Vybrané faktory ovlivňující agresivitu adolescentů

Bc. Stanislav Fojtík

Diplomová práce
2011

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií
Ústav pedagogických věd
akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Bc. Stanislav FOJTÍK**
Osobní číslo:	**H09366**
Studijní program:	**N 7507 Specializace v pedagogice**
Studijní obor:	**Sociální pedagogika**
Téma práce:	**Agresivita adolescenů**

Zásady pro vypracování:

Zpracování rešerše a studium odborné literatury.
Vymezení pojmů a teoretických východisek z oblasti fenomenologie agrese, agresivity, násilí.
Příprava metodiky výzkumné části.
Realizace kvantitativního výzkumu zaměřeného na zjištění míry agresivity adolescentů ve vztahu k hraní akčních počítačových her a dalších faktorů.
Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.
Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

ANTIER, E. Agresivita dětí. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-808-2.
BUSS, A. H.; PERRY, M. The Aggression Questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63, 1992.
ČERMÁK, I; HŘEBÍČKOVÁ, M; MACEK, P. Agrese, identita, osobnost. Brno: Psychologický ústav Akademie věd ČR, 2003. ISBN 80-86620-06-9.
LANGMEIER, J. KREJČÍŘOVÁ, D. Vývojová psychologie, 2. aktualizované vydání. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 80-247-1284-9.
PONĚŠICKÝ, J. Agrese, násilí a psychologie moci. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Karla Hrbáčková, Ph.D.**
Ústav pedagogických věd

Datum zadání diplomové práce: **20. ledna 2011**

Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2011**

Ve Zlíně dne 20. ledna 2011

prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.
děkan

L.S.

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta humanitních studií

Mgr. Soňa Vávrová, Ph.D.
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové 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 diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji diplomovou 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 – diplomovou 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 diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

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

Ve Zlíně 25.2.2011 ..... Stanislav Fojtík .....

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 nevýdělečně 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 nahlížení 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 vzdělávacího 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). Odpírá-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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá fenoménem agresivity adolescentů. První část je pojata jako teoretický vhled do dané problematiky. Autor se zde ve dvou kapitolách snaží konkrétněji vymezit zmíněnou oblast se zvláštním zřetelem na vybrané faktory agresivního chování. Pozornost je zde věnována vlivu hraní akčních počítačových her, vlivu rodinného prostředí, typu výchovy a vlivu sebevědomí na zvýšenou agresivitu adolescentů. Praktická část se pak v dalších dvou kapitolách věnuje prezentaci vlastního výzkumu. Závislost mezi zmíněnými proměnnými je zde zkoumána na žácích středních škol formou self reportu.

Klíčová slova: Agresivita, počítačové hry, rodinné prostředí, typ výchovy, sebevědomí, self report

ABSTRACT

This Master's thesis deals with the phenomenon of adolescents' aggressiveness. The forepart is conceived as theoretical view into the problem. The author in first two chapters is trying to specify mentioned sphere with special aspect on selected factors of aggressive behaviour. The attention is paid to the influence of playing action computer games, the influence of family background and type of education and the influence of self assurance on increasing level of adolescent's aggressiveness. The practical part deals with presentation our research in other two chapters. The dependence among mentioned variables was examined at middle school students in self report form here.

Key words: Aggressiveness, computer games, family background, type of education, self assurance, self report

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Karle Hrbáčkové, Ph.D. za odborné vedení, cenné rady, připomínky a podněty při zpracovávání této diplomové práce. Rovněž chci vyjádřit poděkování ředitelům, resp. kompetentním pracovníkům škol nejen za umožnění výzkumu na školách, ale také za spolupráci při administraci dotazníků.

OBSAH

ÚVOD **10**
I TEORETICKÁ ČÁST **11**
1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA AGRESIVITY ADOLESCENTŮ **12**
1.1 ADOLESCENTI 12
1.2 AGRESIVITA 13
1.3 AGRESE 13
1.3.1 Faktory agresivního chování 14
1.4 KONCEPCE AGRESE 15
1.4.1 Etologická teorie 16
1.4.2 Psychoanalytická teorie 16
1.4.3 Frustrační teorie 17
1.4.4 Psychopatologická teorie 18
1.4.5 Teorie sociálního učení 18
1.5 NÁSILNÉ CHOVÁNÍ 19
1.5.1 Násilná kriminalita mladistvých 19
2 VYBRANÉ FAKTORY AGRESIVNÍHO CHOVÁNÍ **23**
2.1 RODINNÉ PROSTŘEDÍ A ZPŮSOB VÝCHOVY 24
2.1.1 Studie v oblasti vlivu rodinného prostředí na osobnost jedince 26
2.2 SEBEVĚDOMÍ JEDINCE 27
2.3 MÉDIA 27
2.4 TEORIE PŮSOBENÍ MEDIÁLNÍHO NÁSILÍ 28
2.5 VLIV TELEVIZNÍCH POŘADŮ 30
2.6 FENOMÉN POČÍTAČOVÝCH HER 31
2.6.1 Studie v oblasti vlivu mediálního násilí 33
2.7 MOŽNOSTI ELIMINACE AGRESIVITY 37
II PRAKTICKÁ ČÁST **39**
3 METODIKA VÝZKUMU **40**
3.1 CÍLE A KRITÉRIA VÝZKUMU 40
3.2 POJETÍ VÝZKUMU 41
3.2.1 Výzkumný problém 41
3.2.2 Definice vybraných pojmů 42
3.2.3 Charakteristika proměnných 42
3.2.4 Hypotézy 43
3.3 VÝZKUMNÁ TECHNIKA 44
3.3.1 Konstrukce výzkumného nástroje 44
3.3.2 Ověření kvality výzkumného nástroje 46
3.4 VÝZKUMNÝ VZOREK 47
3.5 HARMONOGRAM VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ 50
3.6 ZPŮSOB ZPRACOVÁNÍ DAT 50
3.7 PŘEDPOKLÁDANÉ VYUŽITÍ VÝSLEDKŮ V PRAXI 51
4 ANALÝZA A INTERPRETACE DAT Z VLASTNÍHO VÝZKUMU **52**

4.1 VERIFIKACE STANOVENÝCH HYPOTÉZ 52
4.1.1 Vliv hraní akčních her na celkovou agresivitu 52
4.1.2 Vliv hraní určitého typu her na jednotlivé složky agresivity 55
4.1.3 Vliv rodinného prostředí na celkovou agresivitu 58
4.1.4 Vliv typu výchovy na celkovou agresivitu 59
4.1.5 Závislost mezi sebevědomím a agresivitou 61
4.2 NUTKÁNÍ KE HŘE A VLIV RODIČŮ 64
SHRNUTÍ A ZÁVĚR 67
ZÁVĚR 69
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY 70
SEZNAM OBRÁZKŮ 72
SEZNAM TABULEK 73
SEZNAM PŘÍLOH 74

ÚVOD

V současné době nelze nezaznamenat názory, že adolescenti, respektive děti, vykazují větší míru agresivity. Jedním z obecných přístupů ve snaze pochopit agresivitu mladých lidí je přesvědčení, že tento fenomén nelze považovat za problém pouze dnešní doby. Vzhledem k poznatkům vývojové psychologie o složitosti utváření osobnosti v období adolescence je nutné hovořit o nadčasovém tématu. Starší generace budou mít patrně v každé době tendence hodnotit chování a postoje mladých lidí jako agresivnější, než své vlastní chování zamlada. Druhý přístup spočívá v názoru, že se agresivita mladých lidí generaci od generace zvyšuje. Tomuto nahrává fakt, že spolu s vývojem lidského jedince dochází i k vývoji jeho okolí a každá doba je charakteristická svými specifiky.

Při vyslovení slova agrese či agresivita si valná většina z nás vůbec nepřipouští, že by se nás tato vlastnost týkala. Nepřipouští si to jistě jak zmíněné generace kritizující chování mladých lidí, tak právě mladí lidé, kteří své projevy nechápou jako agresivní, nýbrž jako výraz svobodného chování. Konkrétní vymezení tohoto jevu záleží na vědním oboru, který s tímto termínem pracuje. Bude se tak poněkud odlišovat psychologický přístup od sociologického či právního. Ze všeobecného „laického“ pojetí je z pojmu agresivita cítit pejorativní nádech. S agresivitou je podvědomě spojováno zlo, násilí či brutalita, proto se s touto vlastností neradi ztotožňujeme.

Zmíněné skutečnosti jsou inspirací pro tuto práci. Třebaže je nutno brát v úvahu rozdílné pojetí agresivity, povaha této práce záměrně inklinuje k popisu okolností, které agresi a agresivitu negativizují. Jde nám tedy především o agresivitu nepřirozenou a zbytečnou, o popis vlivu negativních faktorů, jež agresivní tendence ovlivňují, respektive posilují.

Záměrem této práce je v teoretické části podat deskripci zmíněného fenoménu se zvláštním zřetelem na vybrané faktory, poplatné především pro mládež. Stěžejním námětem je zde vliv médií, zejména vliv videoher s násilnou tématikou na agresivitu. Rodinné prostředí, typ výchovy a sebepojetí jedince chápeme rovněž jako významné činitele při utváření osobnosti. Popis těchto souvislostí má poskytnout teoretickou základnu výzkumné problematice podané v praktické části. Zde je vymezena metodologie vlastního výzkumného šetření, ovšem zejména se zde naplňují cíle vlastního výzkumu a vůbec celé práce. Hlavním cílem je tedy popsat analýzu zmíněných vybraných faktorů, ovlivňujících agresivitu adolescentů na vzorku respondentů ze středních škol ve Zlíně, včetně interpretace závěrů z vlastního výzkumného šetření.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA AGRESIVITY ADOLESCENTŮ

Pojmy jako, agrese či agresivita, které jsou stěžejní pro tuto práci, jsou v širokém laickém povědomí zapsány srozumitelně. S těmito pojmy však pracuje řada vědních oborů a kritéria pro jejich vymezení bývají u jednotlivých odvětví různá. Nejednotné definice zvláště pojmu agrese je možné nalézt i u různých autorů téhož oboru. Navíc jsou pojmy agrese a agresivita v obecném přístupu velmi často zaměňovány, přičemž v odborném pojetí každý z nich znamená něco jiného. V této práci je bráno v úvahu sociologické, případně psychologické hledisko.

1.1 Adolescenti

Adolescence je životní fáze navazující na pubescenci obvykle mezi čtrnáctým a dvacátým druhým rokem života. Ze sociologického hlediska je pro toto období charakteristické přebírání role dospělého, zapojování se do společenského života a jeho institucí. Významné je rovněž definování vlastní sociální pozice a poznávání nároků společnosti. Fáze rozvoje sexuální stránky a celkových změn v organismu může ve spojení s požadavky společnosti znamenat pro adolescenta značnou zátěž. Z těchto důvodů vyplývá požadavek některých psychologů posuzovat adolescenty poněkud shovívavěji v rámci psychosociálního moratoria. Je tak sledováno zmírnění krize doprovázející hledání a rozvíjení identity dospívajícího (Jandourek, 2007).

Nový způsob myšlení má významné následky pro postoj adolescenta k celému světu a zejména k lidem samotným. Zatímco dítě v mladším školním věku bralo svět realisticky a střízlivě (takový jaký je), v adolescenci jedinec srovnává existující a přítomné poměry s tím, co by mohlo nebo mělo být, tedy se stavem, který si jako ideál vytvoří ve své mysli. Odtud plyne jeho častá kritičnost a nespokojenost, zklamání, nejasné touhy a třeba i vystupňovaný pesimismus (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Emoční nestabilita, časté a nápadné změny nálad, zejména směrem k negativním rozladám, impulzivita jednání, nestálost a nepředvídatelnost reakcí a postojů jsou jevy, které dospívání doprovázejí. Obtíže při koncentraci pozornosti spojené s emoční nestálostí ztěžují soustavné učení a nezřídka dochází k výkyvům ve školním prospěchu, na který je právě nyní kladen zvýšený důraz. Navíc k tomu přistupuje zvýšená unavitelnost, střídání ochablosti a apatičnosti s krátkými fázemi vystupňované aktivity. Témata, kterým dává dospívající jedinec přednost, se liší od tématiky dříve preferované, zájem o dobrodružné

náměty poněkud klesá a rozvíjí se zájem spíše o historická, společenská a válečná témata. Často se ovšem zájmy vyvíjejí v úmyslném odporu k nucené či doporučované školní četbě. Vývoj inteligence pokračuje po celou dobu dospívání a ani na začátku dospělosti není ještě dosaženo vrcholu. Narůstáním úspěšně řešených problémů dochází k potřebnému kvantitativnímu rozvoji, ovšem mění se radikálně i kvalita myšlenkových operací. Adolescenti nahrazují spíše jen vnější způsoby chování a ponechávají si základní hodnoty a morální postoje přejaté ze své rodiny. Konflikty vznikají většinou kolem specifických pravidel, zákazů a příkazů, které dospívající pokládá za neodůvodněné a příliš omezující. Vrstevnická skupina není ani tak původcem jako spíše zpevňovatelem morálních hodnot a způsobů chování vyvinutých v rodině (Langmeier & Krejčířová, 2006).

