

Souvislost mezi mírou konzumace mediálního násilí a mírou akceptace agresivity v komunikaci s vrstevníky u mladistvých

Kateřina Mudrlová

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav pedagogických věd

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Kateřina Mudrlová
Osobní číslo:	H210085
Studijní program:	B0111A190011 Sociální pedagogika
Forma studia:	Kombinovaná
Téma práce:	Souvislost mezi konzumací mediálního násilí a akceptací projevů agresivity v komunikaci dospívajících

Zásady pro vypracování

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.

Vymezení terminologie a teoretických východisek z oblasti vývojových specifik dospívajících, komunikace a sociálně rizikového chování.

Příprava metodiky empirické části, zpracování projektu výzkumu a stanovení výzkumného problému.

Realizace kvantitativního výzkumu formou dotazníkového šetření.

Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.

Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- FISCHER, Slavomil a Jiří ŠKODA, 2014. Sociální patologie. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5046-0.
CHRÁSKA, Miroslav, 2016. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5326-3.
MARTÍNEK, Zdeněk, 2009. Agresivita a kriminalita školní mládeže. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2310-5.
MYERS, David Guy, 2016. Sociální psychologie. Brno: Edika. ISBN 978-80-266-0871-4.
THOROVÁ, Kateřina, 2015. Vývojová psychologie. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0714-6.

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Hana Včelařová, Ph.D.**
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce: **10. ledna 2024**
Termín odevzdání bakalářské práce: **26. dubna 2024**

Mgr. Libor Marek, Ph.D.
děkan



doc. Mgr. Jakub Hladík, Ph.D.
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 10. ledna 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně 20.4.2024

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) *Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

(3) *Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

2) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

(3) *Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).*

3) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

(1) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

3). *Opírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

(2) *Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

(3) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédá k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

ABSTRAKT

V naší závěrečné práci se zabýváme souvislostí mezi mírou konzumace mediálního násilí a mírou akceptace agresivity v komunikaci s vrstevníky u mladistvých. Hlavním cílem výzkumu je zjistit, zda existuje významná souvislost mezi častou konzumací násilného obsahu a zvýšenou mírou akceptace agresivních projevů v komunikaci s vrstevníky u mladistvých. Studie se skládá ze dvou částí. První je teoretická, která se věnuje vymezení pojmu mladiství neboli adolescence a specifiky s obdobím spojené, dále pak mediálnímu násilí a možnými riziky konzumace a následně také souvislosti se sociální pedagogikou a prevencí v této problematice. V empirické části se zabýváme analýzou kvalitativní metodou získaných dat. Pro tento výzkum bylo využito dotazníkové šetření. V závěru práce jsme na základě šetření vycházejícího ze získaných dat stanovili závěr pro náš výzkum.

Klíčová slova: adolescence, agresivita, komunikace, mediální násilí, mladiství, prevence, rizikové chování, vrstevnické skupiny

ABSTRACT

Our final thesis explore the relationship between the level of consumption of media violence and the level of acceptance of aggression in communication with peers among adolescents. The main objective of the research is to determine whether there is a significant correlation between frequent consumption of violent content and an increased level of acceptance of aggressive behavior in communication with peers among adolescents. The study consists of two parts. The first part is theoretical, focusing on defining the concept of adolescence and its associated specifics, as well as media violence and potential risks of consumption, and its connection to social pedagogy and prevention in this issue. In the empirical part, we analyze the data obtained through qualitative methods. Questionnaire was utilized for this research. In conclusion, based on the survey derived from the obtained data, we formulated conclusions for our research.

Keywords: Adolescence, Aggression, Communication, Juvenile, Media Violence, Peer Groups, Prevention, Risk Behaviour

Děkuji vedoucí této absolventské práce PhDr. Haně Včelařové, Ph.D. za trpělivost, cenné rady a profesionální vedení při zpracovávání výzkumu.

Dále děkuji všem, co se podíleli na dotazníkovém šetření a přispěli tak k realizaci výzkumu.

V neposlední řadě pak nemohu opomenout mou rodinu a blízké, kteří vždy stojí na mé straně a jsou mi oporou jak v napjatých, tak šťastných chvílích, kterými mě studium na univerzitě provázelo. Děkuji za vaši důvěru a stále přítomnou podporu.

"Nejlepší způsob, jak získat moudrost, je často prožívat
následky svých chyb."

Jan Amos Komenský

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	12
1 VÝVOJOVÁ SPECIFIKA OBDOBÍ ADOLESCENCE	13
1.1 ADOLESCENCE	13
1.2 SPECIFIKA VE VÝVOJI POZDŇÍCH ADOLESCENTŮ.....	14
2 MEDIÁLNÍ NÁSILÍ A MOŽNÁ RIZIKA V OBDOBÍ ADOLESCENCE	20
2.1 MEDIÁLNÍ NÁSILÍ.	20
2.2 RIZIKA MEDIÁLNÍHO NÁSILÍ V TELEVIZI	20
2.3 RIZIKA MEDIÁLNÍHO NÁSILÍ V DIGITÁLNÍCH HRÁCH	21
3 SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKA A PREVENCE NEŽÁDOUCÍCH PROJEVŮ V KOMUNIKACI U MLADISTVÝCH	25
3.1 DĚLENÍ A DRUHY RIZIKOVÉHO CHOVÁNÍ U ADOLESCENTŮ	25
3.2 ZDROJE A PŘÍČINY VZNIKU NEŽÁDOUCÍHO CHOVÁNÍ U ADOLESCENTŮ	26
3.3 AGRESIVITA JAKO RIZIKOVÉ CHOVÁNÍ V ADOLESCENCI	28
3.4 PREVENCE NEŽÁDOUCÍCH PROJEVŮ V KOMUNIKACI	30
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
4 VÝZKUMNÁ ČÁST	33
4.1 DŮVOD VÝZKUMU	33
4.2 CÍL VÝZKUMU	33
4.3 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	34
4.4 METODA SBĚRU DAT	34
4.5 VÝZKUMNÝ SOUBOR A REALIZACE VÝZKUMU.....	36
5 ANALÝZA DAT	38
5.1 V JAKÉ MÍŘE, A ZDA VŮBEC, EXISTUJÍ ROZDÍLY MEZI POHLAVÍMI Z HLEDISKA ČETNOSTI/MÍRY KONZUMACE MEDIÁLNÍHO NÁSILÍ?	38
5.2 ZJISTIT, ZDA A V JAKÉ MÍŘE EXISTUJÍ ROZDÍLY MEZI RESPONDENTY S ODLIŠNOU ÚROVNÍ VZDĚLÁNÍ, U NICH A JEJICH RODIN, Z HLEDISKA ČETNOSTI/MÍRY KONZUMACE MEDIÁLNÍHO NÁSILÍ.	44
5.3 V JAKÉ MÍŘE A ZDA VŮBEC SOUVISÍ TRÁVENÍ VOLNÉHO ČASU S AKCEPTACÍ AGRESIVNÍCH PROJEVŮ U MLADISTVÝCH?	47
5.4 JAKÁ JE SOUVISLOST MEZI HODNOCENÍM MOMENTÁLNÍHO EMOCIONÁLNÍHO STAVU RESPONDENTŮ A JIMI UDÁVANOU MÍROU KONZUMACE OBSAHU S NÁSILNICKOU TÉMATIKOU?	50
6 INTERPRETACE DAT	56
7 DOPORUČENÍ PRO PRAXI	59
ZÁVĚR	60

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	61
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	63
SEZNAM TABULEK.....	64
SEZNAM GRAFŮ	65
SEZNAM PŘÍLOH.....	66
PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK.....	67

ÚVOD

Zdali existuje souvislost mezi konzumací mediálního násilí a akceptací agresivity v komunikaci je poměrně kontroverzní téma. Tak, jak se tomuto problému věnují odborníci, kteří nemohou s jistotou takové teorie a tvrzení potvrdit či vyvrátit, se v běžné populaci setkáváme s rozdílnými názory. Příznivci a skalní fanoušci akčních filmů či počítačových her plných napětí by pravděpodobně nesouhlasili s tvrzením, že zvýšená konzumace mediálního násilí podporuje akceptaci agresivních projevů. Určitě se ale setkáme i s lidmi, kteří budou neoblomně tvrdit opak, který se mnohdy tak nabízí.

Žijeme v době, kdy nás na každém kroku obklopuje technologie a nekonečné množství médií, které ovlivňují naše postoje, názory a pohled na svět. Mediální masáž se stala naším každodenním chlebem, a tak ani mnohdy nevnímáme, že obsah, který konzumujeme, obsahuje násilné prvky, které považujeme téměř za běžné.

Naší cílovou skupinou jsou mladiství. Adolescenti. Dospívající na sklonku dospělosti. Zástupci vývojového období, které donedávna ani nebylo považováno za skutečné. V naší práci se konkrétně zaměřujeme na pozdní adolescenty a jejich vztah k mediálnímu násilí. Jsou svobodní, mohou se rozhodovat o tom, co je pro ně nejlepší a mají mnoho volného času. Je skoro až trendem dnešních mladých lidí trávit svůj volný čas ve virtuálním prostoru.

Nekonečné možnosti v podobě virtuálních her, filmů z celého světa a streamovacích platforem, které vám nabízí nespočet žánrů je ale poměrně novou problematikou, a tak důsledky této volnosti nejsou jasně vymezeny. Data, která uvádí některé ze starších publikací jsou mnohdy zaslepeny jednostranným názorem, a tak jsme se rozhodli udělat analýzu do života moderního mladého člověka, abychom zjistili, zda má vliv konzumace mediálního násilí na jeho psychiku a s tím ovlivněné vnímání agrese v komunikaci.

Výzkum jsme zvolili pro svou aktuálnost nejen ve společnosti, ale také v okolí autora. Setkávali jsme se totiž s rozlišnými názory na to, zda má násilný obsah opravdu vliv na dnešní mladé, a proto nám přišlo přínosné se pokusit na tuto otázku získat odpověď vlastním zkoumáním.

Práce je rozdělena do dvou částí. První je teoretická, která je dělena na 3 kapitoly, ve kterých se zaměřujeme na vymezení vývojového období adolescence. Tato kapitola mimo jiné obsahuje také teoretické poznatky z oblasti komunikace a sociálních vztahů. Další kapitola se věnuje mediálnímu násilí. Je rozdělena na násilí v televizi a ve virtuálních

hrách. Poslední kapitola se poté zaměřuje na rizikové chování v tomto období a jeho prevenci.

V teoretické části následně stanovujeme hlavní složky výzkumu jako jsou výzkumné cíle a otázky, či metody. Poté se věnujeme analýze získaných dat a naplnění stanovených cílů.

Součástí práce je samozřejmě interpretace dat, ve které představíme zjištěná fakta a myšlenky, které z nich vyplývají.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝVOJOVÁ SPECIFIKA OBDOBÍ ADOLESCENCE

První kapitola práce s názvem Vývojová specifika období adolescence vymezí v několika následujících podkapitolách pojmy týkající se daného tématu. Tyto pojmy pak objasní jejich význam pro následující výzkum.

V názvu práce jsou lidé v tomhle věku označováni jako mladiství. Z hlediska vývojové psychologie jsou v průběhu výzkumu nazýváni adolescenty. Ve výzkumu pod tímto označením myslíme jedince nacházející se ve fázi pozdní adolescence, které Vágnerová (2021) vymezuje od patnáctého do dvacátého roku života.

1.1 Adolescence

Termín adolescence je odvozen z latinského *adolescere*, což ve volném překladu znamená dorůstat, dospívat, mohutnět. V českém jazyce se však toto pojmenování, které bývá využíváno převážně v psychologických kruzích, volně zaměňuje s označením dospívání, dorost, či mládež. (Macek, 2023) Říčan (2021) popisuje toto období jako těžké a rozporuplné. Jedinec hledá své místo ve světě a snaží se vyznat sám v sobě. Období bývá spojováno s osobními krizemi a zjišťováním, kolik toho vydrží.

Termín adolescence však nebyl vždy součástí života jedince a nesetkáváme se s ním v každé kultuře. Období mezi dětstvím a dospělostí je poměrně nový trend. Ještě v předminulém stolení tato období splývala. Pohlavní zralost se sociální zralostí šly ruku v ruce. Dívka se v patnácti mohla vdávat a chlapec přejímal povinnosti dospělého muže jakožto hospodáře. Dnes se však hranice mezi pohlavní a sociální zralostí zvětšuje. Důvodem bývá převážně delší čas věnovaný studiu a s ním spojená existenční závislost na rodičích. (Říčan, 2021)

Vágnerová (2021) toto období rozděluje do dvou fází: první je pubescence nebo také raná adolescence, která je časově určená od jedenáctého do přibližně patnáctého roku života. Po dokončení základního vzdělávání končí i tohle období. Jedinec je výrazný nejen tělesným dozríváním, ale mění se i jeho chování, vnímání sebe sama a myšlení. Je už schopen uvažovat a vnímat i abstraktně. Prochází emocionálními výkyvy. Začíná se osamostatňovat. Velkou roli pro něj mají vrstevnické skupiny, s nimiž se ztotožňuje.

Po tomto období nastává druhá fáze, nazývaná pozdní adolescence. Většina publikací se shoduje na tom, že se její doba datuje na následujících 5 let a trvá přibližně od patnáctého do dvacátého roku života jedince. Jinde, jako třeba ve Vývojové psychologii od

Langmeiera a Krejčířové (2006) se toto období vymezuje až do dvaadvacátého roku a je způsobené závislostí na reprodukční zralosti, která je rozlišná např. i podle pohlaví.

Období odstartuje nástupem puberty, kterou spouští nadměrná produkce pohlavních hormonů. Mimo jiné pak pokračují fyzické, emoční, sociální i kognitivní změny. I Vágnerová (2021) popisuje adolescenci jako dobu komplexní psychosociální proměny, kdy se mění nejen celková osobnost jedince, ale také jeho pozice ve společnosti.

V publikaci Thorové (2015) se setkáváme s vymezením od dvanáctého roku s ukončením v devatenácti letech. V tomto období se podle ní i ostatních stává z dítěte dospělý člověk.

Říčan (2021) nedává jasné hranice, kde by mělo období končit. Nenalézá žádný biologický předěl. Stanovuje ho na moment, kdy dospívající vstupuje do pracovního poměru a získá takzvaně prozaicky řečeno svou první výplatu. To se však u různých osob může lišit v závislosti na délce studia a přípravě na zvolené povolání.

1.2 Specifika ve vývoji pozdních adolescentů

Toto období je z velké části věnováno hledání vlastní identity, která by jedinci vyhovovala. (Vágnerová a Lisá, 2021). Měl by prožívat životní fázi, ve které před ním stojí nejrůznější úkoly a rozhodnutí jako již dospělého člověka, ale on se na úkor svých vlastních pocitů spíše zajímá o to, jak působí na druhé, jak vypadá v jejich v očích. Dále se pak zabývá otázkou, jak zúročit předchozí zkušenosti a dovednosti v budoucí profesi. (Erikson, 2022) Některým mladým lidem se ještě nechce do dospělosti, není pro ně nijak lákavá. Nechtějí být ještě zodpovědní, nechce se jim vázat. Dospělost jim přijde příliš svazující a stereotypní. Z těchto důvodů se ve svých projevech vracejí k předchozímu období, což Erikson (2022) nazývá jako adolescentní psychosociální moratorium. Jedná se o snahu oddálit závazná a definitivní rozhodnutí. Toto období je totiž pro mnohé chápáno jako období volnosti, svobody a minimální zodpovědnosti.

V oblasti adolescentů s touhou mít prostor pro porozumění svého Já, pro stanovení životních cílů a postupné osamostatnění se může často nastat konflikt mezi adolescentem a jeho sociálním prostředím. Biologické, sociální a psychologické tempo vývoje není u všech stejné a dospělost nemá jasnou definici. (Vágnerová a Lisá, 2021)

Thorová (2015) považuje toto období za část života, při které jedinec formuje svoji identitu. Rozdělila toto formování do čtyř fází. Na počátku ve fázi diferenciacie, která probíhá přibližně ve věku 12-13 let, si člověk uvědomuje, že jsou jeho názory a postoje

jedinečné a liší se od rodičů a vrstevníků. V další fázi, která má trvat do zhruba patnáctého roku, se snaží zjišťovat, co je pro něj jako pro člověka nejlepší. Je to fáze získávání zkušeností a experimentování. Jedinec má pocit tzv. vše-vědomosti a zaměřuje se zejména na blízkou budoucnost. Jeho potřeby musí být okamžitě uspokojovány bez ohledu na to, jaký budou mít

dopad. Zhruba od 16 let se dostává do další fáze-sbližování s přáteli. Do popředí se dostávají první sexuální zkušenosti. Člověk už omezuje svoji kritičnost k rodičům a jiným dospělým a ve vztazích k rodině i přátelům začíná být zodpovědnější. Poslední fázi autorka nazývá konsolidace vztahu k sobě a datuje ji od osmnáctého roku po konec dospívání. V tomto období upevňuje své postoje a názory, které si doposud vytvářel. Formuje pocit autonomie.

1.3 Sociální vztahy

Navazování vztahů s vrstevníky začíná už v období předškolního věku. V průběhu života však mění své podoby. (Říčan, 2021). Publikace se shodují, že sociální vazby jsou pro adolescenta velmi důležité. Mají velkou roli ve formování identity. Zhruba kolem patnáctého roku je pro adolescenta typická kritika autorit. Odklání se od těch dosavadních a hledá nové, ke kterým může vzhlížet. Podle Říčana (2021) se můžeme v rodinném prostředí setkat s pubescentním negativismem, který však nutně neznamená úplnou nenávisť ve vztahu k rodičům, nýbrž se jedná o jakousi vzpouru či útok na autoritu. Mladý člověk zpochybňuje názory rodičů, diskutuje, argumentuje a zaujímá opačná stanoviska.

Dále pak hledá ideály, vzory, které může nacházet u vrstevníků. Neznamená to však, že by původní sociální vazby jako jsou ty rodinné zcela ochabovaly. Říčan (2021) ve své publikaci vyzdvihuje fakt, že závislost na rodičích postupně klesá prakticky již od kojeneckého věku. Přestože se pubescent neboli jedinec v raném stádiu adolescence osamostatňuje, citové vazby s rodinou jsou stále na prvním místě. Na rodičích je závislý nejen existenčně, ale i citově ve formě výchovného vedení a opory.

Velkou změnu v sociálních vztazích může učinit přestup na střední školu. V tomto období se jeho vývoj překlenuje do takzvané pozdní adolescence. Rozšiřuje svoje teritorium volného času. Někteří adolescenti se částečně od svých rodin odpojují při odchodu na internát. Vrstevnické skupiny tak pro ně mají o to větší význam. (Vágnerová, 2012)

Adolescent nemusí být zvlášť společenský. Důležitý je pro něj i čas věnovaný sobě samému a svým myšlenkám. Zároveň touží po hlubokých rozhovorech se svými vrstevníky, při kterých řeší otázky života, učí se schopnostem komunikace a získává zkušenosti. (Říčan, 2021). Hledá si svou komunitu, která ho přijme a ocení. Touží totiž po uznání. Není výjimkou, že s vrstevníky soupeří, čímž se je ale zároveň učí i chápat. Je pro něj přirozené pozorovat, jak jej druzí hodnotí a na základě jejich zpětné vazby regulovat své projevy. Mimo to porovnává ve vrstevnické skupině své zkušenosti a názory, čímž podporuje hledání své identity, postojů a hodnot. (Thorová, 2015)

Vedle sociálních skupin se pak prohlubují vztahy s blízkými přáteli, které mají stabilnější charakter. Na počátku adolescence má většina vrstevnických vztahů stejnou váhu. U pozdní adolescence je znát již diference v tom, kdo je pravý přítel a kdo jen známý. Blízká přátelství se stávají důležitým zdrojem opory. (Vágnerová a Lisá, 2021)

Velkou roli mají také romantické vztahy. V rané adolescenci již objevuje partnerské vztahy a experimentuje s nimi. Nejde ještě o nijak hluboké prožívání citů, nýbrž spíše o zvědavost a tajemnost objevování. Přitažlivost je v tomto období vázaná zejména na zevnější atraktivitu, která podněcuje k navazování kontaktu. Nejsou vyloučeny platonické erotické aktivity. (Vágnerová a Lisá, 2021)

U pozdní adolescence nabývají tyto vztahy na intenzitě. Jsou zdrojem sebepoznání a mají vliv na formování osobnosti. Nezřídka tyto vztahy bývají nestálé a jsou zaměřené víc na intimitu než na závazek a výjimkou není promiskuita.

