

Univerzita Karlova Praha
Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví



Evaluace projektu prevence kyberšikany

DigiStories

Diplomová práce

Bc. Štěpánka Rumlová

Praha 2023

Vedoucí práce

Mgr. Michaela Slussareff Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Evaluace projektu prevence kyberšikany DigiStories vypracovala pod vedením vedoucí práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

Podpis

Chtěla bych poděkovat Mgr. Michaelu Slussareff Ph.D. za vedení, cenné rady a připomínky při psaní mé diplomové práce. Dále patří poděkování školám, díky kterým jsem mohla realizovat svůj výzkum, a to především paní učitelce Mgr. Kristýně Hejzlarové. Nakonec děkuji své rodině, která mě podporovala a trpěla po celou dobu studia.

Anotace

Tato práce se bude zabývat projektem prevence kyberšikany DigiStories. V teoretické části autorka rozebere kyberšikanu z různých pohledů, několik dalších projektů prevence a možnosti jejich evaluací. Projekt DigiStories bude na vybraných školách hodnocen prostřednictvím dotazníkového šetření. Tyto evaluace budou následně autorkou vyhodnoceny v praktické části.

Cílem práce bude představit a prezentovat koncepci projektu prevence kyberšikany DigiStories a stanovit jeho úspěšnost na školách u dětí věku druhého stupně základní školy.

Klíčová slova

Digitální technologie, DigiStories, děti, základní škola, kyberšikana, kyberstalking, kybergrooming, sexting, prevence.

Anotation

This work studies DigiStories, a cyberbullying prevention project. The theoretical part analyses cyberbullying from different perspectives and elaborates on several other cyberbullying prevention projects and options how to evaluate these. DigiStories itself is evaluated by a questionnaire survey in selected schools. Assessments obtained are then evaluated in the practical part of this work.

The aim of this work is to present and explain the concept of the cyberbullying prevention project DigiStories and to determine its success rate in schools in second stage primary education children.

Keywords

Digital technologies, DigiStories, children, elementary school, cyberbullying, cyberstalking, kybergrooming, sexting, prevention.

Obsah

Úvod	6
1. Definice kyberšikany.....	7
2. Vztah mezi tradiční šikanou a kyberšikanou	10
3. Znaký a prostředky kyberšikany	12
4. Druhy kyberšikany	15
5. Aktéři	19
5.1. Oběť.....	19
5.2. Agresor	20
5.3. Přihlížející.....	22
5.4. Kyberšikana z pohledu propojení oběti a útočníka	24
6. Epidemiologická data	25
7. Možnosti řešení kyberšikany.....	27
7.1. Česká legislativa.....	27
7.2. Zahraniční legislativa	28
7.3. Technické řešení kyberšikany.....	31
8. Prevence a preventivní programy	33
8.1. Netiketa	33
8.2. V České republice	34
8.2.1. Programy a hry	35
8.2.2. Filmy a pořady	37
8.2.3. Knihy.....	39
8.3. V zahraničí	39
8.3.1. Programy a hry	39
8.3.2. Filmy a pořady	40
8.3.3. Knihy.....	42
8.4. Psychologické aspekty.....	43
9. Evaluace preventivních programů.....	45
10. Představení projektu DigiStories.....	46
11. Praktická část.....	52
11.1. Metodika výzkumu a sběr dat	53
11.2. Analýza výsledků	54
11.2.1. První dotazník.....	54
11.2.2. Druhý dotazník	66
11.3. Vyhodnocení výzkumu	72

11.4. Diskuze	74
Závěr	77
Zdroje	79
Seznam grafů	85
Příloha	86
Dotazník – ihned po hodině	86
Dotazník – měsíc poté	89

Úvod

Téma své diplomové práce jsem si vybrala z důvodu, že má bakalářská práce řešila velmi podobné téma – technologie v rukou dětí, potažmo sociálně-patologické jevy u dětí ve věku druhého stupně základní školy jako sonda do práce českých psychologů na základních školách v této problematice. Jedno z nejvýraznějších téma této problematiky je právě kyberšikana. Toto téma jsem si nevybrala pouze z důvodu, že navazuje na mou bakalářskou práci a rozšiřuje ji. Od svých patnácti let trávím mnoho času mezi dětmi všech ročníků základní školy v rámci spolku v mém rodném městě, v němž se snažíme působit jako prevence proti všem druhům kriminality, současně pomáháme s vyplňováním jejich volného času. I přes to vidím, že děti mnohem více drží v ruce mobilní telefon a zajímají je více sociální sítě a virtuální hry namísto reálných her a kontaktů, což může působit jako jeden z faktorů zesilující možnost kyberšikany. Dalším důvodem výběru tohoto tématu je skutečnost, že i já sama jsem se stala během mé školní docházky svědkem kyberšikany spolužáka.

Kyberšikana je v poslední době neustále se vyskytující termín a jeho používání v posledních zhruba dvaceti letech postupně nabývá na síle. Od počátku existence mobilních telefonů a dalších digitálních technologií se vyvíjí správná definice kyberšikany. A od té doby, co se odborníci přou o správnou definici, se začínají objevovat copingové strategie pro tento negativní fenomén. Nejcitlivější skupinou jsou proto děti, velmi často teenageři. Pro tuto skupinu vzniklo velké množství preventivních programů, které se zaměřují na kyberšikanu celkově, případně i jen na některé její aspekty. Otázka je, zda tyto programy prevence jsou účinné a zda dotyčným pomohou se kyberšikaně vyhnout nebo se s ní naopak vyrovnat. Právě z těchto důvodů budu v této práci evaluovat program DigiStories, který vznikl na Karlově univerzitě. Pomocí dotazníkového šetření zhodnotím, zda byl pro děti přínosný nejen okamžitým účinkem, ale i zda si z něj odnesly podstatné a použitelné informace i z dlouhodobého hlediska.

1. Definice kyberšikany

Přesně definovat kyberšikanu není v současné době vůbec jednoduché. Kyberšikana je pojem známý od devadesátých let minulého století, ale bohužel ani po více než dvaceti pěti letech stále nevládne shoda, co se týče přesné definice. Důvodem není jen to, že definic kyberšikany je velké množství, ale také to, že některé z nich se částečně vyvrací, nebo naopak se některé navzájem doplňují. Dále pak dochází k tomu, že některé definice považují i jiné internetové sociálně patologické jevy za součást kyberšikany, přičemž najdeme i takové, které je naopak striktně oddělují. Pravděpodobně je to způsobeno tím, že tento jev není dosud natolik zažitý a jednotvárný, aby se všichni odborníci shodli na jeho jednotné definici.

Následkem není jen to, že se významně liší způsoby pozorování, ale i to, jaké konkrétní jevy se vlastně pozorují, způsoby výzkumu a metody prevence. Jedním z důvodů tohoto problému je raketový vývoj digitálních technologií, které jsou klíčovým bodem pro kyberšikanu. Na konci devadesátých let dvacátého a začátku dvacátého prvního století, stačilo rodiče upozornit, aby neumísťovali stolní počítače do dětských pokojů. Toto opatření není v současné době příliš platné. Ve chvíli, kdy se dostaly do rukou teenagerů (a posléze čím dál mladších dětí) smartphony, bylo třeba preventivní opatření a definice posunout poplatněji době a dalšímu vývoji digitálních technologií. (Blaya, 2018)

Existují pojmy, které jsou pro kyberšikanu společné ve většině definic, například, že jde o formu násilí on-line, která má negativní důsledky pro alespoň jednoho z účastníků. Na druhou stranu opakované chování naplňující znaky kyberšikany nemusí být součástí. Výzkum provedený v šesti evropských zemích, který se zabýval problémem definice, přinesl zjištění, že především v Itálii, Německu a Švédsku se klade důraz na záměrnost, anonymitu a nerovnováhu moci. Tady ale opět vidíme problém v nejednoznačnosti termínu 'nerovnováha moci'. Někde je chápána jako nerovnováha v technické zdatnosti, někde jako to, že agresor může mít výhodu anonymity. (Blaya, 2018)

Většina definic kyberšikany vycházela z více uznávané definice tradiční šikany a zdá se jasné, že mezi šikanou a kyberšikanou existuje určité překrývání. Šikana a kyberšikana spolu spolehlivě korelují. (Englander, 2017)

Komplikujícím faktorem je, že tři charakteristiky, které definují šikanu (záměr, opakování a nerovnováha moci), se ne vždy dobře přenášejí do digitálního chování. (Englander, 2017)

I přes tyto nesoulady existuje výzkumná skupina EU Kids Online i několik dalších vědců, kteří provozují srovnávací přístup ve svých výzkumech. Například se jedná o Wrighta, Kambleho a Soudiho nebo Sittichaie a Smithe (Blaya, 2018). I přes tyto srovnávací výzkumy byly výsledky ve vysokých škálách – počet obětí se pohyboval od 6 do 42 %.

Co se týče věku a pohlaví, jsou i výsledky tohoto výzkumu daleko od shody – několik vědců předestírá absenci rozdílů, avšak EU Kids Online tyto rozdíly zaznamenává. Zároveň ale vše závisí na geografii – mentality různých národností jsou rozdílné, a to se odráží na výsledcích. Můžeme tedy říci, že prevenci nelze dělat plošně, ale cíleně pro konkrétní země, dle věku mladých i podle socioekonomického zázemí.

Například Hinduja a Patchin (2014) říkají, že kyberšikana je „záměrné a opakované poškozování za použití počítačů, mobilních telefonů a jiných elektronických zařízení“. Price a Dalgleish (2010) ještě dodávají, že je to jedna z forem šikany a že je zde také vidět nepoměr sil mezi agresorem a obětí.

Oproti tomu kyberšikanu popisují Kowalski a Limber (2007) jako elektronickou šikanu prostřednictvím mobilních telefonů (SMS), e-mailů, messengeru, chatu nebo webových stránek – posílání škodlivých slov nebo fotografií jednotlivci.

Abychom mohli hovořit o kyberšikaně, musí existovat společné prvky pro většinu nežádoucího chování. Za platnou charakteristiku, se kterou se autorka ztotožňuje pak můžeme považovat tu, která v sobě zahrnuje tyto znaky:

- 1) záměrnost, tedy prokázaný úmysl;
- 2) opakovanost, do které lze počítat jakékoli nahrání škodlivého či traumatizujícího materiálu na internet, protože i jednorázová akce může být sdílena a znovu ukazována dalším uživatelům;
- 3) využití online prostředí pro čin;
- 4) agresivita a nežádoucnost;
- 5) nerovnováha sil mezi obětí a agresorem.

2. Vztah mezi tradiční šikanou a kyberšikanou

Kolář (2011) uvádí mezi klasickou šikanou a kyberšikanou dva hlavní rozdíly: ta v online prostoru se děje bez přímého fyzického kontaktu a využívá technické vybavení jako mobilní telefony a počítače. V současné době bývá již pravidlem, že kde se děje šikana, objeví se i kyberšikana, jejich projevy se tedy velmi často prolínají.

Blaya (2018) zmiňuje, že zpočátku některé výzkumy viděly stejnost mezi kyberšikanou a šikanou – rozdíl byl jen v prostředí, ale výzkumy, které přišly zhruba v roce 2009 zdůraznily řadu rozdílů (i přes to spolu tyto dva jevy úzce souvisí). Jeden z hlavních rozdílů je již zmíněná anonymita, jejíž důsledky působí na oběť (nezná svého tyrana), ale i na pachatele (odváží se více). Dalším rozdílem je neukotvenost v čase – oběť nemá časový rámec, kdy může očekávat útok – ten v tomto případě může přicházet dvacet čtyři hodin denně, sedm dní v týdnu, případně je neznámý počet svědků aktu.

Kyberšikana může mít mnohem více nežádoucích účinků na šikanovanou osobu než ta klasická, a to z několika důvodů. Hlavní důvod je ten, že před kyberšikanou vlastně není úniku. Oběť může být pronásledována ve své podstatě neustále. Oproti klasické školní šikaně, která skončí nejpozději ve chvíli, kdy oběť dojde domů, u té v online prostoru není šance uniknout. Vzhledem k tomu, že internet se již nepoužívá jen pro zábavu, ale i pro učení, práci a většinu kontaktů s okolím, není možné se od něj plně odstříhnout a tím pádem není možné mít své bezpečné útočiště. (Kolář, 2011; Rogers, 2011)

Dalším důvodem je, že i jednorázový útok může být opakovaný. Cokoli se na internet nahraje už nelze snadno definitivně vymazat a jednou nahraná hanlivá fotografie může být sdílena nebo opakovaně nahrávána a přeposílána ještě klidně několik měsíců (Kolář, 2011; Rogers 2011). Může se stát, že si onu hanlivou fotografii někteří

přihlízející uloží a nejen, že se může ukázat za řečených několik měsíců, ale může se objevit klidně za 10 let, kdy se zdá, že je oběť se vším vyrovnána.

Vzhledem k povaze sociálních sítí a možnosti internetu neukazovat svou pravou tvář je pro útočníka snadné být anonymní. Oběť tedy nemá tušení, komu se má bránit a zda se do role agresora nepasoval někdo z jeho blízkosti, anonymita zároveň ztěžuje vypátrání agresora. (Kolář, 2011; Rogers 2011) Zároveň v oběti posiluje pocit paranoie, kdy neví, komu smí a může věřit a kdo je proti němu. Takže nejen, že se nemůže bránit, ale i postupně v sobě buduje nedůvěru k osobám ve svém okolí. Tato anonymita internetu a sociálních sítí může sloužit i k tomu, aby agresor publikoval urážlivé příspěvky pod jménem blízkého člověka dané oběti. Sekundárně se tak pokouší ničit i jeho nejbližší vztahy.

Masovost sociálních sítí dává možnost zajištění velkého publika, které přihlíží útokům agresora. Pokud se z útočného videa nebo fotky stane virál¹, může posléze kolovat po celém světě (Kolář, 2011; Rogers 2011). Pro představu například zmíním z českého prostředí kauzu „Ondřeji, prosím“ z dubna 2012. Jednalo se o vyhrocený rozchod teenagerského páru, kdy onoho Ondřeje nenapadlo nic lepšího než dívku, která před ním plakala, prosila ho a chtěla vztah s ním napravit, natáčet, zatímco na ní křičel. Celou nahrávku poté nahrál na sociální síť YouTube. Video má přes tři minuty a během jediného dne se stalo virální – dívce se vysmívaly celé komunity na Facebooku a celá kauza se dostala až do celonárodních periodik. (Pelikánová, 2012)

¹ Virální – nekontrolovatelně, lanovitě se šířící

3. Znaky a prostředky kyberšikany

Některé znaky kyberšikany byly představeny v předchozí kapitole v rámci rozdílů mezi tímto a tradičním druhem šikany. Krom těchto rozdílů se mezi znaky mohou počítat i tyto skutečnosti:

Kyberšikana nemusí být pouze úmyslná, může být způsobena neúmyslně tím, že původní konatel neodhadne legraci a působením statusu/fotky/video na internetu se žert zvrtné až do fáze kyberšikany od dalších jedinců.

Při kyberšikaně nejedná agresor sám, pomáhá mu publikum. Publikem se může stát kdokoli, kdo na internetu na problémový post narazí a sdílí jej dále nebo na něj jinak reaguje. (Kolář, 2011; Rogers, 2011)

Jeden ze znaků kyberšikany je skutečnost, že na internetu se lidé velmi často nechovají stejně jako ve skutečném světě. V tom virtuálním se mohou schovat za vymyšlenou identitu a tím sebe chránit před případným odhalením. Toto napomáhá tomu, že lidé často jednají mnohem odvážněji, než by reagovali tzv. tváří v tvář. To znamená, že se otevřeněji baví o citlivých tématech, neřeší tolik použitá slova a díky anonymitě se nebojí použít ani tvrdší výrazy a urážky. Dále jsou schopni dělat věci, ke kterým by tam venku neměli odvalu – kupříkladu vyhrožování, vydírání atp. Toto může být způsobeno například i tím, že si neuvědomují skutečnost, že se dopouštějí takového jednání, jelikož stále berou virtuální prostor jako něco nereálného.

Ve virtuálním světě je mnoho prostředků útoku, vzhledem k tomu, že se internetové prostředí vyvíjí překotně rychle, můžeme říct, že některé prostředky, které byly aktuální např. před pěti lety (SMS, chatovací místnosti lide.cz a podobně) se dnes již prakticky neobjevují a byly nahrazeny novějšími platformami (Facebook, Instagram apod.). Dále může dojít k tomu, že agresor vytvoří blog nebo webové stránky, které následně plní obsahem, který sám uzná za vhodné a kterým může dehonestovat jiné osoby, urážet je, šířit pomluvy a tím se dopouští kyberšikany (ovšem pomluva je již

forma přestupku, o čemž se podrobněji rozepíšu v kapitole 7.1. Česká legislativa). (Belsey; Rogers, 2011; Černá, 2013)

Dalším způsobem mohou být nevyžádané telefonáty – obtěžování oběti neustálými telefonáty ve dne i v noci, přičemž v případě zablokování agresorova čísla následují hovory od jeho kamarádů, potažmo internetové hovory nebo i hovory od cizích lidí díky uveřejnění čísla oběti na internetových stránkách. (Belsey; Rogers, 2011)

Sociální sítě jsou pak kapitola sama pro sebe i vzhledem k tomu, že většina online života se odehrává na těchto místech. To sice není nic proti ničemu, ale problém nastává ve chvíli, kdy jen velmi málo lidí (děti a jejich rodiče) dbá na věkovou hranici pro jejich používání. Pro příklad se jedná převážně o sociální sítě jako je Instagram, Tik Tok nebo Snapchat, které postupně u mladých lidí a dětí nahradily Facebook a YouTube. Na nich lze snadno a rychle zveřejňovat statusy, fotky a videa. Díky tomu se pak snadno šíří pomluvy, získávají důvěrné informace například pomocí tvorby falešných účtů, které slouží i pro následnou manipulaci obětí. Případně se zde tvoří falešné účty, na kterých se i přímo agresor vydává za svou oběť.

Na těchto sociálních sítích lze komunikovat přes určitý Instatnt messaging (Facebook Messenger, Instagram Direct...), skrze tyto aplikace lze oběť spamovat zprávami, posílat viry, nebo jakkoli jinak obtěžující nebo urážlivé zprávy, gify či videa. (Belsey; Rogers, 2011; Černá, 2013)

Zároveň lze na některých sociálních sítích nebo blozích vytvářet ankety za účelem hlasování například o oblíbenosti určitého člověka. (Belsey; Rogers, 2011)

Online hry jsou též možností, která je možná využít pro kyberšikanu. Mladí chlapci a čím dál častěji i dívky často tráví svůj volný čas hraním online her skrze počítač či konzole typu Playstation či X-box. V oblibě jsou především MMORPG (massive multiplayer online role play games), což jsou hry, kde zároveň hraje velké množství hráčů. Vytváří se zde komunity, aby bylo možné plnit různé druhy questů, které hráč

samostatně nemá šanci splnit (například World of Warcraft, Final Fantasy XIV či The Elder Scrolls Online). Samozřejmě hráči do hraní investují značné množství času, který slouží k dosahování herních úspěchů, zvyšování prestiže v komunitě či sbírání hodnotných virtuálních nástrojů či staveb. Kyberšikana na těchto místech je proto přímo spojena s virtuálními hodnotami hráčů. Může se tedy jednat o krádež a zneužití herní postavy či krádeži a zneužití virtuální měny v případě, že agresor pronikne na účet jinému hráči. Dále je časté vyloučení ze skupiny neboli guildy za herní aktivity jedince, které se nelíbí jednomu nebo více hráčů jeho skupiny. Ale nejčastěji se jedná o urážení, nadávání a další záměrné útočení agresory na další hráče včetně ničení a devastaci jejich virtuálního majetku. (Frylin, 2015)

4. Druhy kyberšikany

Existuje mnoho druhů a způsobů šikany, potažmo kyberšikany. Tyto druhy bývají často kombinovány a často se v projevech kyberšikany objeví i další patologické jevy nebo se nimi objevuje paralelně. V této kapitole popíšu nejčastější druhy, kterými jsou impersonace, ostrakizace, flaming, trolling, pomlouvání, happy slapping, podvod, vydírání, sexting, potažmo kyberstalking a kybergrooming.

Impersonace znamená vydávat se za někoho jiného. Agresor se může vydávat za kamaráda, autoritu, nebo úplně novou osobu, která se z oběti snaží manipulativně vymámit informace, které proti ní může následně použít. Případně se takto může agresor dostat emočně blíže své oběti, manipulovat s ní, a až se na něm stane dostatečně závislá, může jí začít psychicky týrat, nebo se s ní přestat bavit. Krom tohoto druhu impersonace se může jednat i o krádež identity dané osoby. Vytváření falešného profilu, identického s tím patřící oběti, přičemž tam agresor vystupuje urážlivým způsobem. Nebo se pachatel lstí zmocní přístupového hesla a jedná obdobně jako v případě vytvoření falešného profilu. (Willard, 2007; Rogers, 2011; Černá 2013)

Ostrakizace neboli vyloučení. Člověk, a především dítě či dospívající, má potřebu někam patřit. Ostrakizace spočívá v tom, že jim je naplnění této potřeby bolestivým způsobem upřeno. Děje se tak například za pomoci vyloučení ze skupinových chatů, stránek a skupin na sociálních sítích, kde on jediný nebude vědět, co se děje.

Flaming a Trolling se často vyskytují spolu. Jedná se o situace, kdy se agresor snaží vyprovokovat prudkou hádku na diskusních fórech či v komentářích na sociálních sítích. Troll se objevuje nejčastěji u citlivých nebo kontroverzních témat a publikuje záměrně urážlivé, provokativní a zesměšňující komentáře. Má za hlavní cíl rozhádat ostatní komentující, aby došlo k zastavení diskuse správcem pro porušení pravidel.

Pomlouvání je tradiční šíření nepravdivých nebo polopravdivých informací. Ovšem pomocí internetu se tyto informace šíří mnohem rychleji než v reálném světě.

Happy slapping neboli v překladu „šťastné fackování“ je jev, který spojuje fyzickou agresi nebo šikanu s tou virtuální. Jednotlivec nebo skupina napadne vybranou oběť – od spolužáka přes náhodného kolemjdoucího až po učitele, celou situaci si natáčí a poté takto pořízené záběry zveřejní na internetu a dále sdílí například prostřednictvím již zmíněných sociálních sítí. Naštěstí většina těchto sítí velmi rychle tato videa blokuje například pro „porušení zásad komunity“. (Kohout, 2016)

Podvod může být částečně spojený s impersonací, jedná se o manipulaci oběti z důvodu vylákání citlivých informací a tajemství a jejich následné zveřejnění na internetu.