1.2 Agresivita

Agresivitu (z lat. Aggressivius) je nutno chápat jako útočnost, postoj nebo vnitřní pohotovost k agresi. Z širšího hlediska se tímto termínem označuje schopnost organismu mobilizovat síly k boji o dosažení nějakého cíle a schopnost vzdorovat těžkostem. Každý jedinec je vybaven určitou dávkou agresivity, která mu ve společnosti usnadňuje přežití. Vnější okolnosti nás mnohdy nutí k použití agresivity ve svém chování, a to jak v osobním, tak profesním životě. Pokud je forma a intenzita agresivity přijatelná, může posloužit k upevnění autority a sebevědomí. Při sebeprosazování tak může mít ve své podstatě pozitivní vliv. Agresivitu, coby dispozici k agresivnímu chování, je tak nutno odlišovat od agrese, jakožto útočného jednání, jímž se projevuje násilí vůči některému objektu se záměrem ublížit (Martínek, 2009).

1.3 Agrese

Agrese je akt nepřátelství nebo útoku směřující vědomě k poškození druhého, k omezení jeho svobody a způsobení psychické nebo fyzické bolesti. Agrese u jedince může být myšlenková (nepřátelství zůstává ve sféře představy), verbální, fyzická a zaměřená proti věcem nebo osobám. Násilí je jednorázové jednání, kterým jeden člověk druhému způsobí fyzickou silou nějakou škodu (Jandourek, 2007).

Naproti tomu podle Poněšického (2005) lze agresi chápat jako jeden ze zdrojů životní energie a vývoje vůbec. Ve snaze pochopit agresi je nutno spatřovat podmínku k prosazení se a osamostatnění se. Násilí, které bývá považováno za průvodní jev agrese, je určováno

vztahovým chováním. Takovým chováním bývá oběti znemožněno reagování či sebeurčení a dochází tak k vážnému narušení osobnosti čí jejího vývoje.

1.3.1 Faktory agresivního chování

O porozumění agresivnímu chování se snaží řada teorií, vycházející z různých hledisek. Tyto můžeme v zásadě shrnout do dvou základních. Je to jednak teorie, která vychází z přesvědčení, že agrese je výhradně vrozená a jednak teorie agrese, založená na premise naučeného chování.

Podle první teorie je tak geneticky zakotven agresivní způsob jednání a prosazování se pro člověka, ale i pro ostatní živočišné druhy. Druhá teorie hovoří o naučeném chování, kdy agresivita je vlastně odpovědí na vnější podněty. Domníváme se, že nelze z těchto dvou teorií výlučně přijmout pouze jediný model. V prvním případě, třebaže zní logicky, lze cítit jistý alibismus až rezignaci na (sebe)výchovné působení a eliminaci destruktivního jednání. V druhém případě skutečnost, že agresivnímu chování se jedinec naučí, předjímá i možnost takovému chování odnaučit.

Příčiny agresivního jednání lze podle Fischera a Škody (2009) rozčlenit následovně:

- **Biologické**

  Každý člověk má k agresivnímu jednání vrozené dispozice a stejně jako je tomu i u jiných předpokladů i tyto dispozice jsou individuální. Mezi nejčastěji analyzované biologické faktory patří:

  - **hladina testosteronu** je jedním z biologických faktorů, které souvisejí s vyšší tendencí k agresivnímu jednání u mužů. Výzkumy bylo prokázáno, že vysoká hladina testosteronu souvisí s protispolečenským chováním.
  - **změny ve struktuře nebo funkci CNS** vytvářejí určité predispozice pro adaptační poruchu, impulzivitu, kolísavost emočního ladění, únavnost a nižší sebeovládání. Patří sem například dysfunkce neurotransmiterů (přenašečů nervových vzruchů).
  - **poškození mozku a poruchy psychického vývoje** – útočnost a větší agresivita bývá pozorována u jedinců s poškozením mozkové kůry, u jedinců se syndromem hyperaktivity atp.
  - **genetická zátěž** zvyšuje pravděpodobnost, že na chování budou mít vliv další činitelé (Fischer & Škoda, 2009).

- **Sociokulturní**

  Agresivní tendence nejsou dány pouze biologicky, ale rozvíjejí se rovněž působením sociálních faktorů, především sociálním učením. K získání a upevňování agresivních vzorců jednání může dojít v rámci:

  - **rodiny** – zde je nutno uvažovat jak o prostředí, ve kterém jedinec vyrůstá (chybění otce, naplňování funkcí rodiny), tak o typu výchovy (autoritativní, liberální či demokratická).
  - **sociálních skupin, zejména vrstevnických** – vazby na partu, resp. na konkrétní jedince promlouvají do utváření hodnot mládeže.
  - **vlivu médií** – bez ohledu na příklon k jakékoliv teorii o vlivu násilí v médiích na formování osobnosti je nesporná přemíra zobrazené agrese, která se může projevit v hodnotách a postojích diváka.
  - **dalších vlivů** – zde bývá nejčastěji zmiňován z obecného hlediska například vliv politiky, různých ideologií, sekt apod. (Fischer & Škoda, 2009).

1.4 Koncepce agrese

Zaměření této práce se orientuje zejména na hledání vztahu mezi agresivitou a proměnnými, které mají na dispozice k agresivnímu chování negativní vliv. V tomto pojetí je tak agresivita vylíčena s pejorativním puncem, byť zde není prvořadým smyslem opomíjet teorie o případné užitečnosti tohoto jevu.

Na základě výše uvedených vymezení lze agresi označit jako projev agresivity jedince. Pokud bychom chtěli být naprosto důslední, zpracování ucelené syntézy jednotlivých koncepcí agrese či agresivity by nám ztěžoval fakt, že se tyto pojmy při hledání východisek agresivního chování, resp. agresivních tendencí zaměňují. Domníváme se, že pro hledání podstaty agresivního chování již není nezbytné rozlišovat mezi tendencí a samotným skutkem. Lze samozřejmě hovořit o jakýchsi „psychologických brzdách“, které mohou být rozdílné u různých jedinců se stejnou agresivní tendencí a jejich chování se tak přesto může ve stejných situacích lišit. Jednotlivé teorie, byť používají pojem agrese nebo agresivita, hovoří o faktorech, které mají vliv na dispozice k agresivnímu chování, není tedy striktně dáno, že se tak jedinec musí chovat. Pro lepší srozumitelnost jsou dále rozpracovány nejznámější teorie.

1.4.1 Etologická teorie

Tato teorie vychází z pojetí, že člověk má pud agrese vrozený. Není k ní však adekvátně vybaven, vytvořil si tudíž umělé smrtící nástroje. Pro tyto zbraně ale nemá k dispozici útlumové mechanismy. Je tedy více méně odkázán orientovat svoji agresi na náhradní cíle, nebo ji přetransformovat do bojových her a sportů. Touto transformací lze agresivní potenciál na jedné straně utlumit, na druhé straně je nutno si uvědomit, že se právě zde mohou rodit další konflikty. Typický je pro tento případ vandalismus sportovních fanoušků. Právě tento nebo podobný „sport“ počatý z vrozené agrese může vyvolat nežádoucí situace, kdy násilné jednání se stává vzorem a tedy i zdrojem pro agresi naučenou (Večerka a kol., 2004).

Pro obyvatele civilizovaných zemí, kde platí nenásilné soužití na základě společenských norem, vyvstává otázka, jakým způsobem vybít zakořeněnou pohotovost k agresivnímu jednání, když chybí dostatečné množství podnětů. K tomuto účelu si sami uměle vytváříme pro lidského jedince typické konfliktní situace, které v určitých případech ústí i ve válečné konflikty (Poněšický, 2005).

1.4.2 Psychoanalytická teorie

Freudovo učení o pudově orientovaném motivačním systému, kde proti sobě působí dva pudy: pud života eros a pud smrti thanatos, je základem této teorie. Střetávání dvou protichůdných tendencí určuje způsob lidského chování a vůbec celé existence. Aby neničil vlastní organismus, musí pud smrti směřovat do okolního prostředí. Pro zdravé a správné fungování organismu je tedy nutno destruktivní jednání ventilovat – tak vzniká agrese. Toto pragmatické pojetí však nelze chápat jako rezignaci na možnost vlastního ovlivnění ničivého chování. Zde je nutno připomenout „tlumící mechanismy“ respektive procesy, které mohou agresi zmírnit. Jednak je to svědomí, a jednak přeměna a přirozená redukce agresivity lidstva, která je dílem evoluce (Večerka a kol., 2004).

Tato teorie tedy vychází z biologického základu, kde agrese je chápána jako základní pud. Předpokladem je zde vnitřní, akčně specifická energie, která má schopnost kumulace a vytváří vnitřní pohotovost k agresi. Jedinec je motivován k jejímu odreagování, a pakliže přirozená možnost ventilace chybí, vnitřní pohotovost k agresi vzrůstá a je hledán cíl v náhradních objektech. Za doklad platnosti této teorie bylo považováno chování zvířat, u kterých po jejich izolaci často dochází k vzájemnému napadání a naopak po boji

pohotovost k agresi značně klesá. Nicméně v lidských podmínkách platnost této teorie zpochybňují možnosti jejího empirického ověření (Jánský, 2004).

Podle Poněšického (2005) se narušená rovnováha mezi pudem života a pudem smrti nejzřetelněji projevuje v extrémních či patologických případech sadismu (agrese je obohacena libidem a směřuje ven) a masochismu (agrese směřuje dovnitř).

1.4.3 Frustrační teorie

Východiskem pro tuto koncepci je známá hypotéza, že agrese vzniká na základě frustrace. Dlouhotrvající nebo intenzivní lidská agresivita ve společenských podmínkách deprivace a stresu vzniká tehdy, když člověk nemůže dosáhnout jednoduchých každodenních cílů. Pokud tedy máme uspokojeny své základní potřeby a daří se nám dosahovat svých cílů, nebudeme jednat agresivně. Tato teorie, podle které frustrace povede vždy k agresivitě, byla široce přijímána i zatracována. Na jedné straně logická vazba mezi podnětem a reakcí činí tento koncept dobře srozumitelným, na druhé straně nelze bezvýhradně model frustrační motivace brát v úvahu jako jediný, neboť ne vždy je agresivní chování způsobené frustrací, ale jak známo agresivnímu chování se lze i naučit. Navíc široké spektrum všech možných původců frustrace činí tuto teorii obtížně empiricky ověřitelnou (Večerka a kol., 2004).

Poněšický (2005) tuto teorii bere v potaz hlavně v případě aktuálních agresivních reakcí, nikoliv však obecně, zvláště pokud uvažujeme o agresivitě, jako o pohotovosti k násilným reakcím. Tato by měla být podle zmíněné teorie tím slabší, čím méně frustračních situací zažije jedinec například ve výchovném procesu. Dále zmiňovaný autor uvádí:

> Ukázalo se však, že takzvaná antiautoritativní výchova bez frustrací destruktivní formu agrese nejen nevymýtila, nýbrž spíše rozhojnila. Psychologické vysvětlení je vcelku jednoduché: zaprvé si i v liberální, či až rozmazlující výchově nedají všechny frustrace předvídat; tím, že rodiče všechny překážky odstraňují, se později zdají být i normální životní těžkosti nadmíru frustrující; ty se jeví jako přílišné na pozadí vzniklé náročnosti na bezproblémové žití; za další se dítě nenaučilo znát svoje i cizí hranice, čímž vznikají konflikty; nenaučilo se agresi vyjadřovat sociálním způsobem (Poněšický, s. 36, 2005).

1.4.4 Psychopatologická teorie

Tato koncepce v první řadě předpokládá zúžení problematiky agresivního jednání na okruh jedinců s abnormálním psychickým „kreditem“. Společensky zdravý hodnotový systém je pro ně sotva dosažitelný a velmi obtížně se učí sociálně konformnímu chování. To je dáno těžkopádným, nedostatečně citlivým vegetativním nervovým systémem, který může být zděděn, ale i ovlivněn učením. Díky tomuto handicapu si postižení jedinci nedostatečně vytvářejí zábrany proti agresivnímu chování, které potom u nich převažuje. Ani tato teorie není dosud empiricky validizována. Navíc vyvstává problém, jak adekvátně ovlivnit vzrušivost vegetativního nervového systému u těchto agresivních jedinců (Večerka a kol., 2004).

1.4.5 Teorie sociálního učení

V zásadě vychází tato koncepce z behavioristického výzkumu učení zvířat a předpokládá, že agrese je stejně jako každé jiné chování určitou podobou naučené reakce, která vznikla na základě sociálního učení. Hlavními mechanismy jsou tady nápodoba a zpevňování. Těžištěm zájmu této teorie jsou vzorce chování v sociální interakci a zdůrazňují se role modelů v přenosu specifických druhů chování a emočních reakcí. Je zde odmítáno chápání agrese jako instinktu či pudu vyvolaného frustrací a je kladen důraz na učení. V tomto pojetí je agrese pouze jednou z možných odpovědí na frustraci, přičemž záleží na sociální zkušenosti jedince (Jánský, 2004).

V lidském organismu jsou k dispozici mechanismy agrese, které však potřebují být adekvátně stimulovány, a které podléhají kontrole centrálního nervového systému. Významný vliv zde mají zejména sociální zkušenosti. Oproti předchozím teoriím je tato pokládána za dosud nejvýznamněji potvrzenou. V řadě společností je totiž agresivní chování odměňováno, resp. posilováno. Nejde jenom o chování v krátkodobém horizontu, nýbrž jsou takto podněcovány i dlouhodobé agresivní styly chování. Rodinné, subkulturní a mediální kolekce podnětů v dlouhodobém měřítku vytvářejí agresivní behaviorální techniky. Zjednodušeně řečeno, když jedinec shledává, že je za agresivní jednání odměněna jiná osoba, naučí se ji napodobovat díky sociálnímu učení formou zástupného podmiňování. Příkladem by mohlo být prostředí subkultury, kde výrazní agresoři zastávají funkci obdivovaných a napodobovaných modelů pro chování jiných. Dalším typickým příkladem je zde negativní vliv médií, kde pouhá imitace shlédnutého vede k mnohdy nepochopitelné agresi (Večerka a kol., 2004).