Thorová (2015) ve své knize popisuje toto období jako část života, kdy jedinec experimentuje se svou sexualitou, objevuje sám sebe a na zralý partnerský vztah se teprve připravuje. Čím blíže je jedinec k dospělosti, tím nabývají vztahy na serióznosti.

V tomto období získává jedinec nové sociální role, které však nejsou zatím stabilizované.

1.4 Komunikace v adolescenci

Komunikace plní velkou roli v utváření lidských schopností a dovedností. Zároveň je důležitá i pro vytváření a udržování vztahů. Pro náš život je kontakt s druhými lidmi zásadní, není tedy neobvyklé, že komunikací s druhými trávíme velkou část bdělého života. Je základní sociální dovedností a má spojitost s interpersonálními interakcemi jako je vytváření, udržování a také ukončování vztahů.

V oboru komunikace se setkáváme s jejím rozdělením na **verbální** a **neverbální**.

Při verbální komunikaci přechází informace od mluvčího přímo k příjemci. Velmi často ji doprovázejí projevy neverbální komunikace jako je haptika, proxemika, pohledy očí, mimika, gesta, kinezika či posturologie, dále pak artefakty, fyzické prostředí a čas. (Boukalová, 2013)

Rozvoj komunikačních dovedností je velice důležitý aspekt v rozvoji interpersonálních vztahů v období adolescence. Jestliže si mladiství osvojí komunikační dovednosti, mezi které patří například zdvořilost, vyjádření vlastního názoru, pokládání otázek, schopnost naslouchat, umět pochválit nebo vyslovit přání, snižuje se riziko vzniku vnitřního napětí. K ventilování negativních emocí využívají mladiství rozhovory nebo jiné interakce s vrstevníky a nedostávají se tolik do sporů s autoritami. Tyto schopnosti jim také napomáhají utvářet sociální vztahy, takže získávají sebejistotu a podporu či sociální prestiž v prostředí vrstevníků. (Macek, 2003)

Macek (2003) ve své práci uvádí několik příčin odlišností v komunikaci u adolescentů. Podle něj dochází k vymezení komunit mezi mladistvými navzájem a dále pak i vymezení vztahů vůči dospělým. Užívání slangu považuje za kritérium pro přijetí do specifické vrstevnické skupiny a budování určitého statusu či prestiže. Specifický slovník má také funkci posilovače vrstevnické solidarity a pocitu sounáležitosti. Díky setkávání se s pro ni známými výrazy se cítí její součástí. Mimoto může jedinci pomoci reprezentovat své postoje a hodnoty. Prostřednictvím vlastních výrazů hodnotí vztahy, chování či konkrétní situace. Adolescenti často považují své životní situace za jedinečné, tudíž je nemohou vyjádřit běžnými slovy a volí používání vlastních specifických výrazů.

Ke komunikaci s vrstevníky k sebevyjádření považují za důležitý i svůj vzhled. Specifický oděv či účes napomáhá mladistvým oddělit se od konzumního světa dospělých a zároveň jim přináší pocit sounáležitosti ke konkrétní hodnotové orientaci. (Macek, 2003)

Boukalová (2013) tento jev zařazuje do neverbální komunikace. Oblečení, účes, šperk či nějaký jiný doplněk nesou sdělení o naší profesi, postavení. Pojem artefakty vyjadřuje socioekonomické vrstvě příslušnost k některé skupině, například ke Skautu, k určité hudbě aj. Tyto skupiny mají u adolescentů často kořeny v sociálních vztazích získaných v zájmových aktivitách, o kterých pojednáváme v následující podkapitole.

1.5 Zájmy a volný čas

První zmínku o volném čase najdeme v řecké kultuře, kde je tento pojem identifikován jako kulturní kategorie. Ve středověku měly volnočasové aktivity funkci pojítka, které

drželo komunitu pohromadě a utužovalo jimi provázané osobní vztahy, což vedlo k pozitivnímu dopadu i během probíhajícího válčení. (Pospíšil, 2023)

Jedná se o oblast, která je součástí každodenního života. Člověk jí rozumí, dokáže ji aktivně ovlivňovat dle své potřeby a skrze ni budovat svoji identitu. Náplň volného času se mění v závislosti na historickém období. Dnešní mladiství se tudíž ve svém volném čase věnují jiným aktivitám než generace před nimi. (Chorvát a Šafr, 2019)

Složkou vyplňující volný čas mladistvých jsou zájmy, což jsou činnosti zaměřené na rozvíjení a uspokojování individuálních potřeb jedince. Formují názory, postoje a přesvědčení a na rozdíl od zábavy či odpočinku mají vždy aktivní podobu.

Charakterizujeme je jako osobní vztah k předmětům nebo jevům, kterým připisujeme mimořádnou pozornost či význam a vzbuzuje v nás chuť tuto oblast objevovat a poznávat. (Němec et al., 2002). Zájmy, které díky poměrně velkému množství volného času adolescenti mají, mohou mít velký význam i pro následující životní etapy. Zájmy mladistvých z tohoto období jsou oproti pracovním a školním povinnostem svobodné a dovolují jedinci sebevyjádření, rozvoj osobnosti i sociální spojení s okolím. Na poli volnočasových aktivit jde o experimentální období, v němž si mladí lidé osvojují své volnočasové zájmy a ty poté nadále rozvíjejí i v období dospělosti. (Říčan, 2021)

Němec a kolektiv (2002) ve své publikaci člení zájmy dle obsahu následovně:

- **Vědeckotechnické a technické** – sem spadá modelářství, mineralogie, motoristika, biologie aj.
- **Technickopraktické** – vaření, ruční práce aj.
- **Společenskovední** – učení se cizích jazyků, sběratelství (např. mincí), historie aj.
- **Přírodovědné** – zahradničení, chovatelství, včelaření, akvaristika aj.
- **Estetickovýchovné** – hudba, výtvarné umění, četba, divadlo aj.
- **Tělovýchovné, sportovní a turistické** – zahrnuje všechny druhy sportu

Při výběru zájmu záleží na tom, o jaké se bavíme věkové skupině. Mladší děti se zajímají o to, co je pro ně snadné, co jim jde. Sbírají zkušenosti v nejrůznějších odvětvích a selektují ty, které si přenesou až do pozdějších vývojových etap. Mladiství mají již hlubší potřebu rozumět světu, zkoušejí nové věci a snaží se poznávat vše, co jim život nabízí. Není

neobvyklé, že v tomto období mají velké množství zájmů. Hledají takové aktivity, v nichž podle předpokladu budou úspěšnější, budou v nich excelovat a mohou tak dosáhnout uspokojení. (Němec et al., 2002)

Pohled na volný čas byl v posledních letech velmi zasáhnut prostupováním technologií do každodenního života člověka.

2 MEDIÁLNÍ NÁSILÍ A MOŽNÁ RIZIKA V OBDOBÍ ADOLESCENCE

2.1 Mediální násilí.

Média jsou hromadnými sdělovacími prostředky, ke kterým můžeme přiřadit tři základní funkce: reklamní, informační a zábavnou. V naší práci se budeme zabývat převážně zábavnou sférou.

Média mají moc působit na diváky a formovat veřejné mínění. (Vesecká a Chromý, 2009). Co se týče agrese, mediální násilí lze považovat za jeden z nejzávažnějších spouštěčů agrese u dětí a mladistvých. I takový může být podle Martínka (2009) názor odborníků. Na druhou stranu však připouští, že jsou i tací, kteří se přiklánějí k názoru, že násilí v zábavných médiích na agresivitu dětí a mladistvých vliv nemají.

2.2 Rizika mediálního násilí v televizi

Problematika mediálního násilí vyvolávala vždy protichůdné ohlasy. Jedna strana odsuzuje mediální násilí kvůli důsledkům na chování a postoje příjemců, zatímco druzí jsou touto tematikou k televizním obrazovkám přitahováni. (Vesecká a Chromý, 2009) Média mají velkou moc ovlivňovat či zjednodušovat realitu, mohou upřednostňovat některé názory a mimo jiné mohou manipulovat s dostupnými informacemi. Výsledky studií se často neshodují kvůli různým proměnám. Mediální násilí lze přesto považovat za jednu, možná i nejzávažnější, příčinu agresivního chování dětí a mládeže. Sledovaná agrese totiž může fungovat jako vzor k nápodobě. Často se totiž setkáváme s agresivními projevy i ze strany kladných hrdinů jakožto morálně ospravedlnitelný akt. Tyto výjevy tak mohou být inspirací pro možné řešení konfliktů v životě jedince. (Martínek, 2015)

Potter (2003) ve své publikaci uvádí, že máme až 60 % šanci, že se v právě sledovaném pořadu běžícím v televizi setkáme s násilím. Vesecká a Chromý (2009) v tomto kontextu uvádějí, že podle dat získaných v USA již na konci 80. let minulého století bylo běžné, že divák mladší čtrnácti let za svůj dosavadní život shlédl v průměru 11 000 vražd prostřednictvím médií. Obecně je v USA toto téma palčivé a často probírané v souvislosti s násilím páchaným žáky na amerických školách. Zmiňují zde zajímavý fakt, že žáci páchající tyto činy získávali vzor prostřednictvím fenoménu mediálního násilí. Nemůžeme se tak bavit o vystavení a nápodobě reálného násilí, s jakým se může setkat mládež žijící v zemích zasažených válečnými konflikty. (Vesecká a Chromý, 2009)

Autor zabývající se mýty mediálního násilí se v páté kapitole zabývá otázkou, zda je či není násilí v médiích příliš mnoho. Tvrdí, že lidé jsou si jistí, že násilí bez problémů rozeznají, jednoznačně definovat ho však nedokážou. Násilí má mnoho podob, a tak ani v televizi není vždy jasně rozeznatelné, zda jde o násilný akt či nikoliv. Jako příklad udává pokus, při kterém byly tři skupiny lidí vystaveny třem různým verzím epizody ze seriálu *Walker, Texas, Ranger*. Každá verze byla sestříhána tak, aby obsahovala různé množství násilí. Lidé, kteří sledovali epizodu původní, tak jak byla vysílána, byli označeni za skupinu sledující velké množství násilí. Tento díl obsahoval střelbu, fyzické souboje a jiné. Druhá skupina sledovala epizodu, ve které byly některé tyto scény vystříhnuty. Poslední skupina měla ze seriálu vyřazeno co nejvíce násilných scén, avšak tak, aby přitom byl zachován původní děj. Poté na škále od 1 do 10 určovali, na kolik byl seriál podle nich násilný. Skupina s nejmenším zastoupením násilí v epizodě určila podle očekávání střední hodnotu (tedy 5 z 10). Zajímavé bylo, že s přibývajícím násilím však nestoupaly hodnoty tak jak by měly. Čím více byli diváci vystaveni mediálnímu násilí, tím méně jich v poměru zaznamenali. Z tohoto výzkumu vyplynulo, že sledující mají tendenci některé projevy násilí zlehčovat a přehlížet. (Potter, 2003)

Dle Martínka (2009) působí mediální vliv zejména na děti. Oproti dospělým je pro ně děj akčních filmů nesrozumitelný, splývá, a proto jej nedovedou správně pochopit. Nechápu, proč se hlavní hrdina chová agresivně a čeho chce svojí agresí dosáhnout. Často se tak setkávají s obrazy kladných hrdinů, kteří chrání slabé, avšak za použití násilí a agresivity, což je pro ně nesrozumitelné. Tyto výjevy si dítě ukládá do paměti a při vstupu do kolektivu je využívá jako možné reakce na různé situace.

V dnešní moderní době na poli audiovizuální zábavy však nemá sledování televize prvenství. Tuto roli dnes jednoznačně a bezesporu zastávají videohry. (Květon a Jelínek, 2023) Jimi se bude zabývat následující podkapitola.

2.3 Rizika mediálního násilí v digitálních hrách

Velký význam v životě každého jedince má hra, protože dává prostor pro učení, osvojování dovedností a je nedílnou součástí socializace a budování mezilidských vztahů. Provází nás od raného věku po celý život, což potvrzují i autoři Suchá a kolektiv autorů (2018). Ti zastávají názor, že oblibu hraní her můžeme sledovat napříč všemi generacemi. Díky velkému technologickému vývoji lze pozorovat velký posun dostupnosti digitálních počítačových her. Trávení volného času prostřednictvím hry však není žádná novinka.

Velký význam v životě člověka měla hra a hraní už například v antickém Řecku či starověkém Římě, kdy jako příklady spojení hry a zábavy můžeme uvést olympijské hry či souboje gladiátorů. Do českých kruhů se digitální hry začaly dostávat od 90. let minulého století, a to především díky dostupnosti různých zobrazovacích zařízení, které do té doby nebyly běžnou součástí českých domácností. Autoři definují digitální hry jako takové, které lze hrát prostřednictvím různých zobrazovacích prostředků, jako jsou počítače, konzole, mobilní telefony, tablety a jiné. Za jejich předchůdce můžeme považovat arkádové hry, které se těšily velké oblibě v 70. a 80. letech 20. století. (Suchá et al., 2018)

U mladistvých má trávení volného času hraním digitálních her velkou oblibu. Není tedy divu, že si odborníci kladou řadu otázek s obavami, jak hraní her děti a mladistvé ovlivňuje. (Květon, 2023)

V dnešní technicky vyspělé době existuje velice široká nabídka různých žánrů a sub-žánrů, ze kterých si může vybrat každý člověk. Dalo by se říct, že z hlediska tématu, náročnosti či žánru je nabídka nekončící. Videohra se dá použít jako chvilkový oddech, únik z reality nebo kompenzační pomůcka pro zapojení do kolektivu. (Květon, 2023) Suchá a kolektiv (2018) považují rozdělení her za nejednoznačné, jelikož se navzájem prolínají. Zjednodušeně je dle žánru rozdělují takto:

- **Adventury/dobrodružné** – mají herní příběh. Hráč v nich ovládá postavu. Cílem je řešit na sebe navazující úkoly.
- **Hry s otevřeným světem** – hráč má možnost volně prozkoumávat takzvaný „open World“ přičemž plní úkoly, na které v průběhu svého putování narazí. Zvládnutí úkolů si sám reguluje, je však vázán pouze na možnosti hardwaru. Často se jedná o takové hry, při nichž si hráč upravuje svět podle svých představ.
- **Karetní online hry** – adaptují klasické karetní hry do virtuálního prostoru.
- **Massive multiplayer online role-playing game** – neboli zkráceně MMO či MMORPG. Pro takové hry je typické, že se odehrávají ve velkém herním prostoru, v němž se setkávají hráči z celého světa. Každý z hráčů má svoji fiktivní postavu, tzv. avatara. MMO a MMORPG jsou založeny jak na spolupráci mezi hráči, tak na vzájemném soupeření. Odehrávají se v reálném čase s reálnými lidmi, což u hráčů může vyvolávat pocit sounáležitosti a simuluje tak jakousi sociální komunitu. (Kutner a Olsonová, 2008). Je velice snadné vytvořit si na těchto hrách závislost.

- **Role-playing game** – zkráceně RPG. Typické pro tento žánr je vytvoření postavy nebo také hrdiny, kterého hráč v průběhu hry vylepšuje. Během hraní získává zkušenosti a tím posouvá svého hrdinu na další úroveň.
- **Sandbox hry** – v nich hráč získává volné pole pro tvoření a přetváření svého světa.
- **Simulátory** – v těchto hrách si člověk může vyzkoušet i ty činnosti, ke kterým by v reálném světě mnohdy neměl přístup. Často může jít o simulátory nejrozličnějších povolání, jako například řízení kamionů, letadel a jiné.
- **Sportovní** – osoba má jednoduše řečeno možnost vést svůj vlastní sportovní tým a hrát své oblíbené sporty ve virtuálním prostředí.
- **Strategické hry** označované také jako strategie- jsou to takové hry, v nichž má jedinec ve svých rukou území, město či základnu, kterou svými strategickými schopnostmi vede a rozvíjí. Cílem je buďto zneškodnit soupeře, vyhladit nepřátelské území, nebo také dosáhnout nejvyšší úrovně.
- **Střílečky**, dále dělené na first person shooter (FPS) a third person shooter (TPS) - zpravidla v nich jde o zneškodnění protivníka zbraněmi či jiným způsobem.
- **Survival** – zde hráč začíná s minimem zdrojů a postupně se snaží přežít v různých podmínkách. Často se v tomto prostředí vyskytují i nástrahy a protivníci, kteří se snaží hráče zneškodnit. Cílem je co nejdéle v takové hře přežít.
- **Závodní hry** – hráč ovládá většinou nějaké motorové vozidlo a snaží se být první v cíli.

Na základě studia literatury a rozhovorů s hráči odborníci vymezili 4 hlavní motivace k hraní her.

1. Vzrušení a zábava. Mají v sobě zakotvenou touhu po výhře a zvýšení hladiny adrenalinu při překonávání výzev.
2. Sociabilita. Zaštiťuje potřebu patřit do kolektivu.
3. Emoce. Hráči využívají videohry jako únik z reality, od pocitu osamělosti, či prostředek pro ventilování vzteku.
4. Nuda. Hráči nedovedou nebo nevědí, jak vyplnit svůj volný čas, jednoduše řečeno neznají jinou aktivitu pro zaplnění pocitu nudy. (Kutner a Olsonová, 2008)

Kolektiv autorů, který se touto problematikou zabýval v kruzích českých dětí a mládeže, se také pokusil identifikovat benefity, které hraní her přináší. Autoři se shodují v tvrzení, že motivací pro hraní může být zábava, uvolnění, prostor pro realizaci svých potřeb, sociální interakce, zapomenutí na každodenní rutinu, realizace činnosti všeho druhu a jiné. Popisují také, že motivy pro hraní se liší na základě pohlaví. Zatímco muži preferují soutěžení, ženy spíše dávají přednost budování intimity. (Suchá et al., 2018)

Děti i dospělí dokážou při hraní počítačových her strávit několik hodin denně. Možným důvodem je to, že hry jsou často navrženy tak, aby vyvolávaly touhu pokračovat. Vývojáři pracují s cílem vytvořit v hráči touhu vědět, co se bude dít dál a nutnost neustále se ke hře vracet kvůli dosažení nějakého cíle. U hráčů se takhle rozvíjí velice rychle závislost na počítačových hrách. (Eckertová a Dočekal, 2013)

Otázkou, zda může častým a dlouhodobým hraním her vzniknout na nich závislost, se ve své práci zabývá psychoterapeut Thomas Kersting (2023). Uvádí, že tuto poruchu zaznamenala Světová zdravotní organizace WHO již v roce 2018. Stejnou informaci pak uvádí Suchá, Dolejš a kolektiv (2018) ve svém výzkumu. Za indikátory poruchy hraní považují narušenou kontrolu v průběhu hry, což se projevuje zvýšenou frekvencí, délkou trvání, neschopností hru ukončit a touhu neustále se k ní vracet a pokračovat v ní. Symptodem může být skutečnost, že se pro jedince stává hraní prioritou před ostatními aktivitami.

