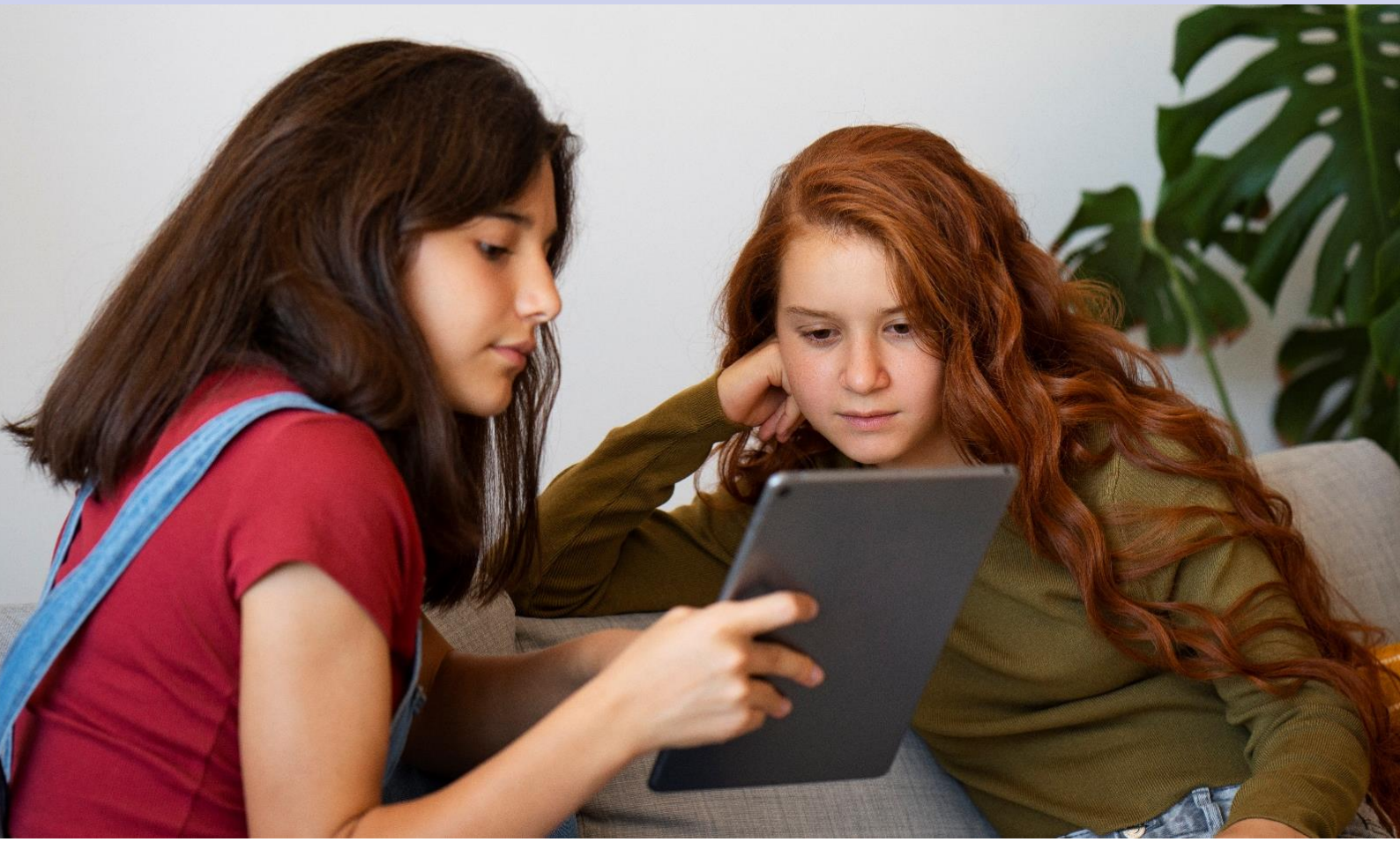
2026

EU Kids Online

Generativní umělá inteligence očima českých dětí a adolescentů:

Zjištění výzkumu EU Kids Online V

Marie Jaroň Bedrošová, Vojtěch Dvořák, Hana Macháčková, Iveta Jansová, Karolína Bieliková, Mária Juríková, Karolína Kozumplíková



DigiWELL

MUNI FSS Interdisciplinární výzkum internetu a společnosti

MUNI FSS Katedra mediálních studií a žurnalistiky

Prosím, citujte tuto výzkumnou zprávu jako:

Jaroň Bedrošová, M., Dvořák, V., Macháčková, H., Jansová, I., Bieliková, K., Juríková, M., & Kozumplíková, K. (2026). *Generativní umělá inteligence očima českých dětí a adolescentů: Zjištění výzkumu EU Kids Online V*. Masarykova univerzita.

Financování

Tato práce byla financována z dotace Operačního programu Jan Amos Komenský Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy, v rámci projektu "Excelentní výzkum v oblasti digitálních technologií a wellbeingu CZ.02.01.01/00/22_008/0004583", který je spolufinancován Evropskou unií.

Spolufinancováno Evropskou unií

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

DigiWELL

Obsah

Hlavní zjištění 4
Klíčová zjištění z dotazníkového šetření 4
Klíčová zjištění z kvalitativních rozhovorů 4
Hlavní doporučení 5
Úvod 6
O síti EU Kids Online 6
Tato výzkumná zpráva 7
Pro koho je tato výzkumná zpráva určena? 7
Dotazníkové šetření 8
Kvalitativní rozhovory 8
Metody 9
Dotazníkové šetření 9
Kvalitativní rozhovory 9
Používání generativní AI 10
Dotazníkové šetření 10
Kvalitativní rozhovory 11
Věkové rozdíly 15
Genderové rozdíly 17
Obavy dětí a dospívajících z generativní AI 19
Závěr 21
Poděkování 23

Hlavní zjištění

Klíčová zjištění z dotazníkového šetření, ve kterém jsme se ptali na používání generativní AI v uplynulém měsíci.

- Generativní AI je mezi českými dětmi a dospívajícími široce využívána, zejména pro **školní práci – 42 % ji použilo k psaní slohů nebo referátů** a **39 % k shrnování nebo vysvětlování textů**.
- Každodenní používání je běžné, přibližně jedna třetina dětí a dospívajících uvedla, že v uplynulém měsíci využila generativní AI k **doporučením, co dělat, sledovat, poslouchat nebo jaké věci si koupit (29,5 %)**.
- Generativní AI jako společník nebo rádce je využívána zhruba jednou pětinou dětí a dospívajících **k rozhovorům o jejich obavách a starostech (22 %)** nebo **k získávání rad ohledně tělesného zdraví a kondice (20,8 %)**.
- **Kreativní využívání generativní AI** (vytváření různých obrázků nebo videí pomocí nástrojů jako DALL-E nebo Midjourney) bylo v uplynulém měsíci uvedeno u **23,4 %** dětí a dospívajících, zatímco pouze malá menšina **(4,2 %)** uvedla **vytváření *deep fakes***.
- **Využívání generativní AI s věkem roste** u téměř všech aktivit, s výjimkou vytváření *deep fakes*, které je velmi vzácné.
- **Genderové rozdíly jsou obecně malé**, nicméně dívky častěji využívají generativní AI k bavení se o obavách a starostech a k vyhledávání rad, zatímco chlapci ji o něco častěji používají k vytváření obrázků nebo videí, včetně vytváření *deep fakes*.