Vydírání často následuje po podvodu nebo jiném způsobu vylákání a následném držení citlivých materiálů a informací o oběti. Po ní jsou pak pod výhrůzkou zveřejnění těchto informací požadovány další informace, jiná osobní data (např. lechtivé fotografie) či jakékoliv jiné služby, které oběť ze strachu ze zveřejnění vykoná. (Willard, 2007; Rogers, 2011; Černá 2013)

Sexting znamená posílání vlastního textového, video nebo fotografického materiálu se sexuálním obsahem (Kopecký 2017). Tento pojem nelze prvoplánově zařadit mezi druh kyberšikany, ale jeho případné následky ano. Pokud se v rámci této definice jedná o dobrovolné posílání tohoto druhu materiálů mezi dospělými partnery, je to naprosto v pořádku. Pokud se takového jednání zúčastňují nezletilí, je to problém, který se velmi často může přetransformovat až v trestný čin šíření, výrobu nebo přechovávání dětské pornografie. Zároveň hrozí v případě sextingu nebezpečí zneužití nebo ukradení fotografií a jejich následnému použití k vydírání, a to klidně i několik měsíců až let po jejich získání. Jako druh kyberšikany se dá považovat ten druh sextingu (případně kyberharašení a sexuální obtěžování), kdy jsou oběti posílány jakožto jednostranná komunikace intimní fotografie, videa, zprávy, odkazy

na explicitní materiál, o které dotyčná nestojí a je jí to minimálně nepříjemné. (Kopecký, Szotkowski, 2017)

Kyberharašení je označení pro situace, kdy útočník konstantně posílá zprávy oběti a ta je vnímá jako obtěžující a nepříjemné. Tento typ situace může vzniknout i z nejprve konsensuální vzájemné konverzace, která se po čase stane nepříjemnou a oběť ji není schopná ukončit. Zde totiž agresor neustále spamuje příjemce zprávami vždy ihned od okamžiku, kdy ho vidí online na sociálních sítích nebo mu posílá nevyžádané SMS či e-maily. (Černá, 2013)

Sporné je zařazení **kyberstalkingu** jako samostatný druh elektronického sociálně-patologického jevu, někteří autoři jej považují za druh kyberšikany. Rozhodla jsem se jej zde přiblížit ze dvou důvodů. Jedním je právě jeho přiřazení některými autory pod kyberšikanu a druhým to, že se může jednat o jeden z jevů, které s kyberšikanou souvisí mnohem častěji než jiné.

V případě kyberstalkingu mluvíme o dlouhodobém, opakovaném a stupňovaném obtěžování, které může mít různé formy a intenzitu a v oběti může vyvolávat strach. Například se může jednat o opakované pokusy kontaktovat oběť skrze zprávy na sociálních sítích, e-maily, SMS zprávy, telefonáty a tak podobně. Obsah těchto zpráv není přesně daný, ale může se pohybovat od vyjadřování náklonnosti, až po urážky, vyhrožování a hanění. Jako další je možná demonstrace moci, která zasazuje výhrůžky opírající se o znalosti oběti, jako například „Vím, kde – bydlíš, studuješ, pracuješ...“. V posledních letech se začíná stávat pravidlem, že pokud existuje stalking klasický, provádí ho útočník i v online prostředí. (Krčmářová, 2012)

Podobně sporné může být i zařazení **kybergroomingu** jako druhu kyberšikany. V tomto případě se jedná o označení manipulace druhé osoby prostřednictvím komunikačních technologií s připojením k internetu. Často se jedná o sociální sítě typu Facebook nebo Instagram, ale i internetové seznamky jako Tinder či Grindr. Takový kybergroomer se nejprve pokouší vzbudit důvěru oběti a izolovat ji od jejího

okolí, snaží se s ní trpělivě budovat přátelský vztah. V tuto chvíli vylákává z oběti nebezpečné materiály, které mohou a budou později sloužit k jejímu vydírání. Oběť se tak stává emocionálně závislou na svém útočnickovi. Často tyto situace končí osobní schůzkou a až sexuálním obtěžováním či zneužíváním. Kybergroomer se také může nejprve vydávat za někoho jiného, aby snadněji vzbudil důvěru vybrané oběti. Ale ne vždy musí tento druh internetového nebezpečí končit v reálném světě. Může úplně klidně zůstat na internetu, kde je oběť poté vydírána o další například nahé fotografie a agresor si užívá svou moc nad obětí. (Kohout, 2016)

5. Aktéři

V této kapitole budu popisovat a charakterizovat primární aktéry kyberšikany – oběti, agresory a přihlízející. Tyto pojmy však mohou vést k domněnám, že to které dítě má určitou prevalenci být jedním z typů aktérů kvůli své osobnosti nebo vzhledu. To však není dominantní parametr. Kyberšikana, nebo i klasická šikana se nezakládá jen na osobnostech jedinců, ale především na vztazích v daném kolektivu. (Černá in. Ševčíková, 2014) Kyberšikana nepoškozují pouze oběti, ale poškozují všechny účastníky tohoto patologického jevu, kteří o něm minimálně vědí. Vzhledem k tomu, že charakteristika tradiční šikany se od té v kyberprostoru velmi neliší, nebudou se příliš lišit ani charakteristiky obětí, na druhou stranu, u agresora se setkáváme s novým typem, přičemž přihlízející zde hrají lehce odlišnou roli. Nelze však dogmaticky říct, že aktéři se vyznačují jen a pouze těmito charakteristikami, samozřejmě je možné předpokládat určitá vychýlení od standardu a vyvíjení osobností.

Dle mnohých není z hlediska genderu jasné, kdo se častěji či pravděpodobněji stává obětí a kdo agresorem. Ovšem různí autoři a různé výsledky výzkumů se rozcházejí v tvrzení, že odlišné gendery mohou zažívat a používat různé druhy kyberšikany.

5.1. Oběť

Obětí se může stát naprosto kdokoli a bylo by příliš optimistické si myslet, že někteří jsou tomuto chování stoprocentně uchráněni. Například jakákoli odlišnost – a je jedno zda pozitivní nebo negativní, může být spouštěčem kyberšikany. Stejně jako u tradiční šikany lze tento typ nalézt pod pojmem, kterému se říká **pasivní** oběť. To znamená, že oběti mohou být často fyzicky slabé a zranitelné nebo handicapované, či mohou zrovna procházet sami se sebou obdobím psychické nejistoty. Nejsou příliš asertivní, nemají velké množství přátel v reálném světě a kolektiv je špatně přijímá. Takovíto jedinci představují pro útočníka jednoduchý cíl. Dalším typem je **provokátor**, často vzbuzuje v lidech agresi kvůli určité vlastnosti nebo vzorci

chování, kterým oplývá, sám bývá agresivní, nepřátelský vůči ostatním nebo hyperaktivní. Kolektiv provokatéry většinou nepřijímá a nemají žádné přátele. Protože nemají ve skupině zastání, představují fyzicky i na internetu snadnou oběť. Často se takovouto obětí agrese stává osoba z důvodu odlišné (reálné či domnělé) sexuální preference nebo trans spolužáka – agresora „provokuje“ jeho vzhled, chování či samotný coming out. V online prostoru se může stát obětí i **původní agresor**. Internet je totiž ideálním místem pro pomstu původně utlačovaného jedince nebo jakousi vzpouru. Protože když je původní agresor v reálném světě silnější, na internetu mohou být síly vyrovnané. Nakonec se obětí může stát **dítě, které nijak nevybočuje**, může být i oblíbené. Může to být z důvodu, že se útočníkovi něčím náhle nelíbí nebo si dotyčného vybere agresor náhodně například z nudy. Takové dítě může být v reálném světě „silné“, ale v tom virtuálním se může stát zranitelným. To se děje například i mezi mladistvými influencery – jen proto, že jsou známí si je agresor nebo agresori vyberou a nenávistně komentují všechny příspěvky na jeho sociálních sítích nebo jim píšou výhrušné či insultivní zprávy. (Černá in Ševčíková, 2014)

Černá (2013) uvádí, že obětmi kyberšikany se nejčastěji stávají ti, kteří používají internet dlouhodobě nebo virtuálně navštěvují takzvaná riziková prostředí (mezi něž se počítají pornografické stránky, extremistické skupiny a fóra atp.). Zde bych si dovolila částečně polemizovat, neboť co se týče dlouhodobého používání internetu, jsou potenciálními obětmi všichni, vzhledem k tomu, jak markantně se nutnost internetu v poslední době rozšířila.

5.2. Agresor

Lidí, kteří páchají kyberšikanu jsou heterogenní skupina, ve které najdeme muže, ženy, osoby s vysokým i nízkým sebevědomím, vysokým i nízkým socioekonomickým statutem. Osoby chytré i méně inteligentní. Společným znakem agresorů bývá často problémové chování, horší školní docházka i průměr známek a sklon k užívání návykových látek. Ale ani tyto znaky nejsou nutně nezbytné. Předpoklady pro

osobnost útočníka je slabá empatie a silná manipulativnost. V této skupině agresorů se však objevují i děti s vyšším IQ, ty využívají svůj intelekt k promyšlenějším online útokům bez možnosti odhalení autoritami. Mezi další projevy útočníků patří absence lítosti, pocitu viny nebo morálního cítění.

Na rozdíl od klasické šikany není u kyberšikany důležitým znakem agresora fyzická převaha nad obětí. Pachatelem může být kromě tradičního fyzického agresora i dítě, které není v reálném světě oblíbené a není stavěné na tradiční šikanu nebo dítě, které se tradiční šikany nechce dopustit z důvodu strachu o poškození pověsti. Stejně jako u tradiční formy mohou agresori pocházet z rodin, kde o své děti neprojevují dostatečný a kvalitní zájem. Potomci se tak uchylují také na internet, kde získávají vědomosti a zkušenosti. Útočníkem může být i osoba, která své konání provádí z důvodu nudy, což se ale opět váže na nekvalitně trávený čas s rodiči či vrstevníky.

Co se týče postavení v kolektivu, jsou agresori ti, kteří nejsou oblíbení a mají nízké sebevědomí a tímto aktem si chtějí v hierarchii polepšit. Nebo naopak útočník je v kolektivu populární a svým konáním si chce udržet vedení v pomyslné smečce.

Základní motivy a spouštěče kyberšikany mohou být tyto (Kolář, 2011; Šmahaj, 2014):

Upoutání pozornosti – agresor se snaží získat přízeň spolužáků nebo jiné skupiny a být středem její pozornosti. Dále se jedná o motiv zahrnutí nudy, kdy prostřednictvím agresivního chování hledá zábavu a určitý druh vzrušení. Jejich konání je přiživováno pasivitou přihlížejících. Zajímavý je i motiv prevence, kdy se šikanující rozhodne zaútočit dřív, než by někdo mohl začít šikanovat jeho. K tomu může docházet v případě jeho přechodu do nového prostředí, přičemž v tom starém byl terčem šikany či kyberšikany on sám.

Dále se jedná o motiv Mengeleho, který je pojmenovaný podle nacistického osvětivského lékaře. V tomto případě vidí agresor oběť jako svůj pokus a zkoumá,

co všechno vydrží. Týrání se postupně stupňuje. Nepříliš častý je motiv, kdy má útočník pocit, že díky kyberšikaně vykonává něco důležitého či že na rozdíl od svého reálného světa dokáže nějaký výkon.

Existuje i skupina agresorů, kteří se pro online prostředí rozhodli z pomsty a chtějí tak oplatit původnímu útočníkovi jeho chování. Je to odplata za příkoří, které bylo páčáno na něm či jeho přátelích a sami sebe nevidí jako někoho, kdo by páchal něco špatného. Takovým typům se někdy říká „anděl pomsty“. (Sabella et al, 2013)

Poslední specifickou skupinou agresorů je neúmyslný pachatel. Takový agresor je zvyklý jednat ve vzteku, frustraci nebo jinak vypjatém emočním rozpoložení a nepřemýšlí nad následky svého jednání. Neúmyslný pachatel tak může být zlý i ke svým přátelům nebo předpokládat, že jeho chování je legrace. Když se posléze vypátrá agresor kyberšikany, je dotyčný překvapený, že jde o něho. (Vašutová et al., 2010)

5.3. Přihlížející

I když se to nezdá, hrají přihlížející u kyberšikany významnou roli. Rozhodně neplatí zjednodušené pojetí, že kyberšikana je jen situace agresor vs oběť – přihlížející mohou situaci zásadně ovlivnit či vychýlit pomyslnou ručičku vah na jednu či druhou stranu. Markantním rozdílem mezi klasickou šikanou a kyberšikanou je, že přihlížejícím se může stát ve své podstatě kdokoli a nemusí znát ani oběť ani útočníka. Je-li jim poslán odkaz na video či web často ani nemusí vědět, v jakém konfliktu se ocitli a nemohou tak určit závažnost dané situace. Zásadní roli tu hraje anonymita a určitá virtuální vzdálenost, díky které přihlížející může postrádat jakýkoli pocit zodpovědnosti. Dá se tedy hovořit o jakési zdi, za kterou jsou přihlížející schováni. Všechno se odehrává online, daleko od nich a za sklem monitoru nebo jakéhokoliv jiného displeje.

Přihlížející samozřejmě nejsou nezbytně nutní, ale jejich existence je možná častější než u klasické šikany, protože cokoli se stane na internetu, tam už zůstane. Jedním

z problémů internetových sítí je používání inteligentních algoritmů, které se snaží konzumentovi navrhnout nejrelevantnější obsah – například algoritmus Instagramu a TikToku. Pokud je na tyto sítě nahráno nějaké video, které je zajímavé/šokující/kontroverzní, je komentováno, lajkováno a sdíleno a zobrazuje se čím dál více lidem, kteří s oním aktem kyberšikany nemají vůbec nic společného. Lavinovitě se tak může dostat (v České republice v extrémním případě) ke statisícům lidem, ze kterých se tak stávají přihlížející. Ti se tak mohou domnívat, že nejde o závažný problém, ale nahrané komické číslo.

Podle Černé (2014) je přihlížející možné rozdělit do několika kategorií, a to na základě jejich postojů a jednání na:

- následovníky
- pasivní následovníky
- nezúčastnění pozorovatelé
- ochránce

Následovníci jsou ti, kteří agresora otevřeně podporují, avšak sami se jinak do konfliktu otevřeně nezapojují. Dále jsou to pasivní následovníci, kteří chování schvalují, ale navenek to nedávají nijak najevo. Dalšími přihlížejícími jsou nezúčastnění pozorovatelé, mezi které se řadí i ti, již situaci neschvalují a staví se na stranu obětí, otevřeně však také nevystupují. Nakonec se řadí typ ochránců, kteří se aktivně snaží pomoci oběti a agresorovi zabránit v pokračování. Nelze mít ovšem přihlížejícím v některých případech za zlé, že otevřeně nechtějí vystoupit a bránit oběť. Ti mohou mít například strach, že by se hněv agresora přesunul na ně. (Černá in Ševčíková, 2014)

Pozitivní však je, že v případě většiny sociálních sítí se již u příspěvků, fotografií či videí dá najít tlačítko „Nahlásit“ z důvodu nenávistného obsahu, násilí nebo obtěžování. Tento obsah je potom, v případě, že je v rozporu s podmínkami používání služby, administrátory smazán.

5.4. Kyberšikana z pohledu propojení oběti a útočníka

Z pohledu dynamiky tohoto vztahu se jedná o dělení na přímou a nepřímou kyberšikanu. Vezmeme-li nejprve přímou kyberšikanu, agresor páchá útoky na svou oběť bezprostředně a přímo. Tedy útočník používá k útoku jen svou osobu. Například může zveřejňovat její soukromá či uměle vytvořená ponižující videa či fotografie, založí jí falešný profil nebo oběti sám urážlivě píše. (Hollá, 2016)

Naopak kyberšikana nepřímá je označována také jako kyberšikana v zastoupení či „by proxy“. V tomto případě využívá útočník jinou osobu nebo jiné osoby. Ty často ani nemusí vědět, že jsou využívány jako nástroj útoku kyberšikany jiné osoby. (Hollá, 2016)

Co se týká příkladu nepřímé kyberšikany, jde nejčastěji o vniknutí do soukromého účtu na sociálních sítích a jeho prostřednictvím poté urážet a dehonestovat ostatní uživatele. Ti se za online urážení a ponižování mohou začít mstít a popudlivě reagují právě na majitele účtu, aniž by věděli, že majitel účtu o jednání agresora nemá tušení. (Hollá, 2016)

6. Epidemiologická data

Jak jsem již uvedla, existuje skupina EU Kids online, která ve svých výzkumech používá srovnávací přístup pro výzkum o rizicích a bezpečnosti evropských dětí na internetu. V roce 2020 se uskutečnil rozsáhlý výzkum v 19 zemích, který mapoval chování dětí mezi 9 a 16 lety v online prostředí. Do tohoto výzkumu se zapojilo přes 25 tisíc dětí. Výzkum je jedinečný v tom, že se jedná o největší výzkum tohoto typu na světě.

Pokud bychom porovnali výsledky tohoto výzkumu a toho, který probíhal o deset let dříve v roce 2010, je viditelný nárůst času, který tráví děti na internetu. Téměř všude po Evropě vzrostl průměrně téměř na dvojnásobek. V České republice vzrostl z bezmála dvou hodin na tři hodiny, ve Španělsku se zvýšil z jedné na téměř tři hodiny, v Norsku z asi dvou na tři a půl hodiny. V drtivé většině případů je to mobilní telefon, kterým se denně připojují děti k internetu – celoevropský průměr je 80 %. Co se týče genderu, rozdíly jsou jen v jednotkách procent, ale obecně platí, že dívky se připojují častěji. Zároveň ve všech zkoumaných státech platí, že čím starší žák, tím více času je každý den připojen online.

I když české děti podle statistik netráví denně na internetu tolik času jako děti v ostatních státech, stejně v některých statistikách dominují. Výzkum Eu Kids Online ukazuje, že 22 % českých dětí mezi 11 a 14 rokem dostalo zprávu se sexuálním obsahem (ať už ve formě obrázku, videa nebo slov), zároveň po 13 % někdo takové zprávy chtěl. Ale pouhá 3-4 % takovou zprávu odeslala, což lze podle některých měřítek považovat za úspěch, ale i tak se jedná o velké množství dětí. Samozřejmě s narůstajícím věkem i narůstá zkušenost s takovými zprávami. Výskyt skokově roste po patnáctých narozeninách. Mezi gendery v tomto ohledu přílišný rozdíl není, jen po chlapcích byly vyžadovány intimní informace méně než po dívkách.

Co se týče obecně negativních zkušeností na internetu, děti popisovaly široké spektrum zkušeností od vystavení online sexuálnímu obsahu, agresivnímu obsahu a

dalších typů nežádoucího obsahu přes online obtěžování a kyberšikanu a hackování až po viry, spam, vyskakovací okna, online reklamy a technické problémy. Například když internet nefungoval nebo když bylo internetové připojení pomalé. To znamená, že zkušenosti dětí uvedené v této části pokrývají široké spektrum problémů. Negativní zkušenost mělo podle výzkumu průměrně 25 % dětí, Česká republika je na tom s 34 % nadprůměrně. Naopak jedině Slovensko a Německo se může pyšnit statistikami pod 10 %.

Negativní zkušenosti mohou způsobit různé reakce, děti se s nimi mohou pokusit vyrovnat samy nebo se někomu svěřit. Celý výzkum ukázal, že 40 % dětí by se svěřilo rodičům, 50 % svému kamarádovi, jen 8 % by o situaci informovalo učitele nebo dospělého, jehož prací je v těchto situacích pomoci. Očividně v ně nemají dostatečnou důvěru. Konkrétně v České republice by se rodičům svěřilo o 9 % méně dětí, než je evropský průměr, a naopak ke kamarádům by mělo důvěru o 6 % více respondentů. K učitelům a dalším pomáhajícím profesím mají také menší důvěru než ve většině ostatních zemích – jen 4 %. 24 % by se se situací pokusilo vyrovnat samo. Nejčastěji děti doufají, že negativní věc se vyřeší sama, pokud budou problém ignorovat nebo zavřou aplikaci (34 % a 36 % v průměru Evropy a 44 % a 36 % v Česku).

Co se týče setkávání se s agresí a obtěžováním za poslední rok před provedením výzkumu se čísla po Evropě se různí. Od 3 % po 40 %. V průměru se jedná o 14% setkání s agresí a 23% setkání s obtěžováním. Česká republika odpovídá průměru. O průměrně 3 % více se s těmito negativními záležitostmi setkávají dívky, v rámci věkového rozpětí mezi 11 a 12 rokem se zvedá průměrná šance na takováto setkání z 20 na 27 %. Statistikám v této kategorii vévodí polská mládež.

Ovšem tento výzkum probíhal v době před začátkem pandemie koronaviru, který způsobil situaci, kdy se téměř všichni lidé včetně teenagerů a dětí museli nuceně přesunout do kyberprostoru. Tato skutečnost mohla ovlivnit to, jak by tento výzkum dopadl o pouhé tři roky později, vzhledem k tomu, že se potřeba používat přístroje s přístupem k internetu výrazně proměnila.

7. Možnosti řešení kyberšikany

7.1. Česká legislativa

Záležitost kyberšikany a jevů, které s ní souvisí můžeme najít v řadě legislativních dokumentů. Jedná se především o Listinu základních práv a svobod, Úmluvu o právech dítěte, Školský zákon, Občanský zákoník, Zákon o ochraně osobních údajů a další. Termín šikana, potažmo kyberšikana v nich ale nenajdeme. I přesto v trestním zákoníku najdeme nemálo trestních činů, které chování při jevu kyberšikanování jejich podstatu naplňuje. (Zákon 40/2009 Trestní zákoník)

Termín kyberšikana sice není v českém trestním zákoně zahrnut, ale pachatel se dopouští převážně těchto trestných činů: *§ 230 Neoprávněný přístup k počítačovému systému a nosiči informací, § 146 Ublížení na zdraví, § 171 Omezování osobní svobody, § 175 Vydírání, § 184 Pomluva, § 205 Krádež, § 209 Podvod, § 228 Poškození cizí věci, § 352 Násilí proti skupině obyvatel a jednotlivci, § 353 Nebezpečné vyhrožování, § 354 Nebezpečné pronásledování, § Hanobení národa, etnické skupiny, rasy a přesvědčení, § 356 Podněcování k nenávisti vůči skupině osob nebo k omezování jejich práv a svobod až i § 191 Šíření pornografie, V extrémním případě se pachatel u každého z těchto jevů může dopustit až § 144 Účasti na sebevraždě.* (Zákon 40/2009 Trestní zákoník)

Nesmíme však nechat bez povšimnutí skutečnost, že § 25 trestního zákoníku nám říká, že „osoba, která v době spáchání činu nedovršila patnácti let, není trestně odpovědná“. To ale neznamená, že by zůstala bez trestu (tzv. opatření). Druhy těchto trestů se u nezletilých liší dle závažnosti činu. Jedná se například o ochrannou výchovu, což je umístění do diagnostického nebo výchovného ústavu (dříve známé jako polepšovny), nebo dohled probačního úředníka, případně zařazení do odpovídajícího a vhodného výchovného programu ve středisku výchovné péče.

V případě mladistvých pachatelů – tedy pachatelů mezi 15. a 18. rokem života (v kontextu vzdělávacího režimu je to zpravidla období od deváté třídy základní školy

do třetího ročníku střední školy) existují tvrdší opatření a tresty. Opatření mohou být výchovná, kdy se jedná opět o dohled probačního úředníka či výchovné povinnosti a omezení; opatření ochranná, kdy se jedná o detenční zařízení případně ochrannou výchovu; až trestní, což může být odnětí svobody, obecně prospěšné práce, peněžité sankce atp. V případě trestních opatření se sazby oproti dospělým pachatelům snižují na polovinu, avšak nesmí přesáhnout hranici pěti let. (Zákon 218/2003 o odpovědnosti mládeže...)