Jako poslední autoři uvádějí pokračování ve hraní i přes výskyt negativních dopadů.

Data od Suché a kolektivu (2018) uvádějí, že čeští hráči s náznaky závislosti na hraní stráví hraním her průměrně 5,6 hodin denně, zatímco ti, kteří tuto poruchu neidentifikují, stanovují hraní průměrně na 1,83 hodin denně. Tito autoři se ve své práci komplexně zabývají danou problematikou a dále pak uvádějí jako další riziko vznik obezity, horší výkon ve vzdělání, problémy v sociální oblasti, náchylnost k úzkostným stavům či depresím, a dokonce i agresivitu. Digitální hry totiž často zobrazují ve svém obsahu násilí nebo agresivní prvky. Při porovnávání adolescentů a dospělých hráčů vědci potvrzují, že oproti dospělým u adolescentů patří násilí do oblíbeného aspektu her. Dle studie Buckleyové a Andersona (2006) uvedené v knize *Hraní digitálních her českými adolescenty* od Suché a kolektivu (2018) má násilí v hrách stejný vliv jako různé edukativní hry ve školách, které si dávají za cíl něco naučit, ať už se jedná o dovednosti nebo znalosti.

3 SOCIÁLNÍ PEDAGOGIKA A PREVENCE NEŽÁDOUCÍCH PROJEVŮ V KOMUNIKACI U MLADISTVÝCH

3.1 Dělení a druhy rizikového chování u adolescentů

Rizikové chování jedince je takové, které negativně vybočuje z norem společnosti, není jí akceptováno, je nežádoucí a často je až zakázáno. (Dolejš, 2010) Nejčastěji se v tomto konceptu setkáváme s jevy jako šikana, násilí ve školách, agresivní jednání, záškoláctví, užívání návykových látek, sexuální rizikové chování, rasismus, týrání, nelátkové závislosti (například závislost na počítači, telefonu) a jiné. (Miovský, 2015)

Normy - jsou to závazná společenská pravidla, se kterými jsou všichni srozuměni a řídí se jimi. Jsou v rámci národa či skupiny akceptovány a prováděny. (Dolejš, 2010). Krejčířová a Skopalová (2007) pak definují sociální normy jako verbalizovaná pravidla, která jsou respektována jednajícím a jsou pro něj závazná. Vedle sociálních definují dále normy právní, mravní, zvykové a náboženské. V průběhu času se díky společenskému vývoji normy mění. Dochází postupně ke změnám společenských hodnot a postojů a tím se mění kritéria pro posuzování co je v normě a co nikoliv. (Fisher a Škoda, 2023)

Nepsaným zákonem je stanoveno, že člověk by měl žít podle norem určených pro danou dobu. Chování odchylovající se od norem je klasifikováno jako sociální deviace. Negativní deviace se projevuje formami rizikového chování, které je děleno dle závažnosti. Za nejslabší výchylku považuje společnost projevy spadající pod problémové neboli disociální chování. Takové chování se projevuje v nejrůznějších podobách formou malých prohřešků. Tyto projevy můžeme definovat také jako občasná chování překračující hranice, které jde z velké části odstranit. Sem spadá lhaní, vyrušování během vyučování, zlozvyky, potulování, opisování, provokování druhého, pokřikování, a jiné. Ve společnosti tato tzv. slabá výchylka chování často vzbuzuje obavy ze zhoršení situace a možné návaznosti na větší prohřešky.

Další úroveň je nazývána asociální chování. Mnohdy se jedná o to, že ubližuje více samotnému aktérovi. Bývá ovlivňováno prostředím, ve kterém se odehrává. Synonymem je nespolečenské chování. Jako příklad můžeme uvést toulání, záškoláctví, menší krádeže, agresivní projevy vůči spolužákům, útěky z domova, někdy i sebevražedné sklony. Tyto projevy nemají ráz trestné činnosti. Podle autorů je však velká pravděpodobnost, že se takové chování později v trestnou činnost promění.

Poslední úroveň je chování antisociální. Jde o nejvýraznější patologické jednání směrem k okolí, společnosti i vrstevníkům. Činy jsou prováděny tak, aby uškodily druhému. Do této skupiny řadíme kriminalitu, šikanu, pohlavní zneužívání, fyzické i psychické týrání a agresivitu, které se budeme věnovat v následující kapitole.

Krausovo (1999) dělení je ve velké míře podobné. Rozděluje rizikové chování dle závažnosti na: negativní sociální jevy, asociální jednání a sociálně patologické jevy.

Světová zdravotní organizace (WHO) velice ze široka rozděluje rizikové chování takto:

- **Aktivní formy** – kriminalita, extremismus, násilí, či jiné formy agresivního chování
- **Pasivní formy** – sem patří užívání legálních i nelegálních drog, záškoláctví a jiné aktivity mající negativní vliv na život a zdraví adolescenta.
- **Kompromisní formy** – problémy v sociálních vztazích nebo jiné aktivity zahrnující sociální a profesní nestabilitu. (Dolejš, 2010)

Přes všeobecné definice se však lze bavit o normativní součásti vývoje v období adolescence. Vyplývá to z faktu, že téměř polovina mladistvých se během dospívání dopustí některé z forem rizikového chování. Ve své publikaci Sobotková (2014) dále popisuje teorii Shirley a Richarda Jessorových (1977) nazvanou syndrom problémového chování. Teorie stojí na myšlence, že jestliže se mladistvý člověk chová rizikově v jedné oblasti, pravděpodobně se takto rizikově bude chovat i v jiných oblastech. Podle jejich výzkumu spolu různé druhy rizikového chování pozitivně korelují. (Nielson Sobotková et al 2014).

Za nejčastější rizikové chování v tomto období považuje Nielson Sobotková (2014) užívání návykových látek, čímž je myšlena konzumace alkoholu, kouření a zkoušení drog. Jednoznačný vliv na rizikové chování mají vrstevnické skupiny a způsob trávení volného času.

3.2 Zdroje a příčiny vzniku nežádoucího chování u adolescentů

- Pokud chceme řešit nápravu rizikového chování, je nezbytné znát jeho příčinu a původ. Toto téma je hojně zkoumáno na poli vývojové psychologie, kriminologie, sociální pedagogiky a mnoha dalších věd. Není tedy divu, že existuje mnoho teorií snažících se vysvětlit zdroje a příčiny nežádoucího chování. Vzájemně se prolínají a dělí se na:

- **Biologicko-psychologické teorie** – jedná se o přístup s historickou tradicí. Zmínky o biologickém přístupu existují již v antice, kde fyzické anomálie poukazovaly na souvislost se společensky nemorálním chováním. Patří sem teorie rozeného zločince, konstituční teorie, genetická a adaptační studie, Oligofrenie jako příčina delikvence a jako poslední současné biokriminologické přístupy.
- **Sociálně-psychologické teorie** – psychologické teorie z minulosti považují devianty za nositele určitých abnormalit. Považují takové chování za nemoci, které je z hlediska psychopatologie potřeba léčit a podrobovat kontrole. V této oblasti se jedná například Teorii sociálního učení a Teorii charakteru a temperamentu či Psychologii morálního vývoje.
- **Sociologické teorie** – zabývají se problémem existence různých skupin a subkultur v moderní společnosti a jejich působením na jedince. První ze sociologických teorií je teorie kulturního přenosu. Základní koncepcí je, že deviantní chování je naučené prostřednictvím interakcí s druhými. Další je teorie diferenciální asociace, teorie anomie, teorie subkultur a teorie etiketizace. (Fisher a Škoda, 2023)

Doplnění a podrobnější rozbor sociálně-psychologické teorie: řadí se sem například vliv rodiny. Význam může mít vzdělání, zaměstnání či společenské postavení rodičů. Pro své potomky jsou přirozeným vzorem a jejich chování a návyky jsou velkým prediktorem pro původ rizikového chování dětí. (Macek, 2003)

Krejčířová a Skopalová (2007) zastávají názor, že faktory ovlivňující děti a mladistvé jsou osobnost a osobnostní charakteristika. Z praxe uvádějí, že žáci jednající agresivně a násilně jsou často nejistí, mají nižší školní výsledky a slabé komunikační schopnosti. Dalším faktorem jsou vztahy v rodině. Kvalita rodiny je rozhodující při hledání příčiny kriminality či jiné delikvence. Velkou roli má vzájemná důvěra, opora, pocit bezpečí, dohled rodičů, uplatňování disciplíny. S tímto názorem souvisí i teorie jiného autora. Martínek (2015) za příčiny vzniku sociálně patologických jevů považuje například tzv. nečitelnost ve výchově. Pravidla v ní jsou nejasná a odměna nebo trest se stanovují podle momentální nálady rodičů. Ti často nejsou ve výchově jednotní a ještě častěji jsou nedůslední. Jedinec se dostává do začarovaného kruhu výchovných problémů a trestů, ze kterého nedokáže vystoupit. Uchyluje se proto k lhaní, záškoláctví a úmyslným podvodům, které ho však z tohoto kruhu nedovedou dostat, ba právě naopak.

Mimo rodinu mají na jedince vliv jeho přátelé. Pro adolescenta jsou vrstevnické skupiny velmi důležité. Pokud nenachází oporu v rodině, vrstevníci mu ji mnohdy nahrazují.

Přirozená konformita v tomto ohledu ovlivňuje způsob chování a postoje mladistvého, což úzce souvisí s výše uvedenými sociologickými teoriemi.

Jako poslední uvádějí autorky vliv společnosti a kultury, v níž se jedinec pohybuje. Zde se zmiňují i o vlivu médií na děti a mládež, což úzce souvisí s tématem této práce. Násilí ve filmech a videohrách vytváří jisté vzorce chování, které si jedinec osvojuje. (Krejčířová a Skopalová, 2007)

3.3 Agresivita jako rizikové chování v adolescenci

Agresivita spadá pod takzvané rizikové chování, které Macek (2003, s. 77) definuje jako „*takové chování, které přímo nebo nepřímo ústí v psychosociální nebo zdravotní poškození jedince, jiné osoby, majetku nebo prostředí*“. Vedle agresivity můžeme za rizikové chování v adolescenci považovat dále například lhaní, šikanu, kyberšikanu, vandalismus, závislostní chování nebo rizikové chování na internetu. Dále pak rizikové sexuální chování, hazardní aktivity, nezdravé stravovací návyky, xenofobii nebo rizikové chování v dopravě. (Nielson Sobotková et al 2014)

Autoři se při definování pojmu agresivita shodují na tom, že vymezit ho jednoznačně není jednoduché.

V publikacích se v kontextu s agresivitou můžeme setkat také s pojmy agrese, násilí či hostilita. Agresi jako takovou definujeme jako viditelné, záměrně násilnické chování vůči jiným se snahou cíleně jim škodit. Agrese může být mířena vůči jiné osobě nebo zvířeti či dokonce neživému předmětu. Agrese popisuje chování lidí nebo zvířat a je většinou epizodní. Pojem násilí, které je s agresí často spojováno, se týká interakcí mezi lidmi. Hostilita je potom pojem označující nepřátelský postoj. (Suchý, 2007)

Agresivita se od agrese lehce liší. Martínek (2015, s. 10) agresivitu definuje jako „*vlastnost, postoj nebo vnitřní pohotovost k agresi. V širším slova smyslu se takto označuje schopnost organismu mobilizovat síly k zápasu o dosažení nějakého cíle a schopnost vzdorovat těžkostem*“. Ve své publikaci rozlišuje agresivitu a agresi jako dva různé pojmy, které se však často zaměňují. Agresi jako pojem definuje jakožto „*jednání, jímž se projevuje násilí vůči některému objektu nebo nepřátelství a útočnost s výrazným záměrem ublížit*“. (Martínek, 2015, s. 23)

Dále se autor zabývá rozdělením agresí na typy, které mohou být různé, ale pro školní prostředí volil tyto:

- **Přímá a nepřímá agrese** – rozděluje projevy na ty, které jedinec činí druhému záměrně a směřuje je přímo k jeho osobě nebo nepřímo se směřováním k jeho věcem, požadavkům či potřebám.
- **Verbální a fyzická agrese** – verbální je vytvořená prostřednictvím slov. Může jít o posměšky, pomlouvání, žerty, nevhodné poznámky aj. U fyzické agrese jsou účastníci v bezprostředním kontaktu. Jedná se například o pohlavky, kopání, pošťuchování apod.
- **Aktivní a pasivní agrese** – jedinec se buď podílí na aktu aktivně nebo se stává pouze pasivně přihlížejícím.

Tyto 3 pohledy na agresi spolu úzce souvisí a jsou navzájem propojeny. Autor tak na základě výše uvedených typů definoval 8 druhů agrese:

- **Fyzicky aktivní přímá agrese** – přímé fyzické bití. Využívání síly a převahy za účelem zesměšnit, poškodit.
- **Fyzická aktivní nepřímá agrese** – nabádání někoho druhého k ubližování. Agresor je v roli přihlížejícího.
- **Fyzická pasivní přímá agrese** – jedná se o fyzické bránění vedoucí k zabránění druhému dosáhnout cíle. Příkladem je ničení potřebných školních pomůcek. Zde autor uvádí jako příklad ničení téměř dokončeného výrobku na odborné praxi.
- **Fyzická pasivní nepřímá agrese** – odmítnutí vyhovět požadavkům.
- **Verbální aktivní agrese** – nadávky, zesměšňování, urážky, slovní napadení, vulgární projevy a jiné. Jde o jednu z nejrozšířenějších agresí ve školním prostředí.
- **Verbální aktivní nepřímá agrese** – tady jde jednoduše o pomlouvání za zády poškozeného. Patří sem různé intriky, úmyslně špatné napovídání a podobně.
- **Verbální pasivní přímá agrese** – agresor ignoruje druhého. Pokud má ve třídě vyšší postavení, může poškozenému způsobit až vyloučení z kolektivu.
- **Verbální pasivní nepřímá agrese** – jde o akt, při němž se člověk nezastane neprávem trestané nebo kritizované osoby. (Martínek, 2015)

Vědci předpokládají, že pokud je jedinec vystavený násilí nebo agresi ať už v reálném životě či zprostředkovaně prostřednictvím zábavy, mohou být ovlivněny jeho kognitivní,

afektivní a behaviorální procesy a může dokonce ztrácet citlivost vůči násilí jako takovému. (Suchá et al., 2018)

3.4 Prevence nežádoucích projevů v komunikaci

Mladiství se ve svých životech denně potýkají s problémy týkajícími se vztahů v rodinách, mezi vrstevníky, problémů ve škole aj. Vedle akutních těžkých životních situací, které mohou v důsledku velkého psychického vypětí vyústit k dlouhodobým problémům, se objevují také běžné denní starosti. V tomto období již jedinec sice není tak emočně nestálý, pořád však může docházet ke konfliktům, a to zejména v komunikaci s rodinou. V minulosti byly konflikty vnímány jako jakási součást vývojového období adolescenta, avšak již v minulém století bylo zjištěno, že vysoká míra konfliktů je specifická pro mládež s rizikovým chováním. Zkoumaní jedinci, kteří nevykazovali známky takového chování, se do konfliktů se svým okolím dostávali daleko méně.

Během tohoto období mají rodiče tendenci měnit způsob komunikace, což může vést k neshodám a nepochopení a následným sporům. Pokud má adolescent volnost ve vyjádření svého názoru a ví, že je na jeho potřeby a přání brán ohled, nemusí být konflikt nutně něčím nežádoucím. Pro mladistvého je ze strany rodiny důležitý zájem, angažovanost, vedení a emoční podpora. V tomto ohledu se o péči a podpoře rodiny můžeme bavit jako o jakési primární prevenci výskytu rizikového chování. (Macek, 2003)

Stejně jako může být vzor v rodině podnětem pro negativní sociální postoj vedoucí k projevům rizikového chování, může být naopak i vzorem pro pozitivní postoj vedoucí směrem ke kladným hodnotám a návykům. Předcházení negativních projevů a rizikového chování se zabývá obor zvaný prevence.

Obecně rozdělujeme prevenci na **primární, sekundární a terciální**.

Oblast primární prevence rizikového či nežádoucího chování je mezivědní disciplína, kterou se zabývá jak pedagogika, tak psychologie, sociologie a další. Prevence je tedy předcházení výskytu rizikového chování, zamezující jeho progresi nebo zmírňující jeho následky. Jde o různé typy výchovných, vzdělávacích, zdravotních, sociálních nebo jiných zásahů. (Miovisky, 2015)

Dle Černého (2015) můžeme prevenci rozdělovat na **specifickou** a **nespecifickou**. **Specifická prevence** je konkrétně zaměřená na některé z druhů rizikového chování. Funguje v rámci nějaké skupiny, např. třídního kolektivu, a může být organizována jako preventivní seminář, preventivní programy a jiné. Role instruktora takového programu se může mimo jiné ujmout sociální pedagog, který má potřebné kompetence v této oblasti. Věnuje se nejen primární ale také sekundární prevenci. (Procházka, 2012)

Nespecifická prevence je určena pro všechny a není blíže zaměřena na určitý problém. Má za cíl vytvořit program pro efektivní, smysluplné a bezpečné trávení volného času. Příkladem mohou být různé sportovní a zájmové kroužky, družiny, volnočasová centra a podobně. (Miovský, 2015) Tento druh prevence je také předmětem sociální pedagogiky, kdy náplň práce takového odborníka může být organizace volnočasových aktivit, nebo programů zaměřených na určitou cílovou skupinu, v našem případě tedy mladistvých. Na rozdíl od pedagoga volného času se sociální pedagog v rámci volnočasových aktivit může mimo primární věnovat také sekundární prevenci. (Procházka, 2012)

Primární prevenci můžeme dále dělit na **všeobecnou**, **selektivní** a **indikovanou** (Miovský, 2015).

Toto dělení ve svých publikacích využívají i jiní autoři. Dle Gallé a kolektivu (2005) je přednostně zaměřeno na drogovou prevenci. Podle Suché a Dolejše (2018) lze toto dělení díky své širokosti použít obecně na jakýkoliv druh rizikového chování.

- **Všeobecná primární prevence** – je zaměřena na běžnou populaci dětí a mládeže bez rozdílu. Nerozděluje ji na více či méně rizikovou. Zohledňuje věkovou kategorii a sociální či jiné faktory. Je zaměřena na velký počet lidí.
- **Selektivní primární prevence** – je zaměřena na skupiny osob náchylných pro vznik a vývoj rizikového chování.
- **Indikovaná primární prevence** – vytypovává jednotlivce a přímo se na ně zaměřuje. Jsou to ti, kteří jsou přímo vystaveni rizikům nebo se u nich už rizikové chování vyskytlo. Účelem je podchytit problém, omezit ho a případně eliminovat.

V oblasti primární prevence se v České republice přímo angažuje Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (MŠMT) prostřednictvím *Národní strategie primární prevence rizikového chování dětí a mládeže na období 2019-2027*. (MŠMT, 2019)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VÝZKUMNÁ ČÁST

V této kapitole jsme se zamysleli nad souvislostí s oborem sociální pedagogiky, a vytyčili hlavní i dílčí výzkumné cíle, které nás provázely celou praktickou částí. Dále pak představily metody používané pro tento konkrétní výzkum, ale také výzkumný soubor, který v něm figuruje. V neposlední řadě pak analyzovali data získané kvantitativní metodou. V názvu naší práce oslovujeme *mladistvé*, v průběhu výzkumu o této skupině referujeme jako o adolescentech. Konkrétně se jedná o výzkumný vzorek jedinců spadající pod skupinu pozdní adolescence, kterou Vágnerová s Lisou (2021) vytyčují od patnáctého do dvacátého roku s individuálními rozdíly.