1.5 Násilné chování

Při vymezování násilného chování se zdůrazňuje patologická agrese. Jedná se o specificky lidskou činnost, která je zaměřena k poškození nebo ničení. Má tedy destruktivní charakter, kdy dochází k instrumentálnímu vyjádření agresivního jedince. Nejčastěji je násilným chováním chápána agrese mezilidská (Jánský, 2004).

Současná psychologie vidí v násilí patologický způsob interakce konkrétního jedince, případně skupiny s okolím. Do násilného jednání zahrnuje všechny aktivity, pomocí kterých si subjekt vytváří a reguluje vztahy vůči sociálnímu okolí takovým způsobem, který je vnímán jako agresivní či manipulativní. Vedle destruktivního jednání směřujícího k fyzickému útoku pod pojmem násilí řadí i agresivní formy komunikace (Spurný, 1996).

Projevy násilí lze v jisté míře postihnout statisticky na rozdíl od agresivity, kterou žádná statistika nezpracovává. Pokud chápeme násilné jednání jako průvodní jev agresivity, lze si utvořit jistý obrázek i o agresivitě.

1.5.1 Násilná kriminalita mladistvých

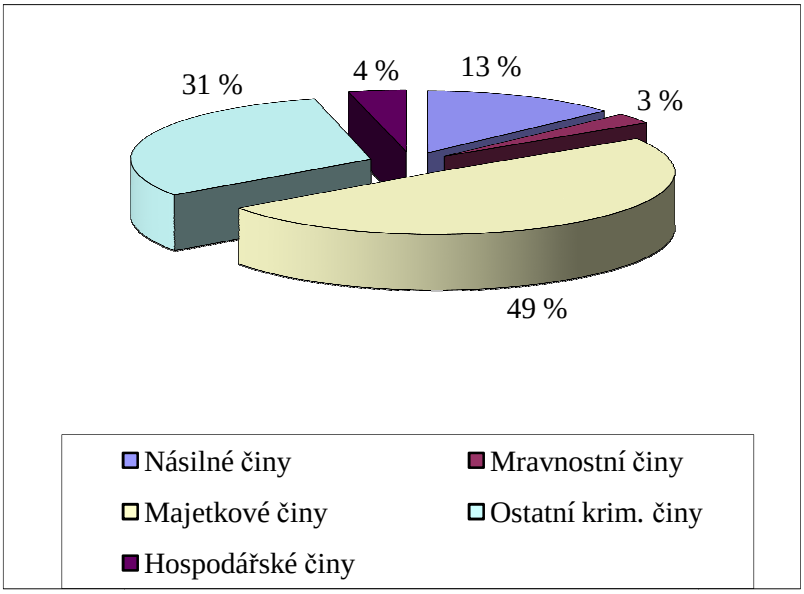
Chceme-li zmapovat strukturu a vývoj násilné trestné činnosti mladých lidí, se sociologickým pojmem adolescence si nevystačíme, neboť příslušné statistiky jsou záležitostí kriminologických odvětví, která tento pojem nepoužívají. Nejbližší termínu adolescent je tak právní termín mladistvý.

Podle trestního práva je mladistvým jedinec, kterého lze věkově vymezit mezi patnácti a osmnácti lety. Na základě trestní odpovědnosti podle trestního práva patnáctým rokem věku jedince končí nezletilost a označujeme jej za mladistvého. Zletilost je zde pojímána odlišně na rozdíl od občanského práva a stejně tak nabytí zletilosti před osmnáctým rokem (ve specifických případech) z občanskoprávního hlediska nemá zde význam. Trestní odpovědnost i trestní stíhání mladistvých upravuje zákonodárce rozdílným způsobem než u dospělých. Vychází tak z doposud neukončeného psychofyzického a sociálního vývoje individua a přihlíží k častým krizím, které jsou charakteristické pro toto období dospívání. Společenské okolí, zejména pak rodinné prostředí a jeho výchovný vliv určuje vyrovnávání se mladistvého s takovou náročnou situací. Případné dysfunkční či jinak nevyhovující prostředí a potřeby mladistvého v období, kdy se utváří předpoklady pro jeho budoucnost, vede zákonodárce k modifikaci trestní odpovědnosti mladistvých. Při vyvozování trestní odpovědnosti mladistvých se jinak vymezuje společenská nebezpečnost, než jak je tomu

u dospělých osob. Dále za splnění jistých podmínek může dojít k zániku trestnosti skutku spáchaného mladistvým a v neposlední řadě je sankční politika ve vztahu k mladistvým mírnější než v případě dospělých pachatelů. Trestní výměra při uložení trestu odnětí svobody bývá u mladistvých snižována na polovinu s horní hranicí pěti let. Soudy mimo trestu nebo namísto trestu mohou uložit mladistvým ochrannou výchovu s případným prodloužením až do dosažení devatenácti let věku jedince (Hendrych a kol., 2003).

Násilná kriminalita představuje široké spektrum trestných činů. Trestní zákon neuvádí násilné trestné činy jako ucelenou skupinu. Strukturu a vývoj násilné kriminality mladistvých lze postihnout na základě určitého informačního fondu, který vytvářejí a příslušná data zveřejňují různé instituce. V této oblasti jde zejména o Ministerstvo vnitra ČR (resp. Policejní prezidium), Ministerstvo spravedlnosti ČR a Generální ředitelství Vězeňské služby ČR). Sjednocení těchto tří samostatných soustav neumožňuje jejich organizační a metodické vymezení. Charakteru této práce nejlépe vyhovuje statistika Policejního prezidia ČR. Abychom tedy přešli z abstraktní roviny, je v grafu (Obrázek 1) znázorněna struktura kriminality mladistvých v roce 2010. Násilné trestné činy tak představují 13% podíl z celkové kriminality mladistvých.

Obrázek 1 Struktura kriminality mladistvých



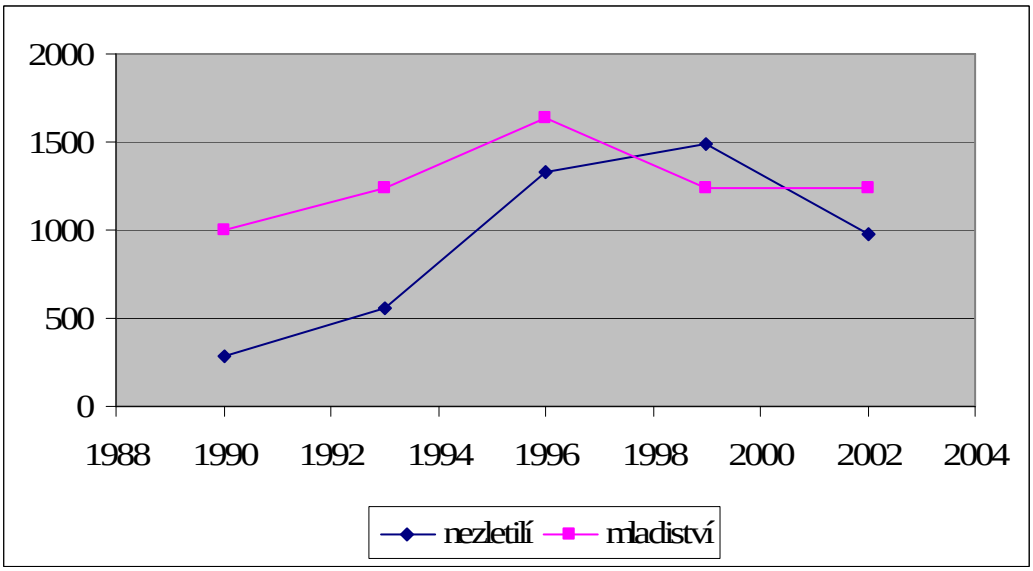
podle Policejního prezidia ČR (2011)

Z výčtu násilných trestných činů (podaného v příloze P I), spáchaných mladistvými jsou zastoupeny nejvíce loupeže (39 %) a úmyslné ublížení na zdraví (38 %). Uvedený výčet není kompletní. Z důvodu přehlednosti je zkrácen o násilné trestné činy, na kterých mladiství nemají žádnou účast.

Za významný fenomén agresivity a zároveň násilné kriminality mládeže lze jistě považovat šikanování, přičemž z uvedeného přehledu ani z oficiálních statistik není tento jev čitelný. Je tomu tak proto, že platná právní úprava pojem šikana, respektive šikanování nepoužívá. Prvky šikanování naplňují podstatu řady trestných činů. Nejčastěji bývá kvalifikována jako vydírání, loupež, ublížení na zdraví nebo omezování osobní svobody apod.

Z hlediska dynamiky násilné trestné činnosti nejen mladistvých lze hovořit o jakési paralele s politickým vývojem u nás. Do konce osmdesátých let byl život občana pod neustálým dohledem a kriminalita byla celkově nižší, než je v současné době. Z grafu (Obrázek 2) je patrný vzestup násilné kriminality mládeže v devadesátých letech.

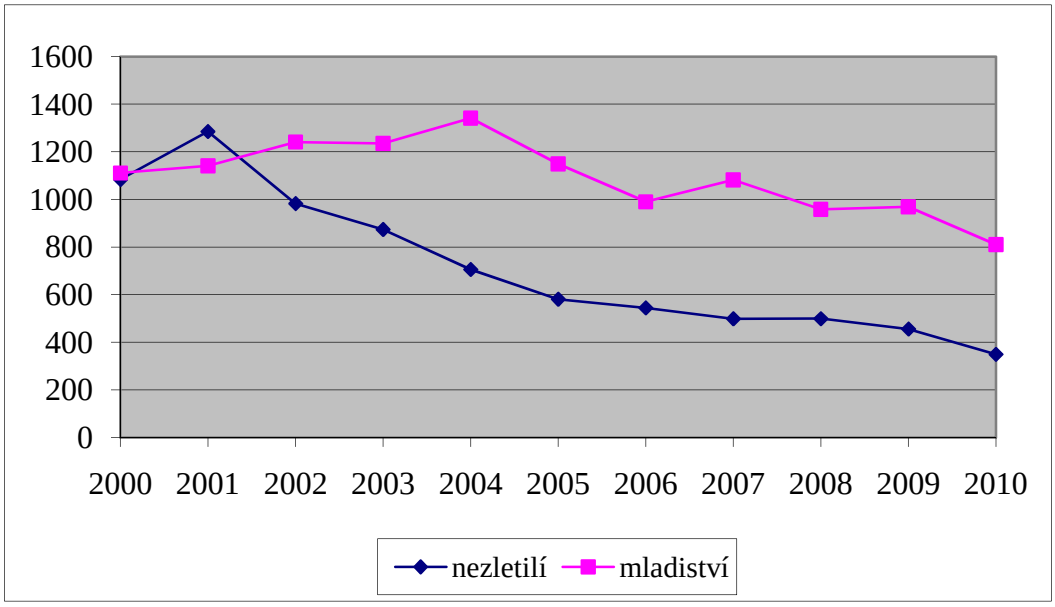
Obrázek 2 Dynamika násilné kriminality mládeže v ČR za období 1990 - 2002



podle Večerky a kol. (2004)

Oproti vzestupné tendenci z devadesátých let lze v dalším období zaznamenat určitý pokles násilné trestné činnosti mládeže (viz Obrázek 3). Stejně jako v předchozím grafu je i zde pro srovnání souběžně zaznamenán vývoj násilné kriminality nezletilých (osob do 15 let).

Obrázek 3 Dynamika násilné kriminality mládeže v ČR v letech 2000 - 2010



podle Policejního prezidia ČR (2011)

Třebaže v novém tisíciletí lze hovořit o nominálním poklesu kriminality mládeže, roste naopak brutalita, se kterou jsou tyto činy provedeny. Dospívající svou nevyzrálost přebíjí zbytečnou agresí a při zastírání kriminálních činů si počínají velmi krutě. V samotné realizaci trestného činu mnohdy mladiství pachatelé spatřují větší význam než v případném zisku. Takový jedinec kromě snahy získat prestiž v partě, zážitku z dobrodružství si chce potvrdit své schopnosti či získat dominantní postavení nad někým jiným. Tuto brutalitu pro její obtížné uchopení zatím žádná statistika nezpracovává. Zkušení pedagogové, psychologičtí a sociální pracovníci na základě svého pozorování a srovnávání vývojových tendencí chování dokládají, že se v poslední době prohloubily agresivní sklony u klientů výchovných ústavů. Typickým rysem mladých lidí je nezodpovědnost, neovladatelnost a nekritičnost (Novotný, Zapletal a kol., 2004).

2 VYBRANÉ FAKTORY AGRESIVNÍHO CHOVÁNÍ

Pokud se zaměříme na dvě nejdůležitější instituce v oblasti výchovy jedince, a sice rodinu a školu, tak v otázce hledání a určení odpovědnosti za nežádoucí chování mládeže bude mít většina zástupců těchto institucí jasno. Rodiče, respektive zákonní zástupci dětí poukazují na poslání školství – vzdělávat a vychovávat. Pakliže jedinec ve školských zařízeních vykazuje prvky asociálního chování, z rodičovského pohledu jde mnohdy o neschopnost pedagogických pracovníků jim edukací předejít nebo jejich projevy eliminovat, zvláště jde-li o jejich vlastní dítě. Dalším původcem nežádoucího chování dětí bývá z rodičovského pohledu rovněž parta. Na druhé straně – zástupci školských a výchovných zařízení poukazují na nedostatky rodičovské výchovy.