Česká legislativa se snaží dbát na to, aby hlavním účelem opatření u nezletilých pachatelů byla snaha o převychování v řádného občana.

7.2. Zahraniční legislativa

Ve slovenském právu došlo roku 2021 k novele zákona z roku 2013, která sice přímo slovo „kyberšikana“ nezmiňuje, ale hovoří o nebezpečném elektronickém obtěžování. Znění paragrafu naplňuje znaky kyberšikany a sankcí může být odnětí svobody až na tři roky, v případě, že se pachatel tohoto trestného činu dopustí na chráněné osobě nebo se dokážou jiné přitěžující okolnosti, může být trest navýšen až na 6 let. (Zákon 300/2005 Z. z. Trestný zákon, § 360b) Tato novela byla přijata i díky pandemii Covid-19, která způsobila masový přesun většiny kontaktů do internetového prostředí.

Ve většině dalších evropských zemích podle legislativy kyberšikana není trestným činem. Avšak stejně jako v České republice však lze na její jednotlivé projevy uplatnit jiné právní normy.

Ve Francii existuje legislativa, která se vztahuje na kyberšikanu a podobné projevy v digitálním prostoru. Základním dokumentem je článek 222-33-2-2 trestního zákoníku vytvořený zákonem číslo 2018-703, který byl přijat v roce 2018 a definuje zločin "cyberharassment" jako opakované vysílání nebo šíření prostřednictvím

komunikačního prostředku urážlivých nebo hanlivých výroků, gest, obrázků nebo psaní, které má za cíl úmyslně narušit důstojnost osoby. (Cyberharcèlement, 2021)

Podle tohoto zákona se osoby, které se dopustí kyberšikany, mohou stát obviněnými a mohou čelit až dvouletému vězení a pokutě ve výši až 30 000 eur. Zákon také umožňuje obětem požádat o ochranu svého soukromí a osobních údajů. (Cyberharcèlement, 2021)

Francouzský zákon také stanoví, že internetové platformy jsou zodpovědné za obsah, který hostují, a musí tedy odstraňovat kyberšikanu a podobné projevy na svých stránkách. Pokud nebudou postupovat v souladu se zákonem, mohou čelit pokutám a soudním řízením (Cyberharcèlement, 2021).

Pro zajímavost v roce 2007 navrhl tehdejší francouzský ministr vnitra Nicolas Sarkozy postavit jednu z forem kyberšikany, tzv. happy slapping jako trestný čin na úroveň například znásilnění. Návrh byl přijat a v současnosti za tento druh trestného činu hrozí ve Francii až 5 let odnětí svobody anebo pokuta 75 000 EUR (zhruba 1,7 milionu korun). (Le happy slaping... 2007)

V Německu existuje celá řada zákonů, které se týkají kyberšikany a dalšího nevhodného chování na internetu. Některé zákony se vztahují specificky na kyberšikanu, zatímco jiné zákony se týkají širšího spektra problémů, které se mohou objevit na internetu. (Cybermobbing, 2023)

Zákon o ochraně mládeže na internetu (Jugendmedienschutzstaatsvertrag, JMStV). Tento zákon upravuje, jaké obsahy jsou vhodné pro děti a mládež na internetu. V rámci tohoto zákona je zakázáno poskytovat nevhodný obsah, který by mohl poškodit zdravý vývoj dětí a mládeže. Zákon také stanoví povinnosti provozovatelů webových stránek a poskytovatelů online služeb vůči dětem a mladistvým. (Cybermobbing, 2023)

Trestní zákoník (Strafgesetzbuch, StGB): Tento zákon stanovuje tresty za různé trestné činy, včetně těch, které se týkají kyberšikany. Například článek 185 StGB se

týká urážek a pomluv, včetně těch, které jsou vedeny na internetu. (Cybermobbing, 2023)

Zákon o telemédiích (Telemediengesetz, TMG): Tento zákon stanoví povinnosti provozovatelů internetových stránek a online služeb, včetně povinnosti poskytovat informace o tom, jak si lidé mohou stěžovat na nevhodné chování ostatních uživatelů. (Cybermobbing, 2023)

Zákon o ochraně údajů (Bundesdatenschutzgesetz, BDSG): Tento zákon se týká ochrany osobních údajů, včetně těch, které jsou zveřejněny na internetu. Zákon stanoví povinnosti těm, kteří zpracovávají osobní údaje, a také práva občanů na ochranu svých osobních údajů. (Cybermobbing, 2023)

V USA existuje několik federálních i státních zákonů, které se týkají kyberšikany a podobného škodlivého chování online.

Například se jedná o zákon o zneužívání počítačů (Computer Fraud and Abuse Act - CFAA): Tento federální zákon, přijatý v roce 1986, původně sloužil jako zákon proti počítačovému podvodnictví. Nicméně v průběhu let byl rozšířen na krytí různých druhů škodlivého chování online, včetně kyberšikany. (Bullying Laws Across America, nedatováno)

Zákon o komunikaci na internetu (Communications Decency Act – CDA): Tento federální zákon, přijatý v roce 1996, se zaměřuje na regulaci obsahu online komunikace, včetně kyberšikany. Konkrétně zakazuje vysílání vulgárního nebo obscénního materiálu online a zakazuje vysílání hrozeb, násilí a podobně. (Bullying Laws Across America, nedatováno)

Spojené království Velké Británie a Severního Irska nemá také žádnou právní definici kyberšikany. Existuje ovšem několik zákonů, které se na případy online šikany dají vztáhnout.

Například podle zákona o nebezpečných komunikacích z roku 1988 (Malicious Communication Act 1988) je trestným činem posílat sdělení s úmyslem způsobit ohrožení nebo úzkost osoby; a podle oddílu 127 zákona o komunikacích z roku 2003 (The Communication Act 2003) je trestným činem odeslání elektronické zprávy, která je hrubě urážlivá nebo má neslušný, obscénní nebo ohrožující charakter. Zákon o ochraně před obtěžováním z roku 1997 (Protection from Harassment Act 1977) pokrývá zas ohrožující chování nebo obtěžování, včetně online stalkingu. (Trevelyan, nedatováno)

7.3. Technické řešení kyberšikany

I když většina žáků na základních a středních školách ovládá internet a sociální sítě více než dostatečně, o bezpečnostních opatřeních toho ví o poznání méně. Podle EU Kids Online (2019) ví jen 83 % českých dětí, jak změnit nastavení soukromí na sociálních sítích, které používají. Evropský průměr všech zkoumaných dětí mezi 12 a 16 rokem je však ještě nižší – 79 %. Ale celých 94 % umí zablokovat člověka z kontaktů.

Technických opatření, kterými je možné nějakým způsobem řešit kyberšikany není málo. Pro představu například uvedu následující. Zablokování uživatele – na sociálních sítích lze zablokovat jiného uživatele způsobem, že nemá možnost dotyčného jakkoli kontaktovat, vidět jeho profil a jakkoli jeho obsah komentovat. Nahlášení nevhodného obsahu správci – sociální sítě mají v současné době již rychle přístupné tlačítko „nahlásit obsah“, pro obtěžování nebo jinak obtěžující obsah. Nahlášení konkrétního uživatele za účelem zablokování jeho účtu – v případě, že uživatel píše veřejně obtěžující, nevhodné nebo zraňující zprávy či statusy, je možné ho nahlásit a jeho účet bude na určitou dobu buď zablokován pro přidávání obsahu, nebo mu bude posléze úplně smazán. Zablokování telefonního čísla – pokud je člověk obtěžován telefonními hovory nebo SMS zprávami, mobilní telefony mají u hovorů možnost blokování kontaktu, tak že se volající již nedovolá. Silné heslo – aby se snížila možnost, že bude osobě ukraden účet a jeho prostřednictvím například

zneužitý citlivé informace a fotografie, doporučují se zásady pro silná hesla, jako kombinace velkých a malých písmen, speciálních znaků a čísel. A to současně s dvoufázovým ověřením, což znamená, že při každém přihlášení přijde do telefonu potvrzení formou SMS. Nastavení soukromí – například na Facebooku a Instagramu existují možnosti nastavení soukromí, kdy se k obsahu profilu dotyčného nedostane nikdo, s kým nesouhlasí. Čili si do přátel a sledujících může přidat jen ty osoby, které doopravdy zná. (Švestková, 2019)

8. Prevence a preventivní programy

Pokud bychom dětem a adolescentům pouze říkali, že kyberšikana je špatná a nemají ji dělat, téměř nic by si z toho nevzaly. Proto je potřeba působit preventivně, a to ideálně s opravdovými příběhy.

U filmů, seriálů a knih může být prevencí už jen to, jak se téma kyberšikany nenásilně prolíná příběhem a ukazuje možné následky. Protože více než klasické preventivní programy a hry jsou nezletilí obklopení více popkulturou v televizi/na streamovacích službách a v beletristických knihách a může to na ně mít větší vliv.

V prevenci by měly participovat tři strany – škola, rodina a volný čas. V tomto případě někdy může selhávat role školy, která o tyto problémy nemá aktivní zájem, ale i tak v prevenci participuje preventivními programy, které se v ní realizují. Co se týče volného času, jsou vhodnou doplňující prevencí například filmy a pořady z prostředí (středních) škol na Netflixu, Disney Plus a dalších streamovacích službách, kde se tyto jevy nenásilně prolínají. A jako poslední strana je rodina, která je zpravidla první sociální skupinou, ke které má dítě kladný vztah, se kterou se identifikuje a napodobuje ji ve svém pozdějším životě. Ta má v prevenci také velký vliv, i když závisí na mnoha faktorech – od vzdělání rodičů, přes jejich zájem o vlastní potomky a komunikaci s nimi až po životní styl rodiny. Děti potřebují vzor, se kterým by se mohly identifikovat, a tak na ně lidé a prostředí, kterým se obklopují, mají největší vliv.

Prevence realizovaná samotnými rodiči ve spolupráci se školou je tou nejefektivnější formou prevence, které lze dosáhnout.

8.1. Netiketa

Aby uživatelé věděli, jak se chovat na internetu vznikla netiketa, což je spojení slov „net“ a „etiketa“. Je to neoficiální kodex zásad podporující dobré a slušné chování na internetu potažmo sociálních sítích. Její definice vznikla v roce 1995 díky zaměstnankyni společnosti Intel (Kopecký, 2021). I když tato pravidla vznikla před

téměř třiceti lety, dají se aplikovat na valnou většinu situací i dnes. Etiketa je v naší společnosti zažitá a zakořeněná, netiketa je pojem poměrně nedávný a jelikož se o něm moc nemluví, není podle všeho tak dobře zažitý, a tedy ani pravidla chování z něj vycházející.

Tato pravidla říkají, že bychom se měli na sítích chovat podobně civilizovaně jako v reálném světě. Mezi pravidla, která se časem rozšiřovala, patřila podle Hambridge (1995) námátkou pravidla tohoto typu:

Nezapomínejte, že na druhém konci jsou lidé, nikoli počítač. To, co napíšete, byste možná dotyčnému nikdy do očí neřekli.

Dodržujte obvyklá pravidla slušnosti normálního života. Co je nevhodné v obvyklém životě, je samozřejmě nevhodné i na internetu.

Respektujte soukromí jiných.

Je potřeba respektovat názory všech ostatních uživatelů a není vhodné psát v emočně vypjatých situacích. Dále není vhodné podnikat přes sociální sítě osobní útoky.

Není správné psát rasistické, sexistické, diskriminující či vyhrožující komentáře a příspěvky.

Nešířte hoaxy.

8.2. V České republice

V České republice existuje velké množství preventivních programů, kde se mohou děti i dospělí něco o problematice kyberšikany dozvědět. Zabývá se tím několik organizací jako E-Bezpečí, Internetem bezpečně atd.

Prevenčí kyberšikany, a i celým rizikovým chováním online, by se měly zabývat školy. Tato problematika by se měla zahrnout do Minimálního preventivního programu

školy, který se zaměřuje primárně na šikanu. To znamená, že žáci a studenti se budou moci ve výuce naučit o kyberšikaně něco více.

Pokyn k vytvoření Minimálního preventivního programu dává Metodický pokyn MŠMT ČR č. j.: 20006/2007-51. Právě tento dokument je součástí vzdělávacího programu. Jeho součástí je definování dlouhodobých a krátkodobých cílů. Hlavním cílem by však mělo být snížení možnosti vzniku a zabránění rozvoje rizikového chování. Důležitou součástí je zvyšování informovanosti žáků. Všeobecně lze Minimální preventivní program charakterizovat tak, že je konkrétním dokumentem školy zaměřeným na výchovu žáků jednak ke zdravému životnímu stylu, tak pro jejich osobnostní a sociální rozvoj a rozvoj jejich sociálně komunikativních dovedností. Sem by měla spadat i kyberšikana a s ní související jevy. (Miovský, 2010)

Školy k této problematice přistupují dvěma způsoby. V případě, že se kyberšikana děje na území školy nebo během vyučování, škola má povinnost situaci adekvátně řešit – buď pomocí vlastních sil, nebo pomocí odborníků či policie. Pokud ale kyberšikana neprobíhá při výuce (a ona většinou neprobíhá), škola jí nemusí řešit, a tedy většinou neřeší. Například i z důvodu, že pedagogičtí pracovníci školy nemají možnost agresora poznat.

Kyberšikana, její problematika a prevence by se ale také měla řešit i na národní úrovni prostřednictvím prevence kriminality a prevence rizikového chování. Oblast prevence kriminality koordinuje Ministerstvo vnitra ČR a oblast prevence rizikového chování spadá pod Ministerstvo školství ČR.

8.2.1. Programy a hry

Český projekt E-Bezpečí se zaměřuje na prevenci, vzdělávání, výzkum, intervenci a osvětu související s rizikovým chováním na internetu a specializuje se téměř na vše od kyberšikany, sextingu, kybergroomingu, kyberstalkingu a stalkingu až po rizika

sociálních sítí, fake news, netolismus a zneužívání osobních údajů v prostředí elektronických médií. Nejen, že na jeho webu o těchto fenoménech nalezneme spoustu informací, ale poradna E-Bezpečí již 13 let pomáhá řešit případy rizikového chování, ke kterému v online prostředí dochází. Poradna dosud přispěla k vyřešení více než 3900 případů, z nichž zhruba 15 % bylo předáno policii, se kterou přímo spolupracuje (v březnu letošního roku 2023 vydala dokonce mapu četnosti nahlašování patologických jevů).

Základní činností projektu jsou terénní přednášky s různými cílovými skupinami, neboť E-Bezpečí se nezaměřuje jen na děti, ale i na seniory, učitele, metodiky prevence, policisty a rodiče. Současně realizuje celostátní výzkumná šetření zaměřená na jmenovaná témata. V neposlední řadě vydává tematické tiskoviny pro děti a učitele. (E-bezpečí, c2008-2023)

Projekt **Internetem bezpečně** hlásá, že pracuje s novými výukovými metodami a trendy ve svých vzdělávacích akcích s praktickými ukázkami a ochrannými návody. Projekt od neziskové organizace you connected, z.s. se zaměřuje na děti, mládež a každého, kdo s dětmi pracuje nebo přichází do styku. Kromě přednášek pro odborníky a laiky projekt pořádá i odborné konference, provozuje internetové a facebookové stránky a vydává odborné publikace se zaměřením na rizika online komunikace, podvodné praktiky, sebeochranu svých účtů a technologií, škodlivý software a další. (Internetem Bezpečně, c2018)

Digitální stopa je projekt, který vytvořili kolegové ze Studia nových médií na KISKU (Kabinet informačních studií a knihovnictví na Masarykově univerzitě) a spustili ve spolupráci s NÚKIB (Národní úřad pro kybernetickou a informační bezpečnost) a CZ.NIC. Cílovou skupinou jsou především žáci na přelomu prvního a druhého stupně základní školy. Jedná se o online kurz (v moodlu) ve formě komiksového vyprávění a hry postavené na jasném příkladu zneužití dat, jeho následcích a způsobech, jak se proti tomu bránit. Během příběhu jsou postupně a kontextu pochopitelném pro děti

představena témata jako digitální soukromí, digitální stopa či kyberšikana. Pro rodiče a školy jsou zároveň k dispozici příslušné metodiky. (Digitální stopa, 2019)

O2 Chytrá škola je od roku 2018 projekt Nadace O2, který si klade za cíl naučit děti, rodiče a učitele, jak správně využívat technologie a být přitom v bezpečí na internetu, jak se zorientovat v rizicích a příležitostech současného a budoucího online světa. Netýká se jen kyberšikany, ale především ostatních doprovodných jevů včetně phishingu či sociálního inženýrství. Na stránkách projektu jsou informace o počítačové a mediální gramotnosti a online bezpečnosti a také tipy, jak o tom s dětmi komunikovat. (O2 Chytrá škola, c2020)

Safer internet sice již není fungující projekt, ale stojí za zmínku, protože se jednalo o první projekt s tematikou bezpečnosti na internetu potažmo kyberšikany, který dostal podporu od Evropské komise. Spadá pod neziskovou organizaci Národní centrum bezpečnějšího internetu a odstartoval roku 2005. Projekt byl ukončen a jeho činnost byla přesunuta na Bezpečně.online. (Bezpečně.online, c2023)

8.2.2. Filmy a pořady

#Martyisdeath je osmidílný krimi thriller seriál internetové televize Mall.tv. Je inspirován skutečnými událostmi kyberšikany. Patnáctiletý Marty spáchal sebevraždu a zbylo po něm jen několik znepokojivých videí. Jeho otec se díky online životu svého syna postupně dozvídá, že byl vydírán a kyberšikanován. V roce 2019 seriál dokonce vyhrál na mezinárodním festivalu televizních a online seriálů Seriál Killer. (#Martyisdeath, 2019)

V síti je zatím nejúspěšnější český dokumentární film režisérů Víta Klusáka a Barbory Chalupové, který měl premiéru na začátku roku 2020. Jedná se o experiment, kde se tři dospělé herečky vydávají za dvanáctileté dívky a ve věrných kopiích dětských pokojíčků během deseti dnů online komunikují s muži, kteří je sami aktivně vyhledali a oslovili. I když herečky hrají dvanáctileté dívky, tito muži přesto

převážně chtějí, aby se dívky před webkamerou odhalily, chtějí sex po internetu, posílají dívkám odkazy na porno videa a své obnažené fotky. Následně dívky vydírají.

Film je v současné chvíli nejvíce šokujícím projektem poukazujícím na nebezpečí na internetu u dětí. Seznam.cz po zveřejnění dokumentu odstranil ze své hlavní stránky odkaz na sociální síť Lidé.cz, přes kterou útočníci kontaktovali dívky. Někteří útočníci byli vyšetřováni a trestně stíháni policií za nezákonné chování. Dokument má dvě verze – jednu necenzurovanou, přístupnou od 15 let, druhá verze je přístupná od 12 let a je promítána na některých školách. Film se stal tak virálním, že zlidověla hláška jednoho z pachatelů: „Dvanáct? Tak to je pohoda.“ (V síti, 2020)

Zkroť net. Hned! je desetidílný internetový vzdělávací seriál, který vznikl před pěti lety z projektu Kraje pro bezpečný internet (Ten spojuje všech 14 krajů a na svém webu zveřejňuje především e-learningové lekce a kvízy pro děti. Zaštiťuje zároveň semináře pro studenty, učitele, sociální pracovníky a policisty.). Každý díl seriálu se zaměřuje na jinou problematiku internetové bezpečnosti (bezpečná hesla, sociální sítě, kyberšikana, kybergrooming a jiné) a byl vytvořen ve spolupráci s pěti (v té době pro cílovou skupinu velmi populárními) českými youtubery, kteří zároveň videi provází. (Kraje pro bezpečný internet, c 2015)

Pod projekt *Seznam se bezpečně* portálu Seznam.cz patří krátký internetový seriál **Desatero s Benem** z roku 2016, kterým provází známý zpěvák Ben Christovao a cílí zhruba na druhý stupeň základní školy a Křečci v síti, který je určen pro mladší diváky. Oboje lze nalézt na internetové televizi Stream. V neposlední řadě také projekt spolupracoval se Studiem Ypsilon při uvedení inscenace #jsi_user. (Seznam se bezpečně, c 1996-2022)

8.2.3. Knihy

Od českých autorů či autorek neexistuje mnoho knih s tímto tématem, což je docela škoda, neboť zahraniční praxe ukazuje, že se s touto tematikou dá nenásilně pracovat při zakomponování do young adult příběhů.

Míša v síti od Veroniky Matysové představuje knižní příběh o dvanáctileté dívce, která sociálními sítěmi vyplňuje samotu a snaží se pomoci kamarádce, která se kvůli sociálním sítím dostala do spárů pedofila. (Matysová, 2013)

Hustej internet je naopak více naučná kniha, která poučuje pomocí komiksu o online rizicích. Hlavní postava je desetiletý Michal, který pohledem, jenž odpovídá jeho věku i věku ideálního čtenáře komentuje dění kolem své rodiny, na internetu a poté ve skutečném životě. Mezi jednotlivými příběhovými situacemi čtenář nalezne vysvětlující rámečky. Kniha vyšla pod záštitou Národního centra bezpečnějšího internetu. (Eckertová, Seifertová, 2014)

8.3. V zahraničí

8.3.1. Programy a hry

Hned u našich sousedů nalezneme zajímavý program **Ovce.sk** je to slovenská verze projektu Sheeplive, který vznikl jako součást projektů Pomoc.sk, Zodpovedne.sk a Stopline.sk. Projekt se především pomocí animovaného seriálu zaměřuje na rizika internetu, mobilů a podobné elektroniky. V současné době má seriál 31 jazykových mutací včetně češtiny a zaměřuje se především na děti prvního stupně základních škol. Ve slovenské verzi jsou dostupné i hry, kvízy, obrázky ke stažení a slovníček zkratk, které se používají v internetové komunikaci. (Ovce.sk, 2009)

National Cybersecurity Alliance je nezisková organizace s posláním vytvořit bezpečnější a propojený svět. Zasazují se o bezpečné používání všech technologií a vzdělávají každého v tom, jak nejlépe chránit sebe a své okolí před kyberkriminalitou. Jejich primární zaměření není kyberšikana, ale také se objevuje v jejich vzdělávacích plánech a akcích – více akcentují samu bezpečnost

elektronického zařízení jako ochranu před viry a zabezpečení hesly. (Online Safety Basics, c 2023)

8.3.2. Filmy a pořady

Insatiable, česky Nenasytná je americký komediální seriál, který měl premiéru v roce 2018. Seriál se zaměřuje na Patty, dívku, která se stala terčem šikany kvůli své váze a později získala popularitu poté, co zhubla a stala se soutěžící v kráse.

