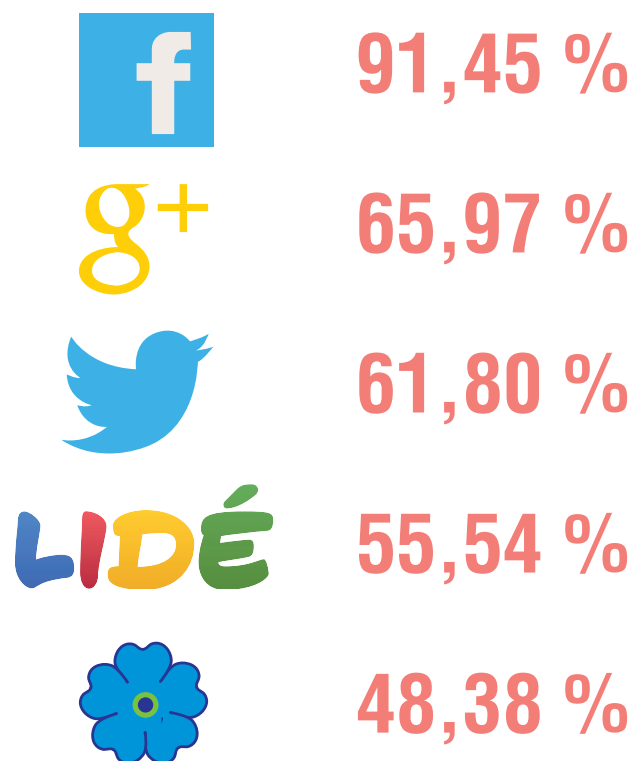
„**Byl jsem nadržený**“ „**Nestydím se za sebe.**“

„Byl to velice dobrý kamarád, než jsem zjistila, že se skrýval pod jiným jménem a fotkou!“

„**Chtěl jsem jí ho ukázat...**“ „**Poslal mi taky fotografii..**“

Téma sociální sítě

Mezi sociální sítě, jež jsou v **povědomí českých dětí**, patří jednoznačně:



Badoo (24,32 %), Libimseti.cz (24,31 %),
MySpace (23,67 %), GIFYO (14,43 %) a LinkedIn (7,44 %).



Účty na sociálních sítích



80,95 %

děti má účet na Facebooku



44,56 %

děti má účet na Google+



27,68 %

dotázaných má účet na Lidé.cz



26,50 %

dotázaných má účet na Twitteru

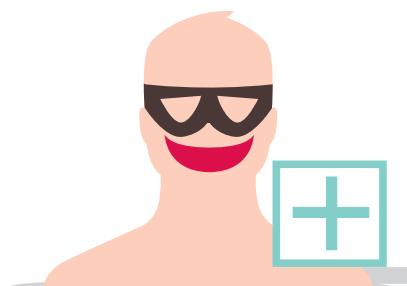
Své účty mají **české děti** také na webových serverech **YouTube (50,29 %)**, **Rajče.net (27,93 %)**, **Alík.cz (17,91 %)** a **Detskaseznamka.cz (2,62 %)**.