Na obranu škol a učitelů je nutno uvést, že výchova začíná v rodině. Dispozice k určitému modelu chování jsou do určité míry vytvořeny vrozenými faktory a tyto jsou dále rozvíjeny v primární skupině. Teprve až poté nastupuje vliv školy. Lze namítnout, že pedagogičtí pracovníci by měli mít kompetence a prostředky k rozvíjení žádoucího a potlačování nežádoucího jednání. Jedním z činitelů, proč to tak nefunguje, je ekonomická situace škol. Tento zdánlivě nerelevantní faktor významně ovlivňuje status žáka v prostředí školy a vztahy mezi ním a učitelem. Problém spočívá v tom, že peníze pro školu přicházejí s žákem, s jeho odchodem samozřejmě chybějí. Toto pravidlo znají dokonce i samotní žáci. A ti, s nimiž jsou výchovné problémy, si na něm budují svou nepostižitelnost. Z výchovných prostředků jako je poznámka, důtka, snížená známka z chování si těžkou hlavu nedělají. Starosti jim nečiní dokonce ani podmíněné vyloučení, neboť dobře vědí, že je škola potřebuje. Ještě v nedávné době pokud dítě dostalo ve škole od učitele pohlavek a rodiče se to dozvěděli, tak doma dostalo další dva. V dnešní době bude za to učitel přísně sankcionován. Tato nostalgie nemá být voláním po znovuzavedení fyzických trestů na školách, nýbrž pouhým zamyšlením nad statusem učitele, který si dříve požíval větší vážnosti nejen u žáků, ale i u jejich rodičů. Dítě, jehož rodiče, ať již přímo či nepřímo vyjadřují svým jednáním určitý despekt k učiteli, si zdravý vztah k autoritám, které by měl učitel představovat, stěží vybuduje.

Snaha učitele vyřešit výchovný problém konzultací se zákonným zástupcem dítěte bývá často neúspěšná, neboť v případě, že si rodiče udělají čas a dostaví se do školy, jako viníka z neúspěchu svého dítěte mnohdy označí učitele. Ředitel školy, pokud je účasten nějakého

konfliktu, jako správný manažer bude stát na straně rodičů. Nelze se potom divit upadajícímu společenskému statusu učitele, ale také upadající úrovni chování mladých lidí.

Faktory agresivního jednání nelze samozřejmě omezit jenom na působení dědičných dispozic, rodinné výchovy a výchovy ve škole. Za agresivním chováním je třeba hledat řadu proměnných, které se navzájem posilují. V souladu s hlavním zaměřením vlastního výzkumu je dále věnována pozornost působení rodinného prostředí, způsobu výchovy a působení násilných obsahů prezentovaných v televizi a v počítačových hrách, tedy vlivu elektronických médií.

2.1 Rodinné prostředí a způsob výchovy

Výchova v rodině je stěžejní proměnná ovlivňující vývoj jedince a tedy i jeho předpoklady k agresivnímu chování. Postavíme-li na jednu stranu pomyslné váhy ekonomické hodnoty společnosti a na druhou stranu její duchovní hodnoty, obáváme se, že jednoznačně zvítězí ekonomika. Toto všeobecné povědomí a konzumní způsob života se pak pochopitelně přenáší i do rodinného prostředí. Hodnoty tradiční rodiny znějí v dnešní době jako klišé a v tomto duchu si také tradiční rodina „užívá“ vážnosti. Zodpovědné plnění materiální, respektive ekonomické funkce v rodině ještě neznamená naplnění dalších funkcí, jako například výchovné či emocionální.

Zmíněný rozchod moderních rodin s tradicemi do jisté míry může bránit vybudování zdravého vztahu k autoritám i v případech úplných rodin. Stejně tak v takovémto rodinném zázemí může docházet k poruchám funkcí rodiny a naopak i při výchově jedním rodičem lze uvažovat o bezproblémovém naplňování všech funkcí rodiny. Při hledání proměnných podílejících se na míře agresivity je nutné si také uvědomovat odlišný způsob výchovy na základě pohlaví. Při vštěpování zábran k nežádoucímu chování jsou uplatňovány jiné principy u dívek a jiné chlapců. Chlapcům se zkrátka agresivnější projevy daleko více tolerují než v případě dívek a je tak možné předpokládat zpevňování agresivních postojů u mužského pohlaví.

Současným trendem je výchova v neúplných rodinách, respektive žít na „psí knížku“. V absenci otce je nutno spatřovat příčinu následného nevytvoření vztahu k autoritám. Nejen u chlapců, ale i u dívek dochází k postrádání vzoru potřebného k identifikaci se specifickým modelem mužského chování, což se odráží ve zkratkovitých, provokativních, agresivních projevech (Matoušek & Kroftová, 2003).

Nezávisle na (ne)úplnosti rodiny do vývoje jedince promlouvá způsob výchovy, který se dá charakterizovat jako celková interakce a komunikace dospělých s dítětem. Ve snaze o dosažení výchovných cílů dospělí užívají rozmanité výchovné prostředky a metody, které jsou obsaženy v kladení požadavků a kontrolách jejich plnění, v napomínání, odměnách a trestech, v působení osobním příkladem atd. Na základě výběru a uplatňování metod lze hovořit o určitém výchovném stylu, z kterého lze vyčlenit dvě základní dimenze. Jednak jde o emoční vztah k vychovávanému, který může nabývat od extrémně kladných podob k opačným citově záporným vazbám, a jednak jde o dimenzi řízení. Výchovné řízení se může pohybovat od varianty naprosté kontroly po autonomii dítěte. Zmíněné dimenze podstatným způsobem ovlivňují vývoj osobnosti dítěte, jeho prožívání a chování, mají tedy vliv i na projevy agrese (Čáp, 1996).

V podstatě lze rozlišit tři základní výchovné styly: autoritativní, liberální a demokratický (integrující). Užívání jednotlivých výchovných stylů se promítá do vývoje osobnosti. Přísné autoritativní přístupy narušují vzájemné citové vazby mezi rodiči a dětmi a omezují rozvoj samostatnosti lidského jedince. Mnohdy vyvolávají pocity úzkosti, strachu, křivdy, poruchy sebehodnocení, negativismus, agresi a vzpouru. Dítě autoritativních rodičů bývá ustrašené s tendencemi k depresím nebo naopak k agresivitě a revoltě (Grecmanová a kol., 2003).

V demokratickém výchovném stylu působení vlastním příkladem v mnoha situacích nahrazuje metodu přikazování. Při uplatňování tohoto stylu existují jasně stanovená pravidla, která jsou přiměřeně kontrolována. Nechybí zde ani prostor k diskusi či podněcování k samostatné činnosti a iniciativě. Výsledkem takové výchovy je pak často samostatný, aktivní jedinec, který chápe a naplňuje potřebu akceptace sociálních norem (Čáp, 1996).

Z uvedeného základního členění se demokratický výchovný styl jeví jako nejpříznivější pro zdravý, prosociální vývoj dítěte. Rodič, resp. vychovatel ve svém „přiblížení“ k vychovávanému spatřuje spíše potřebu vhledu do přání a potřeb dítěte, než omezování své autority. Příznivá citová atmosféra a důvěra pak pomáhá v rozvoji sociálně zdravé osobnosti.

2.1.1 Studie v oblasti vlivu rodinného prostředí na osobnost jedince

Účinkům způsobu výchovy či rodinného prostředí se věnuje řada výzkumů. Jednak široké pole zájmu a jednak rozmanité metodické postupy a podmínky jsou příčinou obtížného srovnávání. Z jednotlivých výzkumných šetření je však možné v některých případech nalézt určité shody.

Ukázalo se, že v liberální výchově chybí potřeba hmatatelného kontaktu s překážkou. Je tak frustrována potřeba orientace. Dítě neví, co od něj vlastně rodiče žádají, a není schopno se rozhodovat, neboť to znamená volit jednu cestu a nikoliv mít stále otevřeny všechny. Takový liberální postoj pak nevede k útlumu agresivního chování, ale spíše k jeho rozšiřování (Poněšický, 2005).

Studie zkoumající chování dětí při různých stylech výchovy poukazují na zřetelné rozdíly v závislosti na způsobu vedení. Autoritářské vedení zvyšovalo u dětí napětí, vyvolávalo agresivitu a dráždivost. Přísnost ve výchově omezuje vlastní aktivitu vychovávaných, ti se mnohdy stávají úzkostnými a méně tolerantnějšími vůči druhým. Při krajně záporném postoji rodičů vůči dítěti, při poskytování agresivního modelu v rodině a při agresivním řešením rozporů mezi rodiči se rozvíjí potřeba agresivního prosazování u vychovávaného. V případě liberálního stylu výchovy lze sice hovořit o jakémsi akceptování dětských potřeb a zájmů, na druhou stranu je nutné si uvědomit, že tento styl vede k ovládání rodičů dětmi. U takto vychovávaných jedinců s typickou hojností svobody a vysokým sebevědomím se projevují problémy s plněním povinností, s přijetím a naplňováním společenských norem. Vzhledem k dosavadnímu volnému vedení pak takoví jedinci v případě střetu s překážkou v podobě nutnosti dodržování jistých pravidel často vykazují tendence k agresivnímu chování (Čáp, 1996).

Bylo zjištěno, že příliš tvrdá disciplína, která je typická pro silně autoritářské styly ve výchově, a která obsahuje agresivní chování rodiče vůči dítěti, také zvětšuje pravděpodobnost inklinace dítěte k asociálnímu chování. Opakované a kruté fyzické tresty bývají vždy málo účinné. Dítě ve snaze vyhnutí se trestu předstírá, lže a učí se agresivním způsobům chování. Výchovné praktiky, které dítě samo zažilo, pak často později jako dospělý rodič uplatňuje na svých dětech. Za rozvíjením agresivity mohou rovněž stát asociální projevy samotných rodičů či neuvědomělé povzbuzování dítěte do nežádoucího chování. Častěji matka, která bývá pro dítě důležitější rodič, nenápadně podporuje chování, které jakoby neschvaluje (Matoušek & Kroftová 2003).

2.2 Sebevědomí jedince

Sebevědomí se projevuje v přesvědčení o vlastních názorech, rozhodnutích a plánech. Při citlivém vedení je vychovávaný jedinec spokojen sám se sebou, se svými zájmovými činnostmi, perspektivně plánuje a v realizaci svých plánů věří. Přesvědčení dítěte, že příčiny úspěchů jsou v něm samotném, je založeno na jeho vlastních zkušenostech a také v rodičovském trestání za neúspěchy. Záporný postoj k dítěti a jeho silné řízení utlumuje pozitivní rozvoj sebevědomí a naopak rozvíjí impulzivitu. Nízké sebepojetí dítěte závisí na tom, zda rodič sleduje cíl dominovat nebo pečovat. Rovněž situace, kdy rodiče neberou dítě vážně, nepřibírají jej k plánování rodinných programů a vykazují nedostatek kladného emočního vztahu k dítěti, má za následek jeho nízké sebehodnocení (Čáp, 1996).

V souvislosti s nežádoucím chováním bývá často zkoumáno sebehodnocení. Nepřiměřené agresivní projevy bývají prezentovány jako snaha jedince s nízkým sebehodnocením zvýšit si svoji hodnotu třeba kriminálním činem. Jedinci s opakovanými problémy se zákonem mají v průměru nižší sebehodnocení než ti, kteří se proti zákonu provinili jen jednou (Matoušek & Kroftová, 2003).

Jako jeden z výzkumných problémů řešených v praktické části je otázka závislosti mezi úrovní sebevědomí jedince a mírou jeho agresivity. K předpokladu vzájemné závislosti nás vede skutečnost, že na příznivé hodnotě sebevědomí se podepisuje zdravý výchovný styl v rodině. Při uspokojování všech funkcí rodiny a při uplatnění zmíněné výchovy se potlačují předpoklady k nežádoucímu chování a k agresivním tendencím a naopak hodnota vychovávaného jedince v jeho vlastních očích stoupá. Z toho vyplývá, že jedinci s nízkým sebevědomím by měli vykazovat větší agresivní tendence.

2.3 Média

Z nejširšího hlediska je možné si pod pojmem médium, respektive média představit pestrou paletu předmětů od druhu technologie, specifického kódu, v němž je sdělení zaznamenáno, přes prostředek a typ komunikace až po typ sociální instituce či konkrétní mediální organizaci. Termínem nová média byly původně označovány komunikační prostředky, které se objevily jako novinky po úspěšném nástupu televize. Díky technologickému pokroku i samotný pojem nová média dnes zahrnuje širší skupinu elektronických médií. V současnosti jde o různorodou skupinu z hlediska funkce, přenášených sdělení i způsobu užívání. Patří sem tedy počítače, počítačové hry, internet,

mobilní telefony, digitální televize aj. Všem je společná forma sdělení ve srozumitelných a známých kódech (obrazy, zvuky, atd.). Novým médiím se často připisují vlastnosti jako interaktivita, multimedialita, globální dostupnost, demokratičnost atd. Díky těmto vlastnostem nová média zásadním způsobem přispívají ke změnám sociální a mediální reality (Reifová a kol., 2004).

Nová média jsou založena na masovosti. Základní kritérium působení na co nejširší masy lidí lze odvodit celkem logicky. Má-li být totiž obsah srozumitelný všem skupinám lidí s různým vzděláním a různorodými zájmy, je potřeba, aby vycházel z nízké úrovně vkusu, potřeb a zájmů svých potenciálních odběratelů. Bohaté konkurenční prostředí nutí provozovatele média svého „klienta“ upoutat. V oblasti televizních programů tento předpoklad pomohou naplnit „akční“ prvky obsahu. Velké popularitě se tak těší akční filmy plné agrese a násilí. V devadesátých letech díky statusu něčeho nového, neotřelého, získaly na atraktivitě a dodnes z této atraktivity těží tvůrci pořadů.