Kyberšikana zde hraje důležitou roli. Patty je terčem kyberšikany ze strany svých spolužáků a dalších lidí v jejím okolí. Lidé se snaží poškodit její reputaci a šíří o ní nepravdivé a urážlivé informace pomocí sociálních médií. Tento aspekt seriálu ukazuje, jaký dopad může mít kyberšikana na mladé lidi a jak může být škodlivá a ničivá. (Insatiable, 2018)

The Edge of Seventeen je americký komediálně-dramatický film z roku 2016, který se zaměřuje na problémy a vztahy teenagerky jménem Nadine. Film sleduje Nadine, když se snaží zvládnout nelehké období dospívání, které je plné změn a nejistot. Kromě toho se musí vyrovnat s těžkou ztrátou a komplikovanými vztahy s rodinou a přáteli.

Kyberšikana hraje důležitou roli v ději. Nadine je terčem kyberšikany ze strany svého spolužačky, která o ní šíří nepravdivé a urážlivé informace po internetu. Pro Nadine má toto velké dopady na její sebevědomí a emoční stabilitu a přináší jí mnoho trápení. Tento aspekt filmu ukazuje, jak může kyberšikana mít ničivý dopad na mladé lidi a proč je důležité ji brát vážně a řešit ji. (The Edge of Seventeen, 2016)

13 Reasons Why je dramatický seriál z produkce USA. Byl vydávaný mezi lety 2017-2020. Vypráví příběh středoškolské studentky Hannah, která spáchala sebevraždu. Než zemřela, nahrála několik kazet, na nichž odhalila třináct důvodů, jež ji k sebevraždě přivedly. Za každým důvodem stál jeden člověk, jenž je tak nepřímo odpovědný za její smrt. Seriál kromě kyberšikany akcentuje i duševní zdraví mladých lidí a jedná se o velmi naturalistickou záležitost. (13 Reasons Why, 2017-2020)

The Hunting je čtyřdílná australská minisérie, která vypráví příběh dvou středoškolských učitelů, kteří zjistí, že studenti online sdílejí sexuálně explicitní fotografie svých nezletilých přátel a vrstevníků. The Hunting se zabývá tématy misogynie, soukromí, sexuality, online vykořisťování, sexualizace, toxické maskulinity, genderu a kyberšikany. (The Hunting, 2019)

Mysteriózní britský thriller **Cyberbully** z roku 2015 (do Česka přišel s názvem Teror na síti) líčí příběh podle skutečných událostí. Dospívající Cassie svádí boj se svým anonymním kyberstalkerem. Má zkušenosti s tím nejhorším, co může internet nabídnout – od nižší formy kyberšikany až po pokročilé postupy násilného vniknutí do počítače – a ze všech sil se snaží učinit svému trápení přítrž, než se její nahé fotografie nahrají na veřejnou síť. (Cyberbully, 2015)

Se stejným názvem existuje i edukativní drama jen o čtyři roky starší. Film je součástí kampaně "Rally to Delete Digital Drama", jejímž cílem je odstranit šikanu jak na internetu, tak v reálném životě. Pojednává o sedmnáctileté Taylor, která dostává svůj první počítač a během nedlouhé doby se setkává s kyberšikanou, která se zvrhne až v pokus o sebevraždu. (Cyberbully, 2011)

Clickbait je seriál z produkce Netflix, který zkoumá temnou stránku sociálních médií. Příběh pojednává o situaci, kdy se otec od rodiny ztratí a po určité době se objeví na videu s nápisem „Zneužívám ženy“, po vyměnění nápisu se sledovatelé videa dozví, že daný muž při pěti milionech shlédnutí zemře. Policie se ho velmi rychle snaží najít, aby se video, které se mezitím stalo virální nerozšířilo příliš. Po několika dnech najdou muže mrtvého a policie i rodina se snaží zjistit, co se doopravdy stalo. Zjistí, že muž byl na několika seznamkách a seznamoval se se ženami a člověk, který ho zajal byl příbuzný dívky, jež se po komunikaci s ním přivedla k nežítí. Nakonec vyjde najevo, že on nikdy za žádné seznamce nebyl a vydávala se za něj kolegyně. Což je případ, kdy zábava při vydávání se na internetu za někoho jiného, měla v reálném světě na svědomí dva lidské životy. (Clickbait, 2021)

8.3.3. Knihy

Enjoy je o závislosti chlapce a většinové společnosti na sociálních sítích a o střetu s dívkou, která se pohybuje pouze v offline světě (Bied-Charreton, 2012)

Girl online je třídílná série od Zoe Sugg a vyšla i v českém prostředí. Vypráví o mladé blogerce, která se v průběhu děje potýká s výhružnými e-maily a úzkostmi. Navzdory tomu, že je hlavní postavou středoškolačka, je kniha ideální pro dvanácti až třináctileté školačky. (Sugg, 2016)

Blacklash od Američanky Sarah Darer Littman je young adult kniha, kde se šikana a kyberšikana prolíná celým dílem. Hlavní hrdinku Bree trápí duševní zdraví a dozvuky těžkého dětství s šikanou kvůli jejímu tělu. Její nejlepší kamarádka ji zradí tím, že zveřejní na sociální síti poškozující fotku. Po pokusu o sebevraždu má dojem, že dokáže zas někomu věřit, když si začne psát s domněle milým chlapcem na Facebooku, ale jen do doby, než jí začne veřejně urážet a vyjde najevo, že se jednalo o pomstu. Kniha je mnohem více než příběh o charakteristice, vývoji a motivaci postav. Mnoho čtenářů knihu hodnotí jako jednu z nejlepších na toto téma a naprosto realistickou. (Littman, 2015)

Deeper je debut Robin York. Oproti předchozí knize se jedná o žánr new adult, protože hlavní hrdinkou je vysokoškolačka. Avšak i mladší čtenáři si v knize najdou své, téma je aktuální pro dnešní patnáctileté i ostatní mladé lidi. Hlavní hrdinka Caroline žije obyčejný vysokoškolský život, který se zhroutí jediným kliknutím na internetu. Věděla, že neměla nechat svého přítele pořizovat intimní snímky, ale milovala ho, věřila mu. To poslední, co očekávala, když se s ním rozešla je, že se na internetu objeví právě tyhle fotky. Kniha je o tom, jak se dívka vyrovnává s následky sextingu, který se zvrhl do kyberšikany. (York, 2014)

Společné dílo Dhonielle Clayton a Sony Charaipotra **The Rumor Game** zahrnuje celou škálu vzájemně se prolínajících témat jako kyberšikanu, šikanu, sexuální zneužívání, rasismus či emoční disfunkce. Jedná se v podstatě o realistický román

zobrazující problémy šikany/kyberšikany a toho, jak krutí k sobě mohou teenageři být. Nějaký příběh zde je, ale jedná se o hnací motor vztahových záležitostí. Vyprávěno ve formátu smíšených médií kombinující mimo jiné prózu, simulované textové zprávy, články a podobně. Čtenář sleduje Brynu, Coru a Georgie, jak procházejí minulými a současnými událostmi a zároveň se snaží zjistit, kdo by se mohl snažit sabotovat jejich vzájemné vztahy. (Clayton, Charaipotra, 2022)

Don't Read the Comments je také young adult záležitost od Erica Smithe je o Indické steamerce. Zatímco se snaží využít své streamování počítačových her, aby pomohla své svobodné matce, když balancují na hranici chudoby, stane se obětí internetových trollů. Obtěžování v komentářích je rozsáhlé; obtěžují ji, protože je to dívka na internetu, která hraje videohry. Urážky se stanou osobními a vedou k fyzickým hrozbám. Zároveň se snaží orientovat ve svém osobním životě a také najít lásku. (Smith, 2020)

8.4. Psychologické aspekty

Psychologické aspekty prevence kyberšikany u mládeže jsou velmi důležité, protože kyberšikana může mít negativní dopad na psychické zdraví mladých lidí. Zde je několik klíčových aspektů, které je třeba brát v úvahu při prevenci kyberšikany.

Podpora sebevědomí a sebeúcty – Mnoho obětí kyberšikany trpí sníženou sebeúctou a sebevědomím. Proto je důležité podporovat mladé lidi, aby se cítili sebevědoměji a měli pozitivní vztah k sobě samým. To může být dosaženo prostřednictvím sebevyjádření a komunikace, například pomocí uměleckých aktivit, sportu nebo terapie. (Sedláčková, 2009)

Zlepšení schopnosti komunikovat – komunikace je klíčová pro prevenci kyberšikany. Mladí lidé by měli být vedeni k tomu, aby byli schopni efektivně komunikovat, řešit konflikty a říkat "ne". To jim pomůže vyjádřit své pocity a názory, což může snížit riziko kyberšikany.

Posílení empatie – empatie je schopnost porozumět a sdílet pocity ostatních. Posílení této schopnosti u mladých lidí může pomoci snížit riziko kyberšikany. To může být dosaženo prostřednictvím vzdělávání, kdy se učí, jak rozpoznat a reagovat na emoce druhých, a také prostřednictvím podpory vztahů mezi studenty a učiteli. (Sedláčková, 2009)

Podpora rodičovského dohledu – rodiče by měli být zapojeni do prevence kyberšikany u svých dětí. Měli by být informováni o tom, jak chránit své děti na internetu a jak rozpoznat příznaky kyberšikany. Kromě toho by měli být rodiče schopni poskytnout dětem emocionální podporu a poradit jim v případě problémů.

Posílení bezpečnosti na internetu – kromě posílení psychologických schopností mladých lidí je důležité také zlepšit technologické zabezpečení. Měly by být poskytnuty nástroje pro ochranu soukromí a bezpečnost na sociálních sítích a jiných internetových platformách.

Duševní zdraví – kyberšikana může a často má vliv na duševní zdraví, které by nemělo být přecházené a bagatelizované. U obětí tak mohou vznikat úzkosti až deprese nebo se rozvíjet i jiné psychické poruchy či nemoci. Deprese se mohou v rámci viditelných příznaků projevovat nezájmem o školu, koníčky i kamarády, nemožností ráno vůbec vstát a jít do školy či ztrátou hmotnosti. Tyto situace mohou vyústit až do nutnosti léčby medikamenty a stává se z toho dlouholetý problém. (Ocisková, 2015)

9. Evaluace preventivních programů

Evaluace programů proti kyberšikaně může být velmi náročný proces, protože je třeba měřit mnoho různých faktorů, jako jsou změny v chování a postoje účastníků, zlepšení dovedností a znalostí, účinnost programů při prevenci a řešení konkrétních případů kyberšikany a další faktory.

Mezi běžně používané metody evaluace patří například:

Dotazníky: Tato metoda zahrnuje sběr zpětné vazby od účastníků programů prostřednictvím dotazníků nebo průzkumů. Dotazníky mohou zahrnovat otázky o účinnosti programů při prevenci kyberšikany, změnách v chování a postojích účastníků, nebo o celkové spokojenosti s programem. (Walker, 2013)

Pozorování: Pozorování chování účastníků programu v průběhu a po jeho dokončení může poskytnout cenné informace o tom, jak účinný program byl při prevenci a řešení kyberšikany. (Walker, 2013)

Kvalitativní metody: Kvalitativní metody, jako jsou rozhovory a focus groupy, mohou poskytnout hlubší pochopení toho, jak se účastníci programu cítí a jaký byl jejich zážitek z programu. (Hendl, 2012)

Analýza dat z internetu: Tato metoda zahrnuje analýzu dat ze sociálních médií nebo jiných online platforem, aby se zjistilo, zda se mění trendy v kyberšikaně po spuštění programu. (Walker, 2013)

Porovnání s kontrolní skupinou: Porovnání účinnosti programu proti kyberšikaně s kontrolní skupinou, která nedostala program, může poskytnout vědecky relevantní data o účinnosti programu. (Hendl, 2012)

Je důležité si uvědomit, že evaluace programů proti kyberšikaně může být složitá a nákladná a že výsledky evaluace mohou být ovlivněny mnoha faktory, jako jsou například velikost vzorku, způsob výběru účastníků a doba trvání programu nebo dokonce i aktuální světová situace.

10. Představení projektu DigiStories

DigiStories: Nela je edukativní videohra, která byla vytvořena během roku 2020 až 2021. Je určena primárně pro druhý stupeň základních škol, tedy pro děti mezi jedenáctým a patnáctým rokem. Za vytvořením celého projektu stojí vzdělávací program Jeden svět na školách, který spadá pod organizace Člověk v tísni společně s herním studiem Charles Games.

Jeden svět na školách neboli JSNS.CZ je jeden ze vzdělávacích programů organizace Člověk v tísni fungující již od roku 2001 portál určený především učitelům základních a středních škol, budoucím pedagogům i pracovníkům, kteří působí s mladými lidmi. Ti mohou po registraci na tomto portálu využívat výukové a metodické materiály a dokumentární filmy, které reflektují důležitá a aktuální témata. (Co je to JSNS, nedatováno)

Charles Games je vývojářský tým tvořený vědci a studenty z Univerzity Karlovy a nezávislými umělci. Působí v Praze od roku 2017 a stojí nejen za hrou DigiStories, ale i oceněnou hrou Attentat 1942 z prostředí Druhé světové války. (Charles Games, c2023)

Existují tři základní cíle lekce DigiStories. A to pochopit podobu a průběh kyberšikan, vědět, jak se kyberšikaně bránit a vybudovat si návyky bezpečné komunikace v online prostředí. Hra spadá do tematických okruhů mediální vzdělávání a sociální problematika. Videohra jako taková neslouží jako samostatný výukový materiál, je potřeba, aby vyučující jako součást hodiny diskutoval s dětmi o tom, co viděly a četly ve hře a zároveň je potřeba následná reflexe. Samostatná hra zabere zhruba průměrně 15-20 minut, ale společně s doprovodnými aktivitami, diskuzemi a reflexí zabere celých 45 minut, tedy jednu vyučovací hodinu.

Jedná se v tomto případě o zážitkové vzdělávání, což je způsob, jak se žáci, studenti z dlouhodobého hlediska naučí mnohem více. Žáci by totiž po hře, která je vtáhne,

měli být otevřenější a aktivnější v diskuzi. Vzhledem k tomu, že děti prožívají emoce a mají určitý zážitek, je pro ně celá hra intenzivnější a mnohem lépe zapamatovatelná.

Cílem je projít si kyberšikanou na vlastní kůži, ale v bezpečném prostředí školy. Poněkud neobvyklé je i postavení hráče do role oběti, kdy se sám musí v průběhu hry vyrovnat s kyberšikanou na svou herní postavu. V dětech je tak probuzena empatie s obětí, ale zároveň se během hry snaží přijít i na motivace agresora. Pokud by učení o tomto tématu proběhlo jen frontální výukou, žák by tedy jen poslouchal, relativně během chvíle by zapomněl, co se mu se skutečností snažil vyučující předat. Kdežto pokud tyto situace simulací prožije, díky emocím, které to v něm vyvolá, si na ně mnohem lépe vzpomene, pokud se dostane do obdobné situace v reálném životě a lépe si vybaví, jak se zachovat. (Hublová, 2013)

Vyučující mohou DigiStories: Nela najít právě na webu JSNS.CZ, kde jsou po registraci volně přístupné výukové materiály ke hře, včetně hry. Metodické materiály jako doporučení do výuky, charakteristiky herních postav a návod na ovládání hry. Zároveň je součástí informační text o kyberšikaně s mýty vztahujícími se ke kyberšikaně, formami a oběťmi kyberšikany i rozdíly mezi kyberšikanou a šikanou včetně informací, jak se jí bránit. Nakonec obsahuje i doplňkovou aktivitu „Jak se bránit kyberšikaně“, která časově spolu se hrou zabere 45 minut, tedy jednu celou vyučovací hodinu. (DigiStories: Nela, 2021)

Až po registraci jsou tyto materiály přístupné hlavně z důvodu autorských práv některých z nich a také proto, aby se k nim nedostaly děti samotné. Neboť prožitek může být bez kontrolovaného školního prostředí pro slabší jedince poněkud intenzivní a nedoporučuje se nechat se žáka popasovat s touto hrou samotného. Ale i ve školních lavicích může obzvláště u mladších žáků vyvolat negativní emoce, proto by měl vyučující umět s těmito pocity u dětí pracovat nebo pozvat na hodinu školního psychologa či psycholožku.

Hra je inspirována skutečnými příběhy, ale tento konkrétní příběh je vymyšlený.

Ve videohře DigiStories: Nela jsou hlavní hrdinky dvě dívky z druhého stupně základní školy. Jmenují se Anežka a Nela a tvůrci je definovali jako třináctileté – i když pro potřeby vyučování není potřeba uvádět přesný věk. (DigiStories: Nela, 2021)

Hráč se ocitá v roli oběti – Nely. Nela je dívka, z velmi bohaté rodiny, kde rodiče své dceři dovolí téměř vše. Zároveň má staršího oplácaného patnáctiletého bratra. Chodí do sedmé třídy Základní školy Donovanů a natáčí videa na YouTube, kde už má určitou fanouškovskou základnu. I na sociálních sítích jí sledují přes čtyři tisíce followerů. Je prvoplánově hezká, i když měla kvůli situaci v rodině sklony k anorexii (z čehož je již víceméně vyléčená). Je oblíbená a přátelská, někteří mohou mít dojem, že si svou oblibu částečně kupuje. (DigiStories: Nela, 2021)

Anežka (v této hře šikanátor) je naopak ničím výrazná třináctiletá dívka. S Nelou se kamarádí již od školky, sedí společně v lavici i se přáteli mimo vzdělávací instituce. Není úplně chudá, ale oba její rodiče pracují a patří ke střední třídě. V poslední době Anežka víc vnímá, že Nela je ta oblíbenější a bohatší a postupně k ní čím dál více cítí zášť. (DigiStories: Nela, 2021)

Hra začíná krátkým intrem, které ukazuje Nelinu cestu ze školy domů a zapínání počítače. Poté se hráči ukáže interaktivní účet na sociální síti DigiStories, což vypadá jako obdoba Instagramu. Jako hráč si můžeme prohlédnout fotografie, které Nela zveřejnila a udělat si tak o ní obrázek. V pravém horním rohu svítí ikonka tří nepřečtených zpráv, hra nás tedy navádí směrem, kterým bychom se měli ve hře ubírat. (Charles games, 2021)

Hráč Nela vstupuje do chatové konverzace s Anežkou, která jí posílá odkaz na video a nadšené zprávy, že je ono video úspěšné. Zde je možnost pustit si video, které nás uvede do celé situace. (Charles games, 2021)

Nela si Anežku pozvala na natáčení jednoho svého videa na YouTube s názvem Unboxing s Nelly. Video spočívá v tom, že se Nela s Anežkou domluvily, že si navzájem dají sluchátka a rozbálí je před kamerou. Ovšem Nela dá Anežce poněkud dražší bezdrátová sluchátka a Anežka Nele klasické drátové s jackem za pár korun, které nesedí do Nelinina telefonu. Nela tedy před kamerou řekne věci, které mohou Anežku urazit a vrátí jí ona drátová sluchátka se slovy, ať je dá psovi. (Charles games, 2021)

Poté se hráč vrací zpět do soukromého chatu mezi Nelou a Anežkou, kde má možnost přečíst si komentáře pod videem. Ty jsou negativně mířené jen proti Nele. Od této chvíle má hráč možnost rozhodovat o svých reakcích na zprávy. Téměř vždy dostane na výběr mezi dvěma možnými reakcemi. (Charles games, 2021)

Nela nemá ponětí, proč se do ní komentující navážejí a Anežka reaguje podobným způsobem jako hateři na YouTube, což Nela nechápe už vůbec. Navíc jeden komentujících má narážky, které v ní vzbuzují pocit, že Anežka někomu řekla o jejím tajemství, což v ní vyvolává strach. V tuto chvíli začíná Anežka Nele psát urážlivé zprávy a hráč má za Nelu vždy možnost reagovat více ofenzivním nebo defenzivním způsobem. Celá tato konverzace končí potenciální výhružkou od Anežky, že Nela uvidí zítra. (Charles games, 2021)

Druhý den píše Nele jako první Anežka, která začíná urážkami a oznámením, že je předmětem diskuze na skupinovém chatu, kterého není součástí. Pokračuje výhružkou, že zveřejní její tajemství, že byla anorektička, což podpoří fotografií, kterou má hráč možnost vidět. Nela stále nechápe, co udělala, že je na ní její nejlepší kamarádka najednou tak zlá. (Charles games, 2021)

Hráč se má nyní možnost jako Nela podívat do skupinového chatu, kde je právě urážena. Kromě Anežky a nyní i Nely zde existují i tři chlapečtí spolužáci – Vojta, Tomáš a Jáchym. Nyní začali kromě Anežky urážet i jejího bratra, který má podle posílaných fotografií několik kilo nadváhu. Ovšem ve chvíli, kdy se ho Jáchym

zastane, obrátí se slovní agrese i vůči němu, což vyústí v jeho opuštění skupinového chatu. Hráč Nela má stále možnost reagovat výběrem mezi dvěma odpověďmi na jejich zprávy. (Charles games, 2021)

Po několika dalších zprávách se odpojí i uživatel Tomáš, protože si z něj zbylí účastníci chatu začali dělat legraci, že byl u Nely doma ve „zbohatlickém sídle“. (Charles games, 2021)

V tuto chvíli Anežka zveřejní Nelino tajemství a pošle do skupiny její fotografii jako anorektičky, která se okamžitě začne šířit na sociálních sítích i s komentáři a rádobly vtipnými popisky. (Charles games, 2021)

V tuto chvíli interaktivní část končí a žákům se přehrává závěrečné video, sledujeme, že Nela odešla od počítače a utíká. Závěr příběhu je tedy částečně otevřený. Vydala se Nela za rodiči? Rozhodla se utéct z domu? Nebo si chce ublížit? Tento otevřený konec má za úkol vyvolat v hráčích otázky, kam se Nela rozhodla jít a jak se rozhodla situaci řešit. V tuto chvíli je úkolem vyučujících, aby s žáky otevřeně diskutovali nad možným koncem příběhu. (Charles games, 2021)

Tady se naskytne možnost použít návodný list od JSNS.CZ, který je k dispozici společně se hrou. Podle něj po hře následuje společná reflexe, kdy se žáci zamýšlí nad tím, co prožívala Nela, ale i nad tím, co prožívala Anežka. Tato reflexe je možná buď anonymně písemně, kdy učitel odpovědi poté vybírá a čte, nebo ústně – klasickou diskuzí.

Následně je možnost žáky rozdělit do skupinek po zhruba čtyřech a zadat jim, aby společně zkusili vymyslet, jak by poradili Nele, jak by se měla zachovat, aby kyberšikana již nepostupovala nebo se nestupňovala.

Nakonec je možné vybidnout žáky, aby se zamysleli, komu by se oni sami mohli doma, ve škole nebo ve svém okolí svěřit, pokud by se sami stali obětí kyberšikany. Je důležité vést děti k co nejkonkrétnějším odpovědím.

Na konci celé hodiny by děti měly mít znalosti a vědomosti o tom, jak může probíhat kyberšikana, ale také jaké jsou možnosti se proti ní bránit.

11. Praktická část

Cílem práce bylo představit a prezentovat koncepci projektu prevence kyberšikany DigiStories a stanovit jeho úspěšnost na školách u dětí ve věku druhého stupně základní školy.