4.1 Důvod výzkumu

Způsob dnešního života lidí se markantně liší od života před pár desítkami let. Téma tedy není zcela novou sondou do života lidí, ale jak ve své publikaci píše Gavora: „Potvrzení již známých poznatků je nutné, protože realita se mění a naše poznání jí musí „dohánět“, (Gavora, 2010).

4.2 Cíl výzkumu

Hlavním cílem výzkumu je zjistit, zda existuje významná souvislost mezi častou konzumací násilného obsahu a zvýšenou mírou akceptace agresivních projevů v komunikaci s vrstevníky u mladistvých.

Dílčí cíle

Jelikož se jedná o komplexní problematiku, která, i přes svoji konkrétnost, skrývá mnohé proměnné, určili jsme také dílčí cíle, které nám pomohou v ověřování našich hypotéz. Cíle jsou:

1. Zjistit, zda a v jaké míře existují rozdíly mezi pohlavími z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí.
 - K tomuto dílčímu výzkumnému cíli se vztahují tyto dotazníkové položky: 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9
2. Zjistit, zda a v jaké míře existují rozdíly mezi respondenty s odlišnou úrovní vzdělání, u nich a jejich rodin, z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí.

- K tomuto dílčímu výzkumnému cíli se vztahují tyto dotazníkové položky: 12, 13, 15 a zjištěná četnost na základě výše uvedených 4, 5, 6, 7, 8
3. Zjistit, zda a v jaké míře souvisí trávení volného času s akceptací agresivních projevů u mladistvých.
- K tomuto dílčímu výzkumnému cíli se vztahují tyto dotazníkové položky: 3, 14, část B
4. Zjistit souvislost mezi hodnocením momentálního emocionálního stavu respondentů a jimi udávanou mírou konzumace obsahu s násilnickou tematikou.
- K tomuto dílčímu výzkumnému cíli se vztahují tyto dotazníkové položky: 1, 10, 11,

4.3 Výzkumné otázky

Na základě výše stanovených výzkumných cílů jsme stanovily tyto hlavní a vedlejší výzkumné otázky:

Hlavní výzkumná otázka:

Existuje významná souvislost mezi častou konzumací násilného obsahu a zvýšenou mírou akceptace agresivních projevů v komunikaci s vrstevníky u mladistvých?

Dílčí výzkumné otázky:

1. V jaké míře, a zda vůbec, existují rozdíly mezi pohlavími z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí?
2. V jaké míře a zda vůbec, existují rozdíly mezi respondenty s odlišnou úrovní vzdělání, u nich a jejich rodin, z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí?
3. V jaké míře a zda vůbec souvisí trávení volného času s akceptací agresivních projevů u mladistvých?
4. Jaká je souvislost mezi hodnocením momentálního emocionálního stavu respondentů a jimi udávanou mírou konzumace obsahu s násilnickou tematikou?

4.4 Metoda sběru dat

Pro splnění cílů našeho výzkumu jsme zvolili dotazníkové šetření. Jedná se o metodu kvantitativního výzkumu, který nám umožnil získat větší množství dat. *Takový výzkum*

pracuje s číselnými údaji. Zjišťuje množství, rozsah nebo frekvenci jevů, respektive jejich míru. (Gavora, 2010 s. 35)

Samotný dotazník se skládal ze dvou částí. První byl dotazník s položkami vlastní konstrukce, které přímo vyplývaly z hlavního a dílčího cíle. Respondenti v něm zodpovídaly položky týkající se demografických dat, volnočasových aktivit a emocionálního rozpoložení. Převážně byly kladeny uzavřené otázky. Těch bylo celkem 12. Mezi nimi bylo také 3 položky Likertovy škály. Na závěr byla poslední položka dotazující se na věk respondentů formou otevřené otázky.

Druhá část dotazníku byla inspirovaná dotazníkem agresivity Busse a Perryho z roku 1992, zkratkou označován BPAQ. Jedná se o sebeposuzující položky, ve kterých dotazovaný určuje souhlas či nesouhlas s danými výroky. Dotazník je zaměřen na 4 dimenze agrese a to na: fyzickou, verbální a dále na hněv a hostilitu. (Suchá a Dolejš 2016)

V rámci našeho výzkumu jsme z původního dotazníku od autorů Busse a Perryho použili 13 položek obohacených o 12 autorských, což činí celkových 25 otázek druhé části škálového dotazníku. V testu mohli účastníci získat nejméně 25 bodů a nejvíce 125.

Celkově jsme získaly 106 vyplněných dotazníků, z čehož jsme 3 vyřadili, pro nelegitimitu odpovědí. Účastnili se jej jedinci v období pozdní adolescence od 16 do 21 let. Jelikož publikace uvádí, že se adolescence nedá přesně vytyčit a některé publikace jako třeba od Vágnerové (2000) uvádí, že adolescence může trvat někdy déle než do uváděných 20 let jsme uvážili, že i tento dotazník je validní pro naše šetření.

V tabulce číslo 1 jsme vyčetli všechny dotazníkové položky z první části dotazníku.

Tabulka 1 přehled položek v dotazníku a odpovědí

Znění otázky	Četnost odpovědí
1. Jak se dnes cítíš?	103
2. Tvé pohlaví?	103
3. Označ na škále, jak často se věnuješ konkrétní aktivitě:	103
4. Kolik času strávíš denně sledováním filmů nebo pořadů?	103
5. Objevuje se v tvých oblíbených pořadech násilí? (př. Vraždy, souboje, války, šikana...)	103
6. Jak často hraješ počítačové hry?	103
7. Objevuje se v tvých oblíbených hrách násilí? (př. souboje, eliminování nepřátel, střelba...)	101
8. Jaký žánr počítačových her hraješ?	66
9. V případě, že se zabýváš sledováním filmů, seriálů a pořadů, označ na škále, jak často	103
10. Zhodnot' svoji/svou běžnou náladu za poslední dobu. Zaznač jednu hodící se odpověď. Má	103
11. Označ na škále, jak často pociťuješ konkrétní emoce.	103

12. Nejvyšší dosažené vzdělání mé matky.	103
13. Nejvyšší dosažené vzdělání mého otce.	103
14. Vyber 3 nejčastější důvody využití internetu.	103
15. Momentálně studuješ?	103
16. Tvůj věk?	103
Část B	103

(zdroj: vlastní)

4.5 Výzkumný soubor a realizace výzkumu

Předmětem tohoto výzkumu jsou mladiství, konkrétně zástupci pozdní adolescence, tedy osoby ve věku od 15 do 20 let, s určitou individuální variabilitou (přesah přes dvacátý rok). Dle vývojové psychologie podle Vágnerové toto období definujeme jako období pozdní adolescence. Jedná se o druhou fázi časového úseku dospívání. V tomto období osobnost prochází psychosociálními změnami a vrstevnické vztahy nabývají na ještě větší významnosti než v předchozích vývojových etapách. (Vágnerová a Lisá, 2021)

Jakožto základní soubor tedy ve výzkumu figurují adolescenti České republiky. Pro naše dotazníkové šetření jsme, elektronickou formou přes email, oslovovali střední školy, gymnázia a střední odborná učiliště Olomouckého a Zlínského kraje.

Dotazník byl určen pro všechny ročníky, jelikož věkové rozmezí odpovídá všem ročníkům středních škol a středních odborných učilišť.

Výzkum probíhal v březnu 2023 prostřednictvím serveru www.click4survey.cz

Před samotným výzkumem proběhl krátký předvýzkum, který nám napomohl ke zkvalitnění dotazníku. Při předvýzkumu jsme odhalili několik nesrovnalostí při formulaci některých položek. Po nápravě těchto nedostatků jsme mohli spustit samotný výzkum.

Výzkum probíhal zcela anonymně, dobrovolně a v souladu s etickými zásadami, mezi které MŠMT řadí transparentnost, tolerance, respektování názorové plurality, prospěšnost a nepoškozování. Před zahájením dotazníku byli účastníci seznámeni s cílem šetření a průběhem testování. Celkem jsme oslovili 33 škol, z toho přímo odpověděli a potvrdili svoji účast na šetření pouze 2 školy. Toto vysoké číslo jsme volili z toho důvodu, že vyplnění bylo pro respondenty zcela dobrovolné, a tak jsme nepočítali s velkou návratností. Celkově jsme získaly 106 dotazníků z nichž jsme vyřadili 3 pro nesplnění podmínek validity. Z počtu 103 respondentů se zúčastnilo 46 mužů a 57 žen.

Tabulka 2 výběrový soubor dle pohlaví

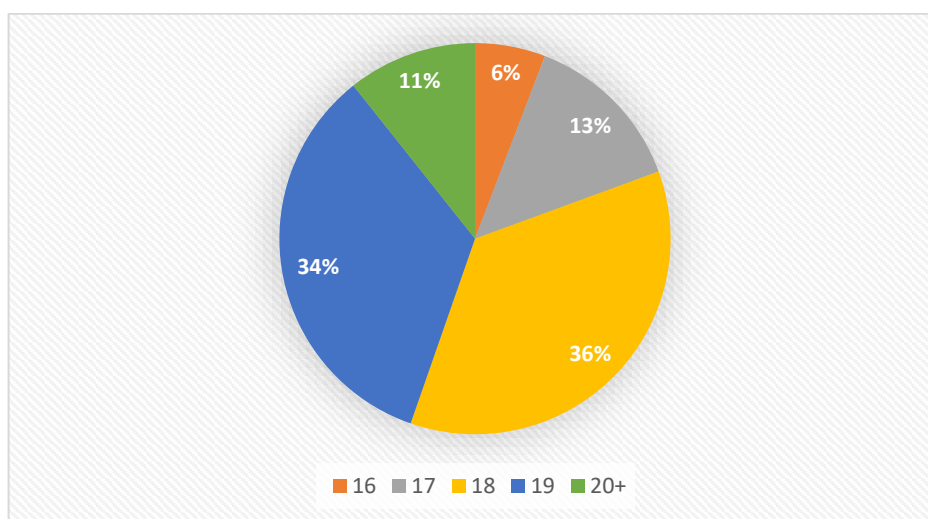
Pohlaví	Absolutní četnost	Relativní četnost
Muži	46	45 %
Ženy	57	55 %
Σ	103	100 %

(zdroj: vlastní)

Oslovené školy jsme volili tak, abychom získaly přibližně vyvážené zastoupení převážně dívčích a převážně chlapeckých škol. Z tabulky je patrné, že je zastoupení obou pohlaví v poměrné rovnováze. Lehce vyšší zastoupení je však u ženského pohlaví. Rozdíl však činí pouhých 11 %.

Pozdní adolescence podle publikací začíná nástupem na střední školu, což pro většinu českého obyvatelstva znamená ve věku 15 či 16 let. Z vrácených dotazníků jsme však nezískali žádnou odpověď patnáctileté osoby. Jelikož se jednalo o dobrovolný výzkum, nebylo možné záměrně tuto věkovou skupinu oslovit.

Graf 1 výběrový soubor dle věku



(Zdroj: vlastní)

Ve věku 15 let nebylo u respondentů žádné zastoupení. Ve věku 16 jich bylo 6 (6 %), ve věku 17 celkově 14 (13 %), jeden z respondentů odpověděl 17,5, což považujeme za 17. Osmnáctiletých bylo nejvíce s celkovým počtem 37 (36 %), hned druhé nejzastoupenější číslo bylo 19 let s počtem odpovědí 35 (34 %). Věková kategorie 20 a 20+ obsahuje 9 (11 %) odpovědí osob ve věku 20 let a dvou od osob ve věku 21.

5 ANALÝZA DAT

Tato kapitola bude zaměřená na porovnání a analýzu získaných dat v návaznosti na stanovené výzkumné cíle a otázky. K tomu nám poslouží tabulky a grafy pro svou přehlednost. Díky nim se tak rychle zorientujeme v získaných datech, které navzájem zodpoví otázky výzkumu. Pracujeme s 103 vyplněnými dotazníky od mladistvých v období pozdní adolescence.

5.1 V jaké míře, a zda vůbec, existují rozdíly mezi pohlavími z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí?

Předmětem našeho šetření věnující se konkrétně mediálnímu násilí ve hrách a televizi se věnovaly tyto položky: č. 2. *pohlaví*, č. 4 se zněním: *Kolik času strávíš denně sledováním filmů nebo pořadů* a následně položka č. 5 se zněním: *Objevuje se v tvých oblíbených pořadech násilí? (př. Vraždy, souboje, války, šikana...)*. Uvedené položky byly zaměřeny na mediální násilí v pořadech a filmech. Zanalyzovaná data z těchto položek jsme uspořádaly do následující tabulky.

Tabulka 3 Četnost konzumace mediálního násilí ve filmech a pořadech dle pohlaví

	Násilí v pořadech	Méně než hodinu	Jedna až dvě hodiny	Dvě až čtyři hodiny	Více jak čtyři	Absolutní četnost	Relativní četnost	modus	průměr	Σ
Muži	ANO	9	18	10	2	39	83 %	1-2	1,66	47
	NE	6	1	1	0	8	17 %			
Ženy	ANO	6	18	8	0	32	57 %	1-2	1,75	56
	NE	7	9	7	1	24	43 %			

(zdroj: vlastní)

Při výzkumu, jsme z dotazníku získali od jednotlivých respondentů informace o tom, kolikrát týdně věnují čas sledování televizních filmů, pořadů a hraní her. V dotazníku se také udávalo, kolik přibližně hodin stráví adolescenti sledování pořadů denně. Ze získané týdenní a denní četnosti jsme pomocí výpočtu průměru získaly průměrnou dobu strávenou u sledování televizních pořadů v hodinách za týden.

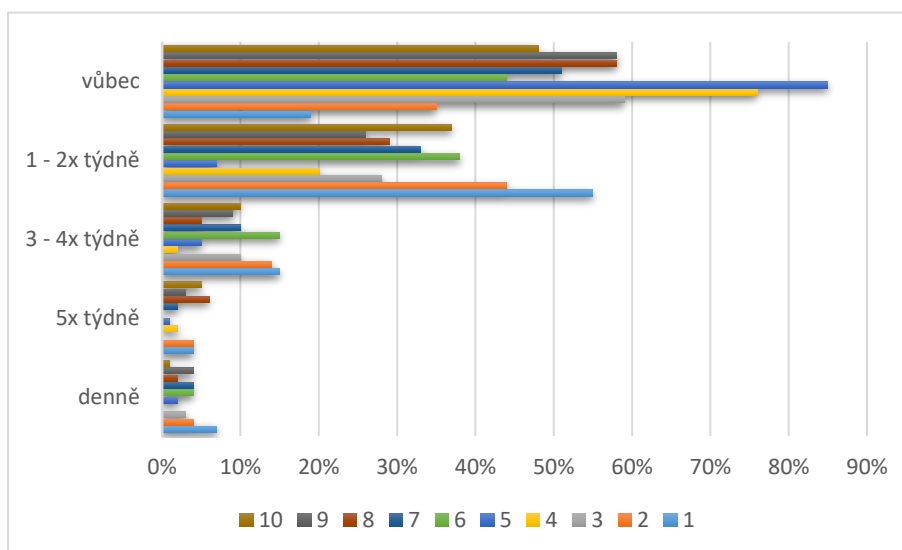
Na základě výše uvedené tabulky jsme zjistili, že převážná většina, tedy 39 respondentů mužského pohlaví z celkových 47, což činí 83 % mužských respondentů, sleduje pořady a filmy obsahující násilí. Nejzastoupenější skupina (19 – 40 %) mužů se hlásí k tomu, že sledování televize stráví sledováním televizních pořadů 1,66 hodiny denně. Modus udává, že nejčastější volená četnost za týden udává právě jednou až dvakrát do týdne. Podle průměrů dle přílohy III stráví muži týdně u obrazovky v průměru 7 hodin, bez ohledu na to, zda sledují násilný obsah nebo ne. Do těchto hodnot zahrnujeme frekvenci sledování v týdnu a následně průměrný denní čas.

Oproti tomu u respondentek se násilnému obsahu věnuje pouze 32 žen, což z celkového počtu 56 činí 57 %. Podle těchto dat můžeme tvrdit, že respondenti mužského pohlaví dávají větší přednost násilnému obsahu v televizních pořadech, oproti respondentkám ženského pohlaví. V širším měřítku ale lze určit, že i v pořadech, které preferují ženy se častěji objevuje násilný obsah. Pouze menší polovina, tedy 24 respondentek (43 %) uvádí, že se v jejich pořadech neobjevuje násilí. I u žen převládá četnost sledování televize na jedné až dvěma hodinami denně, což zvolilo 17 (30 %) respondentek z celkových 56. V průměru pak stráví u televizních obrazovek 1,75 hodin denně, 8,6 hodin týdně (viz. Příloha II)

Další tabulka ukazuje oblibu určitých televizních žánrů. Položka číslo 9 se zněním: *V případě, že se zabýváš sledováním filmů, seriálů a pořadů, označ na škále, jak často sleduješ tyto motivy nebo žánry*, sloužila jako kontrolní a doplňující otázka.

Tento bod obsahoval 10 žánrů a motivů, se kterými se mohou respondenti setkat v televizních pořadech.

Graf 2 Četnost sledování televizních žánrů



(zdroj: vlastní)

Pro větší přehlednost kategorie z grafu zastoupily číslice.

- 1) **Komediální pořady** – Tento žánr byl podle údajů z dotazníků nejoblíbenější. Ze všech kategorií má nejvíce procent u označení *denně* a to 7 %, odpovědělo tak 7 respondentů. 5x týdně sledují komedie 4 lidé, což činí 4 %, respondentů. 3x – 4x týdně označilo komedie 15 osob, tedy 15 %. Nejčastěji však volili možnost 1 – 2x týdně, a to v zastoupení větší poloviny tedy 55 %, což činí 57 účastníků. Na závěr zbylo 20 účastníků, tedy 19 % respondentů, kteří se na komedie ne dívají vůbec.
- 2) **Akční filmy se souboji hlavních postav** – 4 %, tedy přesně 4 respondenti sledují akční filmy denně. Stejný počet i procentuální podíl je i u těch, kteří tento žánr vyhledávají 5x týdně. 3 – 4x týdně označilo tuto možnost 14 % respondentů, tedy 14 osob. Alespoň 1x či 2x si jej pustí 45 účastníků, což činí 44 % respondentů. Vůbec pak 35 %, tedy 36 respondentů.
- 3) **Horror, thrillery, slashery s násilnou tematikou** – děsivý žánr nemá tolik denních diváků, ale stejně jej denně sledují tři procenta respondentů z řad mladistvých. Možnost 5x týdně neoznačil nikdo. 3 – 4x týdně si je pustí 10 osob, 10 % z respondentů. 1 – 2x 29 účastníků, činící 28 % z celkového počtu 103 respondentů a nejvíce označilo, že vůbec. Tuto možnost volilo 61 respondentů, což činí 59 %.
- 4) **Dokumenty a pořady s válečnou tematikou** – dokument si denně nepustí žádný z respondentů. V obou případech, jak u 5x týdně, tak u 3 – 4x si pustí 2 lidé, což tvoří po dvou procentech respondentů. 20 %, tedy 21 si je však pustí 1 – 2x týdně. Velkou převahu, a to i nad ostatními žánry má však odpověď *vůbec*, tedy 78 účastníků což je 76 %.
- 5) **Anime zaměřené na násilí, boj** – Nejméně oblíbený se zdá žánr anime, který má své specifické publikum. 85 % respondentů označilo, že tento žánr si nepouští vůbec, takto odpovědělo 88 respondentů. Dále 7 osob, tedy 7 % si jej pustí 1 – 2x týdně. 3 – 4x 5 osob, tedy 5 %, 5x v týdnu 1 %, což je ojedinělá odpověď a denně pouze 2 %, tedy 2 respondenti.
- 6) **Romantické pořady** – Tyto pořady dosahují poměrně vyrovnanějšího skóre. 4 % respondentů si je pustí denně, odpověděli tak 4 osoby. 0 % 5x týdně, 3 – 4x týdně pak 15 respondentů, což činí 15 %. Vysokého počtu dostal interval 1 – 2x týdně s hodnotou 38 %, což odpovědělo 39 osob. 45 lidí, tedy 44 % si je nepouští vůbec.