Téma komunikace s neznámými lidmi



54,30 %

děti **komunikuje** s neznámými lidmi **přes internet**

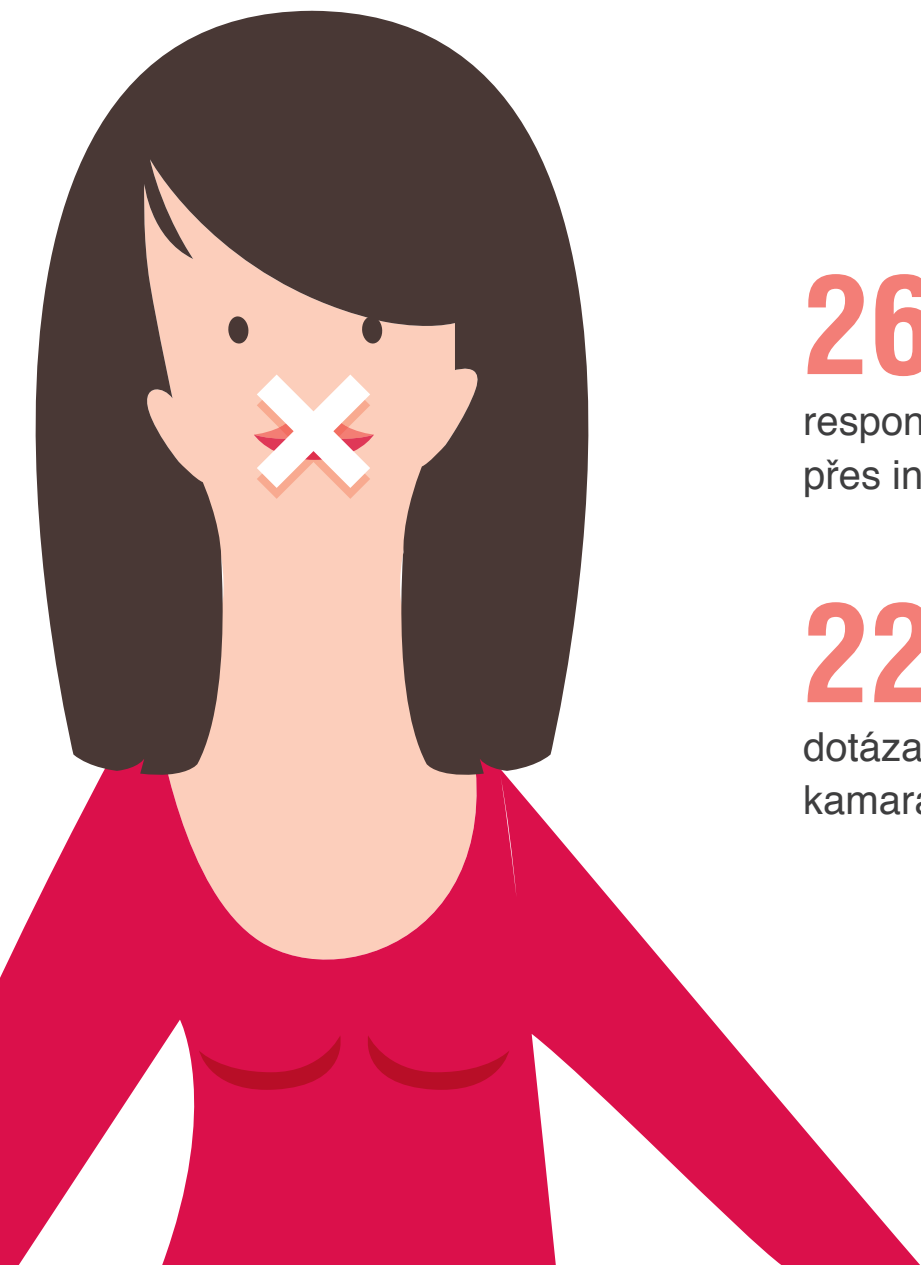


26,20 %

dotázaných uvedlo, že by **vyhovělo nabídce** cizího člověka **přidat si jej** mezi osoby, se kterými může komunikovat, např. v rámci **sociální sítě**



Téma komunikace s neznámými lidmi



26,92 %

respondentů bylo **požádáno** známým či kamarádem přes internet, aby udrželi jejich **komunikaci v tajnosti**.

22,27 %

dotázaných vyslovalo **stejně přání** vůči svému internetovému kamarádovi nebo známému

Téma komunikace s neznámými lidmi



40,22 %  **+ 4,24 %**

respondentů by bylo ochotno **jít na osobní schůzku** s „**kamarádem**“ z internetu, pokud by je o ni **požádal**



O setkání by děti pověděly:

55,56 %

kamarádům nebo
sourozencům
do 18 let

42,03 %

rodičům

3,02 %

učitelům

Téma komunikace s neznámými lidmi



43,56 %

děti bylo požádáno kamarádem/známým
přes internet o osobní setkání



54,91 %



děti na schůzku skutečně dorazilo



58,25 %

dotázaných považuje toto jednání za riskantní
a nebezpečné

Využívání webkamery

69,15 %

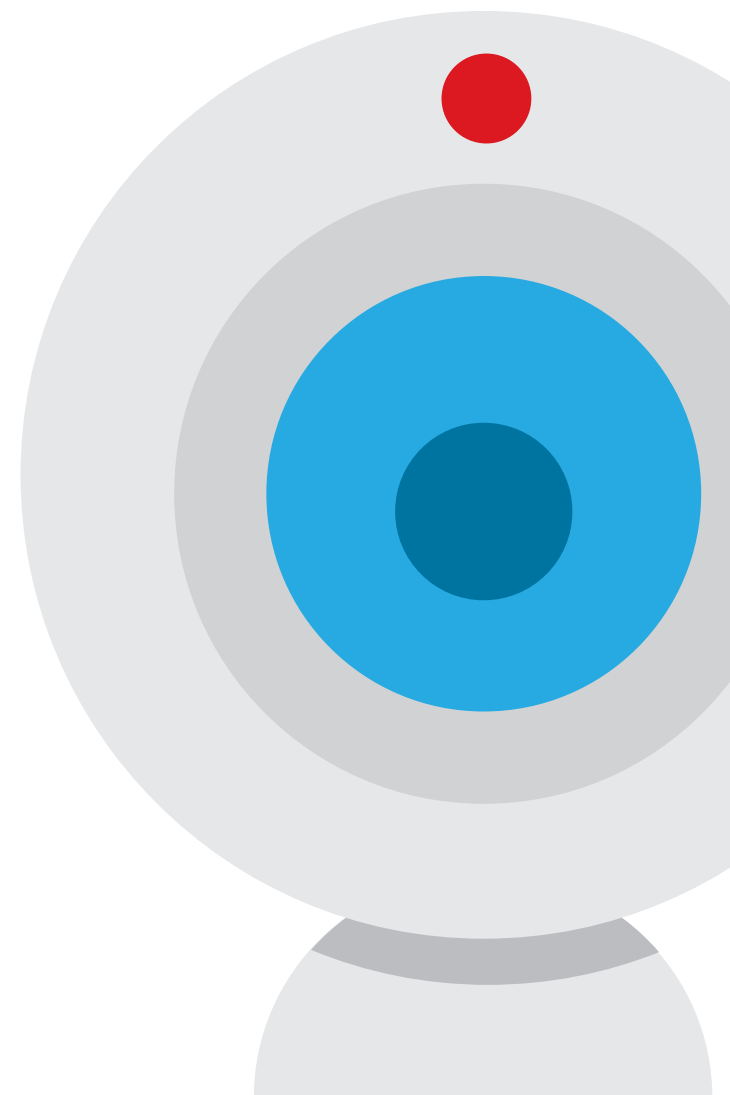
Je tvůj počítač vybaven webkamerou?

ANO

2,67 %

Zneužil někdo tvůj videozáznam, aby tě touto nahrávkou **ponižoval, vydíral, vyhrožoval?**

ANO



Kontakty

Univerzita Palackého v Olomouci

<http://www.e-bezpeci.cz>

Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.: kamil.kopecky@upol.cz

Seznam.cz

<http://www.seznamsebezpecne.cz>

Martin Kožíšek: martin.kozisek@firma.seznam.cz

Google

www.google.com