Výzkumné otázky:

1. Zastávají děti ihned po hodině názor, že pro ně byla hodina s DigiStories užitečná?
2. Dokáží děti adekvátně reagovat na potenciálně kyberšikanující komentáře měsíc po hodině se hrou DigiStories?
3. Všimaly si děti po hodině s DigiStories více situací s potenciální kyberšikanou?
4. Využily děti po hodině s DigiStories nějaké poznatky?
5. Jaká aktivita se žákům bude líbit během hodiny nejvíce?

V návaznosti na výzkumné otázky jsem si stanovila výzkumné předpoklady čili hypotézy:

1. Minimálně 70 % žáků má ihned po hodině názor, že pro ně byla hodina s DigiStories užitečná.
2. Alespoň 50 % žáků se umí i měsíc po hře adekvátně reagovat na potenciálně kyberšikanující komentáře.
3. Více než 50 % studentů si bude po hodině s DigiStories všimnout potenciální kyberšikany více než před ní.
4. Mezi 20 % a 30 % dětí využilo do měsíce po hodině DigiStories nějaké poznatky ze hry.
5. Studentům se bude nejvíce líbit aktivita chatu.

11.1. Metodika výzkumu a sběr dat

Rozhodla jsem se zjišťovat data pomocí kvantitativního výzkumu. V tomto případě se jednalo o dva dotazníky. Jeden byl dětem předložen bezprostředně po hodině, na které probíhal projekt. Druhý měsíc poté, aby byla na časovém odstupu viditelné déleodobější působení informací projektu na studenta. Pokud bychom data sbírali pouze dotazníkem bezprostředně po projektu, měli bychom povědomí pouze o tom, jak aktivity působily okamžitě, ale neměli bychom žádná data o tom, zda daly něco studentům i do budoucna.

Dotazníky byly vytvořeny pomocí Google formulářů a distribuovány byly učitelům a školám společně s e-mailem, ve kterém jsem je žádala o pomoc.

Potřebovala jsem školy, respektive učitele, které DigiStories se svými studenty v hodinách provedli. E-mailem jsem v květnu 2022 obepsala nejprve školy v okrese, kde bydlím – tedy Kladenském. Vzhledem k tomu, že neodpověděla jediná škola, pokračovala jsem v obepisování a celkem jsem obepsala 200 škol ze středních Čech. Krom e-mailového oslovení škol jsem i aktivně oslovovala své známé vyučující. Z těchto 200 škol mi odpověděly dvě a to odmítavě. Pokusila jsem se o druhé navázání kontaktu hned v září 2022, ale bohužel se stejným výsledkem. Naštěstí jsem byla již domluvená na základní škole ve Stochově, kde mi byla metodičkou prevence přislíbena pomoc.

Měla jsem možnost zúčastnit se dvou vyučovacích hodin, kdy se děti účastnili projektu DigiStories, tedy mohla jsem ze zadní lavice sledovat bezprostřední reakce na projekt. Pro úplnost se jednalo o sedmou třídu – tedy dvanáctiletí až třináctiletí žáci a devátou třídu – tedy patnáctiletí. Žáci na této škole byli poměrně informovaní o problematice kyberšikany, když v první části hodiny s paní učitelkou komunikovali o prostředcích a motivech kyberšikany. Když byl ale puštěn projektor a úvodní video k videohře, děti ožily mnohem více a komentovaly chování obou dívek ve scéně. Samozřejmě úměrně věku – sedmákům nepřišlo na videu nic zvláštního, kdežto deváťákům připadalo, že se Nela a Anežka chovají příliš dětinsky – což může být

ukazatel, že pro střední školu by už tento program nebyl vhodný v takové formě, v jaké je prezentován v současnosti.

Když se přešlo na aktivitu chatu a jeho doplňování, studenti aktivně interagovali a hlasovali o možnostech výběru. Samozřejmě několikrát zazněly věty typu „Mezi těmito možnostmi se nedá rozhodnout, vždyť tak by nikdo z nás neodpovídal.“ Nebo „Proč si je prostě nezablokuje?“

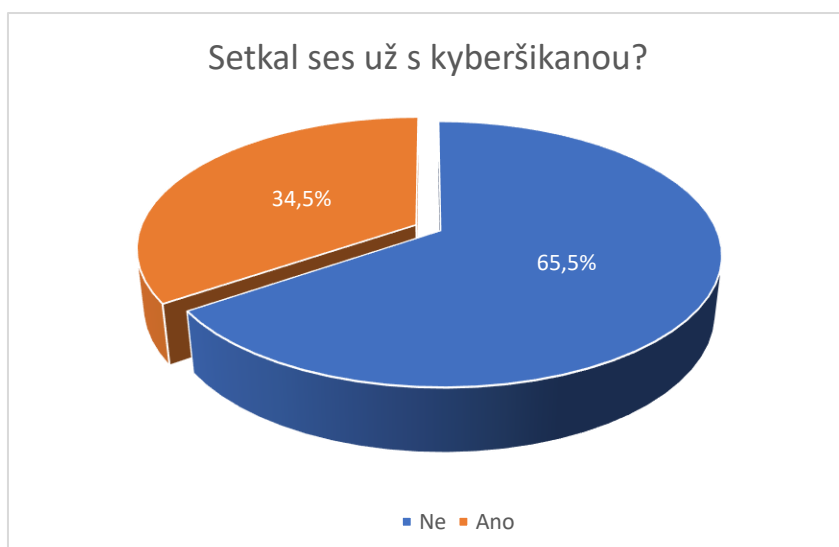
11.2. Analýza výsledků

11.2.1. První dotazník

Programu společně s vytvořením dotazníku se zúčastnilo zhruba 5 tříd a dotazníků přišlo 116. Tři z nich musely být vyřazeny z důvodu, že respondent (jeho zákonný zástupce) nedal informovaný souhlas se zpracováním dotazníku, což byla hned první otázka. Tedy celkový počet dotazníků, které bylo možné pro výzkum použít je 113.

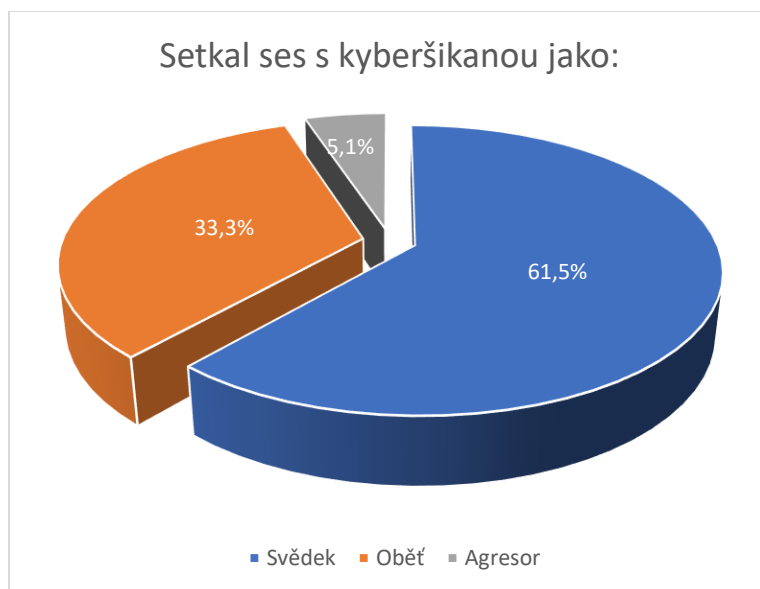
Kromě informovaného souhlasu se dotazník skládal z 15 otázek, přičemž dvě se vztahovaly k věkovému určení žáků.

První otázka zněla: Setkal ses už s kyberšikanou? 65,5 % respondentů odpovědělo, že ne, oproti 34,5 %, kteří se s tímto sociálně-patologickým jevem již setkali.



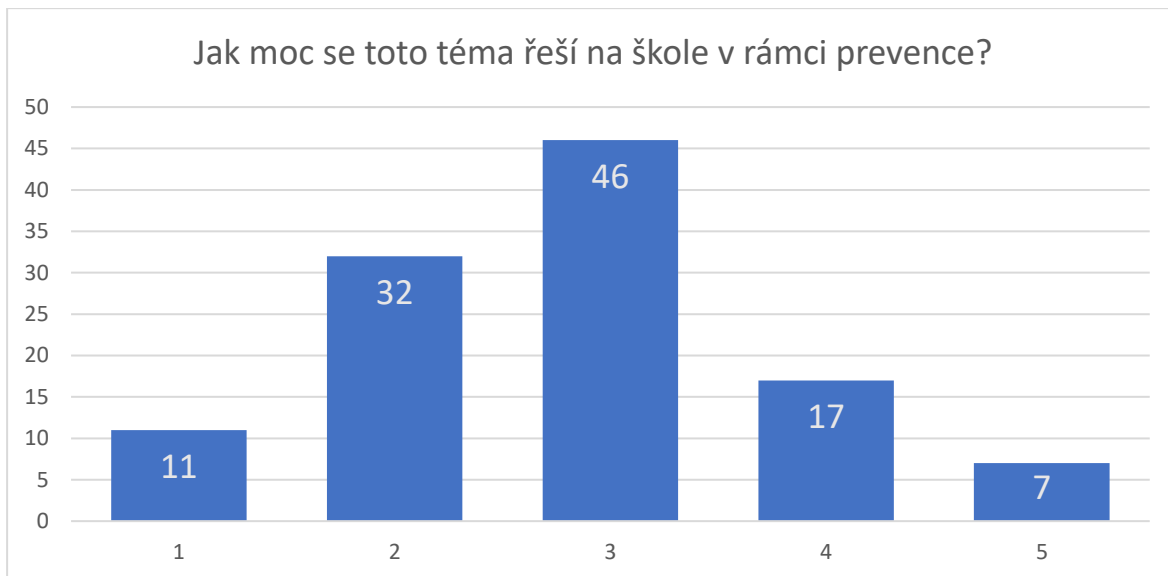
Graf 1 - Setkal ses už s kyberšikanou?

Pro těchto 34,5 % - tedy 39 dotazovaných pokračoval dotazník otázkou, v jaké roli s kyberšikanou setkal. 61,5 % se s kyberšikanou setkalo jako svědek, 33,3 % jako oběť a pouhých 5,1 % se přiznalo k tomu, že byli agresorem.



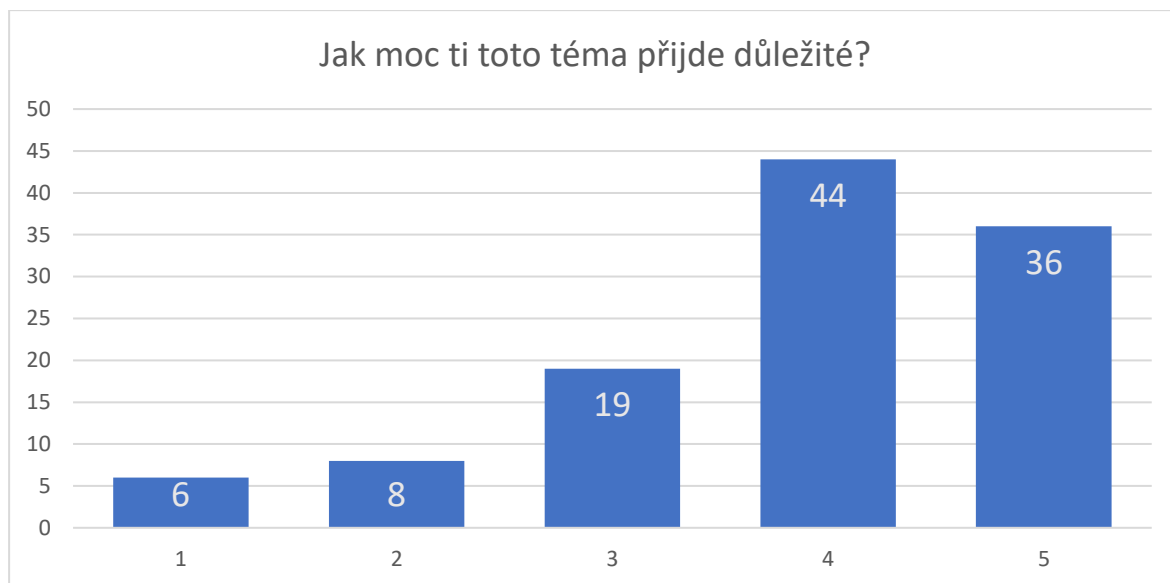
Graf 2 - Setkal ses s kyberšikanou jako:

Dále jsem se žáků skrze dotazník ptala, jak moc jim přijde, že je toto téma ve škole akcentované v rámci prevence. Tentokrát dotazovaní odpovídali na škále od jedné (řeší se velmi málo či vůbec) do pěti (řeší se velmi často). Podle 9,7 % účastníků se kyberšikana řeší velmi málo nebo vůbec, tedy na úrovni jedna, 28,3 % odpovědělo číslem dva, tedy že se řeší trochu. Nejvíce respondentů odpovědělo, že se kyberšikana u nich ve škole řeší středně, tedy číslo tři bylo odpovědí pro 40,7 % dotazovaných. 15 % účastníků má dojem, že je toto téma akcentované v jejich škole o něco více než středně, tedy se rozhodli pro odpověď číslo čtyři. A nakonec nejméně – 6,2 % žáků odpovědělo číslem pět, protože mají pocit, že je kyberšikana v jejich školním prostředí řešená opravdu hodně. Průměr tedy činí 2,8. To znamená, že žáci mají dojem, že kyberšikana se v prostředí jejich školy řeší velmi lehce pod střední hodnotou, tedy ani příliš, aby je to zahltilo, ani málo, aby o tématu neměli žádné povědomí.



Graf 3 - Jak moc ti přijde, že se toto téma řeší na škole v rámci prevence?

Následující otázka zněla: Jak moc ti toto téma přijde důležité? Dotazovaní opět odpovídali na škále od jedné do pěti, tedy od vůbec po hodně. Úroveň jedna, tedy, že jim toto téma nepřijde důležité zvolilo 5,3 % dotazovaných. Následující úroveň, tedy, že jim téma přijde trochu důležité zvolilo 7,1 % žáků. Že toto téma je středně důležité zvolilo zas o něco více respondentů, v tomto případě 16,8 %. Nejvíce žákům přijde téma důležité ještě více, a tedy zvolili číslo 4. Těch bylo celkem 38,9 %. Nejvyšší úroveň důležitosti přiřadilo kyberšikaně 31,9 % účastníků. Průměrná odpověď měla hodnotu 3,8. Žákům tedy toto téma není lhostejné a průměrná hodnota atakuje úroveň, že toto téma je pro ně více než středně důležité.



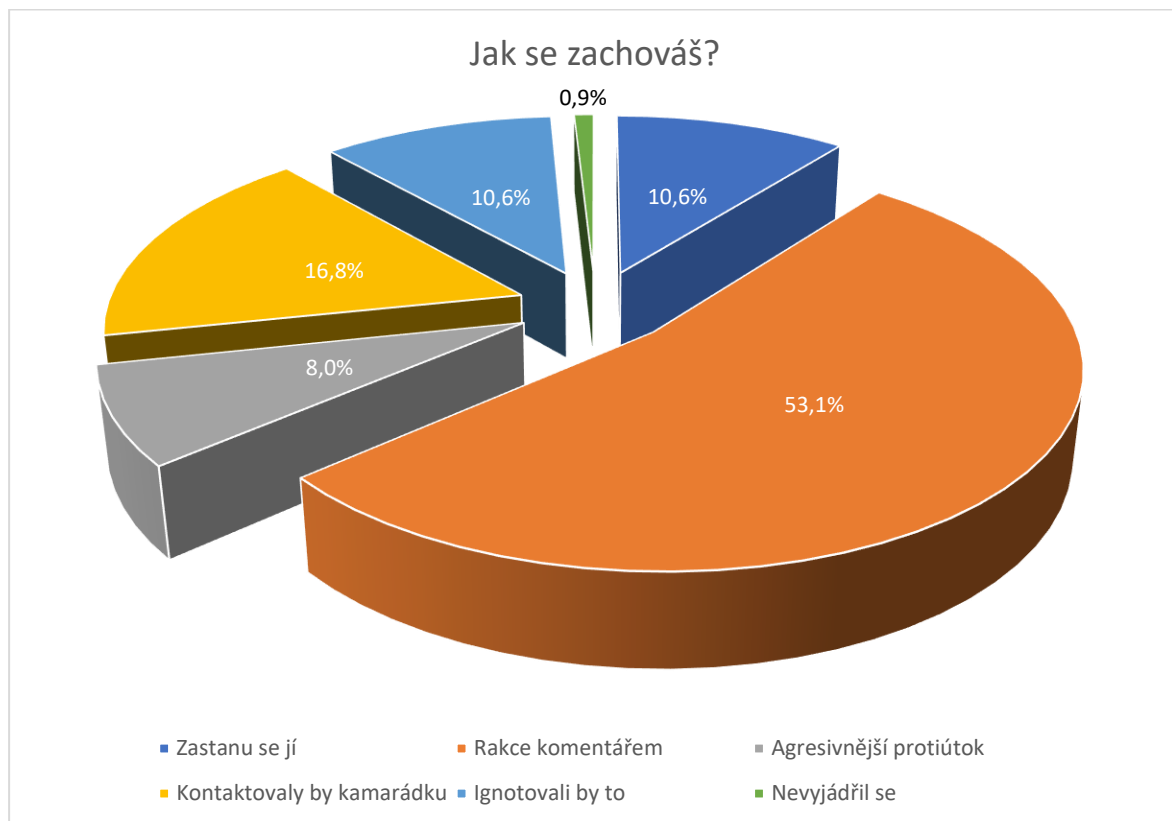
Graf 4 - Jak moc ti toto téma přijde důležité?

Otázka, kterou dotazník pokračoval byla koncipována jako otevřená. Dotazovaní se tedy měli vyjádřit vlastním psaným textem. Otázka zněla: Tvoji kamarádce na Instagram pod fotku zase někdo napsal zlý komentář: „Bože můj, co to máš zas na sobě? Zalez do díry!“ Jak se zachováš?

Odpovědi na tuto otázku by se daly rozdělit do několika kategorií. 12 z těchto odpovědí znělo přímo „Zastanu se jí“, ale dotazovaní nerozvinuli, jak by se dané kamarádky zastali. 69 odpovědí spočívalo v tom, že respondenti popsali, jak by proti agresorovi šli do protiútoků. 60 z nich by na komentář reagovalo jiným komentářem (a pět z nich by si opravdu nebralo servítky v použití sprostých slov), dva dotazovaní by se dokonce snažili útočníkovi vysvětlit, že jeho chování není v pořádku a jeho chování může někomu ublížit. 9 z těch respondentů, kteří by šli do protiútoků, by šlo agresivnějším nebo technickým způsobem, který spočívá v zablokování nebo nahlášení účtu agresora a komentáře, fyzický útok proti němu nebo protiútok urážek do soukromých zpráv.

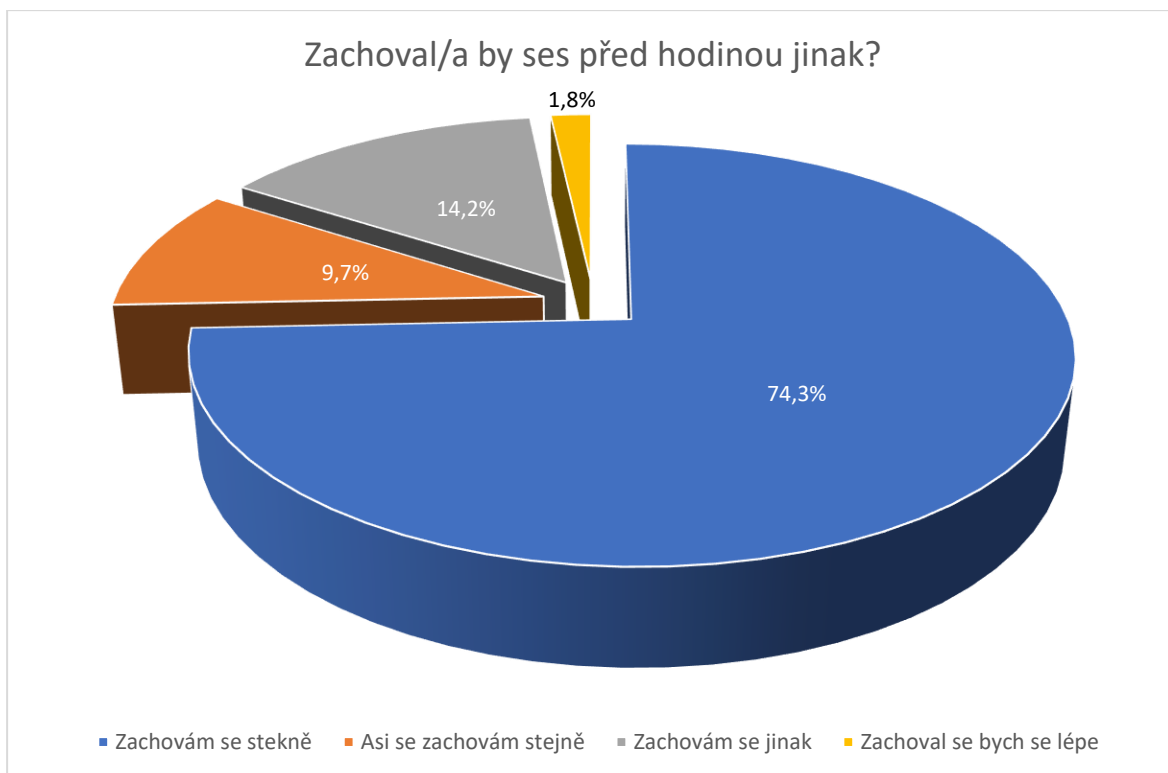
19 žáků by napsalo rovnou kamarádce. Buď by jí poradili nějaké řešení, nebo reakci nebo by pro ni byli oporou. Tito dotazovaní by kamarádce poradili smazání komentáře, zablokování uživatele nebo nahlášení situace dospělé osobě. Ve 12

případech zas bylo o tom, že by dotyčný situaci nijak neřešil, ignoroval a nechal by kamarádku, aby se s tím vyrovnala sama. Z toho plyne, že 89,3 % dotazovaných by těsně po hře DigiStories nebylo jen pasivními přihlížejícími, ale chtěli by reagovat způsobem, aby kamarádce pomohli.