- 7) **Reality show, soutěžní pořady** – pořady s přesahem do skutečného života si denně pustí 4 % (4) respondentů. 5x týdně 2 %, což odpověděli 2 respondenti, 10 % (10) pak 3 – 4x týdně. 1 – 2x týdně si je pustí 33 %, což je 34 účastníků a nikdy 51 %, tedy 53 respondentů.
- 8) **Detektivní pořady** – těmto denně věnuje čas pouhé 2 % respondentů (2). 6 lidí si tento žánr pustí 5x týdně, činí to 6 %, 5 % (5 respondentů) 3 – 4x týdně. Větší podíl, tedy 29 % si detektivku pustí 1 – 2x týdně, odpovědělo tak 30 účastníků. 58 % vůbec.
- 9) **Pořady o skutečných zločinech** – tyto poslední dobou rozšířené pořady si denně pustí 4 % mladistvých. 5x týdně 3 %. O něco méně pak 9 %. 26 % respondentů odpovídá, že si tyto pořady pustí alespoň 1 až 2x týdně. Vůbec si je nepouští 60 osob, což činí 58 % respondentů z celkového počtu 103 respondentů.
- 10) **Animované pořady** – na závěr jsme analyzovaly animované pořady. Ty si pravidelně pouští pouze jedno procento respondentů ze skupiny mladistvých, znamená to, že takto odpověděl jen 1 z účastníků výzkumu. 5 % (5) alespoň 5x týdně. 3 – 4x týdně poté 10 %, což činí 10 respondentů, 38 respondentů odpovědělo, že sleduje animované filmy 1 – 2x týdně, což je 37 % respondentů, vůbec pak tyto pořady nesleduje 49 z odpovídajících, tedy 48 %.

Z odpovědí vyplývá, že nepřevládá obliba v určitém žánru. Mladistvá nedávají přednost jednotným pořadům. Poměrně často si pustí komedii, ale nepohrdnou ani animovaným pořadem. Populární jsou také akční, či romantické pořady. Mezi nejméně oblíbené patří anime, neboli japonské animované seriály kresleny stylem manga.

Následující tabulka popisuje opět oblibu násilného či nenásilného obsahu v počítačových hrách. Tato položka nebyla povinná, vzhledem k tomu, že hraní počítačových her není nejběžnější typ trávení volného času. K tomuto bodu výzkumu byly určeny položky č. 6 znějící: *Jak často hraješ počítačové hry?* a 7 se zněním: *Objevuje se v tvých oblíbených hrách násilí? (př. souboje, eliminování nepřátel, střelba...)*, které řeší podobný problém, jako u předchozích položek ale v prostředí počítačových her. Součástí této části analýzy je položka č. 9: *V případě, že se zabýváš sledováním filmů, seriálů a pořadů, označ na škále, jak často sleduješ tyto motivy nebo žánry*, která se konkrétně věnuje jednotlivým žánrům virtuálních her.

Tabulka 4 Četnost konzumace násilí ve virtuálních hrách

	Násilí ve hrách	Denně	Alespoň 5x týdně	2x – 3x týdně	Méně než 2x týdně	Skoro vůbec nebo vůbec	Relativní četnost	modus	průměr	
Muži	ANO	13	4	9	6	8	85 %	7	3,3	47
	NE	1	0	2	0	4	15 %			
Ženy	ANO	1	0	2	1	7	20 %	0,1	0,76	54
	NE	0	0	1	2	40	84 %			

(zdroj: autor)

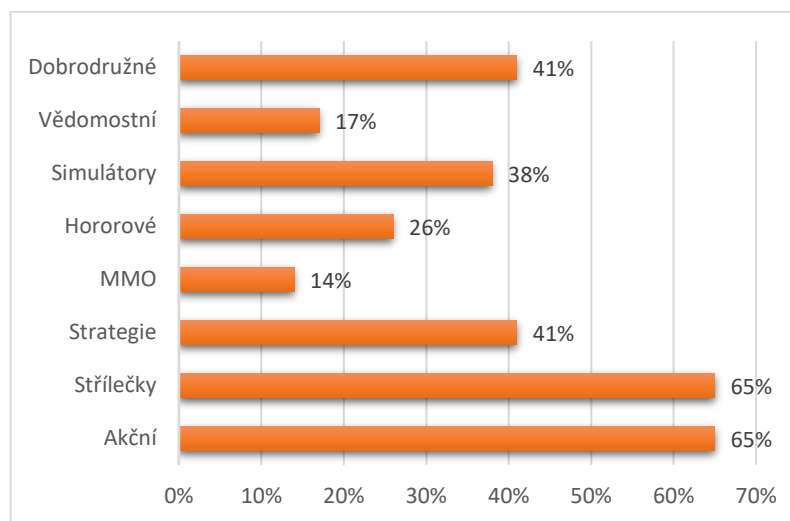
U her jednoznačně dominují muži. 35 respondentů mužského pohlaví uvedlo, že se hraní věnuje alespoň 1krát či vícekrát do týdne. Činí to z celkového zastoupení 47 mužů 74 % těch, kteří se věnují hraní her. Podle nasbíraných dat celkem 85 % z celkového počtu respondentů mužského pohlaví má zkušenosti s hrami, které obsahují násilný obsah. 28 % (14) z nich hraje násilné počítačové hry denně. Oproti tomu ženy nedávají hraní počítačových her příliš prostoru. 2 se zcela zdržely hlasování. Celkem 47 z 54 uvedlo, že hry téměř nebo vůbec nehrají. Ze zúčastněných žen se tedy 84 % hlásí k tomu, že virtuální hry nepatří mezi jejich zájmy. Pouze 11 (20 %) respondentek uvedlo, že se ve hrách setkávají s násilným obsahem. Pouze jedna žena uvedla že hraje hry s násilným obsahem denně.

2 respondentky se zdržely hlasování o to v položce, zda hrají hry s násilným obsahem. Respondenti, kteří odpověděli, že se hraní her nevěnují, odpovídali na následující položku: **č. 7: Objevuje se v tvých oblíbených hrách násilí? (př. souboje, eliminování nepřátel, střelba...)** záporně, nebo položku vynechali.

Z analýzy dat vyplývá, že muži stráví hraním her v průměru 3,3 dnů v týdnu, zatímco ženy vůbec nebo maximálně jednou v týdnu (0,76). Modus v případě mužů udává hodnotu 7, takže je u mužů větší pravděpodobnost, že hrají digitální hry denně. U žen je tato hodnota velmi nízká. Ženy podle této hodnoty hrají počítačové hry nanejvýš jednou týdně nebo vůbec.

Následovala další nepovinná položka (**8. Jaký žánr počítačových her hraješ?**), která se zaměřovala na žánr her. Zde mohli respondenti vybírat více možností. Hlasovalo celkem 66 respondentů.

Graf 3 Oblíbenosti herních žánrů



(zdroj: vlastní)

Největší oblibu mají u hráčů **akční hry**. Celkem 43 (65 %) respondentů z celkových 66, kteří se této položky účastnili označily akční hry za své oblíbené.

Hned vedle toho se stejným skóre leží pod-žánr akčních her který nazýváme slangově **střílečky**. Hlavním principem je zde zneškodnit protivníka, který je z pravidla jiný hráč, a to buďto z pohledu první či třetí osoby. Tento žánr označilo také 43 (65 %) zúčastněných respondentů, jako jejich oblíbený žánr. Jedná se o zpravidla třídimenzionální znázornění jakéhosi bitevního pole, kde mezi sebou bojují týmy o to, kdo nejefektivněji zneškodní jeden druhého. Tento žánr lze považovat za odvětví vyobrazující násilný obsah. Z velké části oba žánry označovali stejní respondenti pro svou provázanost.

Další v pořadí jsou **dobrodružné hry** a **strategie**, obojí s 41 % tedy 27 hlasy. V těchto hrách se může ale nemusí objevovat násilí. Hned po nich s 25 (38 %) body jsou **simulátory** což jsou hry, které mají za úkol co nejvěrněji napodobovat realitu.

Nižší skóre pak získaly **hororové hry** se 17 zmínkami (26 % respondentů), které skoro vždy znázorňují násilí a brutalitu. Mají za úkol vyděsit a mnohdy znechutit. Jeden z respondentů odpověděl, že mezi jeho oblíbený žánry patří hororové hry, v rozporu s tím však vypověděl, že se ve hrách s násilným obsahem neseťkává.

Nejnižší skóre získaly **vědomostní hry** (absolutní četnost: 11, relativní četnost:17 %) a hned za nimi **MMO** (absolutní četnost: 9 – relativní četnost 14%), neboli hromadné online hry (*Massive Multiplayer Online Games*). V těchto hrách se postavy hráčů ze všech koutů světa setkávají prostřednictvím online prostoru ve virtuálním světě. Přestože se v různých publikacích můžeme setkat s názorem, že MMO žánr je velmi populární (př. Eckertová a

Dočekal, 2013) z našich získaných dat je patrné, že u námi oslovených respondentů se neteší až takové oblíbenosti. Zdá se, že data získaná odborníky jsou pro náš výzkum zastaralá a nepřesná.

Při porovnání těchto zjištěných dat (viz. Příloha II) je patrné, že muži stráví daleko více času při hraní virtuálních her s násilným obsahem, a to stejné platí u násilí v televizních pořadech. V týdenním průměru ale u televize stráví ženy více času, s tím rozdílem, že je méně časté, že sledují násilný obsah. (Muži – 7 hodin týdně, Ženy – 8,6 hodin týdně)

Tabulka 5 Četnost konzumace mediálního násilí

	Průměrný čas strávený u televize	Průměrný počet dní strávený u PC	Průměr v bodech
Muži	7 h/t	3,7x týdně	58
Ženy	8,6 h/t	1x týdně	60

(zdroj: vlastní)

Dle těchto hodnot můžeme tvrdit, že přestože muži stráví více času hraním počítačových her, často s násilnou tematikou, nelze u tohoto hlediska potvrdit teorie, že jsou muži obecně kvůli tomuto trávení volného času agresivnější. Při našem šetření nás překvapilo, že mnohdy muži, kteří trávili více času hraním virtuálních her s násilným obsahem dosahovali nízkých bodových hodnot v testu agresivity inspirovanou metodou podle Busse a Perryho (1992). Ženy v průměru získaly o 2 body více, tedy průměrných 60 bodů, muži 58. Lze brát v potaz možnost, že prostřednictvím takovýchto her vybíjí jedinci agresivitu, kterou následně nemají potřebu ventilovat. V několika případech ženy získaly mnohem větší hodnotu bodů, přestože se hraním počítačových her nevěnovaly. Jedinci, kteří se mediálnímu násilí nevěnují vůbec získali v průměru 55 bodů z možných 125.

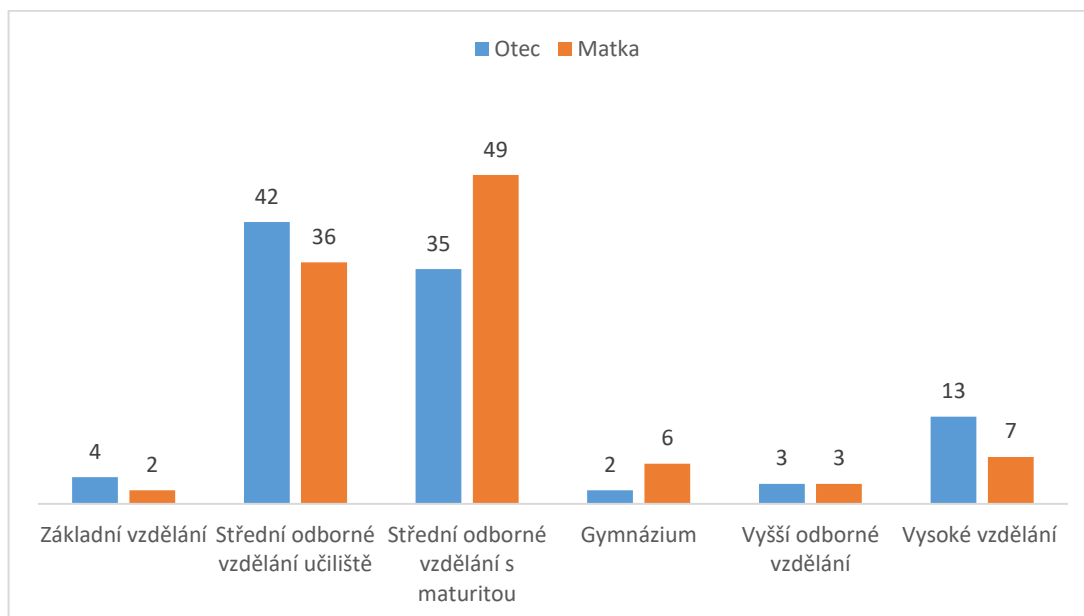
5.2 Zjistit, zda a v jaké míře existují rozdíly mezi respondenty s odlišnou úrovní vzdělání, u nich a jejich rodin, z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí.

Následující výzkumný problém se blíže zaměřuje na souvislost mezi úrovní vzdělání v rodinách a mírou konzumace mediálního násilí. Zároveň jsme také porovnály body získané v testu agresivity. Z pohledu vzdělání samotných respondentů jsme se z důvodu velkých poměrových rozdílů rozhodli neporovnávat úroveň jejich vzdělání a míru

konzumace mediálního násilí. Ze 103 respondentů studuje gymnázium 7 respondentů (7 %), střední odborné učiliště 5 účastníků (5 %) a zbytek tvoří studenti ze středních škol s maturitou (88 %). Pro porovnávání vzdělání u samotných respondentů by byl zapotřebí větší a rozmanitější výzkumný soubor.

Z pohledu rodičů respondentů jsme ale získali různorodější data.

Graf 4 úroveň vzdělání rodičů



(zdroj: vlastní)

U základního vzdělání označili 2 respondenti (2 %) možnost, jako nejvyšší dosažené vzdělání své matky a 4 % (4) u otců. Nejčastější volená možnost u otců je střední odborné učiliště (SOU) u 41 % (42) respondentů. Druhé nejzastoupenější je střední odborné vzdělání s maturitou u 34 % (35). Na třetím místě v počtu zástupců je vysokoškolské vzdělání u 17 % otců respondentů (17). V řádu jednotek jsou pak zastoupení otcové s vyšším odborným vzděláním (absolutní četnost: 3 – relativní četnost 3 %) a gymnáziem (absolutní četnost: 2 – relativní četnost 2 %). 13 otců dosáhlo vysokého vzdělání (absolutní četnost: 13 – relativní četnost 13 %).

U matek je nejčastější vzdělání střední odborné s maturitou, kterého dosáhlo 48 % matek respondentů (49). Na druhém místě je SOU se zastoupením 36 matek (35 %). Jako u otců, i zde je několik málo respondentů s gymnazijním vzděláním (absolutní četnost: 9 – relativní četnost 14 %), vyšším odborným (absolutní četnost: 3 – relativní četnost 3 %) a vysokým (absolutní četnost: 9 – relativní četnost 14 %).

Nyní tato získaná data porovnáme s průměrným časem stráveným sledování televizních pořadů za týden.

Tabulka 6 úroveň vzdělání rodičů a míra mediálního násilí

	Absolutní četnost	Relativní četnost	Průměrný týdenní čas	Dny v týdnu u hraní her	Body část B
Alespoň jeden rodič VŠ, VOŠ	18	21 %	4 h/t	3	61
Oba rodiče SŠ s maturitou/gymnázium	23	27 %	6,4 h/t	3	64
Jeden rodič se SŠ s maturitou	22	26 %	10,5	5	57
Oba rodiče SOU nebo nižší	21	25 %	8	4	58

(zdroj: vlastní)

Pro odpověď na tuto otázku jsme použily data zaznamenaná v tabulce dat (viz. Příloha II), která nám ukazuje, že respondenti z řad adolescentů ve věku od 16 do 21 let stráví týdně sledováním televize 9,7 hodin. Když se zaměříme pouze na respondenty, kteří konzumují násilný obsah, číslo se ještě o něco málo zvýší na 10,3 hodiny týdně.

Z těchto výpočtů jsme vyřadili ty, kteří uvedli, že násilí nekonzumují ani v pořadech ani ve hrách. Celkem tak pracujeme s počtem 85 respondentů.

Uchazeči, kteří mají alespoň jednoho rodiče s vysokým či vyšším odborným vzděláním je 18 (21 %). 3 z toho mají oba rodiče s vysokoškolským vzděláním. U těchto je týdenní průměr hodin strávených u pořadů obsahujících mediální násilí 4 hodiny za týden. Hry s násilným obsahem si pustí v průměru 3x týdně.

Respondentů s oběma rodiči se střední školou zakončenou maturitní zkouškou, či gymnáziem je celkem 23 z 85 (27 %). Průměrný čas u obrazovky s násilným obsahem je 6,4 hodin týdně. U počítačových her stráví v průměru stejný počet dní jako předchozí skupina.

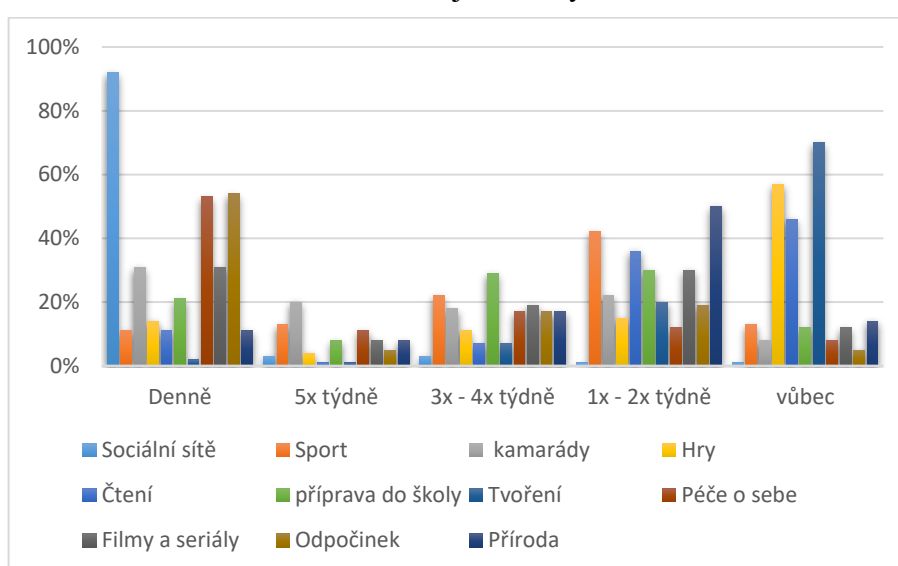
Další skupinou jsou rodiče kdy alespoň jeden z dvojice dosáhl maturity. Tvoří jich skupina 22 účastníků (26 %). Ačkoliv nejde o nejzastoupenější skupinu, tito mladiství stráví v průměru nejvíce času u televize s pořady obsahující násilnou tematiku. Je to celkem 10,5 hodiny v týdnu. Násilnými hrami se zabaví až 5x týdně. Poslední skupinou jsou rodiče s vyučením nebo základním vzděláním. Tuto skupinu tvoří 21 zástupců (25 %). Děti těchto rodičů tráví u obrazovky televizi v průměru 8 hodin týdně, u PC 4 dny.