Klíčová zjištění z kvalitativních rozhovorů

- Děti a dospívající využívají generativní AI **různými způsoby**, nejčastěji jako **podpůrný nástroj pro učení**, ale také pro **praktické každodenní úkoly** a **kreativní experimentování.**
- Generativní AI často **využívají jako „výchozí bod“ spíše než jako náhradu** jejich práce. Děti a dospívající výstupy z AI upravují, rozšiřují nebo kombinují s vlastní prací. **Úspora času a snížení úsilí u rutinních úkolů** jsou pro ně klíčovými motivacemi.
- Mnoho dětí a dospívajících má povědomí o **etických nástrahách** generativní AI a **kriticky o jejím používání přemýšlí.** Vyjadřují například **obavy z nadměrného spoléhání se** na AI a **„kognitivního odlehčování“**, tedy nahrazování vlastního myšlení technologiemi.
- Některé děti a dospívající si informace vygenerované AI **aktivně ověřují**, zatímco jiní mají **tendenci důvěřovat výstupům vygenerovaným AI**, pokud na ně působí přesvědčivě.
- Děti a dospívající napříč věkovými skupinami zdůrazňují **potřebu vzdělávání, vedení a podpory ze strany dospělých** při používání generativní AI.
- Děti a dospívající **předpokládají rostoucí význam generativní AI v budoucnu, zejména ve vzdělávání a práci**, a zdůrazňují potřebu **jasných, transparentních a důsledně uplatňovaných pravidlech**, zejména ve školách, která by jim pomohla využívat generativní AI odpovědně.

Hlavní doporučení

Doporučení pro rodiče, učitele a další dospělé:

- **Podpora bezpečného, kreativního a odpovědného používání:** Podporujte děti a dospívající v používání generativní AI pro školní práci, učení a kreativní projekty a zároveň jim pomáhejte porozumět etickým hranicím. Současně mluvte o vyváženém používání, prosazujte umírněnost a omezování nadbytečného využívání AI, čímž napomůžete dětem a dospívajícím zachovat vlastní myšlení, kreativitu a schopnost etického rozhodování.
- **Pravidla by měla být jasná, transparentní a konzistentní:** Vytvářejte a komunikujte jasná, srozumitelná a důsledně uplatňovaná pravidla pro používání generativní AI, zejména ve školách. Pravidla by měla jasně rozlišovat mezi přijatelným a nepřijatelným používáním AI a vysvětlovat důvody, které za nimi stojí. Nekonzistentní pravidla mezi domácím a školním prostředím mohou být pro děti a dospívající matoucí a snižovat odpovědné využívání AI.
- **Podpora AI gramotnosti dospělých:** Učitelé a rodiče by měli aktivně rozvíjet svou vlastní AI gramotnost, aby mohli dětem a dospívajícím kompetentně radit a provázet je při používání generativní AI. Mnoho dětí a dospívajících vyjádřilo obavy, že dospělí generativní AI plně nerozumí, a proto nejsou schopni jasně vysvětlit její pravidla nebo jim poradit, jak AI odpovědně používat.
- **Zapojení dospělých:** Kromě ověřování přesnosti informací, které vygeneruje AI, by děti a dospívající také měli být povzbuzováni v tom, aby vyhledávali pomoc u důvěryhodných dospělých – rodičů, učitelů nebo jiných pečujících osob – kteří jim mohou informace vysvětlit, zasadit do kontextu a podpořit jejich porozumění.
- **Diskuze o etickém používání:** Otevřeně hovořte o potenciálně škodlivých dopadech AI generovaného obsahu na lidi, například v souvislosti s tvorbou *deep fakes* nebo rizikem kyberagrese. Zdůrazněte význam souhlasu a ochrany soukromí v online prostředí. Zároveň diskutujte o možných negativních dopadech generativní AI na přírodu, například vysoké spotřebě vody.
- **Podpora kritického myšlení:** Povzbuzujte děti a dospívající k pečlivému hodnocení AI generovaného obsahu, ke zpochybňování doporučení, které AI poskytuje, a k ověřování získaných informací.
- **Podpora emočně bezpečného používání:** Uvědomujte si, že některé děti a dospívající používají generativní AI jako společníka nebo poradce; veďte je ke zdravým způsobům vyhledávání rad a sdílení jejich obav a starostí.

Úvod

O síti EU Kids Online

EU Kids Online je nadnárodní výzkumná síť, jejímž cílem je prohlubovat znalosti o online příležitostech, rizicích a bezpečnosti evropských dětí a dospívajících. Síť využívá více výzkumných metod k mapování zkušeností dětí a rodičů s internetem a usiluje o vytvoření komplexní a empiricky ověřené vědomostní základny, která slouží k informování národních, evropských i mezinárodních politik podporujících práva dětí v digitálním prostředí.

EU Kids Online vychází z perspektivy práv dítěte, v souladu s Úmluvou OSN o právech dítěte a Obecným komentářem č. 25 o právech dětí v souvislosti s digitálním prostředím. To znamená uplatňovat holistický přístup k digitálním životům dětí, který oceňuje a podporuje participaci dětí, ochranu, soukromí, zajištění podmínek, důstojnost a hlas dětí.

Síť je široce uznávána pro svůj přínos k evropskému ekosystému „Lepší internet pro děti“ (*Better Internet for Kids*). Tento přínos je založen na odbornosti a nezávislém hlasu sítě, jejích mezinárodně srovnávacích poznatcích a schopnosti zajišťovat vysoce kvalitní zjištění s dětmi a mladými lidmi a pro ně.

Naši evropští výzkumníci se ve veškeré své práci hlásí k následujícím principům:

- **Vysoce kvalitní věda:** Provádíme vědecký výzkum s využitím přísných a transparentních metodologií odpovídajících výzkumnému zadání, včetně umožnění mezinárodního srovnání.
- **Etika:** Dodržujeme nejvyšší standardy etických principů a postupů při výzkumu s dětmi a mladými lidmi.
- **Vyvážená analýza:** Usilujeme o informovaný a vyvážený přístup a kriticky se vymezujeme vůči příliš optimistickým, alarmistickým, moralizujícím či redukcionistickým pohledům na dopady technologií na děti.
- **Politiky založené na empirických zjištěních:** Aktivně rozšiřujeme a prohlubujeme porozumění digitálním životům dětí mezi akademiky, tvůrci politik i veřejností prostřednictvím podpory relevantního a kvalitního výzkumu; zároveň upozorňujeme na slabá místa a mezery ve výzkumu.
- **Otevřenost:** Naše zjištění šíříme spravedlivě a transparentně, pokud možno prostřednictvím otevřeného přístupu a/nebo recenzovaných výstupů.
- **Nezávislost a transparentnost:** Spolupracujeme s různými aktéry, včetně vlád, tvůrců politik, průmyslu a občanské společnosti, přičemž zachováváme nezávislý přístup a předcházíme střetům zájmů.
- **Integrita:** Veškerý výzkum i spolupráce realizujeme s integritou a transparentně informujeme o zdrojích financování.

Další zdroje (v angličtině) naleznete na webových stránkách EUKO: www.eukidsonline.net.

EU Kids Online

Tato výzkumná zpráva

Tato výzkumná zpráva představuje zjištění z výzkumu **EU Kids Online V** (EUKO V), který zahrnuje **reprezentativní dotazníkové šetření mezi 2 607 českými dětmi a dospívajícími** ve věku 9 až 17 let a kvalitativní šetření založené na **16 polostrukturovaných rozhovorech s dětmi a dospívajícími** ve věku 13 až 17 let. Oba typy dat byly sbírány na jaře **2025**. Společně poskytují komplexní obraz zkušeností českých dětí a dospívajících v dnešním digitálním prostředí.

S cílem zachytit rychle se vyvíjející digitální prostředí je jedním z nových klíčových zaměření výzkumu EUKO V zkoumání zkušeností dětí a dospívajících s **generativní umělou inteligencí** (také označovanou jako generativní AI nebo GenAI).

Generativní AI, zejména nástroje založené na velkých jazykových modelech (*Large Language Models*, LLMs) jako jsou ChatGPT, Copilot a Gemini, se rychle stala dostupnou pro širokou veřejnost, a to včetně dětí a dospívajících. Navzdory rostoucí přítomnosti technologií generativní AI v domácnostech, školách a neformálních vzdělávacích prostředích však stále existuje omezené množství empirických důkazů o tom, **jak děti a dospívající s těmito technologiemi pracují**, jak interpretují obsah generovaný AI a jak se ze svých interakcí s nimi učí. Tato mezera v poznání je obzvláště významná vzhledem k rychlosti, s jakou jsou nástroje generativní AI přijímány, a k pravděpodobnosti, že se s nimi děti a dospívající budou stále častěji setkávat jako součást svých každodenních digitálních zkušeností.