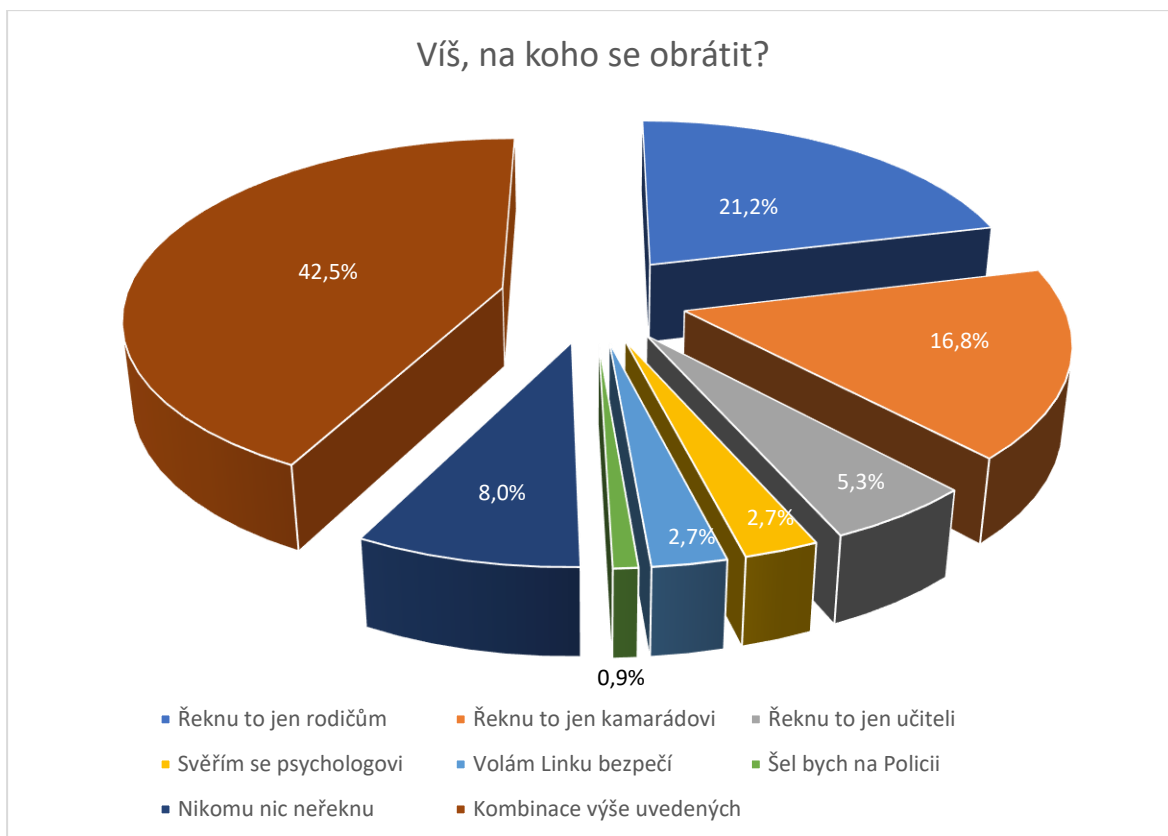
Graf 5 - Jak se zachováš?

Další otázka přímo navazovala a ptala se žáků, zda by se před hodinou zachovali jinak, kdyby na Instagramu viděli takový komentář. 95 dotazovaných odpovědělo, že by se zachovali stejně. 11 z nich ale přidalo slovíčko „asi“ a tedy se pouze domnívají, že by jejich reakce na kyber agresi byla stejná. Oproti tomu 16 dotazovaných odpovědělo, že by se asi zachovali jinak. Někteří by před hrou DigiStories měli jen nepříjemné pocity, ostatní psali, že by se nyní zachovali lépe, ale nenapsali, jaké (by) bylo jejich chování před hodinou. Dva uživatelé napsali, že by před hodinou takové chování ignorovali a nyní už by věděli, že musí reagovat. Nakonec dva účastníci odpověděli, že neví, zda by se jejich chování změnilo.



Graf 6 - Zachoval/a by ses jinak?

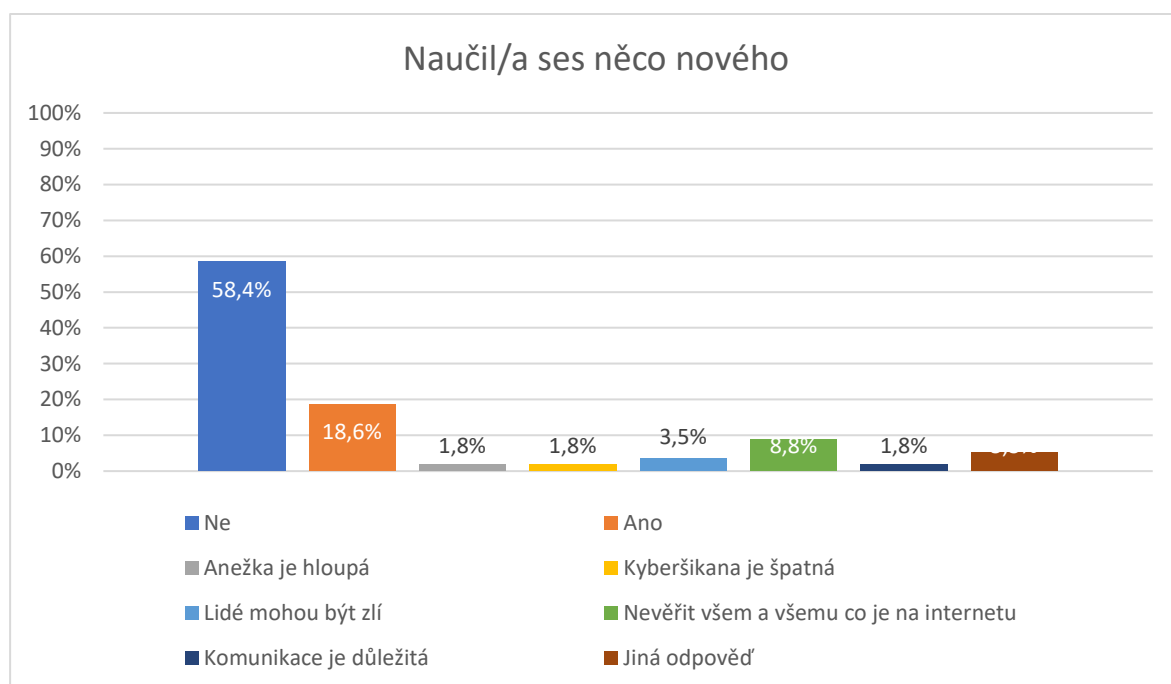
Dále jsem se ptala, zda žáci vědí, na koho se obrátit v případě, že by se stali obětí kyberšikany, potažmo situace, která byla v dotazníku vykreslena. 24 dotazovaných by se obrátilo rovnou pouze na rodiče nebo prarodiče, 19 respondentů by se svěřilo jen kamarádovi nebo kamarádům. Na učitele, kterému dotyčný věří by se obrátilo šest potenciálních obětí. Shodně po třech dotazovaných by se svěřilo svému psychologovi, nebo by se obrátilo na Linku bezpečí. Jeden účastník vidí řešení v tom, že by rovnou zašel na služebnu Policie ČR. Celých devět respondentů by si kyberšikanu nechali pro sebe a nikomu by se nesvěřili. Nakonec 45 dotazovaných uvedlo několik možností, kam by zvažovali, že se obrátí – v téměř ve všech případech v jejich seznamu figurovali rodiče a kamarádi. Po jednotkách účastníků přidávali i Linku důvěry, učitele nebo policii.



Graf 7 – Víš, na koho se obrátit?

Další otázka se dětí ptala: Naučily jste se dnes během hodiny s DigiStories něco nového? Co? Vypiš. Tato otázka byla opět otevřená, ale respondenti na ní z valné části odpovídali jednoslovně. 66 odpovědí ze 113 znělo „ne“. Tedy 58,4 % respondentů mělo za to, že jim hodina s DigiStories nepřinesla žádné nové znalosti a informace. Mají tedy dojem, že o tématu kyberšikany mají dostatečný přehled buď z vlastních zdrojů nebo z předchozích preventivních intervencí ve škole. Jedna žačka doplnila, že se o tomto tématu učili minulý rok, což je důvod, proč jí nic nepřekvapilo. Ti, kteří se něco nového naučili, odpovídali takto: Dva studenti odpověděli, že se naučili, Anežka je zlý a hloupý člověk (pro přesnost – oba žáci použili vulgární označení). Dva respondenti napsali, že se naučili, že kyberšikana je jednoduše špatná, čtyři se naučili, že lidi jsou a mohou být zlí a deset dotazovaných si z hodiny odneslo informaci, že nemají věřit lidem a tomu, co vidí na internetu. Dále dvě děti odpovídaly, že se naučily, že je důležité komunikovat, když se jim podobná věc stane.

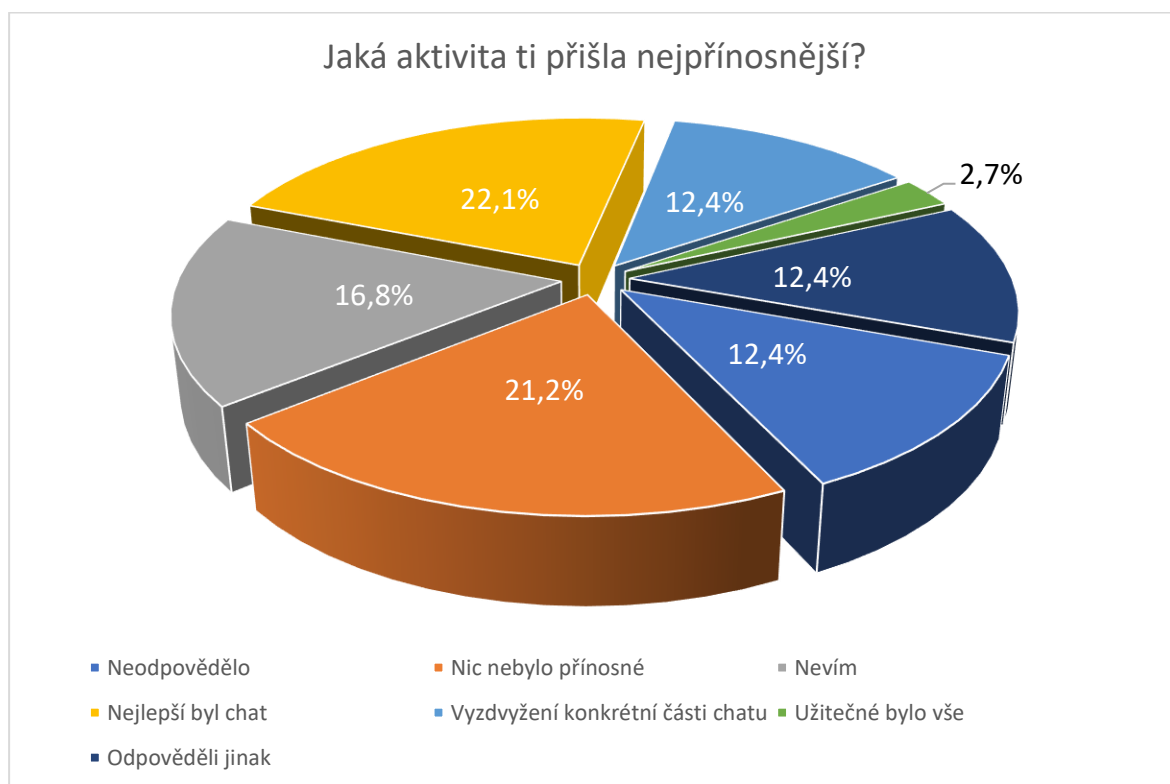
Další odpovědi zněly „Že se nemáme chovat jako děcka, nemám se vychloubat a posílat takové fotky“, „Není dobré zveřejňovat všechno na sociální sítě“, „Neměl bych nikoho urážet skrz sociální sítě“, „Nedávat moc najevo, když se mi něco tolik nelíbí“ nebo „Jeden člověk může rozšířit jednu chybnou informaci/pomluvu mezi tolika lidmi“. Nakonec jeden student napsal, že se naučil, že si máme navzájem pomáhat. Nakonec 21 – 18,6 % respondentů odpovědělo „ano“ bez bližší specifikace.



Graf 8 - Naučil/a ses něco nového?

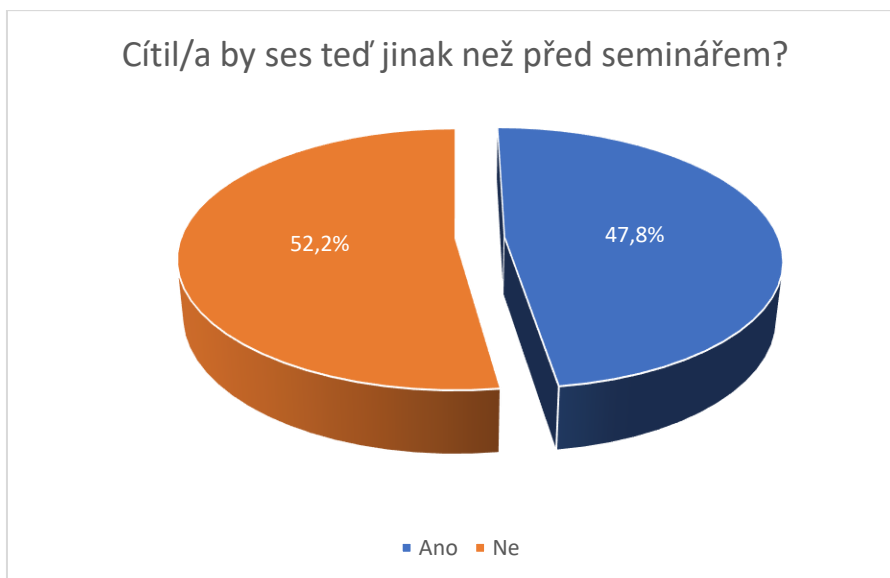
Zajímalo mě, která aktivita žákům přišla v hodině nejpřínosnější a proč. Čtrnáct dotazovaných – 15,8 % na tuto otázku odmítlo odpovědět, tedy v odpovídací kolonce zůstal jeden nerelevantní znak nebo mezera, aby se mohli přes tuto povinnou otázku dostat. Ze zbylých respondentů 24 – 27,1 % odpovědělo, že jim nic nepřišlo přínosné, jeden žák dokonce doplnil, že mu celá hodina přišla zbytečná. 19 žáků – 21,5 % odpovědělo, že neví. To může být dáno buď tím, že nedávali během hodiny pozor nebo nepochopili otázku. Dalších 25 – 28,3 % dotazovaných odpovědělo, že nejlepší jim přišel chat – buď skupinový, nebo jen mezi dívkami. Na

něm jim přišla skvělá možnost doplňovat odpovědi a jeden student doplnil, že se tak musel vcítit do role Nely. 14 – 15,8 % respondentů zmínilo konkrétní část chatu, která jim přišla nejužitečnější. Někteří zmiňovali situaci s posláním odhalené fotografie, nebo zastání se Nely Jáchymem. Třem dotazovaným přišlo užitečné vše, co se dělo na hodině s DigiStories. Nakonec 14 – 15,8 % žáků odpovědělo jinak, než byly dosud zmíněné odpovědi. Jeden účastník zmiňoval, že by bylo mnohem lepší, kdyby agresory ignorovala/nebo je zablokovala, dalším čtyřem přišlo užitečné vidět video Unboxing s Nelly, protože ukazovalo důvody, co zapříčinilo eskalaci toho, že se Nela stala obětí. Další uživatel zmínil přínosnost komentářů pod tímto videem. Jeden respondent na tuto otázku reagoval slovy, že už nikdy nikomu nebude věřit.



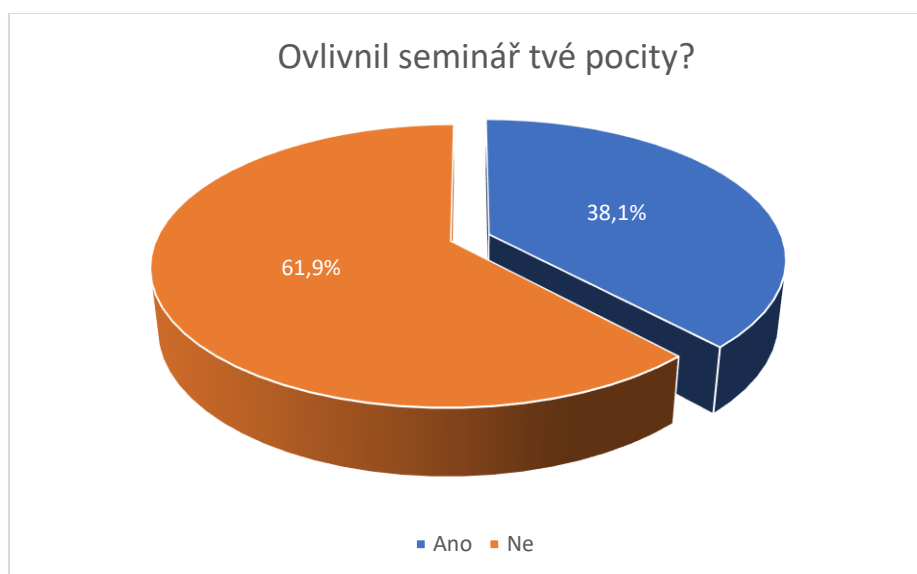
Graf 9 - Jaká aktivita ti přišla nejpřínosnější?

Následující otázka zněla: Cítil/a by ses teď jinak než před seminářem, když bys byl/a svědkem podobné situace, v jaké byla Nela? Na tuto otázku jsou poměry odpovědí téměř vyrovnané. 52,2 % uživatelům by se po hře pocity nezměnily. 47,8 % by se pocity změnily.



Graf 10 - Cítil/a by ses teď jinak než před seminářem?

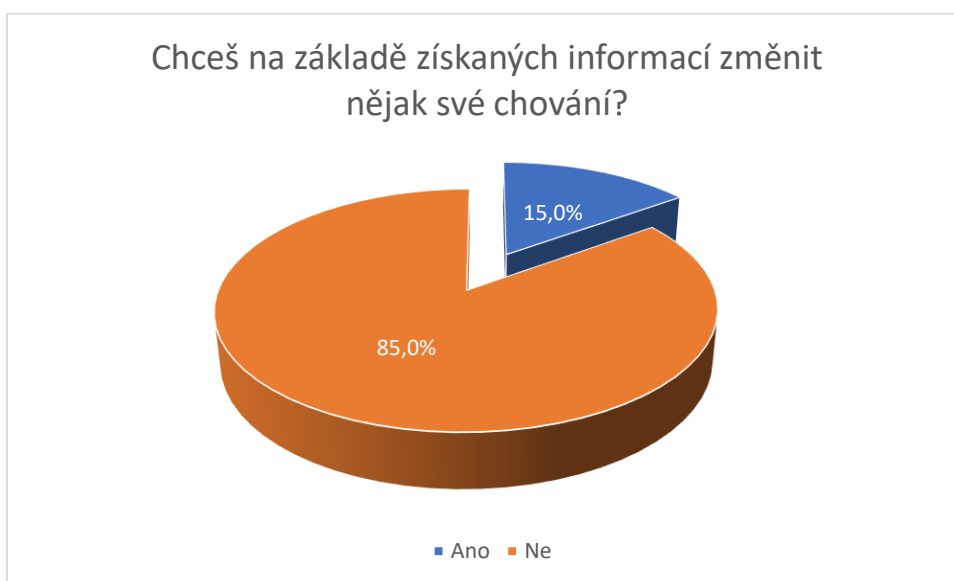
Ovšem důležitější je otázka, zda jejich pocity ovlivnila ona hra DigiStories. Na pocity 61,9 % hráčů hra vliv neměla. Oproti tomu ovlivnila 38,1 % respondentů.



Graf 11 - Ovlivnil seminář tvé pocity?

Dále se dotazník žáků ptal, zda chtějí na základě získaných informací v hodině, a tedy během hry DigiStories, změnit nějak své chování v kyberprostoru nebo na sociálních sítích. 85 % respondentů své chování změnit nechce – podle všeho mají dojem, že se uměli v těchto situacích chovat i před hodinou s DigiStories nebo jim na jejich

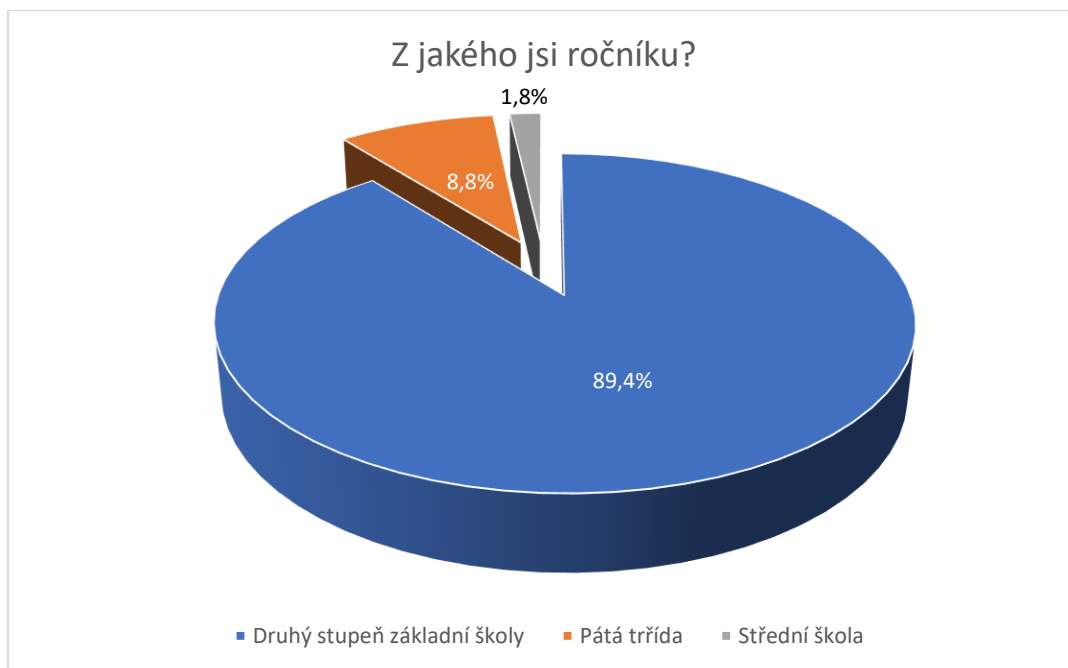
chování nezáleží. 15 % projevilo přání se svým chováním něco dělat na základě získaných informací.



Graf 12 - Chceš na základě získaných informací změnit nějak své chování?