Skupina, která nekonzumuje mediální násilí je velmi malá, a tak ji nemůžeme považovat za reliabilní vzorek výzkumného souboru.

5.3 V jaké míře a zda vůbec souvisí trávení volného času s akceptací agresivních projevů u mladistvých?

Na úvod jsme získaly povědomí o oblíbě různých volnočasových aktivit mezi mladistvými. Na tuto otázku se ptala dotazníková položka č. 3 *Označ na škále, jak často se věnuješ konkrétní aktivitě*. Na výběr bylo z těchto kategorií: Sociální sítě, sport, trávení času s kamarády, hraní počítačových her, čtení, příprava do školy, výtvarné a tvořivé činnosti, péče o sebe, filmy a seriály, odpočinek a vycházky do přírody.

Graf 5 Oblíbenost jednotlivých aktivit



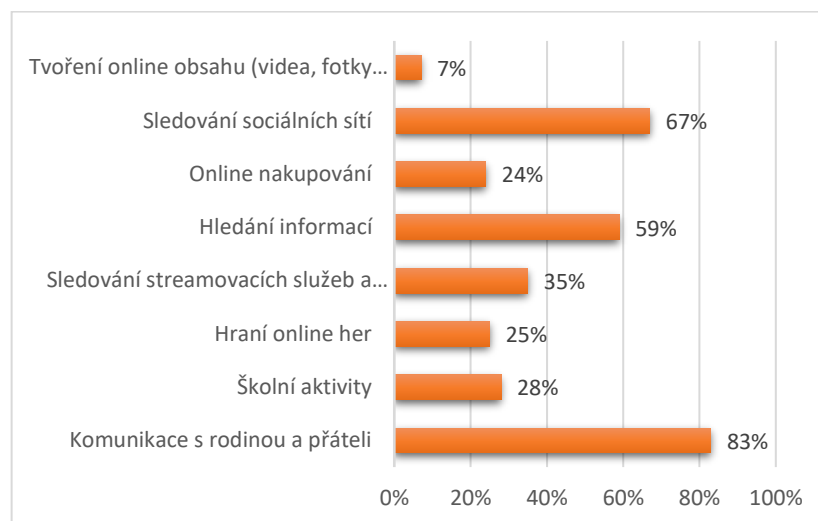
(zdroj: vlastní)

Na denní bázi se většina adolescentů věnuje sociálním sítím. Uvedlo tak 96 respondentů (93 %). Na druhém místě je odpočinek, kterému se denně věnuje 54 % respondentů (56). Hned za ním je péče o sebe, která je součástí každodenního života 55 účastníků výzkumu (53 %). Mezi nejméně oblíbené, tedy ty aktivity, kterým se poměrná část účastníků nevěnuje vůbec jsou výtvarné činnosti, čtení a hraní počítačových her. 70 % respondentů uvedlo, že se výtvarným činnostem nevěnují vůbec, z celkového počtu 103 to činí 73 osob. Čtení ve svém životě nevyhledává 50 (49 %) respondentů. U hraní počítačových her, které je předmětem našeho výzkumu uvedlo 59 (57 %) respondentů, že nehraje vůbec. Podrobnější tabulka četnosti oblíbenosti jednotlivých aktivit je uvedena v příloze (viz. Příloha III)

V návaznosti na tyto data je jasné že téměř všichni respondenti tráví každý den na sociálních sítích. Ti, kteří neoznačili jako možnost denně označili možnost 5x týdně nebo 3x-4x týdně. Jeden z respondentů uvedl četnost sledování sociálních sítí na nule a jeden

označil 1x-2x týdně. Těchto lišících se odpovědi bylo celkem 8. Položka týkající se přímo využití internetu, který přímo souvisí se sociálními sítěmi byla položka **č. 14: Vyber 3 nejčastější důvody využití internetu**. I zde získaly sociální sítě vysoké bodování. Umístily se na 2. místě hned za komunikací s rodinou a přáteli.

Graf 6 Nejčastější důvody využití internetu



(zdroj: vlastní)

Na prvním místě je u účastněných adolescentů komunikace s rodinou a přáteli. Celkem 83 % (84) respondentů označila jako tuto možnost. Hned na druhém místě jsou již zmiňované sociální sítě. Svým způsobem jde také o jisté sociální spojení s dalšími uživateli. Tuto možnost označilo 68 účastníků (67 %). Na třetí místo stanovili dle svého hlasování hledání informací. Zde uvedlo 60 respondentů tuto možnost (59 %). Další je sledování streamovacích služeb a videí s 35 % zastoupením (35). Další v pořadí podle oblíbenosti bylo využití internetu zahrnující školní aktivity (absolutní četnost: 28 – relativní četnost 28%), hraní online her, což je také předmětem našeho výzkumu v zastoupení 25 hlasů (25 %), online nakupování (absolutní četnost: 24 – relativní četnost 24 %) a nejnižší počet hlasů získalo tvoření online obsahu s pouhými 7 body (7 %)

Následně jsme porovnávaly jednotlivé aktivity s množstvím dosažených bodů. Nejnižší naměřená hodnota byla 34 bodů z možných 125. Nejvyšší naměřená činí 105 bodů. Pro zhodnocení jsme rozdělili účastníky do 3 skupin podle získaného počtu bodů v dotazníkové části B. Kategorizovali jsme je následovně: 39–49, 50-64, 65-105. Celkový přehled získaných bodů naleznete v příloze II (viz. Příloha II)

Tabulka 7 Míra agresivity a volnočasové aktivity

	39-49		50-64		65-105	
Absolutní četnost	31		34		38	
Relativní četnost	30 %		33 %		37 %	
	modus	průměr	modus	průměr	modus	průměr
Sport	1-2	2,4	1-2	2,8	1-2	3
Trávení času s kamarády	1-2	4	7	4,3	3-4	4
Hraní počítačových her	0	2,3	0	1,6	0	1,5
Čtení	0	1,7	0	1,5	1-2	1,5
Příprava do školy	1-2, 3-4	3,3	3-4	4	1-2	2,8
Výtvarné činnosti a tvoření	0	1	0	1	0	1
Péče o sebe	7	5,6	7	5	7	4,9
Filmy a seriály	1-2	3	7	4,3	1-2	3,7
Odpočinek	7	4,9	7	4,7	7	5
Vycházky do přírody	1-2	2,6	1-2	2,4	1-2	3

(Zdroj: vlastní)

K této tabulce se vztahují tyto položky: **3. Označ na škále, jak často se věnuješ konkrétní aktivitě. Část B: Označ na škále, zda takové chování odpovídá tvým reakcím v běžném životě.**

Skupina s nižšími naměřenými hodnotami je zastoupena 31 uchazeči (30 %), druhá skupina se středními hodnotami je zastoupena 34 respondenty (33 %), poslední skupina obsahuje odpovědi 38 respondentů (37 %) kteří získali vyšší hodnoty v testu agresivního chování inspirovaný BPAQ testem agresivity Busse a Perryho (1992). V jednotlivých skupinách jsme získali modus a průměr jednotlivých aktivit, které nám udávají nejčastější volenou možnost nebo průměrnou týdenní četnost věnování se takovým aktivitám. Sociální sítě jsme pro svou jednoznačnost z tabulky vyřadili. U sportu byla ve všech třech kategoriích nejčastěji volená hodnota 1x-2x týdně. Průměrně se sportu ale nejméně věnuje skupina s nižšími hodnotami. Rozdíl není nijak zásadní. Rozdíl vidím u trávení času

s kamarády, kdy nejvíce volného času tráví s vrstevníky lidé se středními hodnotami agresivních projevů. Nejméně pak ti, kteří mají naměřené nižší hodnoty. U počítačových her, které jsou předmětem našeho výzkumu je modus u všech třech kategorií stejný. To je ale očekávaná hodnota, jelikož ke hraní her se přihlásila jen malá část účastníků. Průměrně ale nejvíce času stráví u počítače skupina s nižšími naměřenými hodnotami (2,3 dny v týdnu). Čtení či výtvarné činnosti ani u jedné skupiny nevykazují vyšší hodnoty. Přípravě do školy se více věnují první dvě skupiny (39-49, 50-64), v průměru nejvíce střední skupina (4 dny v týdnu). Péče o sebe je nejvíce krát uvedena jakožto aktivita prováděná na denní bázi u všech skupin. Nejvíce průměrného času jsme naměřili u skupiny s nejnižšími hodnotami (5,6 dny v týdnu). U sledování filmů se odpověď *denně* nejčastěji objevovala u skupiny se středně vysokými hodnotami. Průměrně u televize tato skupina stráví 4,3 dnů. Odpočinek je opět u všech skupin provozován v nejčastější míře na denní bázi, tedy 7x týdně. Nejvíce se v průměru však odpočinku věnují respondenti s vysokými hodnotami (5 dní v týdnu). Vycházky získávaly opět poměrně vyrovnané výsledky. Nejčastější odpověď ve všech 3 skupinách byla četnost 1-2 x týdně. Průměrně nejvíce času v přírodě stráví jedinci v poslední skupině (3x týdně).

5.4 Jaká je souvislost mezi hodnocením momentálního emocionálního stavu respondentů a jimi udávanou mírou konzumace obsahu s násilnickou tematikou?

Tento výzkumný problém souvisel s komplexností celé problematiky. Akceptace agresivity, která je předmětem tohoto výzkumu je přece jen také emoce, a tak nás zajímalo, zda i jiné emoce mají vliv na obsah, který adolescenti vyhledávají.

V následujících tabulkách jsme shrnuly zjištěná data týkající se momentální a dlouhodobé nálady.

Tabulka 8 aktuální nálada

Hodnota	Absolutní četnost	Relativní četnost	Muži	Ženy
Dobře	33	32 %	13	20
Jde to	45	44 %	20	25
Nic moc	15	15 %	7	8
Hrůza	6	6 %	4	2
Nebaví	4	4 %	3	1
Σ	103	100 %	47	56

(zdroj: vlastní)

K tomuto grafu se pojí položka č. 1 *Jak se dnes cítíš?*

Zde 32 % (33) uchazečů uvedlo, že je jejich momentální nálada dobrá. Nejvíce zastoupená byla odpověď *jde to* 45 uchazeči (44 %). Odpovědi s negativním zabarvením měli nižší hodnoty. *Nic moc* získalo 15 % (15) hlasů respondentů. *Hrůza* pouze 6 hlasů tvořících 6 % celkových odpovědí. Nebaví mě to, tedy neutrální pojem zaznamenali 4 účastníci (4 %). Modus zde tvoří odpověď *Jde to* s nejvíce body.

Tabulka 9 dlouhodobá nálada

Hodnota	Absolutní četnost	Relativní četnost	Muži	Ženy
Skvělá	7	7 %	6	1
Dobrá	31	30 %	9	22
Neutrální	37	37 %	22	15
Nic moc	25	24 %	8	17
Špatná	3	3 %	2	1
Σ	103	100 %	47	56

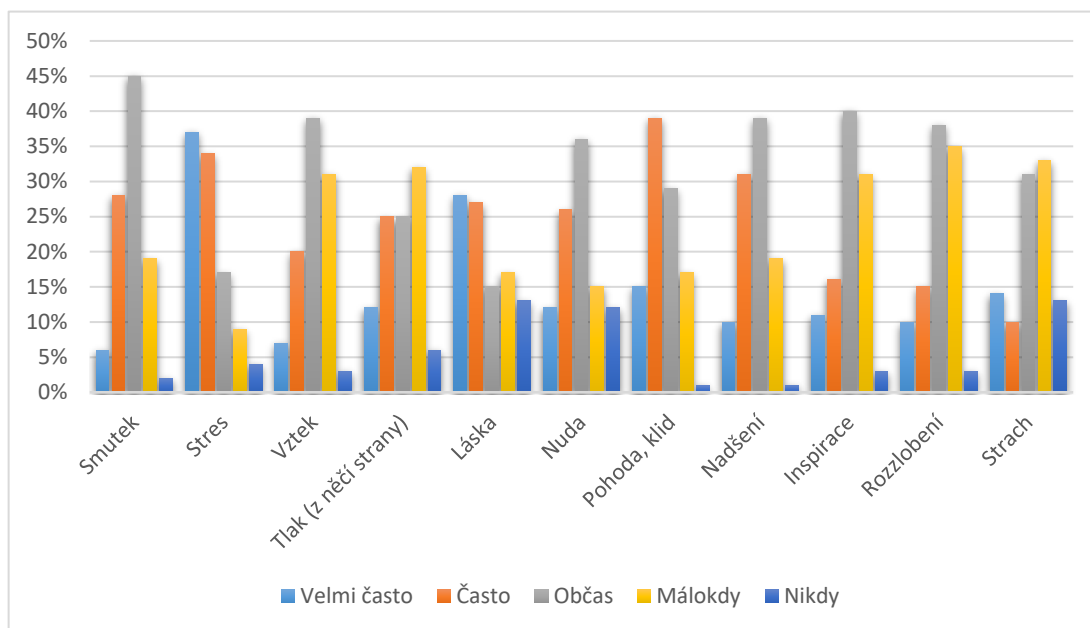
(zdroj: vlastní)

K této tabulce se pojí dotazníková položka č. 10. ***Zhodnot' svoji běžnou náladu za poslední dobu.***

Nejvíce bodů získala možnost *neutrální*. Za ani pozitivní, ani negativní považuje svou dlouhodobou náladu 37 % respondentů, což je v absolutních číslech 37 jedinců.

Za *skvělou* svou dlouhodobou náladu nepovažuje mnoho respondentů. Pouze 7 %, tedy 7 z celkových 103 tak označilo svou náladu. Za *dobrou* označilo svou dlouhodobou náladu 30 % (31) respondentů. 25 respondentů označilo možnost *nic moc*, což tvoří 24 % všech odpovědí. Nejmenší zastoupení bylo u negativní odpovědi se 3 hlasy (3 %).

Graf 6 četnost výskytu emocí



(zdroj: vlastní)

Tento graf byl sestaven na základě získaných dat z položky **11. Označ na škále, jak často pociťuješ konkrétní emoce.**

Pro větší přehlednost jsme místo slovního popisu uspořádaly získaná data do tabulky.

Tabulka 10 četnost výskytu emocí

	Velmi často		Často		Občas		Málokdy		Nikdy	
	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.
Radost	16 %	16	45 %	46	30 %	31	9 %	9	1 %	1
Smutek	6 %	6	28 %	29	45 %	46	19 %	20	2 %	2
Stres	37 %	38	34 %	35	17 %	18	9 %	9	4 %	4
Vztek	7 %	7	20 %	21	39 %	40	31 %	32	3 %	3
Tlak	12 %	12	25 %	26	25 %	26	32 %	33	6 %	6
Láška	28 %	29	27 %	28	15 %	15	17 %	18	13 %	13
Nuda	12 %	12	26 %	27	36 %	37	15 %	15	12 %	12
Pohoda, klid	15 %	15	39 %	40	29 %	30	17 %	18	1 %	1
Nadšení	10 %	10	31 %	31	39 %	40	19 %	20	1 %	1
Inspirace	11 %	11	16 %	16	40 %	41	31 %	32	3 %	3
Rozzlobení	10 %	10	15 %	15	38 %	38	35 %	36	3 %	3

(zdroj: vlastní)

Slovně se zaměříme jen na vyčnívající hodnoty. 37 % respondentů uvedlo že velmi často cítí *stres*, z celkového počtu to tak dělá 38 jedinců. Velkého čísla také dostala emoce *láška*, kterou uvedlo za velmi častou 29 respondentů (28 %). 13 % (13) respondentů uvedlo, že necítí *lásku* nikdy. Zbytek emocí je poměrně rovnoměrně rozprostřen. Téměř všechny

emoce získali nad 20 % u možnosti *často* kromě *rozzlobení* (15 % - 15 respondentů) a *inspirace* (11 % - 11).

Pro zjištění, zda má souvislost nálada a akceptace agresivních projevů opět využijeme metodu rozdělení do 3 skupin.

Tabulka 11 míra agresivity a nálada

	39-49	50-64	65-105
Absolutní četnost	31	34	38
Relativní četnost	30 %	33 %	37 %
Krátkodobá nálada	Jde to	Jde to	Jde to
Dlouhodobá nálada	dobrá	Dobrá neutrální	neutrální

(zdroj: vlastní)

K tomuto grafu náleží položky č. 10. *Zhodnot' svoji běžnou náladu za poslední dobu*, 11. *Označ na škále, jak často pociťuješ konkrétní emoce a část B* v dotazníku.

Podle uvedených dat, zástupci z první skupiny, kteří dosáhly nejnižších hodnot míry agresivních projevů, nejčastěji odpověděli *jde to*. V této skupině tak odpovědělo 16 (52 %) osob z 31. Druhá nejčastější odpověď byla *dobře* (9 – 29 %) a za nimi v tomto pořadí *nic moc* (3 – 10 %), *hrůza* (2 – 6 %), *nebaví mě to* (1 – 3%). Co se týče dlouhodobé nálady, nejvíce osob odpovědělo, že je jejich nálada obecně *dobrá* (11) Dále uváděli odpovědi v tomto pořadí *neutrální* (9), *nic moc* (8) a pouze 3 uvedli, že je jejich dlouhodobá nálada *skvělá*.

Druhá skupina na tom není o moc jinak. Nejzastoupenější byla opět odpověď *jde to* (15 – 44 %), dále následovaly tyto: mám se *dobře* (12 – 35 %), *nic moc* (4 – 12 %) a nakonec: je to *hrůza* (3 – 9 %). Z dlouhodobého měřítka se z hlediska četnosti přou možnost *dobré nálady* (11 – 35 %) a *neutrální* dlouhodobé nálady (11 – 32 %), následuje *nic moc* v poměrně velkém zastoupení (9 – 26 %). V této kategorii je jen 1 (3 %) odpověď co se hlásí k tomu, že je jejich dlouhodobá nálada *skvělá*.

V poslední kategorii, tedy ve skupině, která v testu agresivních projevů získala nejvíce bodů je na prvním místě momentální nálady opět možnost *jde to* (15 – 39 %), hned za ní je s 13 hlasy *dobrá* nálada. Jako *nic moc* označilo svou momentální náladu 7 respondentů. Následovala volba *hrůza* od 2 (5 %) a *nebaví mě to* také tak (2 – 5 %). Z pohledu

dlouhodobé nálady udalo 14 (37 %) respondentů, že je jejich dlouhodobá nálada neutrální. V porovnání s ostatními je to podobná míra odpovědí. Následovaly každá s 10 (26 %) odpověďmi od respondentů: *dobrá nálada* a *nic moc*. Jako *skvělou* uvedli svou náladu 3 (8 %) lidí a za *špatnou* 2 (5 %).

Jak je to ale s mírou konzumace mediálního násilí a momentální náladou jsme se pokoušeli zjistit prostřednictvím analýzy průměrného času stráveného konzumací mediálního násilí. Tyto data jsme již využili u předchozích otázek, nyní je ale porovnáme s daty získaných v této části výzkumu.

Rozdělili jsme si opět respondenty do 3 skupin. Tentokrát následujícím způsobem. První skupina tvoří jedince, kteří se sledování televize věnují méně než 7 hodin týdně, tedy průměrně hodinu denně. Druhou skupinu tvoří ti, kteří sledují televizi více jak 7 hodin týdně ale podle svého názoru nekonzumují násilný obsah. Poslední skupinu tvoří respondenti, kteří konzumují násilný obsah více jak 7 hodin týdně.