2.4 Teorie působení mediálního násilí

Média mají velkou moc ovlivňovat myšlení, jednání a cítění lidí. Prostřednictvím televize lze manipulovat s informacemi, zjednodušovat realitu, jednoznačně upřednostňovat některé názory. Pro dospělého člověka nepředstavuje shlédnutý škodlivý obsah jako kupříkladu násilí významnou hrozbu identifikace s násilným chováním. To samé násilí, ta samá agrese shlédnuta dítětem, však může posloužit jako vzor vhodný k napodobení. Časté pozorování násilí upevňuje přesvědčení dítěte, že agrese je přípustná, povolená, pomocí níž může řešit konflikty, do kterých se dostane (Martínek, 2009).

Podle Hradiské a kol. (2009) většina teorií vysvětlující působení mediálního násilí jednoznačně neodpovídá na otázku, jak vlastně toto mediální násilí působí. Důvodem je skutečnost, že násilí v mediálním zobrazení ovlivňuje více faktorů:

- Na straně příjemce je nutné rozlišovat věk, frekvenci sledování médií, dispozice osobnosti, mentální úroveň, emocionální vyspělost atp.
- Ze strany médií je důležitý nejenom obsah, ale i forma zpracování výpovědí obsahující násilí.
- Za třetí, významný faktor je považován kontext, ve kterém je tato výpověď přijímána, například rodinné zázemí či momentální psychické rozpoložení (Hradiská a kol. 2009).

Diskuse o negativním působení mediálního obsahu, se pohybují v příliš širokém názorovém spektru s tendencemi k extrémním postojům. Často tak proti sobě stojí moralizování a na druhé straně bagatelizování účinků, které mnohdy ovlivňují další proměnné. Mezi nejznámější a nejvíce rozpracované teorie působení násilí v médiích patří:

- **Teorie katarze**

  Tato teorie poukazuje na možnost jakéhosi očištění díky mediálně prožitému násilí. Podstatou je myšlenka, že zobrazované násilí, ale rovněž představa násilného chování, může neškodně ventilovat nahromaděné napětí, takže pak nedochází k tendenci napětí vybíjet agresí vůči lidem či okolí vůbec. Do tohoto modelu bývá také zařazovaný pocit pozitivního zadostiučinění navozovaný při potrestání násilí. Tato teorie však zůstává spíše jen hypotézou, dosud se ji nepodařilo empiricky ověřit (Jirák & Köpplová, 2007).

- **Teorie inhibice**

  Toto stanovisko spočívá v předpokladu, že pozorování násilného chování nejenže diváka nestimuluje k agresivním projevům, ale dokonce u něj vytváří zábrany, které mohou vyvolat strach z agrese a snížit tak jeho případné odhodlání k vlastnímu agresivnímu chování (Hradiská a kol., 2009).

- **Teorie habitualizace (znecitlivění)**

  Teorie vychází z názoru, že pokud jsme dlouhodobě a často vystavováni emocionálně vzrušivým podnětům, například sledujeme-li často násilné obsahy, můžeme si na ně zvyknout a získat vůči nim jakousi imunitu. Zatím nebylo takové působení médií dostatečně vysvětleno. Nelze však popřít, že televize inklinují k zařazování pořadů se stále brutálnější tématikou v časech, kdy je mohou sledovat i děti. Tento fakt svědčí o jisté divácké otupělosti. Úvahy o znecitlivění jsou aktuální zejména v souvislosti s explicitně násilnými a sexuálními scénami. Předpokládá se tak, že si můžeme postupně zvyknout na výjevy, které byly dosud tabuizované (Jirák & Köpplová, 2007).

- **Teorie nápodoby**

  Koncepce spočívá v predikci napodobování výjevů nabízených médii. Ze zobrazování sociálně nežádoucího jednání – agrese, násilí, trestných činů atp. se může jedinec naučit, jak určité věci provést. Nápodoba je zde chápána v širokém spektru od „prostého“ napodobování různých úderů při agresivní mezilidské interakci až ke složitějšímu plánování loupežného přepadení (Hradiská a kol., 2009).

- **Teorie posilnění existujících způsobů chování**

  Ve své podstatě tento model navazuje na teorii nápodoby, na druhou stranu popírá plošné působení násilí zobrazovaného v médiích. Podle této teorie jedině u těch jedinců, kteří už mají sklony k násilí, se může toto chování posilňovat. Naopak u těch, kteří nemají sklony k agresivnímu chování, se tyto projevy nebudou vyskytovat (Hradiská a kol. 2009).

Uvedený výčet je nutno chápat jako modely vlivu konkrétního mediálního obsahu, a sice násilných projevů, nikoliv jako seznam působení médií z obecného hlediska jako jsou například informační, vzdělávací, estetické, relaxační a jiné efekty.

2.5 Vliv televizních pořadů

Sledování televize je ze všech médií mezi dětmi a dospívajícími nejvíce preferováno. Doba, kterou tyto skupiny věnují sledování televize, je v průměru delší než všechny jiné mimoškolní aktivity, jimž se mládež v naší kultuře věnuje (Matoušek & Kroftová, 2003).

Podobně Hradiská a kol. (2009) uvádí, že neoblíbenější činností pro 12 – 15leté děti je sledování televize. V případě adolescentů můžeme uvažovat o upřednostnění hraní her na počítači a internetu před televizními pořady, nicméně je nutné si uvědomit, že i v tomto věkovém období lze hovořit o nezanedbatelném vlivu televizních pořadů. Nadměrné sledování televize, podobně jako preferování virtuálních kontaktů před reálnými může vést k postupnému odpoutávání od reality.

Období adolescence je považováno za mimořádně významné z hlediska dalšího vývoje života jedince, neboť se v této fázi ontogeneze utváří a upevňuje jeho hodnotová orientace. Z tohoto zaměření si člověk formuje obraz o sobě samém a o světě, který jej obklopuje a rovněž z něho vyplývá celkový životní směr a životní styl. V tomto období hledání vlastní identity je schopnost identifikace mimořádně rozvinutá a idealizované postavy v médiích působí na dospívající velmi závažně (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Podle Matouška a Kroftové (2003) nemusí mít agrese a násilí prezentované v televizi destruktivní účinky, pokud je podáváno v souvislostech, které dávají těmto projevům smysl a pokud nejsou tyto děti bezprizorní. Jedinec, který není na takový rámec dostatečně napojen, a o které se žádný dospělý nezajímá, může ovšem násilné jednání považovat za legitimní způsob uspokojování potřeb. Škodlivé účinky přitom může mít jak násilí fiktivní (zejména v akčních filmech), tak násilí skutečné, které je mnohdy velmi autenticky

popisováno v rámci zpravodajství. Za normálních okolností má jedinec již ve středním školním věku schopnost distancovat se od prezentovaného násilí a zaujmout vůči němu kritický postoj. Tato kritičnost se však dá různou manipulací scén oslabovat. Sledování programů s násilnými obsahy v období dospívání se projevuje v tzv. pondělním syndromu, v projekci shlédnuté agrese do běžné reality, a dokonce zvyšuje pravděpodobnost výskytu násilné kriminality u rizikových jedinců i s odstupem deseti až patnácti let.

Domníváme se, že i pokud je násilné jednání podáno v kontextu, který toto chování ozřejmí, dochází k nežádoucímu upevňování povědomí o všudypřítomnosti agrese, násilí a „potřebě" takto uspokojovat své zájmy. Stejně tak se domníváme, že zejména akční televizní pořady posilují agresivní sklony u všech dětských diváků, nejen u těch, kteří mají k agresivnímu chování zvýšené předpoklady.

Problematika televizního násilí spočívá mimo jiné v minimální kontrole násilných scén. Agrese a násilí nejenže jsou všudypřítomné během dne ve vysílání, ale i samotná frekvence brutálních obrazů je neúměrně vysoká. Tyto brutální výjevy jsou navíc podávány velmi realisticky. Nebezpečnost prezentovaného násilí spočívá však rovněž v existenci ospravedlňujících, resp. „přikrašlovacích" prvků:

- Atraktivní, sympatický pachatel – téměř 40 % násilných interakcí v televizi je iniciovaných dobrými postavami, které bývají vnímány jako atraktivní modely.
- Pragmatizace a bagatelizace násilného jednání – násilí je vylíčeno tak, aby bylo lehce omluvitelné. Téměř ¾ násilných scén neobsahuje výčitky či kritiku násilného chování.
- Minimálně negativní důsledky pro pachatele násilí – dlouhodobé negativní důsledky násilí jsou zobrazované jen v 15 % relací obsahujících násilí. Násilnické postavy ve 40 % násilných programů vyvázli bez trestu (Hradiská a kol., 2009).

2.6 Fenomén počítačových her

Díky technologickému vývoji se dnes šíří počítače velkou rychlostí a spolu s nimi samozřejmě i počítačové hry. Jako každé jiné zboží se musí co nejlépe prodat a prvořadým cílem výrobce je pak zákonitě přimět konzumenta k jeho masovému a nekritickému užívání. Při trávení volného času adolescentů hrají elektronická média velkou úlohu a životní styl dnešní mládeže konzumování této zábavy jenom nahrává. Počítačové hry se tak v nemalé míře podílí na formování mládeže. Zatímco při sledování násilí v televizi je divák pasivní, u videoher je hráč strůjcem dění na obrazovce a v těchto případech lze předpokládat závažnější ovlivňování násilnými obsahy.

Negativním atributem videoher je, že k tomu, aby dítě uchvátily a zcela zaujaly jeho pozornost, používají agresivních podnětů. Ztotožnění dítěte s hrdiny videoher je tím větší, čím více se scéna těchto her za podpory speciálních triků blíží skutečnosti. Dítě se noří do fiktivního světa spolu s hlavní postavou. Pokud je hlavní postava násilnická, ztotožňuje se i s jejím destruktivním chováním. Násilí je přitom často v popředí celého děje, kdy je třeba bojovat a zabít protivníka. Zásah zákonných zástupců je v této oblasti naprostou nutností. Jestliže má hra násilnické rysy, je třeba umět ji zakázat. Lze namítnout, že si ji dítě možná půjde zahrát ke kamarádovi, ale už bude mít povědomí o určitých hodnotách, které jsou vlastní jeho rodičům. Třebaže přestoupí rodičovský zákaz, vědomí, že takovou hru rodiče odmítají, je krajně důležité pro jeho výchovu a vzdělávání (Antier, 2004).

Násilí obsažené v počítačové hře podporuje určité nenávistné postoje, které se poté přenášejí do okolí hráče. Interaktivita videoher způsobuje, že jsme do hry zcela vtaženi a násilí prožíváme daleko intenzivněji, než když jej sledujeme v televizi. Časté hraní těchto her vede k upevňování postojů s agresivním podtextem a ke znecitlivění vůči násilí. Odborné analýzy prokázaly, že hraní násilných videoher může zvyšovat agresivní chování, vzbuzuje agresivní emoce, psychické rozrušení a snižuje ochotu pomoci. Jako příklad lze uvést případy, kdy došlo ke střelbě na školách. Tyto činy byly spáchány dospívajícími, kteří obvykle hráli násilné hry. Nelze však ani tady spatřovat přímou kauzalitu, spíše lze uvažovat o zesílení určitých predispozic díky videohrám (Média a násilí, 2005).

Problémem mladých lidí je, že neodlišují virtuální a skutečný svět. Počítačové hry jsou zhoubné tím, že se jejich uživatel příliš vžívá do role hlavních hrdinů či zločinců, kteří páchají násilnou a jinou trestnou činnost. Mnoho psychologů soudí, že účinek násilí ve hrách na chování dětí je zcela totožný s dopadem podobných scén, které jsou obsahem například televizního vysílání (Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti, 2009).

Pokud předpokládáme, že hraní her s násilnou tematikou přispívá ke zvyšování agresivity mladých lidí, tak pod hlavičkou co největší eliminace jejich agresivního chování se v této oblasti nabízí řešení nepořizovat je anebo dávat přednosti hrám, které násilí neobsahují, alespoň ne samoúčelné násilí. To znamená preferování her založených na šikovnosti; upřednostnění her, které vyžadují důvtip, soustředění; her, které jsou založeny na soutěživosti, ale které svým charakterem neprovokují k násilí. Hraní takových her lze jistě doporučit, neboť mohou přispívat k rozvoji různých schopností (logiky, tvořivosti, psychomotoriky atp.).

Díky paletě zájmů a preferencí dospívajících v oblasti výběru typu her, však může znít výše zmíněné ovlivňování pouze jako bezvýznamné klišé. Domníváme se totiž, že hry s mírumilovným obsahem dospívající hráče tolik nezajímají, protože svým nudným zaměřením postrádají „šťávu“. Složitou problematiku ochrany před násilným obsahem videoher neulehčuje ani skutečnost, že výrobci stále častěji uvádějí na obalech videoher srozumitelný tištěný kód označující věkovou hranici, před jejímž dosažením nedoporučují program používat. Je to sice jistě krok správným směrem, zůstává ovšem otázkou nakolik je tato cesta k pořízení frekventovaná, když je možné kopírování, stahování z internetu, zahrát si hru u kamaráda apod. Prvořadou zodpovědnost za to, jakým způsobem tráví děti volný čas, nesou rodiče, případně jejich zákonní zástupci. V případě sledování akčních filmů jsou to oni, kdo by měl dítěti vysvětlit, co která část filmu ve skutečnosti znamená. Udělat to samé u videoher je ovšem mnohem obtížnější, nemyslíme si však, že by to mohla být překážka k již zmíněnému odepření či zákazu dítěti hraní těchto her.