Generativní AI představuje jak příležitosti, tak výzvy a rizika ve vzdělávacích a kreativních kontextech dětí a dospívajících. Nástroje generativní AI mohou podporovat kreativní vyjadřování a sebedůvěru dětí a dospívajících tím, že umožňují vyprávět příběhy, generovat nápady a explorativní hru. Zároveň mohou posilovat personalizované učení prostřednictvím adaptivního a individualizovaného obsahu a instruktáží. Přetrvávají však obavy, že současné systémy GenAI zatím nejsou plně navrženy s ohledem na děti a dospívající, zejména pokud jde o otázky různých zkreslení, transparentnosti a možné oslabování jejich autonomie. V důsledku toho roste shoda o významu inkluzivních přístupů, které zapojují děti, pedagogy a rodiny, aby bylo zajištěno, že generativní AI bude podporovat učení, kreativitu a duševní pohodu dětí a dospívajících.

Pro koho je tato výzkumná zpráva určena?

Zpráva může sloužit jako zdroj informací pro děti a dospívající, rodiče a pečující osoby, ale také pro tvůrce politik, akademiky, učitele, odborníky pracující s dětmi a rodinami a pro zainteresovanou širokou veřejnost.

Dotazníkové šetření

V reprezentativním dotazníkovém šetření byla zúčastněným dětem a dospívajícím poskytnuta následující **definice generativní AI**:

> *Generativní umělá inteligence je druh umělé inteligence, která dokáže vytvořit nový obsah, když ji o to požádáš (např. umí napsat text, komunikovat s tebou nebo vytvořit hudbu či obrázky). Výsledky mohou vypadat, jako by je vytvořil člověk! Také se jí říká AI nebo Gen AI. Mezi Gen AI aplikace patří třeba Chat GPT, Gemini, DALL-E nebo Midjourney.*

Následně jsme se dětí a dospívajících ptali na jejich používání generativní AI v **uplynulém měsíci** a poskytli jsme jim seznam možných způsobů, jak ji mohli používat, ze kterého si vybírali:

- *Psaní slohů nebo referátů do školy.*
- *Shrnutí nebo vysvětlení delšího textu.*
- *Vytvoření různých obrázků nebo videí (např. pomocí DALL-E nebo Midjourney).*
- *Vytvoření tzv. deep fake fotek nebo videí, což jsou fotky nebo videa, která vypadají, jako by na nich někdo dělal nebo říkal něco, co ve skutečnosti nikdy neudělal ani neřekl.*
- *Získání doporučení, co dělat, sledovat, poslouchat nebo jaké věci si koupit.*
- *Bavení se nebo získání rady o mém tělesném zdraví nebo kondici.*
- *Bavení se nebo získání rady o mých obavách a starostech.*
- *Něco jiného.*

Kvalitativní rozhovory

V kvalitativní části jsme prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů podrobněji zkoumali zkušenosti dětí a dospívajících s generativní AI. Rozhovory se zaměřovaly na to, jak děti a dospívající používají generativní AI a byly vedeny následujícími otázkami:

- Jak používají nástroje generativní AI ve svém každodenním životě.
- Jak rodiče, učitelé a vrstevníci ovlivňují nebo podporují jejich používání generativní AI.
- Jak posuzují důvěru, přesnost a bezpečnost při práci s obsahem generovaným AI.
- Jaké mají vnímání, pocity a vztahy k nástrojům generativní AI.
- Jaké jsou jejich názory na etiku, práva a zodpovědnost při používání nástrojů generativní AI.
- Jaké je jejich porozumění tomu, jak generativní AI funguje, a jaká je jejich úroveň AI gramotnosti.
- Jaké mají naděje, očekávání a obavy ohledně budoucího používání generativní AI.

Metody

Tato zpráva vychází ze zjištění dvou propojených studií – **reprezentativního dotazníkového šetření** a **hlubšího kvalitativního šetření**, z nichž každé využívá odlišnou metodologii.

Dotazníkové šetření

Data z dotazníkového šetření pocházejí z reprezentativního vzorku **2 607 českých dětí a dospívajících ve věku 9 až 17 let**, kteří navštěvují školy v České republice. Data byla sbírána prostřednictvím online dotazníku, který byl administrován vyškoleným tazatelem (z agentury Focus) dětem a dospívajícím na 99 českých školách v období **květen–červen 2025**. Dotazník zahrnoval řadu otázek týkajících se online aktivit a zkušeností dětí a dospívajících, včetně sady otázek zaměřených na to, jak používají generativní AI.

Věk účastníků se pohyboval od 9 do 17 let (M = 13,1; SD = 2,6). Mezi účastníky bylo **50,2 % dívek** (n = 1 293) a **49,4 % chlapců** (n = 1 274). Deset účastníků se identifikovalo jako nebinární a třicet účastníků neuvedlo svůj gender. Při prezentaci zjištění týkajících se genderových rozdílů byla proto tato malá skupina dětí a dospívajících (n = 40) vyřazena; jsou však zahrnuti ve všech ostatních výsledcích dotazníkového šetření uvedených v této zprávě (tj. tam, kde nejsou genderové rozdíly porovnávány).

Před zahájením dotazníkového šetření byl získán písemný informovaný souhlas zákonných zástupců a ústní souhlas dětí a dospívajících. Projekt byl schválen etickou komisí pro výzkum Masarykovy univerzity. Dětem a dospívajícím byla zaručena anonymita a byla jim nabídnuta možnost zvolit odpověď *Nevím* nebo *Nechci odpovědět* u všech otázek (tyto odpovědi nejsou v této zprávě zahrnuty), případně mohli otázku přeskočit.

Kvalitativní rozhovory

Kvalitativní zjištění vycházejí z **16 polostrukturovaných rozhovorů s dětmi a dospívajícími ve věku 13 až 17 let**. Rozhovory byly realizovány **v první polovině roku 2025** a jejich cílem bylo hlouběji prozkoumat zkušenosti dětí a dospívajících s používáním generativní AI a jejich pohledy na tuto problematiku. Výzkumný soubor zahrnoval **12 chlapců** a **4 dívky**.

Rozhovory se zaměřovaly na to, jak děti a dospívající používají nástroje generativní AI, na kontexty a účely jejich využívání a na jejich vnímání, postoje a obavy související s těmito technologiemi. Zvláštní pozornost byla věnována tzv. mediaci (vedení, asistenci, pravidlům) ze strany rodičů, učitelů a vrstevníků, otázkám důvěry a ověřování informací, porozumění dětí a dospívajících tomu, jak generativní AI funguje (AI gramotnost), a jejich názorům na etiku, práva a zodpovědnost, stejně jako jejich nadějím a obavám ohledně budoucí role generativní AI v jejich životech.

Stejně jako v případě dotazníkového šetření byl před účastí získán písemný informovaný souhlas zákonných zástupců a ústní souhlas dětí a dospívajících. Projekt byl schválen etickou komisí pro výzkum Masarykovy univerzity. Účastníkům byla zaručena anonymita a byli informováni, že mohou kdykoli odmítnout odpovědět na jakoukoli otázku nebo rozhovor ukončit, a to bez uvedení důvodu. Všechna křestní jména uvedená v této výzkumné zprávě byla změněna za účelem zachování anonymity účastníků.