Pro posouzení použijeme průměr pro výpočet průměrného času pro určitou skupinu a modus pro zjištění nejčastější odpovědi co se týče nálady, a to jak aktuální, tak dlouhodobé.

Tabulka 12 míra agresivity a nálada

	Absolutní četnost	Relativní četnost	Průměrný čas u obrazovky	Modus momentální nálady	Modus dlouhodobé nálady	Průměrný počet bodu v části B
≤7 h/t	62	60 %	2 hodiny týdně	Jde to	Dobrá nálada	59
≥7 h/t nenásilný obsah	6	6 %	14 hodin týdně	Mám se dobře	Dobrá nálada	47
≥7 h/ násilný obsah	34	33 %	15 hodin týdně	Jde to	Neutrální nálada	61

(zdroj: vlastní)

Tabulka je sestrojena podle dat z následujících položek: **č. 1. Jak se dnes cítíš?** Pak **č. 4. Kolik času strávíš denně sledováním filmů nebo pořadů** **3. Označ na škále, jak často se věnuješ konkrétní aktivitě.** **10. Zhodnot' svoji/svou běžnou náladu za poslední dobu. Zaznač jednu hodící se odpověď'. Má nálada za poslední dobu je, a Část B.**

Jednotlivé skupiny jsou v nepoměru, nicméně jsme přišli na tyto skutečnosti: První skupina, kterou tvoří 60 % všech respondentů (60) jsou ti adolescenti, kteří sledováním násilného obsahu stráví maximálně 7 hodin týdně. V průměru při analýze všech hodnot

z této skupiny to vychází v průměru na pouhé 2 hodiny v týdnu, jelikož většina z těchto respondentů uvádí, že se na televizi nedívá vůbec. Jejich momentální nálada podle modusu uvádí za nejopakovanější odpověď *jde to*. Uvedlo ji 29 (48 %) uchazečů, na druhém místě je *dobrá* nálada (22 – 37 %), poté *nic moc* (7 – 12 %), *hrůza* (3 – 5 %). Dlouhodobá nálada je pro tuto skupinu *dobrá*. Zastoupena 20 (33 %) respondenty. 17krát (28 %) označili respondenti možnost *neutrální*, o jeden bod víc měla možnost *nic moc* (18 – 30 %), následovala *skvělá* nálada (5 – 8 %) a na posledním místě byla *špatná* nálada s 1 (2 %) bodem. V dotazníkové části B tato skupina získala v průměru 59 bodů agresivních projevů.

Druhá skupina byla zastoupena pouze 6 zástupci (6 %), tato skupina stráví sledováním pořadů v průměru 14 hodin týdně. Rozdíl je v tom, že uvádí, že jejich pořady neobsahují násilný obsah. S momentální náladou vykazují nejpozitivnější hodnotu, kdy v zastoupení 3 (50 %) uvádí jejich momentální náladu jako *dobrou*. I dlouhodobá nálada uvádí výsledek jako *dobrou* náladu. (3 odpovědi – 50 %). Nicméně tato skupina se vyznačuje tím, že podle jejich názoru nekonzumuje násilný obsah v televizi a získali v této analýze získali nejmenší průměrný počet bodů z testu agresivity. Pro hlubší prozkoumání a porovnání těchto dat by bylo zapotřebí získat podstatně větší vzorek respondentů.

Poslední skupina, která týdně stráví více jak 7 hodin sledováním násilného obsahu je zastoupena 34 respondenty (33 %). Vychází nám zde velmi podobné hodnoty jako u předchozí skupiny, co se týče počtu sledovaných hodin. V průměru se účastníci dívají na pořady 15 hodin týdně. Opět, tak jako u první skupiny zde převládala při vyplňování nálada, kterou respondenti nazvali jako *jde to*. Celkem 14 (50 %). Další nálady si vedly takto: *Dobrou* náladu označilo 8 (24 %) respondentů, *nic moc* 7 (21 %), *hrůza* 2 (6 %), *nebaví mě to* 1 (6 %). U dlouhodobé nálady převládala neutrální nálada (12 – 35 %). Jedná se tak o negativnější náladu jako u předchozích skupin. Další byly zastoupeny takto: *nic moc* (10 – 29 %), *dobrá* nálada (9) a po jednom bodu získala *skvělá* nálada (6 %). Ze všech 3 skupin je u nich zaznamenána nejvyšší hodnota agresivního chování. Přestože se nejednalo o nejpočetnější skupinu, získaly o něco vyšší hodnotu průměrných bodů.

6 INTERPRETACE DAT

Část analýzy týkající se souvislosti pohlaví a míry konzumace mediálního násilí prokázala, že zde existuje rozdíl. **Cílem v této části bylo zjistit, zda a v jaké míře existují rozdíly mezi pohlavími z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí.**

Muži, kterých bylo celkem 47, ve větší míře konzumují mediální násilí v pořadech i ve hrách. V širším měřítku nám ale z dat vyšlo, že sledování televize, bez ohledu na výskyt násilí či nikoliv, se více věnují ženy. V průměru ženy stráví týdně sledováním filmů a pořadů 8,6 hodin. Muži pouze 7 hodin týdně ale na rozdíl od žen, je větší pravděpodobnost, že se v jejich zvolených pořadech objeví násilí. Z analýzy oblíbenosti jednotlivých žánrů není patrné, že by některý z nich byl oblíbenější než jiný. Oblíbenost je tedy různorodá s ohledem na preference jednotlivých respondentů.

Co se týče počítačových her, byl rozdíl mezi pohlavím velký. 74 % mužů hraje počítačové hry alespoň 1 týdně, z toho 28 % denně. Ženy zúčastněné ve výzkumu hrají hry jen v 16 %. Zbytek se hraní nevěnuje. Za nejoblíbenější hru respondenti označili akční žánr, který podle definicí téměř vždy obsahuje násilí.

Toto zjištění potvrzuje skutečnosti zaznamenané v publikaci Suché a Dolejše (2018). Konkrétně k pohlaví uvádí různé výzkumy na straně 68.

Jako vedlejší poznatek bychom chtěli poznamenat, že ženy průměrně vykazovaly vyšší míru agresivních projevů v komunikaci nežli muži.

Další otázka se zabývala vzděláním v rodinách a mírou konzumace mediálního násilí. **Cílem bylo zjistit, zda a v jaké míře existují rozdíly mezi respondenty s odlišnou úrovní vzdělání, u nich a jejich rodin, z hlediska četnosti/míry konzumace mediálního násilí.**

Většina respondentů patří k studentům středních škol, a tak jsme pro nedostatečné zastoupení ostatních kategorií neporovnávaly tento faktor. Ze zjištěného můžeme usoudit, že vzdělání rodičů nebude výrazným prvkem, který by měl vliv na míru konzumace mediálního násilí u adolescentů. Nejvíce času u sledování mediálního násilí strávili děti rodičů, kde alespoň jeden z dvojice má vystudovanou střední školu s maturitní zkouškou. Druhý měl vždy nižší úroveň vzdělání (SOU nebo ZŠ). V průměru strávili sledováním násilného obsahu 10,5 hodin týdně. 5x v týdnu se věnují hraní počítačových her. Paradoxně se jednalo o skupinu s nejnižším průměrem v testu agresivních projevů.

V průměru nejvíce bodů v tomto testu (část B v dotazníku) získala skupina mladistvých, jejíž oba rodiče mají střední školu s maturitou nebo gymnázium. Souvislostí mezi vzděláním rodičů dětí a délkou času stráveného u obrazovky počítače, televize či telefonu se krátce věnují ve své publikaci Suchá a Dolejš (2018), kteří zmiňují v podkapitole školní výkon na straně 71. Uvádí, že děti rodičů s nižším vzděláním stráví u obrazovky více času.

Následující otázka se zaměřovala na volný čas a akceptaci agresivních projevů u mladistvých. **Cílem bylo zjistit, zda a v jaké míře souvisí trávení volného času s akceptací agresivních projevů u mladistvých.** Nejprve jsme udělali sondu do volného času adolescentů. Téměř všichni označili, že se denně věnují sociálním sítím. Je vidět, že právě tento způsob trávení volného času je v dnešní době číslem jedna, což nás vede k otázkám, zda by nebylo přínosné se v možných následujících výzkumech zaměřit právě tímto směrem. Při zjišťování 3 nejčastějších způsobů využívání internetu se na prvních třech příčkách umístili: komunikace s rodinou a přáteli, trávení času na sociálních sítích a hledání informací. Tyto informace poukazují na pravdivost teorií obsažených v teoretické části naší práce, která komunikaci a sociální vazby považuje za velmi důležité pro toto období (viz. Podkapitola 1.4). Hned na čtvrtém místě se umístilo sledování filmů a videí prostřednictvím streamovacích platform. V dnešní době jsou streamovací platformy velmi oblíbenou formou sledování filmů a seriálů (př. Netflix, HBO GO, Disney+ aj.). I zde se mohou mladiství setkat s násilím v médiích. Oproti tomu hraní videoher není tolik rozšířené, jak by se podle uvedených publikací mohlo zdát. Ani sledování filmů není u dnešních mladých na prvních třech příčkách. Nejlépe si v hodnocení vedli už zmiňované sociální sítě, péče o sebe a odpočinek. I toto je zjištění, které stojí za povšimnutí.

Při porovnání oblíbených činností a bodů z testu agresivity nám vyplývají následující informace. Sportu se nejméně věnovali respondenti s nižším získaným skóre agresivních projevů. Nejméně se také tato skupina věnuje času s kamarády. Tato skupina však nejčastěji ze všech skupin dá přednost počítačovým hrám nebo péči o sebe.

Skupina s nejvíce získanými body agresivních projevů získala ze všech třech skupin nejvyšší hodnoty u sportu a trávení volného času procházkami v přírodě. Z tohoto nám vyplývá, že jedinci, kteří získali nižší bodování v testu vnímání agresivity, se věnují spíše klidnějším, sólovým aktivitám (hraní her, péče o sebe, odpočinek, příprava do školy aj.), kdežto jedinci, kteří získali vyšší bodové skóre, jsou společenštější a vyhledávají aktivnější trávení volného času (sport, vycházky, setkávání s přáteli).

Poslední výzkumný problém se zaměřoval na momentální a dlouhodobé emoce z hlediska četností konzumace mediálního násilí. **Cílem bylo zjistit jaká je souvislost mezi hodnocením momentálního emocionálního stavu respondentů a jimi udávanou mírou konzumace obsahu s násilnickou tematikou.** Z dotazníkových položek jsme zjistili, že adolescenti poměrně často prožívají stres ale také lásku, což úzce souvisí s vývojovými specifiky, které jsme popsali v první kapitole teoretické části.

Při porovnávání různých dat týkající se této tematiky jsme opět využili rozdělení do 3 skupin, kdy jedna tvořila jedince, kteří konzumují méně mediálního násilí (méně než hodinu denně v průměru), následně skupina která tráví více jak hodinu denně sledováním pořadů s nenásilným obsahem a třetí byla tvořena těmi, kteří sledují ve větší míře pořady s násilným obsahem. Z tohoto porovnání nám vyšlo, že nálada se v jednotlivých skupinách příliš neliší. První a poslední skupina nejčastěji udává, že je jejich momentální nálada tzv. *jde to*. Skupina lidí, kteří nekonzumují mediální násilí, označila svou momentální náladu za dobrou, což je o něco kladnější odpověď než u skupin konzumující mediální násilí v různé míře. Zároveň tato prostřední skupina získala nejmenší bodové skóre v testu agresivních projevů. Nejvíce bodů v průměru získala skupina sledující mediální násilí více než 7 hodin týdně. I zde odkážeme na studii Suché a Dolejše (2018), kteří se velmi komplexně věnovali problematice hraní digitálních her českými adolescenty, při čemž se zmínili i o jiných druzích médií.

Toto zjištění úzce souvisí s hlavní výzkumnou otázkou, která má **za cíl zjistit, zda existuje významná souvislost mezi častou konzumací násilného obsahu a zvýšenou mírou akceptace agresivních projevů v komunikaci s vrstevníky u mladistvých.**

Z pohledu konzumace mediálního násilí v pořadech lze tvrdit, že jedinci sledující násilný obsah více než hodinu denně 7 dní v týdnu, vykazují vyšší míru akceptace agresivity v komunikaci. Jde pak o větší zastoupení žen než mužů. Ty tráví sledováním pořadů více času. Ženy obecně získávají vyšší bodové skóre nežli muži. Paradoxně podle našich dat zjišťujeme, že jedinci, kteří ve větší míře hrají počítačové hry, které z velké části obsahují nějakou formu násilí, jako třeba střelba na nepřátele, získávají nižší hodnoty v našem testu inspirovaném BPAQ dotazníkem.

Nesmíme ale zapomenout na rozmanitost faktorů, které mohly respondenty při vyplňování ovlivňovat.

7 DOPORUČENÍ PRO PRAXI

V souvislosti se svým výzkumem bych viděla jako přínos rozšíření volnočasových aktivit pro mladistvé osoby. Právě ty mají preventivní funkci v oblasti rizikového chování a zajišťují sociální kontakt i jedincům, kteří nejsou tolik zdatní v socializaci. I tyto faktory ovlivňují psychický stav jedince a případné nežádoucí projevy v komunikaci s vrstevníky. Většina volnočasových institucí jsou zaměřeny na mladistvé v období ranné adolescence. Maximálně jsou pak poskytovány zájmové kroužky do nabytí zletilosti. Samozřejmě že jsou i takové instituce, které mají přesah do pozdějšího věku jako například Skaut či účast ve sportovním týmu v rámci klubů, možnosti nejsou ale tak rozmanité, jako pro mladší jedince. Na poli výtvarných, či jinak uměleckých činností je pro téměř dospělé, či dospělé velmi omezená šance na rozvíjení těchto zájmů v rámci zájmových činností. Tito mladiství jsou odkázáni spíše na individuální věnování se těmto zájmům a není výjimkou, že je v tomto období opouští.

Pro praxi bych tedy navrhovala rozšíření některých zájmových aktivit, co se týče věkové hranice, či lépe zřízení samostatných oddělení zaměřených přímo na starší adolescenty (v uměleckých oblastech, filmové kluby aj.)

Dále pak vidím velký přínos v zážitkové pedagogice a v programech, které můžeme znát z programů Prázdninové školy Lipnice. Dle našeho názoru je velká škoda, že široká veřejnost nemá takové povědomí o těchto možnostech. Pro rozvoj a porozumění vlastnímu já a srovnání se s novými sociálními rolami, což je stěžejním tématem v tomto období, jsou tyto programy obrovsky prospěšné.

Mimo rozšíření povědomí bych také viděla jako přínosné investovat energii do proškolení sociálních pedagogů v této oblasti, aby vznikalo více programů podobného typu na více místech po České republice.

ZÁVĚR

Problematika konzumace násilného obsahu a jeho vlivy na mladistvé je často zkoumané téma, ale dodnes se odborníci nedokážou sjednotit na jednom názoru. I tato myšlenka byla, tak jako jiné, součástí teoretické části naší práce. Zabývali jsme se specifíkem období adolescence, co je pro toto období specifické, a to jak obecně, tak v jednotlivých oblastech, jako například komunikaci, trávení volného času nebo vztahy vrstevnických skupin. Dále jsme si přiblížili tolik palčivé téma mediálního násilí, konkrétně zaměřeno na násilí v televizních pořadech a počítačových hrách. Podle dostupných publikací je znát, že je toto téma probírané, ale nemá jasně stanovené odpovědi, které by nám ukázali, co je černé a co bílé.

Poslední kapitola nám vymezila rizikové chování a blíže se věnovala analýze agresivity u mladistvých a prevenci.

V empirické části jsme si vymezili výzkumné cíle a následně otázky, ke kterým se vztahovaly položky dotazníku. Dotazník byl sestaven z velké části autorsky s ohledem na to, co jsme chtěli zjistit. Část B byla inspirovaná BPAQ dotazníkem sestrojeného Bussem a Perrym z roku 1992.

Analýza dat byla rozdělena podle jednotlivých výzkumných otázek, ke kterým se vztahovaly. Díky ní jsme si odpověděli na stanovené výzkumné otázky a dosáhli tak výzkumných cílů, kterých bylo i s tím hlavním celkem 5. Stejný počet bylo i otázek.

Obecně se dá tvrdit, že pro validitu výzkumu by bylo zapotřebí daleko většího výzkumného souboru. Pracovali jsme se 103 respondenty, což se v průběhu výzkumu mohlo jevit jako nedostatečný vzorek.

Obecně jsme si potvrdili, že míra konzumace mediálního násilí má vliv na vnímání agresivity u mladistvých. Zejména pak u sledování násilí v televizních pořadech. Výzkum byl ale přínosný i pro jiné zajímavé teorie, jako například fakt, že respondenti, kteří uvádí, že tráví volný čas hraním počítačových her, získávali nižší skóre než ostatní jedinci ze stejné věkové kategorie.

Nesmíme ale zapomenout na rozmanitost faktorů, které mohly respondenty při vyplňování ovlivňovat. Touto prací jsme se jen okrajově přiblížili k problematice mediálního násilí a agresivity, které se na výzkumném poli věnuje množství odborníků. Náš výzkum tak může posloužit při nejmenším jako základ pro rozsáhlejší výzkumy v této oblasti.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BOUKALOVÁ, Hedvika et al., 2013. *Psychologie komunikace*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-1388-0.
- CHORVÁT, Ivan a Jiří ŠAFR, 2019. *Volný čas, společnost, kultura: Česko - Slovensko*. Praha: SLON. ISBN 978-80-7419-270-8.
- ECKERTOVÁ, Lenka a Daniel DOČEKAL, 2013. *Bezpečnost dětí na Internetu: Rádce zodpovědného rodiče*. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-3804-5.
- ERIKSON, Erik H., 2022. *Dětství a společnost*. 2. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1956-9.
- FISHER, Slavomil a Jiří ŠKODA, 2023. *Sociální patologie*. 3. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-5078-6.
- GAVORA, Peter, 2010. *Úvod do pedagogického výzkumu*. 2., rozš. české vyd. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-.
- KERSTING, Thomas, 2023. *Ochraňte své děti před závislostí na elektronice*. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-3620-9.
- KREJČÍŘOVÁ, Olga a Jitka SKOPALOVÁ, 2007. *Deviace a sociální patologie: vybrané jevy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-1698-4.
- KRAUS, Blahoslav. *Sociální aspekty výchovy*. 2. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 1999. ISBN 80-7041-135-X.
- LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ, 2006. *Vývojová psychologie*. 2., akt. vyd. Grada. ISBN 978-80-247-1284-0.
- MACEK, Petr, 2003. *Adolescence*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-747-7.
- MACEK, Petr, 2023. *Adolescence*. 2. upr. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-747-7.
- MIOVSKÝ, Michal, 2015. *Prevence rizikového chování ve školství*. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 978-80-7422-392-1.
- MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY., 2019. *Metodické doporučení k primární prevenci rizikového chování u dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních* [online]. [cit. 2024-04-19]. Dostupné z: https://www.msmt.cz/uploads/narodni_strategie_primarni_prevence_2019_27.pdf
- NIELSON SOBOTKOVÁ, Veronika, 2014. *Rizikové a antisociální chování v adolescenci*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4042-3.
- POTTER, James W., 2003. *The 11 Myths of Media Violence*. 2. vyd. Thousand Oaks, USA: SAGE Publication. ISBN 0-7619-2735-2.
- POSPÍŠIL, Jiří, 2023. *Hodnoty a volný čas: Nové výzvy pro sociální pedagogiku a pedagogiku volného času* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého [cit. 2024-04-18]. ISBN 978-80-244-6237-0. Dostupné z: doi:10.5507/cmtf.22.24462363
- PROCHÁZKA, Miroslav, 2012. *Sociální pedagogika*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3470-5.
- ŘÍČAN, Pavel, 2021. *Cesta životem: vývojová psychologie*. 4. rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-1783-1.