2.6.1 Studie v oblasti vlivu mediálního násilí

Jako jednu z laboratorních studií, potvrzující negativní vliv médií lze uvést Bandurův experiment. V tomto pokusu část dětí sledovala film, kde se děti chovají násilně k nafukovací panně – figuríně. Druhá část dětí sledovala film, kde toto nehezké chování nebylo, a poslední skupinka se nedívala na nic. Hned poté byly tytéž děti přivedeny do místnosti, kde byla figurína z filmu reálně přítomna. Bylo zjištěno, že ty děti, které byly svědky násilného chování, měli tendenci chovat se násilněji vůči figuríně i vůči ostatním dětem (Média a násilí, 2005).

Z dlouhodobých studií v přirozených podmínkách je obecně známá Centerwallova studie o kanadském městečku s fiktivním názvem Notel, kde za dva roky po zavedení televizního signálu vzrostl stupeň fyzické agresivity (včetně bití, postrkování a kousání) o sto šedesát procent. Podobné výsledky rovněž ze sedmdesátých let byly získány po zavedení televize v Jihoafrické republice. V těchto výzkumech byla akcentována spíše náhlá změna v podobě vstupu zcela nového prvku do života dětí i dospělých, nikoliv trvalé soužití s televizní obrazovkou, které si vyžaduje od útlého věku určité způsoby zacházení. Nabízí se tak otázka, zda můžeme ve větším měřítku analogicky aplikovat danou situaci na poměry v České republice po roce 1989. V té době se o slovo přihlásily programy, které se od těch předrevolučních lišily ve všech aspektech, a které se svou dosavadní nevídaností mnohdy staly trhákem (Suchý, 2006).

Jiná studie v letech 1999 a 2000 zjišťovala na náhodném vzorku více než dvou tisíc amerických studentů středních škol souvislost mezi sledováním wrestlingu a násilnými projevy. Četnost násilných činů a rvaček korespondovala s frekvencí sledovanosti wrestlingových zápasů. Výsledky tohoto výzkumu poukazovaly na lineární nárůst napadení osob při častém sledování wrestlingu. Sledování wrestlingu mělo dle výzkumů daleko silnější účinek na ženy než na muže. Co se týká mládeže, bylo zjištěno, že dospívající, kteří se dívali na wrestling více než hodinu denně, mají pak daleko větší sklon k násilí (Média a násilí, 2005).

Podle Musila (2003) byla významným posunem v poznání studie lékařů z Michiganské univerzity, kde skupina vědců zkoumala 329 mladých lidí z oblastí kolem Chicaga, kteří se již dříve podrobili jinému výzkumu. Tehdy ještě jako děti uváděli, zda se ztotožňují s agresivními postavami v televizních pořadech a zda si myslí, že násilné scény jsou realistické. Experti v pozdější studii hovořili také s jejich partnery, studovali jejich trestní záznamy a dopravní přestupky. Ukázalo se, že muži, kteří v dětství hojně sledovali televizní pořady obsahující násilí, měli v dospělosti signifikantně více záznamů v trestním rejstříku, páchali více dopravních přestupků a jevili mnohem větší sklon fyzicky napadat své partnerky. Ženy, které viděly v dětství hodně násilí v televizi, rovněž měly v průměru čtyřikrát více trestních záznamů a dopravních přestupků než ostatní ženy. O rok starší nezávislá studie v New Yorku prokázala, že teenageři, kteří sledovali televizní pořady s násilnými motivy déle než jednu hodinu denně, projevovali signifikantně častěji v dospělosti násilné sklony. Lze tedy shrnout, že na zločinnosti adolescentů se vedle biologických vlivů a výchovy podílí také vliv televizního násilí. Kromě uvedených studií Musil uvádí jednotlivé případy inspirace televizním násilím. Z domácích podmínek lze podle zmíněného autora jako příklad uvést:

> 2003 – ČR: z psychiatrické léčebny Šternberk unikli 3 chlapci, na útěku brutálně zbili a oloupili 2 ošetřovatelky; při akci do detailu napodobili film Kobova garáž, který jeden z nich viděl o několik dní dříve – k útoku použili železné tyče, dokonce násilně překonávali nezamčené dveře, aby kopie byla dokonalá (Musil, 2003, s. 105, 106).

Má-li mediální násilí negativní vliv na konzumenta, je třeba rovněž určit závažnost tohoto vlivu při pasivním sledování a při aktivní účasti, kdy se z konzumenta stává „herec“. Skupina nizozemských vědců si pro objasnění této otázky pozvala 56 dětí ve věku deseti až třinácti let ze dvou nizozemských základních škol. Respondenti byli rozděleni na tři části.

Některým dětem bylo umožněno hrát hry obsahující do jisté míry násilí (Tekken 3 a Medal of Honor); některé se musely spokojit s mírumilovnými hrami (Crash Bandicoot 2, Gran Turismo 2) a část dětí pak sledovala televizní obrazovku bez možnosti ovládat průběh hry. Mohly na obrazovce jen sledovat hry hrané jinými dětmi v jiné místnosti. Celá hra trvala vždy jen maximálně deset minut, děti musely zároveň odpovědět, jak často používají herní konzoly doma, a byly sledovány, jestli se neprojevují agresivně v reálném životě. Čím častěji dítě hrálo doma videohry, tím agresivněji se projevovalo během pokusu. Děti hrající denně videohry preferovaly hry obsahující násilí. Naopak ty děti, které se hraní her věnovaly jen občas, se častěji zabavily hrami s žádnými nebo jen mírnými projevy násilí. Je ale nutno říci, že mnohem častěji se hraní videoher věnovali chlapci, zatímco dívky se jim nevěnovaly vůbec nebo jen občas. Tím by mohl být vysvětlen pozorovaný rozdíl. Mezi dětmi hrajícími hry s projevy násilí a ostatními však nebyl žádný rozdíl v agresivitě jejich reálného chování. Pokud bylo chlapcům umožněno hrát hru obsahující násilí, chovali se bezprostředně po hře více agresivně než ti, kteří ji jen pasivně sledovali dění na obrazovce. Mimo jiné se ukázalo, že zvýšená agresivita byla průvodním jevem hraní jakékoli hry. Navíc se jejich agresivita během hodiny z velké části vytratila. Překvapivý byl objev, že když se ocitly ve stejných podmínkách dívky, jejich agresivita se po žádné z nabízených her vůbec nezvýšila. U chlapců hraní videoher agresivitu sice zvyšuje, ale jen krátkodobě a příliš nezáleží na jejich obsahu. Z dlouhodobého hlediska agresivita dívek podle policejních údajů vrcholí kolem 15 let, u chlapců o tři roky později a s méně výrazným poklesem. Třebaže v tomto výzkumu nebylo prokázáno u obou pohlaví výrazné zvýšení agresivity po zhlédnutí násilí na obrazovce, znepokojujícím pro nás by mělo být množství krvavých scén objevujících se v každém druhém filmu (Heneberg, 2009).

Ze studie kriminologického výzkumného institutu v Německu vyplývá, že téměř každý třetí patnáctiletý školák stráví nejméně tři hodiny denně hraním počítačových her. Mladí lidé podle zjištění institutu tráví hraním her stále více času a jako závislé už odborníci klasifikují tři procenta z nich. Další 4,7 procenta chlapců virtuálním bitvám propadlo natolik, že jsou pokládáni za závislostí ohrožené. Mnoho německých mladíků dokonce stráví u počítačových her více času než ve vyučování. Jako nejnebezpečnější se jeví internetové hry s přidělenými úlohami. Těchto se účastní najednou mnoho hráčů. Za nejškodlivější hru experti pokládají World of Warcraft (WoW), která je nejprodávanější hrou svého druhu na světě. V ní hráči bojují proti monstrům, ale také mohou spolu hovořit. Při srovnání s jinými násilnými hrami bývá považována za méně brutální, a je tedy

dostupnější i pro věkové kategorie od 12 let. Každý třetí hráč WoW v dotazníku uvedl, že hraním této hry stráví denně v průměru více než 4,5 hodiny. Jedinci, kteří si krátí volný čas bojovými hrami, mají přitom ve srovnání s vrstevníky často mnohem horší známky a více neomluvených hodin. Tento důsledek byl zaznamenán na všech typech škol a nezávisle na úrovni vzdělání rodičů (Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti, 2009).

Zmíněný kriminologický institut dále uvádí analýzu dvaceti let výzkumů, které se zabývaly dopadem násilných her na chování dětí a dospívajících. Dospěl tak k závěru o zvyšování agresivity mladých lidí, převážně chlapců těmito aplikacemi. Velká část realizovaných výzkumů potvrdila u mladých lidí, hrajících násilné hry jejich zvýšenou agresivitu. Tyto účinky jsou nejen okamžité, ale navíc také dlouhodobé. Velká řada učitelů potvrzují tyto závěry, když uvádí, že mladí hráči ve věku mezi 13 a 15 lety jsou nepřátelští nejen vůči svým vrstevníkům, ale i autoritám, se kterými jsou často v ostrém sporu ve snaze obhájit své postoje a názory (Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti, 2009).

Ačkoliv výsledky výzkumů zpravidla nehovoří o jednoznačném kauzálním propojení vlivu násilí v médiích a nárůstu agresivního chování, opodstatněné jsou následující závěry:

- Riziko agresivnějších projevů dospělosti se zvyšuje s množstvím sledování násilných činů zobrazených médii v dětství.
- Násilí v médiích vyvolává pocity strachu a úzkosti u dětí.
- Snížení citlivosti k reálnému násilí.
- I dospělí lidé, kteří nadměrně sledují programy obsahující násilí, mají sklon uvěřit, že počet reálných násilných činů je vyšší než ve skutečnosti (Jirák a kol., 2005).

Nebezpečnost televizního násilí se tedy profiluje především ve způsobu vylíčení obsahu. Mladí lidé se učí, že násilí je žádoucí, vynucené nebo nevyhnutelné a bezbolestné pro oběť. Na základě výše uvedeného lze tak spatřovat rizika v možnosti naučit se agresivnímu chování, agresivním postojům; v možnosti nárůstu obav z toho, že se člověk stane obětí násilí; a v možnosti znecitlivění vůči násilí vůbec.

2.7 Možnosti eliminace agresivity

Hovoříme-li o redukci agresivity, máme tím na mysli v souladu s výše uvedeným vymezením pojmu eliminaci dispozic k agresivnímu chování. Třebaže si uvědomujeme pozitiva vybavení lidského organismu určitou dávkou agresivity, jakožto nástroje k přežití a sebeuplatnění, považujeme za potřebné buď ventilování agresivity usměrnit společensky žádoucím způsobem anebo vytvořit takové podmínky pro rozvoje jedince, ve kterých by se agresivita, coby dispozice dále abnormálně nerozvíjela.

Mezi možnosti redukce agresivity z obecného hlediska podle Fischera a Škody (2009) patří:

- Psychoterapeutická léčba – relativně často používaná metoda pro eliminaci agresivity. Jedná se o širokou paletu rozličných tréninkových a terapeutických aktivit. Bývá zde využíván sociální výcvik, individuální poradenství a intervence v krizových situacích. Součástí bývá režimový přístup a úprava prostředí, ve kterém dochází k agresi. Jako účinná se zde jeví kognitivně behaviorální terapie v individuální nebo skupinové formě. V rámci této terapie může jedinec nežádoucí způsoby myšlení a chování racionálně pochopit odnaučit se jim a vštípit nové způsoby řešení situací, které jsou pro něj hůře zvladatelné.
- Farmakologická léčba – tato varianta redukce sklonů k agresivnímu chování bývá součástí psychiatrické péče. Bývá aplikována jako součást léčby u různých psychických poruch a poruch osobnosti, kdy vyšší míra agresivity patří mezi typické příznaky. Je tedy aktuální u snížené schopnosti ovládat své impulsy a způsoby uspokojování svých potřeb (Fischer & Škoda, 2009).

Eliminace následků u jakéhokoliv fenoménu vzhledem k nejisté účinnosti je vždy poněkud složitější než předcházení nežádoucím jevům. Stejně jako u jiného protispolečenského chování je i zde vhodným řešením prevence. V této oblasti hraje významnou roli kromě prosociální výchovy v rodině také samozřejmě výchova ve školách a zařízeních volného času. Tyto se mohou podílet na účelném a plánovitém vybíjení „agresivního temperamentu“ v různých sportovních aktivitách.

Rodina; formální instituce (školská zařízení, úřady, trestněprávní instituce atd.); neformální instituce (např. zájmová a kulturní sdružení) a stejně tak média by si měly uvědomovat svou odpovědnost snižováním jakéhosi tolerančního limitu – ovlivňování postojů

společnosti vůči agresivitě. Důležitý je v tomto případě vzor autority, který by měl být napodobován (Fischer & Škoda, 2009).

V souvislosti se zákazem hraní škodlivých her zákonným zástupcem se nabízí otázka, zda vůbec má tento zákonný zástupce přehled o tom, jaké hry dítě hraje. Předpoklad, že se rodiče o tyto skutečnosti nemají čas zajímat nebo se zajímat nechtějí, nám potvrdil vlastní výzkum, kde 75 % respondentů – hráčů uvedlo, že rodiče nijak nezasahují do jejich hraní, ve 24 % rodiče omezují čas strávený hraním počítačových her a pouze 1 % uvedlo zakazování určitých typů her (viz podkapitola 4.2).

Prevenci v podobě označování her symboly, které poukazují na nevhodnost pro určitou věkovou kategorii, pokládáme za neúčinnou jednak na základě výsledků vlastního výzkumu a jednak díky skutečnosti, že hry (nejen akční) lze hrát i online na internetu.