Používání generativní AI

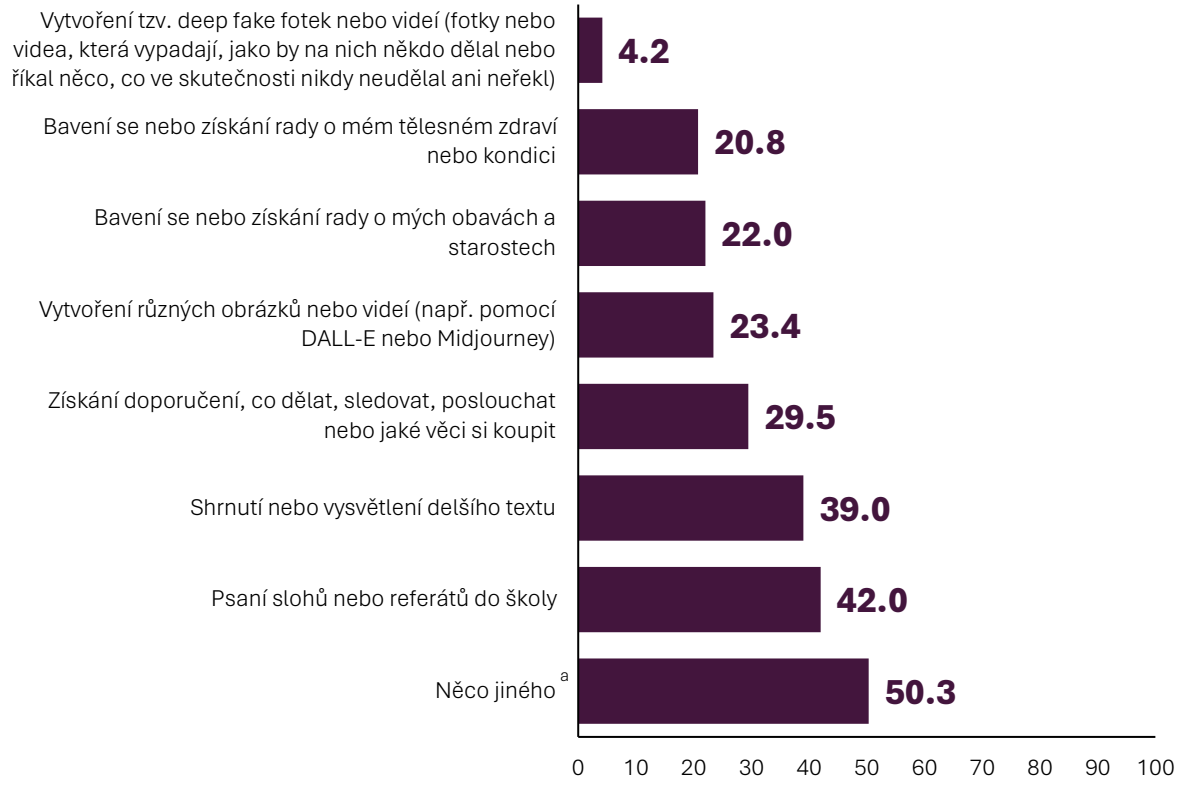
Dotazníkové šetření

Naše výsledky ukazují, že používání generativní AI je mezi českými dětmi a dospívajícími běžné; **všichni účastníci šetření (100 %) uvedli, že v uplynulém měsíci použili generativní AI alespoň k jedné aktivitě**. Přehled zvolených aktivit je uveden na **Obrázku 1**. Většina dětí a dospívajících ji využívá **pro školní úkoly**. Konkrétně 42 % použilo generativní AI k pomoci se psaním slohů nebo referátů do školy a 39 % ji využilo ke shrnování nebo vysvětlování delších textů.

Generativní AI je mezi dětmi a dospívajícími oblíbená také pro **každodenní rady a doporučení**. Přibližně jedna třetina (29,5 %) ji používá k získávání doporučení, co dělat, sledovat, poslouchat, nebo jaké věci si koupit.

Některé děti a dospívající využívají generativní AI k **bavení se o osobních, zdravotních nebo emočních tématech a k vyhledávání rad**. Přibližně 22 % ji použilo k bavení se nebo získání rad o jejich obavách a starostech. A 20,8 % ji použilo k bavení se nebo získání rad týkajících se tělesného zdraví nebo kondice.

Obrázek 1. Používání generativní umělé inteligence během posledního měsíce (%).



Poznámka: [a] Ostatní způsoby využití generativní AI mezi dětmi a dospívajícími jsou popsány v sekci s kvalitativními výsledky. Výsledky se vztahují k celkovému vzorku (*N* = 2,607) dětí a dospívajících ve věku 9-17 let. Otázka: *Využil/a jsi v posledním měsíci některou z aplikací GEN AI k některému z následujících účelů? Zaškrtni vše, co platí*.

Kreativní využití, konkrétně **vytváření obrázků nebo videí** pomocí generativní AI, je rovněž poměrně časté; 23,4 % dětí a dospívajících uvedlo, že tuto možnost využilo k vytvoření různých obrázků nebo videí pomocí nástrojů jako DALL-E nebo Midjourney. Naproti tomu pouze malý počet (4,2 %) použil generativní AI k vytváření tzv. ***deep fakes*** – obrázků nebo videí, které nesprávně připisují výroky nebo činy konkrétní osobě.

Přibližně polovina (50,3 %) dětí a dospívajících uvedla, že generativní AI používá pro „**něco jiného**“, než byly aktivity uvedené v dotazníku. To naznačuje, že děti a dospívající s generativní AI experimentují různorodými způsoby, které může být obtížné jednoznačně vymezit nebo kategorizovat.

Kvalitativní rozhovory

Kvalitativní rozhovory poskytují další vhled do **širokého spektra způsobů**, jak děti a dospívající využívají generativní AI ve svém každodenním životě.

Školní úkoly

Vzhledem k tomu, že mnoho dětí a dospívajících používá generativní AI pro školní úkoly, je důležité podrobněji prozkoumat, jak ji ve svém učení vnímají a aplikují.

Někteří účastníci popsali používání generativní AI především jako **učebního asistenta**, zejména k lepšímu porozumění školním tématům, ke shrnování textů, zlepšování psaní nebo k přípravě na zkoušení.

“*No já si myslím, že mě to fakt pomohlo s učením, protože zrovna tento rok, když jsem toho fakt měla už někde hodně a třeba jsem chyběla. Nebo jsem prostě fakt nestíhala, jako se učit s někým a už mi to neměl, kdo vysvětlit, tak podle mě to je lepší než třeba nějaký YouTube videa nebo tak, protože fakt můžeš napsat v tom chatu přímo, co chceš vysvětlit, přímo jakou tu část … a on to fakt dokáže vysvětlit, jakože úplně podrobně. Já jsem mu vždycky pak popsala, ať mi to vysvětlí, jak prostě desetiletému dítěti, když sem to jako fakt nechápala, takže to je fakt jako dobrý.*” (Tamara, Ž, 16)

Některé děti a dospívající uvedli, že generativní AI používají k objasnění obtížných konceptů, k brainstormingu nápadů nebo k získávání zpětné vazby k návrhům, přičemž ji často vnímali jako **podpůrného asistenta** spíše než jako konečnou autoritu. S tím souvisí i to, že několik účastníků popsalo používání generativní AI způsobem podobným **vyhledávači**, zejména když chtěli rychlá vysvětlení nebo příklady.

“*Tak hlavně k vyhledávání, třeba v přírodopisu, třeba tam to používáme nejvíc. My tam dostaneme nějaký pracovní list, tam jsou otázky. Tak se jí na to zeptám – ať mi na to odpoví a vypíše mi třeba i ty zdroje.*” (Roman, M, 14)

Děti a dospívající zároveň zdůrazňovali, že **výstupy generované AI pro ně slouží spíše jako výchozí body** než jako hotové produkty. Někteří tyto výstupy následně upravovali, přepisovali nebo personalizovali. Jiní generativní AI využívali k nácviku prezentací.

"K tomu, aby když třeba udělám referát, tak mi to udělá osnovu. Jako třeba dám 8 slidů na 7 minut a dá mi to osnovu – třeba jako úvod, co by tam mohlo být. A já si to můžu buď zkopírovat a pak upravit anebo si to můžu dohledat ještě někde jinde a rozvést si to." (Oliver, M, 13)

Mnozí si, v různé míře, uvědomovali potřebu ověřovat informace a obsah generovaný AI. Některé děti a dospívající popisovali, že **k obsahu generovanému AI přistupují obezřetně** – kontrolují detaily, porovnávají informace s jinými zdroji nebo přemýšlejí o tom, zda je obsah skutečný, či smyšlený.