- SUCHÁ, Jaroslava a Martin DOLEJŠ, 2016. *AGRESIVITA, DEPRESIVITA, SEBEHODNOCENÍ A IMPULZIVITA U ČESKÝCH ADOLESCENTŮ* [online]. Olomouc [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <http://old.psych.upol.cz/wp-content/uploads/2013/12/Such%C3%A1-Dolej%C5%A1-Agresivita-depresivita....pdf>. Monografie. Univerzita Palackého v Olomouci.
- SUCHÁ, Jaroslava et al., 2018. *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5424-5.
- SUCHÝ, Adam, 2007. *Mediální zlo - mýty a realita*. Praha: Triton. ISBN 978-80-7254-926-9.
- TYRLÍK, Mojmir, ed., 2012. *Zátěž v adolescenci* [online]. muni press [cit. 2024-03-12]. ISBN 978-80-210-7662-4. Dostupné z: <https://www.bookport.cz/e-kniha/zatez-v-adolescenci-1733053/>
- VÁGNEROVÁ, Marie, 2000. *Vývojová psychologie; dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-308-0.
- VÁGNEROVÁ, Marie a Lidka LISÁ, 2021. *Vývojová psychologie*. 2. rozš. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-4961-0.
- VARGOVÁ, Jaroslava, 2013. *Zastoupení počítačových her ve volnočasových aktivitách dětí druhého stupně ZŠ a jejich vliv na jedince* [online]. Brno [cit. 2024-04-07]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/fo90x/BP_J._Vargova_2013.pdf. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Miroslava Kyasová, Ph.D.
- VESECKÁ, Renata a Jakub CHROMÝ, 2009. *Kriminalita, veřejnost a média: Problémy, o nichž se příliš (ne)mluví*. Praha: Linde. ISBN 978-80-7201-772-0.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Aj.	a jiné
Např.	například
Tzv.	takzvaně
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
SŠ	střední škola
ZŠ	základní škola
SOU	střední odborné učiliště
MMO	Massively Multiplayer Online Game
RPG	role-playing game
h/t	hodin týdně
a.č.	absolutní četnost
r.č.	relativní četnost

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 přehled položek dle kategorií	37
Tabulka 2 výběrový soubor dle pohlaví	39
Tabulka 3 Četnost konzumace mediálního násilí ve filmech a pořadech dle pohlaví	40
Tabulka 4 Četnost konzumace násilí ve virtuálních hrách	44
Tabulka 5 Četnost konzumace mediálního násilí	46
Tabulka 6 úroveň vzdělání rodičů a míra mediálního násilí	48
Tabulka 7 Míra agresivity a volnočasové aktivity	51
Tabulka 8 aktuální nálada	53
Tabulka 9 dlouhodobá nálada	53
Tabulka 10 četnost výskytu emocí	54
Tabulka 11 míra agresivity a nálada	55
Tabulka 12 míra agresivity a nálada	56

SEZNAM GRAFŮ

Graf 2 výběrový soubor dle věku	39
Graf 2 Četnost sledování televizních žánrů	41
Graf 3 Oblíbenosti herních žánrů	45
Graf 4 úroveň vzdělání rodičů	47
Graf 5 Oblíbenost jednotlivých aktivit	49
Graf 6 Nejčastější důvody využití internetu	50
Graf 6 četnost výskytu emocí	54

SEZNAM PŘÍLOH

- PŘÍLOHA P I Dotazník
- PŘÍLOHA P II Souhrn dat z položek č. 2, 4, 5 6, 7, 12, 13, 15 16, část B
- PŘÍLOHA P III přehled volnočasových aktivit

PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍK

Část A

1. Jak se dnes cítíš? (jedna odpověď)

- Dobře
- Jde to
- Nic moc
- Hrůza
- Nebaví mě to

2. Mé pohlaví

- Muž
- Žena
- Jiné

3. Označ na škále, jak často se věnuješ konkrétní aktivitě:

	denně	5x týdně	3 - 4x týdně	1 – 2x týdně	vůbec
Sociální sítě					
Sport					
Trávení času s kamarády					
Hraní počítačových her					
Čtení					
Příprava do školy					
Výtvarné činnosti, tvoření					
Péče o sebe					
Filmy a seriály					
Odpočinek					
Vycházky do přírody					

4. Kolik času strávíš denně sledováním filmů nebo pořadů (Jedna odpověď)

- Méně než hodinu
- Hodinu až dvě
- Dvě až čtyři
- Více než 4 hodiny

5. Objevuje se v tvých oblíbených pořadech násilí? (př. Vraždy, souboje, války, šikana...)

- Ano
- ne

6. Jak často hraješ počítačové hry (jedna odpověď)

- Denně
- Alespoň 5x za týden
- 2x – 3x týdně
- Méně než 2x za týden
- Skoro vůbec nebo vůbec

7. Objevuje se v tvých oblíbených hrách násilí? (př. souboje, eliminování nepřátel, střelba...)

- Ano
- ne

8. Jaký žánr počítačových her hraješ (více možností)

- Akční
 - Střílečky
 - Strategie
 - MMO
 - Hororové
 - Simulátory
 - Vědomostní
 - Dobrodružné
- a)

9. V případě, že se zabýváš sledováním filmů, seriálů a pořadů, označ na škále, jak často sleduješ tyto motivy nebo žánry:

	denně	5x týdně	3 – 4x týdně	1 – 2x týdně	vůbec
Komediální pořady					
Akční filmy se souboji hlavních postav					
Horrory, thrillery, slashery s násilnou tematikou					
Dokumenty a pořady s válečnou tematikou					
Anime zaměřené na násilí, boj					
Romantické pořady					
Reality show, soutěžní pořady					
Detektivní pořady					
Pořady o skutečných zločinech					
Animované pořady					

10. Zhodnot' svou běžnou náladu za poslední dobu. Běžná nálada je obvykle spojena s každodenním životem a běžnými situacemi. Je to taková, která převládá nad ostatními krátkodobými výkyvy emocí. Zaznač jednu hodící se odpověď. Má nálada za poslední dobu je...

- Skvělá
- Dobrá
- Neutrální

- Nic moc
- Špatná

b)

11. Označ na škále, jak často pociťuješ konkrétní emoce

	Velmi často	často	občas	málokdy	nikdy
Radost					
Smutek					
Stres					
Vzteky					
Tlak (z něčí strany)					
Láska					
Nuda					
Pohoda, klid					
Nadšení					
Inspirace					
Rozzlobení					
strach					

12. Nejvyšší dosažené vzdělání mé matky:

- Základní vzdělání
- Střední odborné vzdělání učiliště
- Střední odborné vzdělání s maturitou
- Gymnázium
- Vyšší odborné vzdělání
- Vysoké vzdělání

c)

13. Nejvyšší dosažené vzdělání mého otce:

- Základní vzdělání
- Střední odborné vzdělání učiliště
- Střední odborné vzdělání s maturitou
- Gymnázium
- Vyšší odborné vzdělání
- Vysoké vzdělání

d)

14. Vyber 3 nejčastější důvody využití internetu

- Komunikace s rodinou a přáteli
- Školní aktivity
- Hraní online her
- Sledování streamovacích služeb a videí
- Hledání informací
- Online nakupování
- Sledování sociálních sítí
- Tvoření online obsahu (videa, fotky a podobně)

- _____
- e)

15. Momentálně studuji:

- Střední školu
- Střední odborné učiliště
- Gymnázium
- f)

16. Můj věk:

- ____

Část B

Nyní bude následovat výčet několika různých projevů chování. Zakroužkuj číslo na škále podle toho, zda takové chování odpovídá tvým reakcím v běžném životě při komunikaci s přáteli, rodinnou a známými. Žádná z tvých odpovědí není špatná, odpovídej pravdivě.

	Nikdy	Výjimečně	Někdy	Často	Vždy
1) Používám vulgární výrazy	1	2	3	4	5
2) Používám sarkasmus	1	2	3	4	5
3) Účastním se fyzických potyček	1	2	3	4	5
4) Často se mi stává, že s ostatními nesouhlasím	1	2	3	4	5
5) Někdy bezdůvodně vybuchnu	1	2	3	4	5
6) Neberu výtky toho druhého vážně	1	2	3	4	5
7) Zvyšuji hlas, abych si prosadil svůj názor	1	2	3	4	5
8) Používám malých lží k dosažení svého	1	2	3	4	5
9) Když si ze mě někdo dělá srandu jsem naštvaný	1	2	3	4	5
10) Přidám se, když se ostatní smějí jinému spolužákovi	1	2	3	4	5
11) Mám někdy pocit, že v životě nemám moc štěstí.	1	2	3	4	5
12) Hádám se s rodiči	1	2	3	4	5
13) Záměrně vyvolávám konflikty	1	2	3	4	5
14) Rozčílí mě, když do mě někdo strčí	1	2	3	4	5
15) Někdy se cítím jako sud střílného rachu, který už už vybuchne.	1	2	3	4	5
16) Když jsem ve stresu mám tendence být naštvaný	1	2	3	4	5

17) Spolužáci mě svým chováním štvou	1	2	3	4	5
18) Obtížně ovládám pociť hněvu	1	2	3	4	5
19) Často se pohádám s lidmi, kteří semnou nesouhlasí.	1	2	3	4	5
20) Když dostanu špatnou známku jsem rozzuřený	1	2	3	4	5
21) Když mě někdo provokuje nenechám si to líbit a vynadám mu. Může se stát, že ho uhodím.	1	2	3	4	5
22) Směji se jiným spolužákům za jejich zády.	1	2	3	4	5
23) Kdy se mi nedaří, nadávám.	1	2	3	4	5
24) Když prohraju, mlátím okolo sebe pěstmi	1	2	3	4	5
25) Moji přátelé říkají, že jsem hádavý.	1	2	3	4	5

**PŘÍLOHA P II: SOUHRN DAT Z POLOŽEK Č. 2, 4, 5 6, 7, 12, 13, 15
16, ČÁST B**

Respondenti, kteří dle svého názoru nejsou vystavení mediálnímu násilí
Respondenti hrající počítačové hry obsahující mediální násilí
Respondenti nevystavující se násilí v pořadech, vystavující se násilí ve hrách

Pohlaví	Věk	Týdně	Denně	Týdenní průměr	Hraní PC her	vzdělání	Vzdělání matky	Vzdělání otce	Body v testu agresivity
M	19	1-2	2-4h	4,5h/t	≤1x/ano	SŠ	maturita	maturita	59
Ž	19	5x	≤1 h	2,5h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	MATURITA	88
Ž	19	7x	2-4h	21h/t	≤1x/ano	SŠ	MATURITA	VŠ	78
Ž	19	1 – 2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	Maturita	SOU	62
Ž	18	3x – 4x	2-4 h	10,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	SOU	34
M	19	1-2	≤1 h	0,75h/t	1-2x t/ano	SŠ	maturita	maturita	53
ž	19	5x	2-4h	15h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	83
M	19	0x	≤1 h	0	2-3x t/ano	SŠ	SOU	SOU	48
Ž	19	1-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	sš	SOU	SOU	47
Ž	18	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤2x/ano	SŠ	SOU	SOU	48
Ž	18	1x-2x	1-2h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	MATURITA	52
Ž	19	0	≤1 h	0	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	VŠ	37
M	19	3x-4x	1-2h	5,25 h/t	2-3x t/ano	SŠ	MATURITA	MATURITA	46
Ž	19	7X	≥4 h	28 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	VŠ	44
Ž	19	3x – 4x	≤1 h	1, 75 h/t	≤1x/ano	SŠ	MATURITA	SOU	58
M	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	5x t/ ano	SŠ	MATURITA	VOŠ	39

Ž	19	5X	1-2 h	7,5 h/t	2-3x t/ano	SŠ	SOU	SOU	60
M	19	3x – 4x	≤1 h	1, 75 h/t	2-3x t/ano	SŠ	Gymnázium	maturita	48
Ž	19	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	Gymnázium	SOU	68
Ž	19	7x	1-2 h	10,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	56
M	17	0x	≤1 h	0	7x t/ano	SŠ	SOU	SOU	40
M	16	3x – 4x	≤1 h	1, 75 h/t	≤1/ano	SŠ	maturita	maturita	67
Ž	21	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	2-3x t/ne	SŠ	SOU	SOU	53
M	18	7x	2-4 h	21h/t	≤2x/ano	SŠ	SOU	SOU	74
M	20	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	7x/ano	SŠ	SOU	SOU	51
M	20	3x – 4x	2–4 h	10,5 h/t	2-3x t/ano	SŠ	Gymnázium	gymnázium	68
M	19	0	≤1 h	0	≤1x/ano	SOU	maturita	VŠ	39
M	19	7X	1-2 h	10,5 h/t	2x–3x t/ano	SŠ	SOU	SOU	60
M	20	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	MATURITA	40
M	18	7X	1-2 h	10,5 h/t	2-3x t/ano	SŠ	ZV	SOU	54
M	18	7X	2–4 h	21h/t	≤2x/ano	SŠ	SOU	SOU	61
M	20	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	7x t/ano	SŠ	SOU	SOU	70
M	18	0	≤1 h	0	2-3x t/ne	SŠ	maturita	VŠ	44
M	17	7x	1-2 h	10,5 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	SOU	51
Ž	17	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	SOU	56
M	19	7x	2-4 h	21h/t	7x t/ano	SŠ	SOU	SOU	42
M	20	5x	2-4 h	15h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	SOU	46
M	20	7x	≥4 h	28 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	maturita	36
M	19	7x	2-4 h	21h/t	7x t/ano	SOU	MATURITA	SOU	48
M	16	0x	≤1 h	0	7x t/ano	SŠ	VOŠ	Gymnázium	72
M	17	7x	≤1 h	3,5 h/t	≤1x/ano	SŠ	maturita	maturita	75

M	17	0x	≤1 h	0	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	VŠ	41
M	19	1x-2x	2-4 h	4,5h/t	2-3x t/ano	SŠ	VOŠ	maturita	41
M	17	3x – 4x	2–4 h	10,5 h/t	7x t/ano	SŠ	SOU	SOU	77
M	18	0x	≤1 h	0	5X t/ano	SŠ	maturita	VŠ	70
Ž	17	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	VŠ	VŠ	70
Ž	19	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	71
Ž	18	3x – 4x	2–4 h	10,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	maturita	67
Ž	18	7X	2–4 h	21h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	maturita	46
Ž	17	1x-2x	2-4 h	4,5h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	VŠ	67
Ž	18	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ano	SŠ	SOU	maturita	71
M	17	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤2x/ano	SŠ	maturita	maturita	59
M	17	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	2-3x t/ano	SŠ	VŠ	maturita	66
M	18	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤2/ano	SŠ	maturita	maturita	80
M	18	7X	1-2 h	10,5 h/t	7x t/ano	SŠ	SOU	VOŠ	71
Ž	17	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	SOU	65
Ž	18	7X	1-2 h	10,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	gymnázium	SOU	47
M	18	3x – 4x	≤1 h	1, 75 h/t	2-3x t/ano	SŠ	VOŠ	ZŠ	105
Ž	18	7X	2–4 h	21h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	SOU	65
Ž	17	7X	1-2 h	10,5 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	maturita	82
Ž	18	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	maturita	47
Ž	18	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	VŠ	VŠ	49
M	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ano	SŠ	VŠ	VŠ	77
M	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	39
M	19	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	5X t/ano	SŠ	SOU	VŠ	63
Ž	20	7X	2–4 h	21 h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	SOU	39

M	20	7x	≥4 h	28 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	maturita	73
Ž	19	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	maturita	53
ž	19	1x-2x	2-4 h	4,5h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	VOŠ	70
Ž	18	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	71
Ž	18	3x – 4x	2–4 h	10,5 h/t	≤2x/ano	SŠ	maturita	maturita	54
Ž	16	0x	≤1 h	0	≤1x/ne	SŠ	gymnázium	ZŠ	63
Ž	19	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	43
Ž	19	0x	≤1 h	0	≤1x/ano	SŠ	SOU	SOU	78
Ž	18	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	VŠ	maturita	67
Ž	16	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	2-3x t/ano	SŠ	maturita	maturita	64
Ž	19	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	maturita	50
Ž	16	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	SOU	53
Ž	19	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤2x/ne	GMN	VŠ	VŠ	57
Ž	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	GMZ	MATURITA	VŠ	74
Ž	18	7X	1-2 h	10,5 h/t	≤1x/ano	SŠ	SOU	maturita	50
Ž	19	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	maturita	54
Ž	19	7X	2–4 h	21h/t	≤1x/ne	SŠ	ZŠ	ZŠ	55
Ž	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	ZŠ	85
M	18	7X	2–4 h	21 h/t	≤1x/ano	SŠ	SOU	maturita	69
M	18	0x	1x-2x	0,5 h/t	2-3x t/ne	SŠ	gymnázium	maturita	52
M	18	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	SOU	51
M	18	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	7x t/ano	SŠ	maturita	maturita	72
M	18	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	maturita	78
M	18	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	5X t/ano	SŠ	SOU	maturita	47
M	19	3x – 4x	1-2 h	5,25 h/t	≤1x/ano	SŠ	maturita	VŠ	63

Ž	17	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	GMZ	SOU	SOU	41
Ž	19	1x-2x	≤1 h	0,75h/t	≤1x/ne	SŠ	VŠ	VŠ	55
Ž	21	7X	2-4 h	21 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	57
Ž	18	7x	≤1 h	≤7 h	≤1x/ne	SŠ	SOU	maturita	45
Ž	20	7X	2-4 h	21 h/t	≤1x/ano	GMZ	maturita	SOU	58
Ž	17	7X	1-2 h	10,5 h/t	≤1x/ano	SŠ	maturita	VŠ	64
Ž	16	7X	2-4 h	21 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	maturita	46
Ž	18	0x	1-2 h	0,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	SOU	SOU	59
Ž	18	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	GMZ	SOU	SOU	49
Ž	19	7X	1-2 h	10,5 h/t	≤1x/ne	SOU	maturita	SOU	67
Ž	19	1x-2x	1-2 h	2,25 h/t	≤1x/ne	SŠ	MATURITA	SOU	68
Ž	18	5x	1-2 h	7,5 h/t	≤1x/ne	SŠ	maturita	maturita	81

PŘÍLOHA P III PŘEHLED VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT

	Denně		5x týdně		3x-4x týdně		1x-2x týdně		vůbec	
	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.	a.č.	r.č.
Sociální sítě	95	92%	3	3%	3	3%	1	1%	1	1%
Sport	11	11%	13	13%	23	22%	43	42%	13	13%
Trávení času s kamarády	32	31%	21	20%	19	18%	23	22%	8	8%
Hraní počítačových her	14	14%	4	4%	11	11%	15	15%	59	57%
Čtení	11	11%	1	1%	7	7%	37	36%	47	46%
Příprava do školy	22	21%	8	8%	30	29%	31	30%	12	12%
Výtvarné činnosti, tvoření	2	2%	1	1%	7	7%	21	20%	72	70%
Péče o sebe	55	53%	11	11%	18	17%	12	12%	8	8%
Filmy a seriály	32	31%	8	8%	20	19%	31	30%	12	12%
Odpočinek	56	54%	5	5%	20	19%	20	19%	5	5%
Vycházky do přírody	11	11%	8	8%	18	17%	52	50%	14	14%