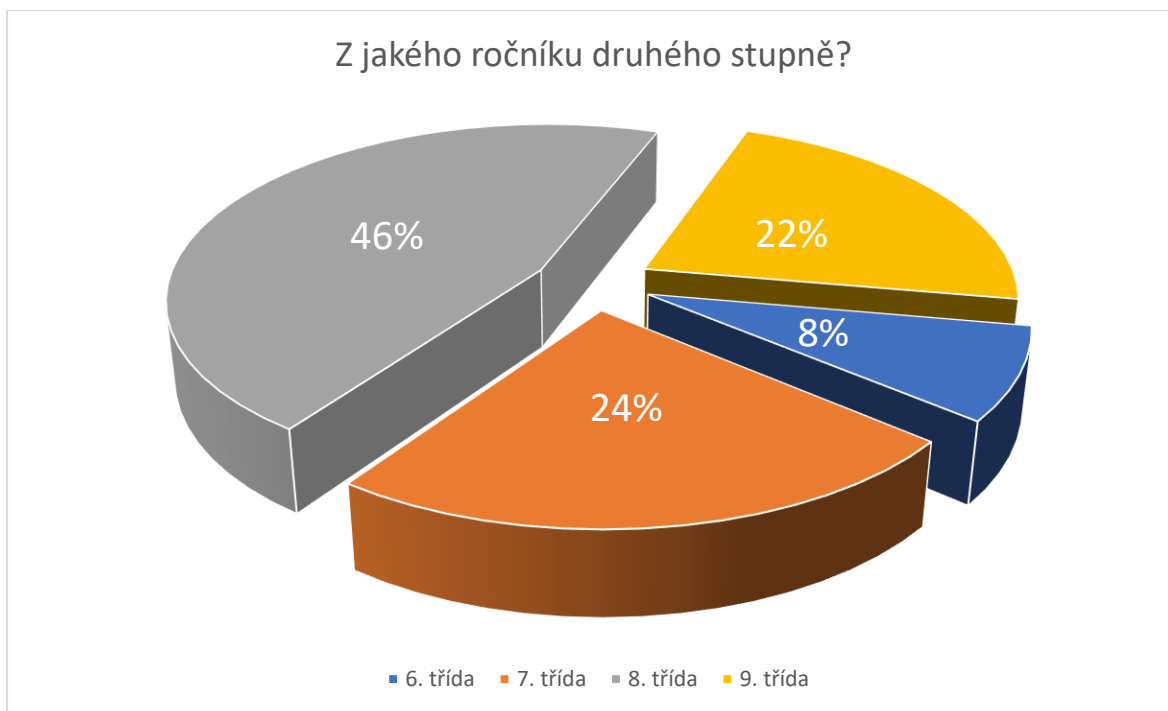
Pokud respondent odpověděl, že ano, čekala ho navazující otázka: Pokud ano, JAK a PROČ chceš své chování změnit. I tato otázka byla otevřená, žáci se tedy opět museli vyjádřit vlastním textem. Z těchto 17 žáků odpovědělo jen 15. Někteří projevili překvapující sebereflexi, protože napsali, že chtějí být lepším člověkem, že se dosud nad lidi příliš povyšovali. Dotazovaní si chtějí více všimnout lidí a jejich pocitů, nechtějí být na ně zlí. Jediný respondent uvedl, že by své chování změnil způsobem, že by kyberšikanu oznámil dospělým. Dva uvedli, že se spletli a své chování měnit nechtějí.

Závěrečná otázka se už pouze dotazovala na ročník základní školy, případně odpovídající ročník gymnázia, který respondenti navštěvují. 89,4 %, tedy 101 dotazovaných bylo z druhého stupně základní školy, nebo odpovídajících ročníků gymnázia a 8,8 % bylo z páté třídy. Dva respondenti odpověděli, že jsou ze střední školy nebo střední odborné školy/středního odborného učiliště. Tito dva dotazovaní buď odpověděli schválně špatně, nebo se k nim tento dotazník se hrou dostal náhodou.



Graf 13 - Z jakého jsi ročníku?

Pokud studenti navštěvovali druhý stupeň základní školy nebo nižší stupeň víceletého gymnázia, čekala je doplňující otázka na konkrétní ročník. Bohužel se musím v tomto případě přiznat k chybě v definici dotazníku a než jsem si to uvědomila, jedna třída neměla šanci na tuto doplňující otázku odpovědět. Tedy místo 101 odpovědí na tuto otázku jsem dostala 72. Z těchto respondentů bylo 8,3 % z šesté třídy, 23,6 % ze sedmé třídy, 45,8 % z osmé třídy a 22,2 % z deváté třídy.



Graf 14 - Z jakého ročníku druhého stupně?

11.2.2. Druhý dotazník

Druhý dotazník byl žákům rozdán měsíc po DigiStories. Odpovědi se sešlo o něco méně než v prvním případě – buď z důvodu, že žáci chyběli nebo odmítli či zapomněli dotazník vyplnit. Tedy celkem přišlo 94 odpovědí na dotazníky „měsíc poté“. Opět v dotazníku proběhl informovaný souhlas. 7 studentů odmítlo účast na výzkumu a jejich dotazníky se tedy musely vyřadit. Zbýlých 87 použitelných dotazníků odpovídá číslu 92,6 %.

Tento dotazník byl kratší než ten předchozí, jeho úkolem bylo zhodnotit, zda měla hra DigiStories dlouhodobější vliv na studenty. Zda se jim zapsala pod kůži více než jen pro daný okamžik.

První otázka kopírovala jeden z dotazů prvního dotazníku. „Tvoji kamarádce na Instagram pod fotku zase někdo napsal zlý komentář: „Bože můj, co to máš zas na sobě? Zalez do díry!“ Jak se zachováš?“ Tato otázka byla položena, aby porovnala, zda by studenti reagovali stejným či podobným způsobem jako o měsíc dříve. Patnáct dotazovaných – 13 % odpovědělo, že by se kamarádky zastali, ale už

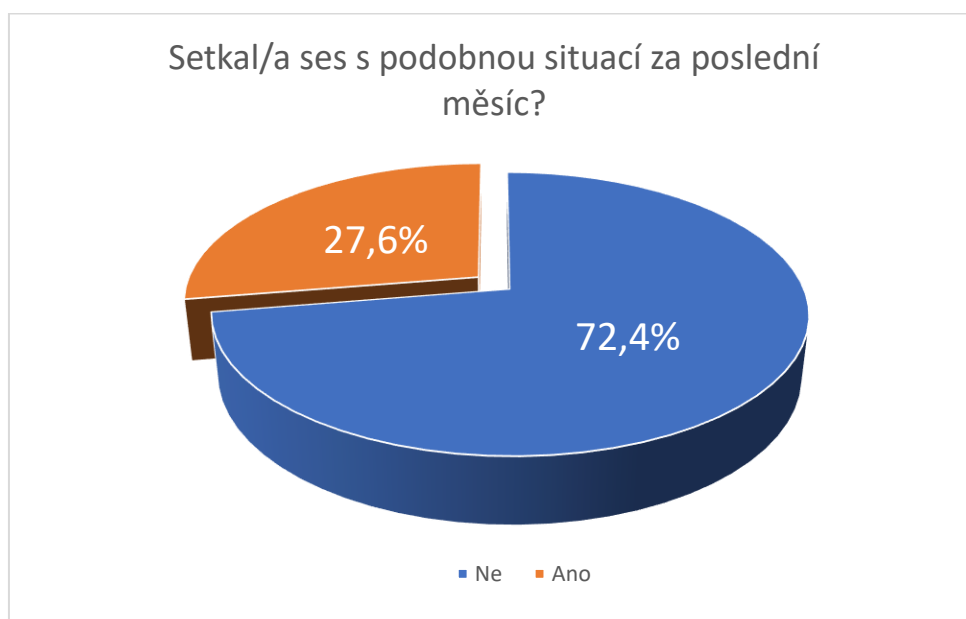
neuedli jak přesně. Dalších 32 respondentů – 27,9 % by útočnickovi odpovědělo na komentář nebo by mu do soukromé zprávy napsali, co si o něm myslí nehezkého. Čtyři z nich by k tomu přidalo podporu kamarádky do soukromého chatu nebo nahlášení situace rodičům. Dalších dvanáct respondentů – 10,4 % by poradilo kamarádce, co dělat – jak dotyčného zablokovat, jak vymazat komentář, komu se svěřit. Deset účastníků výzkumu – 8,7 % by rovnou sami podnikli nějaké technické řešení jako nahlášení komentáře, nahlášení profilu agresora, nebo pomstu ve stylu nahlášení všech jeho fotek. Dalších deset žáků – 8,7 % odpovědělo, že by neudělalo nic, tedy by se do konfliktu nijak nezapojovalo, protože se jich netýká. Sedm studentů – 6,1 % by kamarádku určitým způsobem podpořilo a napsalo jí nějaká hezká a povzbuzující slova do soukromého chatu. Pouze jeden účastník výzkumu by celou situaci rovnou hlásil dospělé osobě, které věří.



Graf 15 - Jak se zachováš?

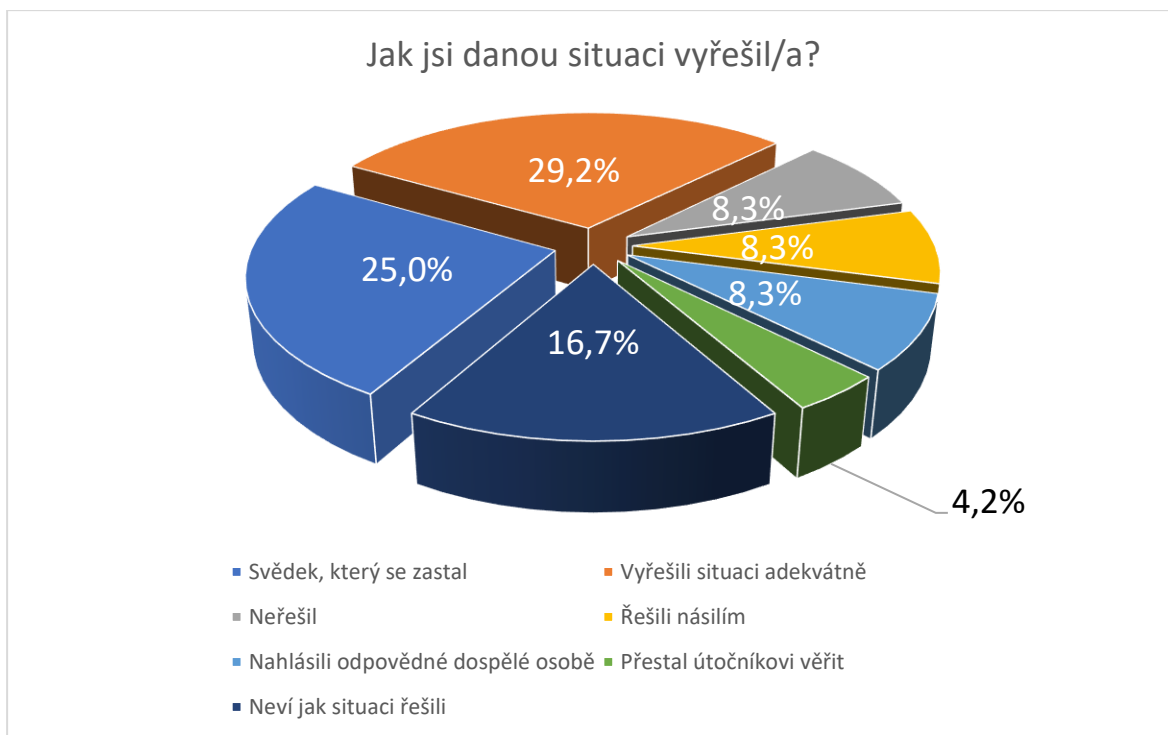
Další otázka se zajímala, zda se po semináři setkali žáci s nějakou podobnou situací, která byla řešena na hodině s DigiStories, myšlena byla jakákoli forma kyberšikany. 72,4 % tedy 63 dotazovaných se s žádnou podobnou situací neseťkalo. Naopak

zbytek - 24 respondenti se se situací tohoto typu za poslední měsíc od zkušenosti s videohrou setkali.



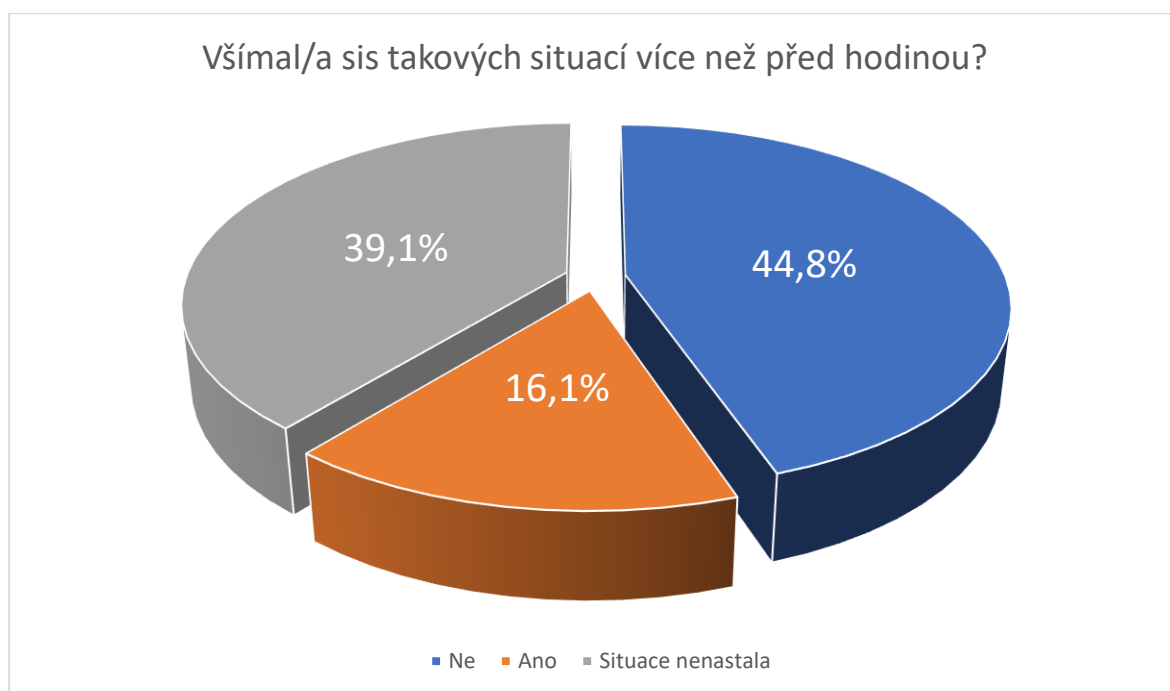
Graf 16 - Setkal/a ses s podobnou situací za poslední měsíc?

Pokud respondent odpověděl, že se s takovou situací setkal, čekala ho navazující otázka, jak se v tu chvíli zachoval. Tato otázka byla otevřená a dotazovaní se tedy museli vyjádřit písemně. Odpovídalo na ni pouhých 24 respondentů. Šest respondentů (25 %) se do situace dostalo jako přihlížející a určitým způsobem se oběti zastalo. Sedm studentů (29,2 %) odpovědělo nekonkrétně, že danou situaci vyřešili adekvátně či dobře. Dva dotazovaní (8,3 %) situaci nijak neřešili, dva respondenti (8,3 %) řešili situaci násilím, dva účastníci (8,3 %) výzkumu situaci nahlásili odpovědné dospělé důvěryhodné osobě. Jeden člověk (4,2 %) se stal očividně v této situaci obětí, protože dle odpovědi přestal dotyčnému člověku – útočníkovi věřit. Nakonec čtyři žáci (16,7 %) se do situace sice dostali, ale již si nepamatují, jak ji řešil.



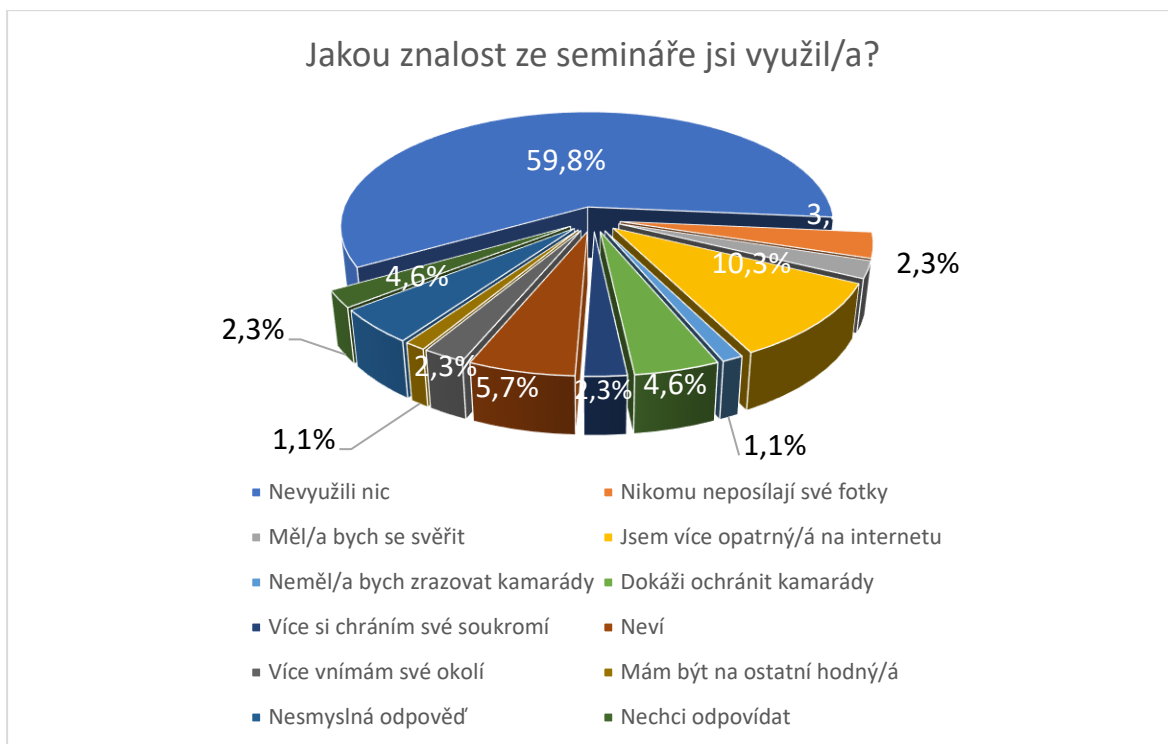
Graf 17 - Jak jsi danou situaci vyřešil/a?

Následně se dotazník ptal, zda si žáci všímali potenciální kyberšikany a podobných situací více než před hodinou s DigiStories. V tuto chvíli měli respondenti na výběr ze tří možností – na 44,8 % neměla hra DigiStories v tomto ohledu žádný vliv, protože si situací tohoto typu nevšímali. 16,1 % si těchto situací aktivně všímalo a zbylých 39,1 % respondentů se takových situací pokoušelo všímat, ale žádná taková podobná situace nenastala.



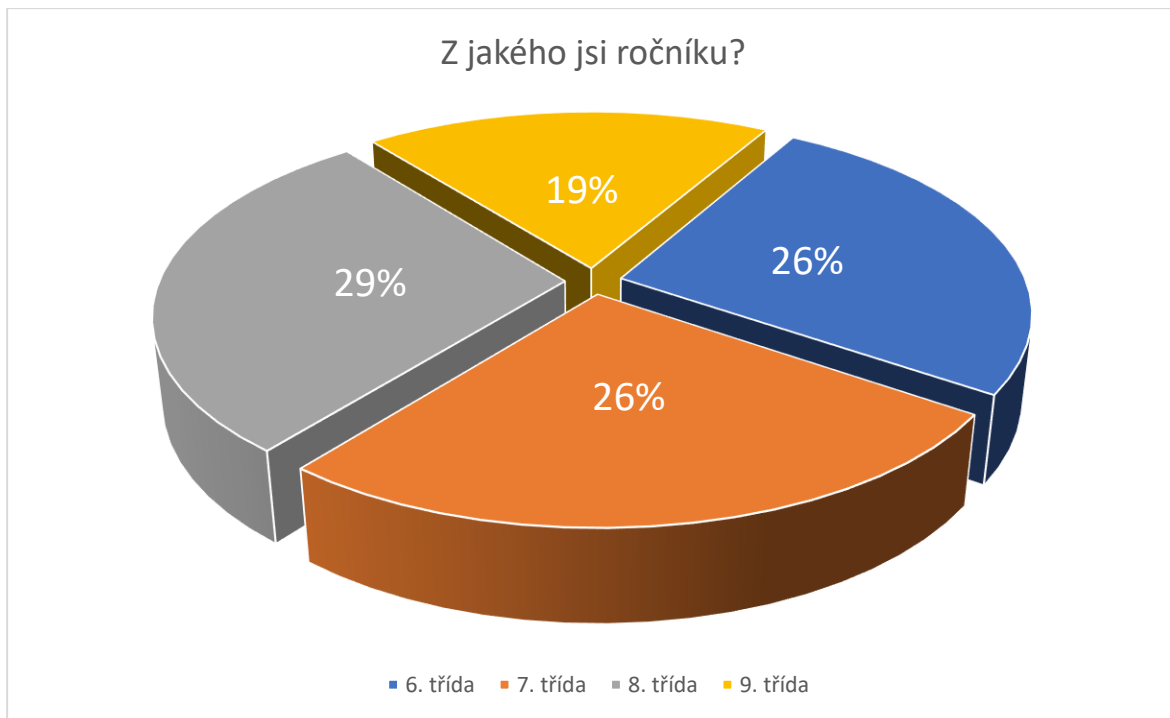
Graf 18 - Všímal/a sis takových situací více než před hodinou?

Využil/a jsi nějakou znalost ze semináře? Jakou? Tak jsem se tázala hned poté. Opět se jednalo o otevřenou otázku. 52 dotazovaných odpovědělo, že nevyužili žádnou znalost, která se objevila na hodině s DigiStories. To je 46,1 %. Někteří, ale dodávali, že to bylo z důvodu, že se nesetkali s žádnou situací, která by takovou znalost potřebovala. Kdyby se tedy do takové situace dostali, znalosti by využili. Dalších osm respondentů odpovědělo, že neví, zda nějakou znalost za poslední měsíc využili. Devět studentů se na hodině s DigiStories naučilo a zároveň aktivně použilo skutečnost, že nemají nikomu věřit, protože je může zradit i nejbližší kamarád – jsou proto i více opatření na internetu. Tři další dotazovaní nikomu neposílají své fotky. Zbylí studenti odpovídali různě. Dva věří, že by se měli svěřit. Čtyři studenti nyní v takových situacích dokáží ochránit kamarády. Jeden student využil to, že by neměl zrazovat své kamarád. Jeden dotazovaný si více chrání své soukromí a dva více vnímají své okolí. Nakonec jednomu respondentovi otevřelo DigiStories oči způsobem, že má být na ostatní lidi kolem sebe hodný. Dva studenti nechtěli odpovídat a čtyři byly vyhodnoceny jako nesmyslný řetězec znaků.



Graf 19 - Jakou znalost ze semináře jsi využil/a?

Zde dotazník končil otázkou na ročník ve škole, který navštěvují. Složení respondentů bylo následující – 26,2 % dotazovaných navštěvovalo šestou třídu nebo odpovídající ročník gymnázia, 26,2 % žáků patřilo do sedmé třídy nebo odpovídajícího ročníku víceletého gymnázia, 28,6 % studentů je návštěvníky osmých tříd nebo odpovídajícího ročníku víceletého gymnázia a nakonec 19 % respondentů navštěvuje poslední – deváté ročníky.



Graf 20 - Z jakého jsi ročníku?

11.3. Vyhodnocení výzkumu

Cílem práce bylo představit a prezentovat koncepci projektu prevence kyberšikany DigiStories a stanovit jeho úspěšnost na školách u dětí věku druhého stupně základní školy.

1. Zastávají děti ihned po hodině názor, že pro ně byla hodina s DigiStories užitečná?

I když se žákům téma kyberšikany přijde více než středně důležité v 70,8 %, 74,6 % respondentů mělo za to, že jim hodina s DigiStories nepřinesla žádné nové znalosti a informace. Mají tedy dojem, že o tématu kyberšikany mají dostatečný přehled buď z vlastních zdrojů nebo z předchozích preventivních intervencí ve škole. Můžeme tedy říci, že hypotéza „70 % žáků má ihned po hodině názor, že pro ně byla hodina s DigiStories užitečná.“ nemohla být potvrzena.