"Já si myslím, že jsem na to celkem dobrý, ale zase jsem to ukazoval kámošům, tak ti měli občas problém, protože to vypadalo jako hodně realisticky. A jediné, co tam vlastně bylo špatně, tak byl jako odstín toho domu, co byl v pozadí a toho si hodně nevšimli. Takže vlastně tomu věřili, že to je reálné." (Ladislav, M, 13)

Jiní měli tendenci přijímat generované AI výstupy bez dalšího zpochybňování, zejména pokud odpovědi působily přesvědčivě a sebejistě.

"Já si myslím, že to nepoznám úplně. Jako pokud se zeptám třeba otázku, o které nevím vůbec nic, tak v podstatě nepoznám, jestli ta odpověď je správná nebo špatná, nebo jestli tam jako jsou menší chyby, větší chyby. Ale tak nějak předpokládám, že to má správnou odpověď." (Zdislava, F, 15)

Tyto rozdíly zdůrazňují význam vzdělávání, vedení a podpory ze strany dospělých při rozvíjení dovedností potřebných k bezpečnému, kritickému a informovanému používání generativní AI.

Opakujícím se tématem napříč rozhovory bylo také používání generativní AI **jako nástroje pro úsporu času**, který dětem a dospívajícím pomáhá plnit úkoly efektivněji nebo snižovat úsilí u rutinních činností.

"Třeba u ChatGPT je takový systém, že tam kliknete na tlačítko, aby si to nevymýšlelo, aby to vyhledávalo přímo z webu. Takže vám to najde ty informace, na které se vlastně ptáte. Ale ten problém je, že někdy to nenajde ty správné. Ale ve škole by se to podle mě dalo využít." (Radoslav, M, 13)

Každodenní rady a doporučení

Kromě používání generativní AI pro úkoly do školy a učení, děti a dospívající popisovali také **praktické a každodenní způsoby užití**. Patřila mezi ně například pomoc při vaření, konzultace ohledně tréninku a fitness nebo získávání rad týkajících se vzhledu, jako je třeba barvení vlasů.

"Jo, používám to fakt jako na všechno. Třeba když jsem se barvila vlasy, tak jsem psala, ať mi vybere barvu. A takové to, nevím, že se prostě nemůžu rozhodnout na něčem, tak mu napíšu, ať mi shrne, co jsou jako plusy a mínusy. Nebo i když třeba nevím, jak bych zadala do Googlu něco, co hledám, tak to taky napíšu rovnou ChatuGPT … pak to můžu rovnou upřesnit a vím, že mi to přímo najde to, co chci vědět. (Tamara, F, 16)

Zároveň někteří **projevovali kritické povědomí o zavádějícím nebo komerčním obsahu**, zejména pokud šlo o doporučení produktů. Popisovali, že dokážou rozpoznat falešné, přehnané nebo příliš propagační výstupy a uváděli, že návrhům generovaným AI automaticky nedůvěřují.

"To jsou nějaké vlastně AI vygenerované reklamy a AI vygenerovaný lidi, kteří tvrdí, že už nějakých 30 let vyrábí strašně luxusní kabele a že teď je výprodej a jak už se prodají, tak už se nikdy nedokážou koupit. A přitom to jsou nějaký produkty z AliExpressu." (Radoslav, M, 13)

Rady k osobním, zdravotním nebo emočním otázkám

Kromě školních úkolů a každodenních činností se některé děti a dospívající obracejí na generativní AI také s žádostí o **rady v osobních, zdravotních nebo emočních otázkách**.

V souvislosti se **zdravím a fyzickou pohodou** někteří účastníci popisovali experimentování s generativní AI v oblasti **fitness a tréninku**, například při plánování cvičení nebo zlepšování výkonu. Většina však zdůrazňovala, že v otázkách zdraví stále upřednostňuje konzultaci s rodiči, trenéry nebo jinými důvěryhodnými dospělými.

"Určitě bych tomu nevěřil. Bych se ho vůbec neptal, zeptal bych se rovnou rodičů, aby to třeba řešili s doktorem ... kdybych se bál o něco. Ale třeba bych se zeptal na nějakou prkotinu – co se stane, když mám rýmu." (Oliver, M, 13).

Podobný vzorec se objevil i v souvislosti s **duševním zdravím a osobními starostmi**. Zatímco několik účastníků vyjádřilo výhrady k tomu spoléhat se na generativní AI v závažných otázkách, někteří poznamenali, že v určitých situacích může být s AI snazší mluvit, protože je nesoudí a nereaguje emočně.

"Člověk tě bude soudit třeba, ale chatbot tě soudit nebude." (Sebastián, M, 13)

Někteří účastníci však preferovali obracet se na skutečné lidi, například kamarády, rodiče nebo učitele.

"Tak mám pocit, že když už to chceš někomu říct, tak to řekni nějakému člověkovi. Protože člověk to pochopí a pomůže nejlíp. Nebo by ti aspoň měl pomoct ... ale někomu, komu věříš." (Ladislav, M, 13)

Kreativní užití

Děti a dospívající rovněž diskutovali o kreativních využitích, zejména o **experimentování s generováním obrázků, videí nebo hudby** pro zábavu.

Některé děti a dospívající reflektovali **limity autorství a originality**, zejména v situacích, kdy do práce s generativní AI investovali vlastní úsilí – například při tvorbě *promptů*, úpravách vygenerovaných výstupů nebo kombinování obsahu generovaného AI s vlastní tvorbou. Tyto výpovědi naznačují vznikající povědomí o kreativitě jako o spolupracujícím procesu, nikoli o něčem, co je plně delegováno na technologii.

"Tak já si myslím, že v hudbě – jako že je hudba o kreativitě, a pokud by ten skladatel tomu dal nějakou jako tu svoji lásku do té hudby, tak si myslím, že to ani tolik nevadí. Ale když jako vyloženě napíšeš, udělej mi písničku a udělá ti to nějakou náhodnou, tak to si nemyslím." (Ladislav, M, 13)

Účastníci tyto aktivity popisovali spíše jako hravé a objevné než škodlivé a často je rámovali jako formu zábavy, nikoli jako seriózní využití generativní AI.

“*No já jsem začal používat AI tak před rokem nebo dvěma, kdy jsem s kamarádama objevil, že jde v generativní AI z obrázku vytvořit video a my jsme tam dělali různé blbosti. Doteď to mám uložené, protože se to ukládá na jeden účet.*” (Radoslav, M, 13)

***Deep fakes* a škodlivé užití**

Ačkoli lze *deep fakes* vytvářet i pro zábavu a se souhlasem, představují **potenciálně škodlivou aktivitu**.

Napříč rozhovory děti a dospívající konzistentně popisovali **vytváření *deep fakes***, zejména týkajících se spolužáků nebo vrstevníků, jako nevhodné nebo škodlivé. Většina uváděla, že by se do takové činnosti nepouštěla, a spojovala ji **se šikanou, ponižováním nebo ubližováním ostatním**. To odpovídá nízké prevalenci zjištěné v dotazníkovém šetření.