Jako slibná forma prevence se jeví mediální výchova. Tuto lze charakterizovat jako systematickou snahu zvyšovat společenské povědomí o médiích a mediálním obrazu světa. Její teoretické zaměření spočívá především v pěstování kritické reflexe vytvářených obsahů médii u příjemců s akcentováním významu společenských hodnot. Praktická stránka se orientuje na rozvoj dovednosti komunikace, kooperace a na přípravu jedince samostatně využívat média. Naplnění cílů mediální výchovy lze realizovat jednak prostřednictvím samostatného předmětu a jednak zahrnutím jejích témat do osnov již existujících předmětů (Vránková, 2010).

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 METODIKA VÝZKUMU

TÉMA: Agresivita adolescentů

Smyslem praktické části diplomové práce je vymezit metodologii vlastního výzkumu, podat ucelenou deskripci jeho realizace včetně interpretace konkrétních výsledků. Výzkumná problematika je v této kapitole podána z hlediska přípravné fáze, kdy bylo nutné postihnout cíle a pojetí výzkumu. Nedílnou součástí je zde deskripce výzkumné techniky a výzkumného souboru.

Soustava poznatků o agresivitě mladých lidí, která je popsána v předchozím oddíle, hovoří jak o vrozených dispozicích, tak o proměnných, pramenících ze sociálního učení. Právě některá ze situačních specifik a specifik prostředí jsou předmětem ověřování stanovených hypotéz v našem výzkumu.

3.1 Cíle a kritéria výzkumu

Smysl výzkumu podléhá hodnotám odpovědí ze strany respondentů. Primární cíl spočíval tedy v zajištění ochoty respondentů spolupracovat a v dosažení jejich odpovědného přístupu vůbec.

Hlavním cílem výzkumu je v souladu s hlavním výzkumným problémem, resp. s dílčími výzkumnými problémy podání odpovědi o existenci závislosti mezi preferencí určitého typu PC her, rodinným prostředím, typem výchovy, sebevědomím respondenta a jeho agresivitou.

Hodnotu výsledků výzkumu spatřujeme mimo jiné v reprezentativnosti výzkumného vzorku, jejíž naplnění bylo sledováno výběrem a použitím zvolené metodiky.

Zajištění maximální návratnosti dotazníků nás vedlo k adresování výzkumného šetření do vyučovacích hodin. K tomuto záměru byl získán souhlas odpovědných pracovníků všech dotčených škol, bylo však nutno brát zřetel na co nejmenší narušení výuky.

Osobní účast alespoň v jedné třídě na každé ze škol, přehlednost, srozumitelnost dotazníku a snaha vytěžení maxima informací byla stanovena jako další kritéria. Z důvodu docílení jednotnosti povahy odpovědí, jsou v dotazníku užity především uzavřené, škálové, případně polootevřené otázky.

3.2 Pojetí výzkumu

Na základě výzkumného problému, vymezených kritérií a cílů našeho zkoumání byly stanoveny postupy a techniky, které jsme považovali za nejvhodnější v této problematice. Tyto lze shrnout do následujících bodů:

- Kvantitativní, aplikovaný výzkum – záměrné, systematické bádání nad kvantitativními vlastnostmi jevů, které redukuje realitu na měřitelné znaky.
- Vztahový výzkumný problém – mezi stanovenými proměnnými je ověřována závislost statistickými metodami.
- Dotazníkové šetření, self report – pomocí předloženého dotazníku respondenti posuzují realitu (sami sebe).
- Náhodný stratifikovaný výběr – podle určitého kritéria je výzkumný soubor rozdělen na několik dílčích podsouborů a z nich je pak učiněn náhodný výběr.
- Analýza, interpretace dat – získaná data jsou podrobena rozboru a jednotlivé závěry jsou vysvětlovány (Chráska, 2007).

3.2.1 Výzkumný problém

Z oblasti našeho zájmu se pro vlastní zkoumání profiloval výzkumný problém, který lze charakterizovat následujícími otázkami:

Jaká je závislost mezi agresivitou adolescentů a hraním počítačových her?

Jaká je závislost mezi agresivitou adolescentů a rodinným prostředím?

Jaká je závislost mezi sebepojetím a agresivitou adolescenta?

Dílčí výzkumné problémy

Jaké jsou rozdíly v celkovém skóre agresivity adolescentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her?

Jaké jsou rozdíly v dílčím skóre agresivity adolescentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her?

Jaké jsou rozdíly v celkovém skóre agresivity u adolescentů v závislosti na jejich rodinném prostředí?

Jaké jsou rozdíly v celkovém skóre agresivity adolescentů v závislosti na typu výchovy v rodině?

Jaké jsou rozdíly v celkovém skóre agresivity u adolescentů v závislosti na úrovni jejich sebevědomí?

3.2.2 Definice vybraných pojmů

Preference určitého typu PC her – pro účely tohoto výzkumu se tímto rozumí, jaké hry respondent upřednostňuje.

Dílčí skóre agresivity – standardizovaný dotazník Buss & Perry (1992) zaměřený na zjišťování úrovně agresivity zahrnuje čtyři dílčí složky agresivity: fyzickou agresi, verbální agresi, hněv a hostilitu.

Skóre agresivity – každá složka dotazníku obsahuje několik pětibodových škál. Umístění na těchto stupnicích znamenalo bodové ohodnocení. Skóre pak představuje součet těchto umístění (ohodnocení) ze škál jednotlivých složek, resp. ze všech škál dohromady.

Rodinné prostředí – pro zkoumání byly stanoveny tři možnosti: výchova oběma rodiči, výchova jedním biologickým rodičem a ostatní (výchova prarodiči, dětský domov aj.).

Typ výchovy – zde byly předloženy čtyři varianty: liberální výchova, demokratická výchova, autoritativní výchova a silně autoritativní výchova s tělesným trestáním.

Akční počítačové hry – pod tímto pojmem chápeme takové hry, které jsou založeny na brutalitě, na boji s protivníkem, s cílem tohoto protivníka usmrtit či jinak zneškodnit.

3.2.3 Charakteristika proměnných

Výše popsané vybrané faktory ovlivňující agresivitu mladých lidí tvoří teoretickou základnu pro vlastní zkoumání a tudíž i pro stanovení konkrétních proměnných.

Nezávisle proměnná:

- Preference určitého typu počítačových her – zde předpokládáme, že hraní, resp. upřednostňování akčních her se podílí na úrovni agresivity jedince. Usuzujeme tak na základě násilných obsahů a interaktivity, které jsou pro tyto hry charakteristické.
- Rodinné prostředí, (ne)úplná rodina – přítomnost či absenci jednoho, popřípadě obou biologických rodičů pokládáme rovněž za jeden z faktorů, podílejících se na úrovni agresivity vychovávaného.

- Typ výchovy v rodině – přístup rodičů, příp. zákonných zástupců k vychovávanému a jejich výchovné praktiky se projevují na vývoji osobnosti. Uplatňování liberálního, demokratického či autoritativního způsobu výchovy považujeme tak za další činitel ovlivňující hladinu agresivních tendencí.
- Hodnota sebevědomí – stejně jako úroveň agresivity, tak i úroveň sebevědomí považujeme zejména za produkt výchovy a zajímalo nás, zda hodnota sebevědomí má vliv na úroveň agresivity adolescentů.

Závisle proměnná:

- Úroveň, resp. skóre agresivity respondentů dosažené na základě výsledku dotazníkového šetření považujeme za hodnotu, na jejíž velikosti se mimo jiné podílejí faktory uvedené výše jako nezávisle proměnné.

V oblasti vlivu nezávisle proměnných na agresivitu nelze uvažovat o přímé příčinnosti, že tedy agresivitu způsobují, lze však hovořit o vzájemné závislosti mezi těmito proměnnými. Jak potvrzují dosavadní studie (viz podkapitola 2.1.1), povaha rodinného prostředí spolu se způsobem výchovy v rodině významně ovlivňují osobnost adolescenta. Tyto proměnné mají vliv na utváření charakteru dítěte, tudíž i na dispozice k agresivnímu chování.

Podobně vyznívají závěry výzkumů v oblasti působení násilných obsahů v médiích na agresivitu a vypovídají tak o zvyšování agresivity díky sledování násilí v televizi, respektive díky hraní akčních počítačových her (viz podkapitola 2.6.1). Tyto studie potvrzují zejména zvýšení krátkodobého agresivního naladění. V otázce dlouhodobého vlivu jsou jednotlivé závěry nejednotné. Náš výzkum byl zaměřen na potvrzení, resp. vyvrácení hypotézy o vlivu hraní akčních (násilných) her na dlouhodobější agresivní charakter osobnosti adolescenta.

3.2.4 Hypotézy

a) Předpokládáme, že existují významné rozdíly mezi úrovní celkové agresivity adolescentů, preferujících akční hry a úrovní celkové agresivity ostatních respondentů.

b) Předpokládáme, že existují významné rozdíly v úrovni jednotlivých složek agresivity u adolescentů v závislosti na preferování určitého typu PC her.

c) Předpokládáme, že existují významné rozdíly v celkové úrovni agresivity adolescentů v závislosti na jejich rodinném prostředí.

d) Předpokládáme, že existují významné rozdíly v celkové úrovni agresivity adolescentů v závislosti na typu výchovy v rodině.

e) Předpokládáme, že existují významné rozdíly v celkové úrovni agresivity adolescentů v závislosti na úrovni jejich sebevědomí.

3.3 Výzkumná technika

Velikost výběrového souboru nás vedla ke snaze maximálně zjednodušit manipulaci administrátorů s dotazníky. Výzkumný nástroj byl tak zkonstruován na jeden list formátu A4. Kritérium vytěžení maxima informací při zachování přehlednosti a stanoveného formátu nedovolovalo zevrubné představení výzkumníka a smyslu zkoumání přímo v záhlaví dotazníku. Představení výzkumníka a samotného účelu výzkumu proběhlo tedy buď osobně, nebo prostřednictvím instruovaných administrátorů.

Sběr dat probíhal od dubna do června 2010. Široké rozmezí sběru dat bylo způsobeno omezením v možnostech narušit běžnou výuku na školách. V případech, kdy nemohlo být uskutečněno výzkumné šetření osobně, byly administrátorům poskytnuty písemné komentáře k vyplňování dotazníků, urny na jejich ukládání a samozřejmě příslušný počet dotazníků.

Třebaže si uvědomujeme vhodnost vykání studentům středních škol, je v dotazníku při oslovování respondentů použito tykání. Pro charakter jednotlivých otázek a vůbec celého výzkumu považujeme tuto formu oslovování našeho výzkumného vzorku za bližší, přirozenější a pro autentičtější povahu odpovědí přínosnější, nikoliv jako formu nízké úcty. V případném vykání jsme naopak spatřovali neosobnost a odcizení. Na základě poznatků z dřívějšího výzkumu usuzujeme, že pro samotné respondenty je tato forma rovněž přirozenější.

3.3.1 Konstrukce výzkumného nástroje

Výzkumný nástroj se skládá ze dvou dotazníků, tvořících jeden celek. První část je zaměřena na základní charakteristiku respondenta, zabývá se stanovením typu jeho rodinného prostředí a druhu výchovy v rodině. Mapuje rovněž vztah respondenta k počítačovým hrám. Druhou část představuje standardizovaný dotazník (Buss & Perry, 1992), kterým je měřena jednak celková úroveň agresivity a jednak úroveň jednotlivých složek agresivity.

Položka:

č. 1, 2, 3 – sociodemografická charakteristika respondenta (pohlaví, věk, rodina, typ výchovy).

č. 4, 5, 6, 7, 8 – výpovědi o preferenci určitého typu PC her, jejich upřesnění, vztah ke hraní PC her, časový rozsah hraní a vliv rodičů na hraní PC her.

č. 9, 10 – sebehodnocení respondenta v oblasti celkového prospěchu ve škole a sebevědomí pomocí pětibodové škály.

č. 11 – 39 – prostor pro zařazení respondenta v jednotlivých složkách agresivity pomocí pětibodových škál.

Tabulka 1 Struktura dotazníku

Druh otázky	**Položka č.**
Uzavřená otázka	3, 4, 6
Polootevřená otázka	1, 2, 8.
Otevřená otázka	7
Škálová otázka	5, 9 - 39

Ve dvaceti devíti položkách druhé části dotazníku (otázky 11 – 39) jsou obsaženy čtyři složky agresivity:

- fyzická agrese – položka č. 13, 15, 20, 23, 26, 30, 32, 34, 36
- verbální agrese – položka č. 10, 14, 21, 27, 31
- hněv – položka č. 11, 16, 17, 22, 28, 33, 37
- hostilita – položka č. 12, 18, 19, 24, 25, 29, 35, 38

Jednotlivé položky ze všech čtyř zmíněných složek agresivity jsou v dotazníku proházeny, aby pokud možno co nejméně napovídaly respondentům smysl dotazníkového šetření. Naměřené skóre agresivity je pak porovnáváno s údaji v první části dotazníku.

Respondenti se v části dotazníku, orientované na měření agresivity, do určité míry ztotožňovali s předkládaným výrokem na pětibodové škále. Konkrétní umístění na škále znamenalo bodové ohodnocení. Hodnoty na škálách pak byly v dotaznících sečteny jak pro

jednotlivé složky agresivity, tak celkově. Příslušné součty dále tvořily výchozí data pro hledání odpovědi na jednotlivé výzkumné otázky. Z přehledu (viz Tabulka 2) je možné vyčíst jednak umístění složek agresivity do jednotlivých otázek, a jednak minimální a maximální možné skóre u každé ze složek agresivity.