2. Dokáží děti adekvátně reagovat na potenciálně kyberšikanující komentáře i měsíc po hodině se hrou DigiStories?

V případě dotazníku ihned po hře by 89,3 % ze 113 dotazovaných těsně po hře DigiStories nebylo jen pasivními přihlížejícími, ale chtěli by reagovat způsobem, aby kamarádce pomohli. Čili, aby se jí zastali, pomohli jí, podpořili ji nebo poradili. V dotazníku měsíc po hře stejným způsobem reagovalo 88,5 % ze 87 respondentů, což je téměř stejný procentuální výsledek. Výzkumný předpoklad „Alespoň 50 % žáků umí i měsíc po hře adekvátně reagovat na potenciálně kyberšikanující komentáře.“ můžeme prohlásit za platný.

3. Všímal si děti po hodině s DigiStories více situací s potenciální kyberšikanou?

Na tuto výzkumnou otázku se musíme podívat otázkou z druhého dotazníku, která byla ve znění „Všímal jste si potenciální kyberšikany a podobných situací více než před hodinou s DigiStories?“. 16,1 % si těchto situací aktivně všímalo a zbylých 39,1 % respondentů se takových situací pokoušelo všímat, ale žádná taková podobná situace nenastala. To je celkem více než 50 %, a proto je hypotéza „Více než 50 % studentů si bude po hodině s DigiStories všímat potenciální kyberšikany více než před ní.“ také verifikována.

4. Využily děti po hodině s DigiStories nějaké poznatky?

Odpověď na tuto výzkumnou otázku řešila otázka z druhého dotazníku „Využil/a jsi nějakou znalost ze semináře? Jakou?“ 53 dotazovaných odpovědělo, že nevyužili žádnou znalost, která se objevila na hodině s DigiStories. To je 46,1 %. Někteří, ale dodávali, že to bylo z důvodu, že se nesetkali s žádnou situací, která by takovou znalost potřebovala. Kdyby se tedy do takové situace dostali, znalosti by možná využili. 31,3 % odpovědělo, že neví nebo si neuvědomují, zda něco využili. Ale 26 studentů odpovědělo způsobem, kdy nějaké poznatky převedli do praxe. Procentuálně se jedná o 22,6 % a tedy hypotézu „Mezi 20 % a 30 % dětí využilo do měsíce po hodině DigiStories nějaké poznatky ze hry.“ výzkum také potvrzuje.

5. Jaká aktivita se žákům bude líbit během hodiny nejvíce?

Na tuto poslední výzkumnou otázku se odpovědělo otázkou z prvního dotazníku „Která aktivita Vám přišla v hodině nejpřínosnější a proč?“ Ze 113 odpovědí chat zmiňovalo 21 respondentů a dalších 21 se odkazovalo na konkrétní část chatu. Vzhledem k tomu, že celkem 42 respondentů – tedy většina (procentuálně 47,5 %) označila chat za nejlepší součást hodiny, hypotézu „Studentům se bude nejvíce líbit aktivita chatu.“ můžeme verifikovat.

11.4. Diskuze

Z výzkumu jsem získala pocit, že pro studenty byl projekt DigiStories: Nela přínosný v tom, že se v rámci hry měli možnost se v bezpečném kontrolovaném prostředí stát obětí, což u preventivních programů tohoto typu není běžné.

Pokud bych měla srovnat reakce v dotazníkovém šetření ihned po realizaci hodiny s DigiStories: Nela a měsíc po tomto projektu, vidím hlavní problém v menším množství vyplněných dotazníků – 113 versus 87. Druhá část výzkumu si musela vystačit s o 26 vyplněnými dotazníky méně. Děti tedy nebyly buď ochotné druhý dotazník vyplnit, nebo na něj zapoměly. Zároveň ale v krátkodobém horizontu do měsíce po hře si děti více všímaly situací, které by mohly označit za kyberšikanu, což považují za pozitivní. Naopak rozdíl nevidím v reakcích na potenciálně kyberšikanující komentář pod fotografií fiktivní kamarádky. V obou dotaznících byly reakce velmi podobné z pozitivního hlediska – to může znamenat, že na žáky měla hra vliv i po čtyřech týdnech anebo již dříve věděli, co v takových situacích dělat.

Domnívám se, že problém se může nacházet v nekonzistenci preventivních programů těchto témat. Nejedná se jen o kyberšikanu, ale i prevenci kriminality obecně. Ve chvíli, kdy ke studentům přistávají nenavazujícím preventivní programy o drogách, kyberšikaně, šikaně a jiných patologických a sociálně patologických jevech, často se překrývají a pokaždé o tom přednášející mluví jiným způsobem.

Každou chvíli přichází nabídka nějakého preventivního programu nebo přednášky a školy nemají možnost samostatně zjišťovat jejich kvalitu. S tím souvisí i to, že mi ze dvou set škol, které jsem obepisovala s projektem DigiStories: Nela neodpověděla téměř žádná. Domnívám se, že je to právě z důvodu, že podobných nabídek dostávají větší množství a jsou přehlcné. Nabídka mnohem více převyšuje poptávku.

Zajímavé je, že mi dvě školy mi odpověděly negativně – odůvodněním odmítnutí bylo, že se učitelé nemají čas učit nové metodiky a ztrácet čas, který musí věnovat přípravě na hodiny něčím dalším.

Vyvstává otázka, zda by nebylo lepší, kdyby tyto dílčí programy, přednášky a hry byly řešené hromadně. Každá nezisková organizace řeší jen určitou část těchto jevů. Kdyby konkrétní nezisková organizace ve spolupráci například s policií měla připravený komplexní vzdělávací program prevence pro celých devět let základní školy.

Nebo v případě předmětu mediální výchova, kam by tato prevence spadala, bylo by určitě vhodné všechny tyto prevence přesunout sem, aby se ostatní učitelé nemohli domnívat, že takové věci příliš zasahují do ostatních – pro ně důležitých – předmětů. Bohužel na všech školách se tento předmět nevyučuje.

Vyvstává otázka, zda se tímto školy nezabývají jen pro formu, protože musí, ale tento problém nějak hlouběji vnímají.

I kdyby hra DigiStories: Nela otevřela oči jen několika dětem, mělo její vypuštění do škol smysl.

Ovšem toto nejsou zatím žádné potvrditelné závěry, v tomto případě se jedná jen o mé domněnky a otázky, které vplynuly při psaní této diplomové práce a rozhodně by si zasloužily další výzkum, neboť jejich řešení již nebylo náplní této práce.

Stává se z toho důležité téma nyní i do budoucna a kybernetická bezpečnost společně s chováním na internetu by se měla stát jedním ze stěžejních témat, které by se ve škole měly vyučovat. Zároveň by to mělo preventivní dopad i na budoucnost dotyčných, protože oběťmi kyberšikany se nestávají jen děti, ale i dospělí a v současné době i senioři, kteří se na internetu pohybují čím dál častěji.

Závěr

Diplomová práce s názvem Evaluace projektu prevence kyberšikany DigiStories se zabývala projektem prevence kyberšikany DigiStories. V teoretické části autorka rozebrala kyberšikanu z různých pohledů – podívala se na problematiku definice a vztah mezi tradiční šikanou a kyberšikanou. Dále hovořila o charakteristice aktérů kyberšikany, jejích druzích a formách. Práce dále upozornila na legislativní možnosti kyberšikany v České republice i v zahraničí, představila několik dalších projektů prevence a zároveň možnosti jejich evaluací.

Praktická část se zabývala projektem DigiStories: Nela, který byl představen a na vybraných školách hodnocen prostřednictvím dotazníkového šetření ve dvou vlnách. Nejprve dotazníkem ihned po hodině s projektem DigiStories a následně měsíc poté. Tyto evaluace byly následně autorkou vyhodnoceny v praktické části.

Cílem práce bylo představit a prezentovat koncepci projektu prevence kyberšikany DigiStories a stanovit jeho úspěšnost na školách u dětí věku druhého stupně základní školy.

Výsledky výzkumu ukázaly, že i když se zdá téma v 70,8 % dětem důležité, nemají tři čtvrtiny žáků dojem, že by pro ně DigiStories přineslo nové poznatky o kyberšikaně. Nehledě na časový odstup od hodiny s DigiStories, téměř 90 % studentů dokáže reagovat na potenciální kyberšikanu kamarádky. Tedy by nebyli jen pasivní přihlížející. Zároveň ale měl projekt do měsíce od jeho realizování pozitivní účinek v tom, že si více než 50 % žáků všímalo nebo snažilo více všímat potenciálně kyberšikanujících situací. Téměř čtvrtina dětí během měsíce po realizování projektu v jejich třídě použila prezentované znalosti ve hře. I když se mohlo jednat „jen“ o reflexi svého chování, dá se to v tak krátké době považovat za úspěch.

Zároveň ale koncept videohry a doplňování do chatu byl pro studenty rozhodně zajímavý a z této aktivity bylo nejvíce nadšeno téměř 50 % žáků.

Kyberšikana je stále trvající problém, o kterém se naštěstí hovoří stále více. Preventivní programy se snaží děti připravovat na realitu v kyberprostoru a spravit o existenci a nevhodnosti takových jevů. Inovace v těchto preventivních programech jsou určitě vítané, jak ukazuje hra DigiStories: Nela.

Zdroje

#Martyisdeath [seriál]. Režie BIONAUT. Česko, 2019.

13 Reasons Why [seriál]. Režie Tom MCCARTHY. USA, 2017-2020.

BELSEY, B. Cyberbullying [online]. [citováno 2021-04-06]. Dostupné z [www:
http://www.cyberbullying.ca/](http://www.cyberbullying.ca/).

Bezpečně.online [online]. Praha: RIMADO s.r.o, c2023 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.bezpecne.online/>

Bezpečný internet [online]. [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <http://www.bezpecnyinternet.cz/>

BLAYA, Catherine, 2018. Le cyberharcèlement chez les jeunes. *Enfance*. N° 3(3), 421-439. ISSN 0013-7545. Dostupné z: doi:10.3917/enf2.183.0421

Bullying Laws Across America. *Cyberbulling* [online]. USA [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://cyberbullying.org/bullying-laws>

Clickbait [seriál]. Režie Brad ANDERSON. Austrálie, 2021.

Co je to JSNS?. *JSNS.CZ* [online]. Praha: Člověk v tísni [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://www.jsns.cz/o-jsns/o-nas>

Cyberbully [film]. Režie Ben CHANAN. Velká Británie, 2015.

Cyberbully [film]. Režie Charles BINAMÉ. USA, 2011.

Cyberharcèlement : Peine et amende, c2023. *E-Enfance* [online]. France: e-Enfance, 2021 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://e-enfance.org/loi-cyberharcèlement/>

Cybermobbing. *Klicksafe* [online]. Ludwigshafen: Awareness Centre der Europäischen Union, 2023 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://www.klicksafe.de/cybermobbing>

ČERNÁ, Alena. Kyberšikana: průvodce novým fenoménem. Praha: Grada, 2013. Psyché (Grada). ISBN 978-80-210-6374-7.

ČESKO. Zákon č. 40 ze dne 9.2.2009 trestní zákoník In: Sbíрка zákonů České republiky. 2005. Dostupný také z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2009-40>

DigiStories: Nela. JSNS.CZ [online]. Praha: Člověk v tísni, 2021 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://www.jsns.cz/lekce/926897-digistories-nela>

E-bezpečí [online]. Olomouc: Centrum prevence rizikové virtuální komunikace, (c)2008-2020 [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz>

ECKERTO VÁ, Lenka a Lucie SEIFERTO VÁ. *Huste j internet*. Praha: Petr Prchal, 2014. ISBN 978-80-87003-39-8.

ENGLANDER, Elizabeth, Edward DONNERSTEIN, Robin KOWALSKI, Carolyn A. LIN a Katalin PARTI, 2017. Defining Cyberbullying. *Pediatrics*. **140**(Supplement_2), S148-S151. ISSN 0031-4005. Dostupné z: doi:10.1542/peds.2016-1758U

Frylin, M., Cotler, J., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming fourm. *Journal of Information Systems Applied Research*, *8*(1), 1–65.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. 3. vyd. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0219-6.

HINDUJA, Sameer a Justin W, PATCHIN. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Second. California: Corwin, 2014. ISBN 978-1-4833-4993-0.

HUBLOVÁ, Pavlína. Zážitková pedagogika. *Metodický portál RVP.CZ* [online]. Praha: Národní pedagogický institut České republiky, 2013 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/Z/Z%C3%A1%C5%BEitkov%C3%A1_pedagogika

Charles games. DigiStories: Nela [online videohra]. JSNS.CZ. 2021 [cit. 2023-03-03].

Charles Games [online], c2023. Praha: Charles Games [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://charlesgames.net/>

Dostupné z <https://www.jsns.cz/lekce/926897-digistories-nela>.

CHARAIPOTRA, Dhonielle, 2022. *The Rumor Game*. Washington, D.C.: Disney. ISBN 9781368014144.

Insitabile [seriál]. Režie Adrew Fleming. USA, 2018.

Internetem Bezpečně [online]. Karlovy Vary: you connected, c2018 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.internetembezpecne.cz/>

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

KOLÁŘ, Michal. *Nová cesta k léčbě šikany*. 1. vyd. Praha: Portál, 2011. 332 s. ISBN 978-80-7367-871-5.

KOPECKÝ, K., Szotkowski, R. Sexting a rizikové seznamování českých dětí v kyberprostoru (výzkumná zpráva) [online]. Centrum prevence rizikové virtuální komunikace, 2017. [vid. 04-07-2021]. Dostupné z: <https://www.ebezpeci.cz/index.php/ke-stazeni/vyzkumne-zpravy/96-sexting-a-rizikoveseznamovani-2017/file>

KOPECKÝ, Kamil. Netiketa, pravidla slušného chování uživatelů internetu. *E-Bezpečí*, roč. 6, č. 1, s. 40-50. Olomouc: Univerzita Palackého, 2021. ISSN 2571-1679. Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php?view=article&id=2226>

Kraje pro bezpečný internet [online]. Česká republika: Národní centrum bezpečnějšího internetu, c2015 [cit. 2020-02-02]. Dostupné z: <https://www.kpbi.cz/>

KRČMÁŘOVÁ, Barbora. *Děti a online rizika: sborník studií*. Praha: Sdružení Linka bezpečí, 2012. ISBN 978-80-904920-2-8.

Le happy slapping: nouvelle incrimination pénale. *La café pedagogique* [online]. Paris: Association CIIP, c 2022, 15 mars 2007 [cit. 2022-01-18]. Dostupné z: http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/viescolaire/pages/81_dos_lehappyslappingnouvelleincriminationp%C3%A9nale.aspx.

LITTMAN, Sarah Darer, 2015. *Backlash*. USA: Scholastic Press. ISBN 9780545651264.

MATYSOVÁ, Veronika. *Míša v síti*. Praha: Knižní klub, 2013. ISBN 978-80-242-4238-5.

MIOVSKÝ, M. Primární prevence rizikového chování ve školství. 1. vyd. Praha: Togga, 2010. 253 s. ISBN 978-80-87258-47-7.

O2 Chytrá škola [online]. Praha: Nadace O2, c2020 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.o2chytraskola.cz>

OCISKOVÁ, Marie a Ján PRAŠKO, 2015. *Stigmatizace a sebestigmatizace u psychických poruch*. Praha: Grada Publishing. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-5199-3.

Online Safety Basics, c 2023. *National Cybersecurity Alliance* [online]. Washington: Stay Safe Online – NCA, 2022 [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://staysafeonline.org/resources/online-safety-privacy-basics/#>

Ovce.sk [online]. Slovensko: eSlovensko o.z., 2009 [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <http://sheeplive.eu/?r=ovce>

PELIKÁNOVÁ, Jindra, c2001-2023. Ondřej z Drsného rozchodu: Je to lhář, který dělá řidiče celebritám. *Blesk* [online]. Praha: CZECH NEWS CENTER [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <https://www.blesk.cz/clanek/zpravy-udalosti/173202/ondrej-z-drsneho-rozchodu-je-to-lhar-ktery-dela-ridice-celebritam.html>

Sabella, R. A., Patchin, J. W., & Hinduja, S. Cyberbullying myths and realities. *Computers in Human Behavior*, 2013. 29(6) <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.040>

SEDLÁČKOVÁ, Daniela, 2009. *Rozvoj zdravého sebevědomí žáka*. Praha: Grada. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2685-4.

Seznam se bezpečně. *Jeden svět na školách* [online]. Praha: Člověk v tísni, ©1996-2022 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://www.jsns.cz/projekty/medialnivzdelavani/bulletin-medialni-vzdelavani/predstavujeme/seznam-se-bezpecne>

SLOVENSKO. Zákon č. 300 ze dne 20.5.2005 trestný zákoník In: Zbierka zákonov Slovenské republiky. 2005. Dostupný také z: <https://www.zakonypreludi.sk/zz/2005-300>.

SMITH, Eric, 2020. *Don't Read the Comments*. Philadelphia: Inkyard Press. ISBN 9781335016027.

SUGG, Zoe, 2015. *Girl online*. V Brně: Jota. ISBN 978-80-7462-821-4.

ŠEVČÍKOVÁ, Anna. *Děti a dospívající online: vybraná rizika používání internetu*. Praha: Grada, 2014. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4750-101.

Šmahaj, J. (2014). *Kyberšikana jako společenský problém*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého.

ŠVAMBERK, Viktor, Pavlína PLECITÁ, David TŘEBICKÝ, Klára JECHOVÁ a David SLOUKA, 2019. *Digitální stopa*. Praha: Studia nových médií.

ŠVESTKOVÁ, Renata, Ladislav SOLDÁN a Martin ŘEHKA, 2019. *Kyberšikana*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Zdravotně sociální fakulta. ISBN 978-80-7394-752-1.

The Edge of Seventeen [film]. Režie Kelly Fremon CRAIG. USA, Čína, 2016.

The Hunting [seriál]. Režie Ana KOKKINOS. Austrálie, 2019.

TREVELYAN, Lucy. Cyberbullying: what's the law?. *Claims.co.uk* [online]. London: Claims.co.uk [cit. 2023-04-29]. Dostupné z: <https://www.claims.co.uk/knowledge-base/offences/cyberbullying>

V síti [film]. Režie Vít KLUSÁK. Česko, 2020. Délka 100 min.

Vašutová, M., Bartlíková, K., Kitliňská, J., Moravec, V., Nevřala, J., & Panáček, M. (2010). *Proměny šikany ve světě nových médií*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě.

WALKER, Ian. *Výzkumné metody a statistika*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2013, 218 s. ISBN 978-80-247-3920-5.

Willard, N. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress* (1st ed.). Champaign, IL: Research Press.

YORK, Robin, 2014. *Deeper*. USA: Bantam. ISBN 9780804177016.

Seznam grafů

Graf 1 - Setkal ses už s kyberšikanou?.....	54
Graf 2 - Setkal ses s kyberšikanou jako:	55
Graf 3 - Jak moc ti přijde, že se toto téma řeší na škole v rámci prevence?	56
Graf 4 - Jak moc ti toto téma přijde důležité?.....	57
Graf 5 - Jak se zachováš?	58
Graf 6 - Zachoval/a by ses jinak?.....	59
Graf 7 – Víš, na koho se obrátit?	60
Graf 8 - Naučil/a ses něco nového?.....	61
Graf 9 - Jaká aktivita ti přišla nejpřínosnější?.....	62
Graf 10 - Cítil/a by ses teď jinak než před seminářem?	63
Graf 11 - Ovlivnil seminář tvé pocity?	63
Graf 12 - Chceš na základě získaných informací změnit nějak své chování?	64
Graf 13 - Z jakého jsi ročníku?	65
Graf 14 - Z jakého ročníku druhého stupně?.....	66
Graf 15 - Jak se zachováš?	67
Graf 16 - Setkal/a ses s podobnou situací za poslední měsíc?	68
Graf 17 - Jak jsi danou situaci vyřešil/a?	69
Graf 18 - Všiml/a sis takových situací více než před hodinou?	70
Graf 19 - Jakou znalost ze semináře jsi využil/a?	71
Graf 20 - Z jakého jsi ročníku?	72

Příloha

Dotazník – ihned po hodině

1. Setkal ses už s kyberšikanou?

- a) Ano
- b) Ne

2. Setkal ses s kyberšikanou jako:

- a) Svědek
- b) Oběť
- c) Agresor

3. Jak moc ti přijde, že se kyberšikana řeší ve škole v rámci prevence?

Vůbec

1

2

3

4

5

Hodně

4. Jak moc ti toto téma přijde důležité?

Vůbec

1

2

3

4

5

Hodně

5. Tvoji kamarádce na Instagram pod fotku zase někdo napsal zlý komentář: „Bože můj, co to máš zas na sobě? Zalez do díry!“ Jak se zachováš?

Otevřená otázka

6. Zachoval by ses před seminářem jinak, kdybys na Instagramu viděl takový komentář? Jak?

Otevřená otázka

7. Víš, na koho se obrátit, kdyby ses něčeho takového stal obětí? Na koho?

Otevřená otázka

8. Naučil jsi se dnes na semináři/ve hře něco nového? Co? Vypiš.

Otevřená otázka

9. Která aktivita ti ve hře při hře přišla nejpřínosnější? Proč?

Otevřená otázka

10. Cítil/a by ses teď jinak než před seminářem, když bys byl/a svědkem podobné situace, v jaké byla Nela?

a) Ano

b) ne

11. Máš pocit, že seminář tvé pocity ovlivnil?

a) Ano

b) Ne

12. Chceš na základě získaných informací změnit nějak své chování?

a) Ano

b) Ne

13. Pokud ano, JAK a PROČ chceš své chování změnit?

Otevřená otázka

14. Jaký ročník ve škole navštěvuješ?

- a) 1. – 2. třída ZŠ
- b) 3. – 5. třída ZŠ
- c) 6. – 9. třída ZŠ
- d) SŠ
- e) SOU/SOŠ

15. Jaký ročník ve škole navštěvuješ?

- a) 6. třída
- b) 7. třída
- c) 8. třída
- d) 9. třída

Dotazník – měsíc poté

1. Tvojí kamarádce na Instagram pod fotku zase někdo napsal zlý komentář: „Bože můj, co to máš zas na sobě? Zalez do díry!“ Jak se zachováš?

Otevřená otázka

2. Setkal/a ses po semináři s nějakou podobnou situací, které rozebíral seminář?

- a) Ano
- b) Ne

3. Jak ses zachoval?

Otevřená otázka

4. Všímal/a sis po semináři takových situací více než před ním?

- a) Ano
- b) Ne
- c) Všímal, ale žádná taková situace nenastala

5. Využil/a jsi nějakou znalost ze semináře? Jakou?

Otevřená otázka

6. Jaký ročník ve škole navštěvuješ?

- a) 6. třída
- b) 7. třída
- c) 8. třída
- d) 9. třída