“*Tak to si myslím, že je špatně, že to je šikana. Můžou následovat hodně špatný psychický následky pro toho nového spolužáka. Asi bych nějak chtěl, ať mi to pošlou a pak bych šel prostě za učitelkou, ředitelem nebo někým takovým … prostě říct, že to není v pohodě a že jako ať s tím něco dělají.*” (Ladislav, M, 13)

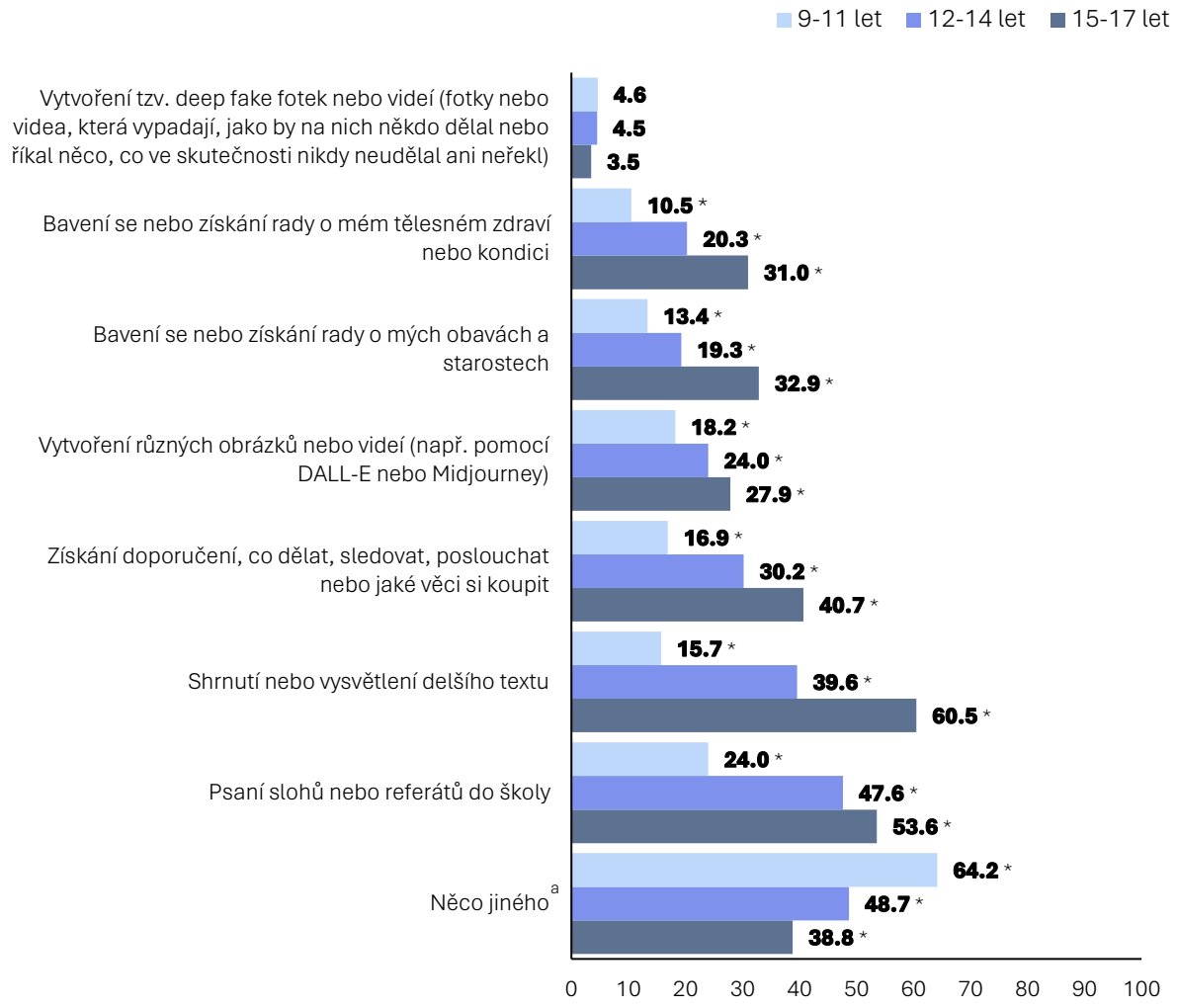
Naše zjištění však zároveň ukazují, že děti a dospívající **nevyjadřovali výrazné obavy** z toho, že by generativní AI **podporovala škodlivé chování**, například sebevražedné myšlenky. Tyto obavy považovali za relevantní spíše pro mladší děti nebo pro vrstevníky, které považovali za zranitelnější.

“*Já z toho strach nemám, spíš u menších dětí, což se mně už ani netýká.*” (Miloslav, M, 13)

Věkové rozdíly

Zjištění týkající se věkových rozdílů vycházejí z **kvantitativního dotazníkového šetření**. Zde vidíme, že **používání generativní AI se s věkem zvyšuje téměř u všech sledovaných aktivit**. **Obrázek 2** ukazuje rozdíly mezi třemi věkovými skupinami našich účastníků: 9–11 let, 12–14 let a 15–17 let. Jedinými dvěma aktivitami, které tento vzorec nenásledují, jsou používání AI pro „něco jiného“ a vytváření *deep fakes*.

Obrázek 2. Věkové rozdíly v používání generativní umělé inteligence během posledního měsíce (%).



Poznámka: [a] Ostatní způsoby využití generativní AI mezi dětmi a dospívajícími jsou popsány v sekci s kvalitativními výsledky. údaji. *Věkové rozdíly u těchto aktivit byly statisticky významné (Chí-kvadrát test). Výsledky se vztahují k celkovému vzorku (*N* = 2,607) dětí a dospívajících ve věku 9-17 let. Otázka: *Využil/a jsi v posledním měsíci některou z aplikací GEN AI k některému z následujících účelů? Zaškrtni vše, co platí*.

Zajímavé je, že uváděné používání generativní AI pro **„něco jiného“** se s věkem ve skutečnosti snižuje (64,2 % u dětí ve věku 9–11 let, 38,8 % u dospívajících ve věku 15–17 let). To může naznačovat, že vzorce používání mohou být u mladších uživatelů poměrně odlišné a že se zapojují do jiných aktivit než těch, které převažují ve vyšším věku. Tyto aktivity bohužel nebyly zachyceny v našem dotazníku a vhled z kvalitativního šetření je rovněž omezený, vzhledem k tomu, že jsme vedli rozhovory s respondenty až ve věku 13–17 let. Alternativně to může také odrážet skutečnost, že mladší děti si mohou být méně jisté nebo méně schopné popsat, jak generativní AI používají, zatímco starší děti a dospívající mohou mít jasnější představu o konkrétních způsobech jejího využívání.

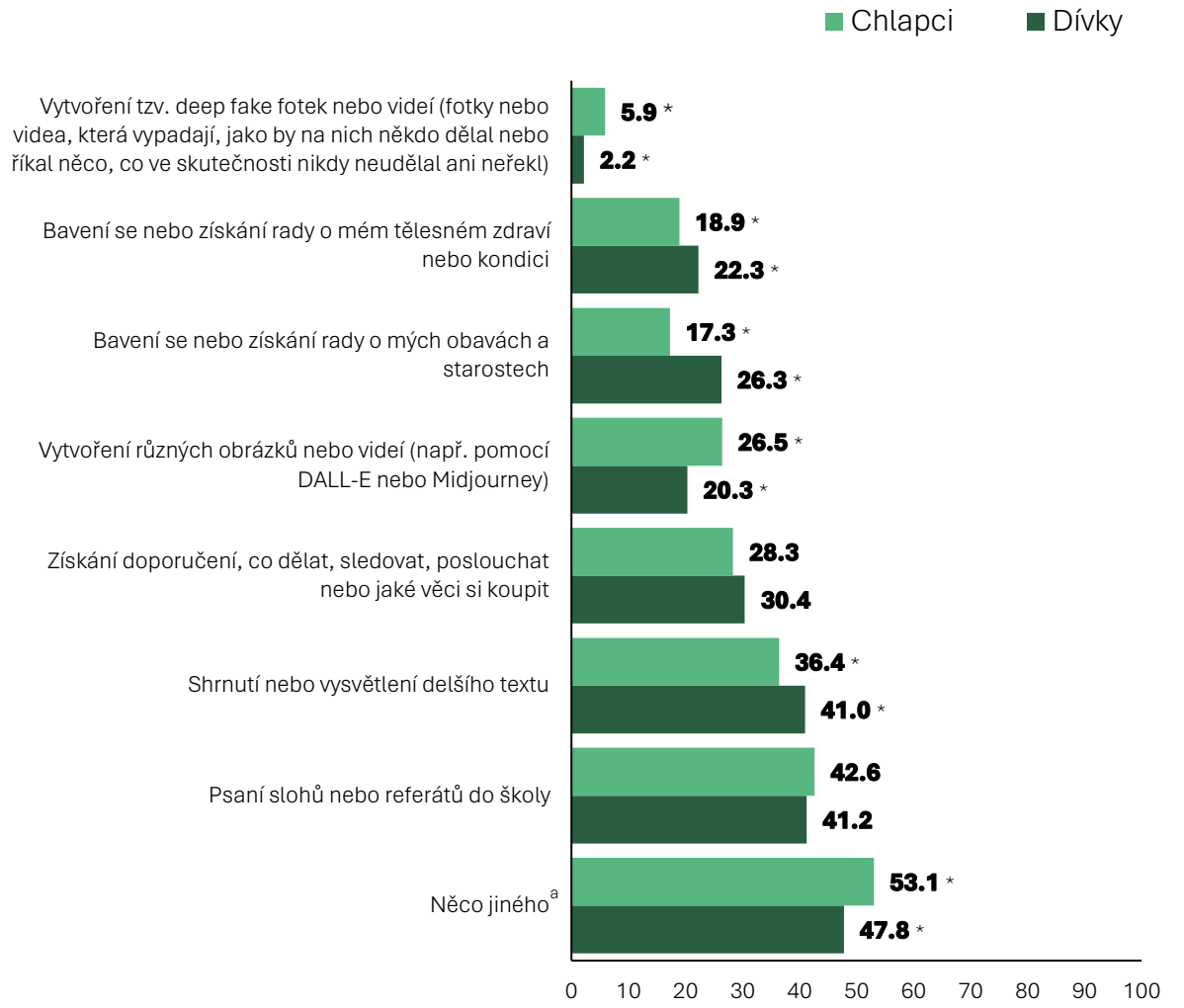
Podobně i **vytváření *deep fakes* vykazuje mírný pokles napříč věkovými skupinami**, přičemž starší dospívající tuto aktivitu uvádějí nejméně často (3,5 %) a mladší děti nejčastěji (4,6 %). Tento rozdíl je však velmi malý a zanedbatelný.

Genderové rozdíly

Zjištění týkající se genderových rozdílů rovněž vycházejí z **kvantitativního dotazníkového šetření**. Naše výsledky naznačují, že gender má pouze malý vliv na to, jak děti a dospívající generativní AI používají. **Obrázek 3** ukazuje, že rozdíly mezi chlapci a dívkami jsou obecně malé.

Výraznější genderové rozdíly se objevují v případech, kdy je generativní AI používána jako **společník nebo poradce**. Dívky (26,3 %) častěji než chlapci (17,3 %) používají generativní AI k rozhovorům o svých starostech a k vyhledávání rad. Dívky (22,3 %) rovněž častěji než chlapci (18,9 %) uvádějí, že ji využívají k získávání doporučení týkajících se kondice a tělesného zdraví.

Obrázek 3. Genderové rozdíly v používání generativní umělé inteligence během posledního měsíce (%).



Poznámka: [a] Ostatní způsoby využití generativní AI mezi dětmi a dospívajícími jsou popsány v sekci s kvalitativními výsledky. údaji. *Genderové rozdíly u těchto aktivit byly statisticky významné (Chí-kvadrát test). Výsledky se vztahují pouze odpovědím dívek a chlapců (N = 2,567) ve věku 9-17 let. Nebinární účastníci (n = 10) a účastníci, kteří neuvedli svůj gender (n = 30) nejsou díky malé prevalenci do těchto výsledků zahrnuti. Otázka: *Využil/a jsi v posledním měsíci některou z aplikací GEN AI k některému z následujících účelů? Zaškrtni vše, co platí*.

Zaznamenali jsme také rozdíly mezi dívkami a chlapci v používání generativní AI k **tvorbě obrázků a videí**. Chlapci (26,5 %) častěji než dívky (20,3 %) uváděli, že používají AI k vytváření obrázků nebo videí obecně. Objevil se rovněž menší rozdíl v oblasti tvorby *deep fakes* – tuto aktivitu uvedlo přibližně 5,9 % chlapců oproti 2,2 % dívek.

Pokud jde o používání generativní AI pro **školní úkoly**, rozdíly mezi chlapci a dívkami jsou velmi malé. Dívky (41 %) častěji než chlapci (36,4 %) uváděly používání generativní AI pro shrnování nebo vysvětlování delších textů.

Rozdíly byly rovněž malé v případě používání generativní AI pro **každodenní rady a doporučení**, například co dělat, sledovat, poslouchat nebo jaké věci si koupit. Chlapci (28,3 %) a dívky (30,4 %) uváděli používání AI pro tyto účely ve velmi podobné míře.

Nejednoznačná kategorie používání generativní AI pro **„něco jiného“** byla rovněž o něco více uváděna chlapci (53,1 %) než dívkami (47,8 %), což může naznačovat, že chlapci buď experimentují s těmito nástroji šířeji, nebo jsou méně konkrétní při popisu způsobů, jak je používají.

Obavy dětí a dospívajících z generativní AI

Tato část se zabývá obavami dětí a dospívajících ohledně generativní AI a jejich pohledy na to, jak by měla být v jejich každodenním životě používána odpovědným způsobem. Následující zjištění vycházejí z kvalitativních rozhovorů s dětmi a dospívajícími.

Mnoho **dětí a dospívajících přistupuje ke generativní AI s výraznou mírou autonomie, kritického myšlení a etického uvědomění**. Děti a dospívající si uvědomovali potenciální rizika spojená s používáním generativní AI, opakovaně vyjadřovali **obavy, že nadměrná závislost na AI by mohla vést ke „kognitivnímu odlehčování“**, tedy nahrazování vlastního myšlení technologiemi, **a oslabit tak jejich vlastní myšlení a učení**. V důsledku toho mnozí popisovali jasnou preferenci používat generativní AI jako podpůrný nástroj – k asistenci, kontrole nebo inspiraci – spíše než jí umožnit, aby nahradila jejich vlastní úsilí při domácích úkolech a řešení problémů.

“*Tak mně přijde, že ty děcka si pak zvyknou na to nepřemýšlet – jen to jako hodit do AI … a pak vlastně místo nějakých reálných chytrých studentů, tak vyjde trénovaná opička, která umí zadat do AI, jak nechat jako generovat no.*” (Ladislav, M, 13)

Děti a dospívající rovněž projevovali povědomí o tom, že **dospělí, včetně rodičů a učitelů, mohou mít potíže držet krok s vývojem generativní AI**. Několik účastníků zdůraznilo potřebu, aby dospělí posilovali svou vlastní AI gramotnost, aby mohli poskytovat smysluplné vedení a rady, namísto spoléhání se výhradně na pravidla nebo omezení. To naznačuje, že děti a dospívající nevnímají vzdělávání v oblasti AI jako svou výhradní odpovědnost, ale jako proces, který vyžaduje sdílené učení a mezigenerační podporu.

“*Mně přijde, že hodně učitelů neví ani jak to jako přesně funguje … že jako chápou ten princip, ale neví, co všechno to až dokáže. Takže podle mě na to nejsou úplně připravený.*” (Tamara, F, 16)

Přestože si většina dětí a dospívajících dokázala představit, že by dnes žili bez generativní AI, zároveň si uvědomovali, že **v jejich budoucím životě bude generativní AI pravděpodobně hrát stále významnější roli**. Mnozí tuto představu spojovali se školou a prací a vnímali, že učení se tomu, jak AI používat a jak jí rozumět, se stane spíše nezbytnou kompetencí než volitelným zájmem.

“*Já si myslím, že to hodně rychle nějak pokročí … mě přijde, že to je furt jako lepší a lepší, úplně šíleně. Takže nevím, jestli to úplně bude místo nějakého zaměstnání třeba. Ale třeba v nějakých restauracích nebo u nějaké pomocné práce, tak to podle mě bude určitě hodně pomáhat.*” (Tamara, F, 16)

Nakonec děti a dospívající zdůrazňovali **důležitost jasných, transparentních a dobře vysvětlených pravidel upravujících používání generativní AI, zejména ve školách**. Několik účastníků popisovalo nejistotu ohledně toho, co vlastně je a není povoleno. Upozorňovali například na to, že zatímco odevzdávání plně AI-generovaných prací je obvykle jednoznačně považováno za nepřijatelné, využívání generativní AI jako podpory či asistenta se často pohybuje v nejasné „šedé zóně“. Tento nedostatek jasných pravidel – kdy používání generativní AI není ani výslovně povoleno, ani jednoznačně zakázáno – zanechává děti a dospívající v nejistotě a vyvolává obavy z možných důsledků. Účastníci navrhovali, že pravidla by

byla účinnější, pokud by jasně rozlišovala mezi přijatelným a nepřijatelným používáním generativní AI, vysvětlovala důvody, které za nimi stojí, a byla uplatňována konzistentně, namísto toho, aby mladí lidé museli sami tápat v nejasnostech.

"*Vlastně, jako kdybychom si vyloženě nechali vygenerovat text a ten tam prostě četli, tak to, kdyby se dozvěděla učitelka pravdu, tak to by asi ... nevím, nebyla dobrá známka. Ale na tu pomoc nám to jako nezakázala ... ale nepovolila to, takže nikdo neví moc.*" (Ladislav, M, 13)

Závěr

Generativní AI se stává významnou součástí každodenního života českých dětí a dospívajících. Je široce využívána pro školní úkoly, každodenní rady a doporučení, kreativní projekty a v některých případech také jako forma společníka nebo poradce.

Používání generativní AI se s věkem zvyšuje, což odráží rostoucí autonomii a digitální kompetence, které děti a dospívající s přibývajícím věkem rozvíjejí. Genderové rozdíly byly přítomné, avšak obecně malé – dívky častěji uváděly používání generativní AI pro rady, ujištění nebo emoční podporu, zatímco chlapci o něco více uváděli, že s generativní AI kreativně experimentovali, a to včetně rizikovějších praktik. Celkově byla většina způsobů využití generativní AI konstruktivní, vzdělávací nebo explorativní. Pouze velmi malá menšina dětí a dospívajících se zapojovala do potenciálně škodlivých aktivit, jako je vytváření *deep fakes*. Což ale zdůrazňuje potřebu otevřené diskuse s dětmi a dospívajícími o zodpovědném a etickém používání generativní AI, včetně možných dopadů na oběti, které mohou být škodlivými praktikami potenciálně zasaženy.

Kvalitativní zjištění dodávají těmto vzorcům důležitou nuanci tím, že ukazují, že děti a dospívající nejsou pasivními uživateli generativní AI. Někteří z nich k těmto nástrojům přistupují se silnou autonomií, kritickým myšlením a etickým uvědoměním. Účastníci rozhovorů vyjadřovali obavy z nadměrné závislosti na AI, zejména z rizika „kognitivního odlehčování“ a potenciálního oslabení vlastních schopností myslet a učit se. V důsledku toho někteří popisovali jasnou preferenci používat generativní AI jako podpůrný zdroj – ke kontrole práce, generování nápadů nebo poskytování inspirace – spíše než jako náhradu vlastního úsilí, zejména při školní práci a řešení problémů.

Důležité je, že děti a dospívající rovněž vyjadřovali obavy, že dospělí – zejména rodiče a učitelé – mohou mít potíže držet krok s rychlým vývojem generativní AI. Zdůrazňovali potřebu vyšší AI gramotnosti dospělých a smysluplného vedení a rad. Také si přáli společné učení a mezigenerační podporu, což naznačuje, že odpovědnost za bezpečné a efektivní používání AI by neměla spočívat výhradně na dětech a dospívajících samotných.

Přestože si většina dětí a dospívajících stále dokázala představit život bez generativní AI, uznávali, že tato technologie pravděpodobně bude v budoucnosti hrát stále důležitější roli, a to zejména ve vzdělávání a práci. Učení se tomu, jak generativní AI používat a jak jí rozumět, tak nebylo vnímáno jako volitelný zájem, ale jako vznikající a nutná kompetence. Děti a dospívající rovněž upozorňovali na nejistotu ohledně stávajících pravidel, a to zejména ve školách, kde byly přijatelné a nepřijatelné způsoby používání generativní AI často nejasné. Tam, kde byla pravidla týkající se AI zavedena, děti a dospívající požadovali, aby byla transparentní, dobře vysvětlená a konzistentně uplatňovaná, a to s jasným rozlišením mezi dobrým využitím AI a jejím zneužitím. Taková pravidla by jim pomohla orientovat se v používání AI odpovědným způsobem, místo toho, aby byli ponecháni sami v nejednoznačné situaci.

Souhrnně zjištění této výzkumné zprávy

ukazují, že generativní AI představuje pro mladé lidi jak příležitosti, tak rizika. České děti a dospívající již technologie generativní AI používají rozmanitými způsoby. Jejich zkušenosti však zároveň poukazují na potřebu jasnějších pravidel a zlepšení AI gramotnosti dospělých. K tomu, aby děti a dospívající mohli generativní AI bezpečně a smysluplně využívat, je třeba systematická podpora založená na průběžném dialogu, která by děti a dospívajících při užívání generativní AI chránila, ale zároveň podporovala a zachovávala jejich autonomii a učení se novým věcem.

Poděkování

Tento výzkum byl realizován v rámci sítě **EU Kids Online (EUKO)**, mezinárodní výzkumné sítě zaměřené na online příležitosti, rizika a bezpečnost evropských dětí. Více informací naleznete na www.eukidsonline.net (v angličtině).

Tato výzkumná zpráva vychází z **komparativního dotazníku pro děti EU Kids Online V** (2026), který je výsledkem spolupráce výzkumníků v síti EU Kids Online. Dotazník navazuje na předchozí šetření EU Kids Online a byl aktualizován a navržen výzkumnicemi a výzkumníky Elisabeth Staksrud, Ellen Helsper, Vilde Kalin, Sonia Livingstone, Bojana Lobe, Giovanna Mascheroni, Kjartan Olafsson a Mariya Stoilova ve spolupráci s členy národních týmů EU Kids Online. Děkujeme národním výzkumným týmům napříč Evropou i všem dětem a rodičům, kteří se výzkumu zúčastnili. Podrobnosti viz www.eukidsonline.net.

Výzkumná zpráva dále čerpá z **kvalitativního komparativního výzkumu EU Kids Online „Děti & AI“**, do něhož byli zapojeni mladí lidé ve věku 13–17 let.

Kvalitativní výzkum koordinovala Giovanna Mascheroni. Protokol rozhovorů a kódovací schéma navrhly Giovanna Mascheroni, Veronica Kalmus, Sonia Livingstone, Signe Opermann, Andra Siibak a Mariya Stoilova ve spolupráci s národními výzkumnými týmy. Děkujeme národním výzkumným týmům napříč Evropou i všem dětem a rodičům, kteří se výzkumu zúčastnili. Podrobnosti viz www.eukidsonline.net.

Citace kvantitativního dotazníku:

Staksrud, E., Helsper, E., Kalin, V., Livingstone, S., Lobe, B., Mascheroni, G., Ólafsson K., Stoilova, M. (Eds.) - with members of EU Kids Online. (2025). *The EU Kids Online V Children's Questionnaire*. EU Kids Online.

Citace kvalitativního datového souboru:

EU Kids Online Network. 2025. *EU Kids Online V Qualitative Children & AI Dataset*. EU Kids Online.

Zúčastněné země a národní týmy EUKO

Členové EU Kids Online děkují za podporu institucím, které umožnily realizaci dotazníkového šetření v 17 zemích a kvalitativních rozhovorů v 15 zemích. Zároveň děkujeme všem výzkumným agenturám, učitelům a školnímu personálu, kteří pomáhali s realizací šetření a výzkumným procesem, stejně jako všem dětem a mladým lidem, kteří se výzkumu zúčastnili.

Fotka na úvodní straně je ze stránky Freepik.

EU Kids Online

Kontakt

Marie Jaroň Bedrošová, Ph.D.

marie.bedrosova@fss.muni.cz

Interdisciplinární výzkum internetu a společnosti

Fakulta sociálních studií

Masarykova univerzita

Brno, Česká republika

Vojtěch Dvořák, Ph.D.

vojtechdvorak@mail.muni.cz

Katedra mediálních studií a žurnalistiky

Fakulta sociálních studií

Masarykova univerzita

Brno, Česká republika

DigiWELL

MUNI FSS Interdisciplinární výzkum internetu a společnosti

MUNI FSS Katedra mediálních studií a žurnalistiky