Tabulka 2 Schéma jednotlivých složek agrese

	Fyzická agrese	Verbální agrese	Hněv	Hostilita	Celkem
	položka č. 13, 15, 20, 23, 26, 30, 32, 34, 36	položka č. 10, 14, 21, 27, 31	položka č. 11, 16, 17, 22, 28, 33, 37	položka č. 12, 18, 19, 24, 25, 29, 35, 38	
Minimální možné skóre	9	5	7	8	29
Maximální možné skóre	45	25	35	40	145

3.3.2 Ověření kvality výzkumného nástroje

Ve fázi předvýzkumu byla ověřována kvalita výzkumného nástroje dotazníkovým šetřením na užším vzorku respondentů. Předvýzkum byl uskutečněn ve dvou třídách různých škol osobně, kdy bylo potřebné zjistit, jsou-li položky v dotazníku pro respondenty pochopitelné a zda tedy dokážou odpovídat samostatně bez vysvětlování jejich významu. Pilotáž sloužila k ověření, zda zadavatel dotazníku získá takové údaje, jaké vzhledem k vyhodnocování získat potřebuje. Celkem se předvýzkumu zúčastnilo 34 respondentů. Tento vzorek sestával z dvaceti učňů (obor bez maturity) a čtrnácti studentů (maturitní obor) v obou případech druhého ročníku.

Při testování nástroje nebyly zjištěny závažné nedostatky, nicméně na základě zpětné vazby byly přehodnoceny tyto položky:

1) Položka č. 10: obrácení škály – třebaže nebylo zaznamenáno nepochopení ze strany respondentů, byla pro hlavní výzkum obrácena polarita škály podle předchozí 9. položky dotazníku.

2) Položka č. 17: ve dvou případech bylo zaznamenáno neporozumění pojmu frustrovaný. Pro hlavní výzkum bylo objasnění pojmu zabezpečeno jednak přímým vysvětlováním při osobním sběru dat a jednak prostřednictvím administrátorů (viz komentář k vyplňování dotazníku).
3) Položka č. 32: ve dvou případech bylo zaznamenáno neporozumění pojmu svárlivý. Pro hlavní výzkum byl tento pojem doplněn synonymem (hádavý).

Vzhledem k tomu, že došlo pouze k formálně i obsahově nevýrazným úpravám výzkumného nástroje, je v příloze P II uveden pouze vzor dotazníku pro hlavní výzkum.

3.4 Výzkumný vzorek

Základní soubor sestával z žáků prvního, druhého a třetího ročníku všech typů středních škol ve Zlíně (učiliště – obory bez maturity, studijní obory s maturitou a gymnázia). Jedná se o respondenty ve věku 15 – 21 let. Velikost základního souboru byla stanovena na 3 733 respondentů (155 tříd). Tento údaj vyplývá ze součtu veškerých žáků prvních, druhých a třetích ročníků všech zmíněných středních škol ve Zlíně.

Výběrový soubor byl vybrán technikou náhodného výběru pomocí losů. Z důvodu sledování věkové vyváženosti výzkumného vzorku byly všechny třídy (ze všech škol ve Zlíně) rozděleny na tři části podle ročníků. Čtvrté ročníky středních škol a gymnázií nebyly do výzkumu zařazeny proto, že by zde nemohla být zahrnuta učiliště. Třídy víceletých gymnázií byly zařazeny analogicky ke klasickému označení tříd. Kvinta byla tedy zařazena do skupiny prvního ročníku; sexta do skupiny druhého ročníku a septima do skupiny třetího ročníku. Jednotlivé losy byly označeny názvem třídy. Z každé části bylo vytaženo osm losů. Pro realizaci výzkumu bylo ze základního souboru vylosováno celkem 24 tříd. Na základě údajů od kompetentních pracovníků škol byl stanoven rozsah výběrového souboru na 609 respondentů.

Sběr dat v procesu hlavního výzkumu byl ovlivněn kritériem ověření smysluplnosti přepracování výzkumného nástroje z předvýzkumu (byť nešlo o závažné změny). Na samém počátku hlavního výzkumu byl tedy uskutečněn sběr dat osobně. Přepracovaný dotazník byl shledán jako vhodný a kvalitní nástroj ke zkoumání stanovených jevů a na základě tohoto zjištění byl zahájen výzkum i za pomoci administrátorů.

Počáteční záměr osobně se zúčastnit sběru dat na každé škole alespoň v jedné třídě nešlo zrealizovat kvůli organizačním možnostem některých škol. Synchronizace možností z naší

strany s možnostmi většiny škol byla natolik obtížná, že hrozilo prodloužení sběru dat až do dalšího školního roku. Došlo tedy k podstatnému zapojení administrátorů (místních učitelů) ve hlavním výzkumu. Ve všech případech, kdy došlo ke sběru dat za pomoci administrátorů, byl k tomuto účelu poskytnut komentář k vyplňování dotazníku (viz příloha P III) a urna na odkládání dotazníků. Při vyhodnocování dotazníků nebyly zjištěny žádné rozdíly v přístupu respondentů v závislosti na osobním či administrátorském zadávání dotazníků.

Z výběrového souboru bylo 531 respondentů přítomno při sběru dat. Z tohoto počtu bylo vráceno 530 dotazníků (1 respondent odmítl odevzdat dotazník). Samotný sběr dat byl uskutečněn zčásti osobně (4 třídy – 74 respondentů), ovšem zejména prostřednictvím administrátorů – učitelů (20 tříd – 441 respondentů). Z celkového přehledu výzkumného vzorku (viz Tabulka 3) je mimo jiné patrno, že byla docílena téměř stoprocentní návratnost (konkrétně 99,8 %). Tato byla dosažena směřováním vyplňování dotazníku do vyučovacích hodin. Veškeré údaje, potřebné pro kvantitativní analýzu byly všemi respondenty ze zkoumaného vzorku v dotaznících zaznamenány.

Tabulka 3 Celkový přehled výzkumného vzorku

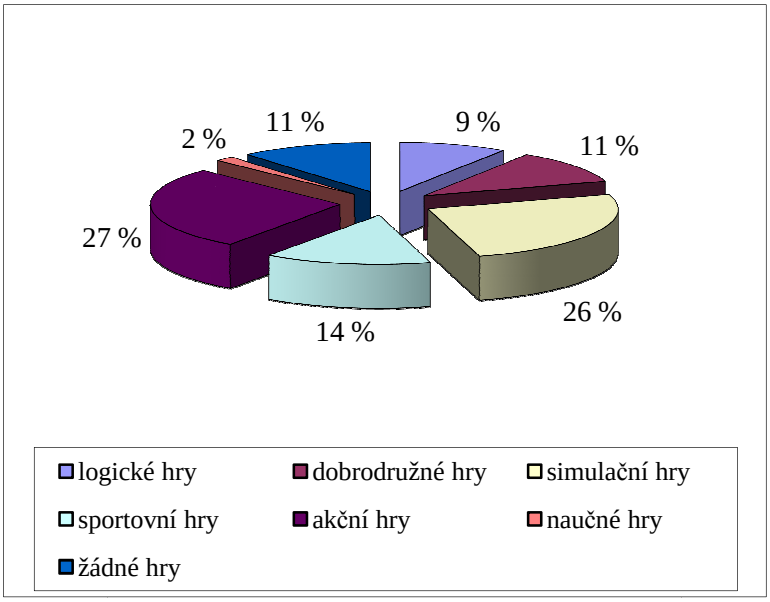
	Základní soubor	Výběrový soubor	účast / vráceno dotazníků	Vyřazeno	Zkoumaný vzorek
Učební obory bez maturity	594	178	156 / 155	10	145
Studijní obory s maturitou	2247	277	242 / 242	3	239
Gymnázia	892	154	133 / 133	2	131
Celkem	**3733**	**609**	**531 / 530**	**15**	**515**

Na základě kontroly vyplněných údajů bylo vyřazeno 15 dotazníků. Z toho:

- 1 dotazník pro věk neslučující se s věkovou charakteristikou adolescenta (23 let)
- 4 respondenti nevyplnili stěžejní údaje
- 10 dotazníků bylo vyřazeno pro nerealistické, nesmyslné a vulgární odpovědi

Mapování vztahu mezi agresivitou a hraním PC her se odvíjí od výpovědi respondenta na otázku, týkající se jeho preferování určitého typu her a od celkového, případně dílčího skóre na škálách měřících agresivitu. Z grafu (viz Obrázek 4) je z obecného pohledu patrna největší obliba akčních počítačových her, konkrétně jde o 28% podíl. Tabulka 4 pak vypovídá o konkrétním zastoupení respondentů preferujících akční videohry. Dotazovaní jsou v tabulce rozlišeni jednak podle příslušnosti k typu školského zařízení (učiliště, maturitní obory a gymnázia), a jednak podle pohlaví.

Obrázek 4 Preference PC her podle typu



Tabulka 4 Zastoupení respondentů preferujících akční PC hry

	Počet chlapců celkem	**Preference akčních her**	**Počet dívek celkem**	**Preference akčních her**
Učební obory bez maturity	107	38 / 35,5 %	38	3 / 7,9 %
Studijní obory s maturitou	129	49 / 38 %	110	13 / 11,8 %
Gymnázia	49	30 / 61,2 %	82	7 / 8,5 %
Celkem	285	117 / 41,1 %	230	23 / 10 %

3.5 Harmonogram výzkumného šetření

Vlastní zkušenost s problematikou výzkumu ve školách nás vedla k datování počátku zkoumání na začátek roku 2010. Výzkumné šetření lze rozdělit do následujících fází:

- Únor 2010 – volba tématu, stanovení výzkumného problému a vymezení teoretických východisek a cílů výzkumu. Zaujetí tématem a plánování výzkumu bylo dlouhodobější, za pomyslný počátek výzkumu lze však označit tento termín.
- Březen 2010 – vymezení metodiky a určení výzkumných technik, konstrukce dotazníku, zajištění technických opatření a souhlasu kompetentních pracovníků škol potřebných pro realizaci výzkumu.
  - předvýzkum, testování výzkumného nástroje
  - zhodnocení výzkumného nástroje, dílčí úpravy
- Duben 2010 až červen 2010 – fáze sběru dat.
- Červenec 2010 až srpen 2010 – kontrola, třídění, skórování a elektronický záznam dotazníků.
- Únor 2011 – analýza dat, statistické zpracování.
- Březen 2011 – interpretace, závěry výzkumného šetření

3.6 Způsob zpracování dat

Získaná data byla kromě kvantitativní analýzy podrobena statistickému zpracování za pomocí počítačového programu Statistica Base 9. Součástí ověřování jednotlivých hypotéz jsou konkrétní výstupy ilustrované příslušnými grafy či tabulkami. Ověřování hypotéz H1 až H5 bylo provedeno analýzou rozptylu.

Při testování hypotéz byla otestována jak normalita dat, tak shodnost rozptylu. V případě (hypotéza č. 4), že test nesplňoval požadavek shodnosti rozptylu, byl použit neparametrický test Kruskal – Wallisova ANOVA.

3.7 Předpokládané využití výsledků v praxi

Před vstupem do terénu a před samotnou analýzou dotazníkového šetření nebylo vhodné předjímat konkrétní závěry. Nicméně z formulace jednotlivých hypotéz lze vytušit očekávanou povahu výsledků výzkumu.

Při potvrzení škodlivosti akčních počítačových her si nečiníme iluze v otázce zpětné vazby tvůrcům akčních počítačových her, neboť tito se budou řídit výhradně zákonem poptávky, případně legislativou upravující označování videoher specifickými symboly. Výsledky by však měly odpovědět mimo jiné na otázku potřeby zavedení, resp. úpravy mediální výchovy ve školách. Relevantní závěry tohoto výzkumu budou poskytnuty jednotlivým školám, kde výzkum proběhl.

4 ANALÝZA A INTERPRETACE DAT Z VLASTNÍHO VÝZKUMU

Na základě výše uvedených metodologických východisek bylo zkonstruováno vlastní výzkumné šetření, jehož konkrétní výsledky jsou dále analyzovány a interpretovány. Ověření poznatků získaných z osobní zkušenosti a ze studia literatury, zabývající se faktory agresivity adolescentů, je tak stěžejním námětem této části, resp. celé práce.

Potvrzení či zamítnutí závislosti mezi zvýšenou úrovní agresivity a hraním **akčních** počítačových her předpokládá, že tato problematika bude spíše záležitostí chlapců. Demografické charakteristiky složení jednotlivých typů školských zařízení jsou dosti rozdílné. Na učilištích je převaha chlapců a na gymnáziích naopak převaha dívek. Povaha vzorku z hlediska pohlaví však nemohla být reflektována vzhledem ke stanovení kritéria náhodného výběru. Otázka příslušnosti k pohlaví není ani relevantní v žádné z hypotéz. Stěžejním aspektem v analýze a v interpretaci dílčích závěrů je tedy posouzení výzkumného vzorku jako celku.

4.1 Verifikace stanovených hypotéz

Na základě významu dílčích výzkumných otázek byly stanoveny hypotézy, jejichž potvrzení resp. vyvrácení je zde prezentováno. Analýza dílčích výsledků tedy koresponduje s původně vymezenými výzkumnými problémy.

Součástí analýz dílčích otázek jsou tabulky četností, kde součet bodů ze škál měřících agresivitu byl při vyhodnocování jednak pro určitou kategorii podroben aritmetickému průměru a jednak byl převáděn do procentuální podoby. Nejvyšší možný dosažený počet bodů ze všech škál měřících agresivitu činí 145 bodů. Tato hodnota je tedy stoprocentním základem, ze kterého se odvíjí procentuální vyjádření aktuálního dosaženého počtu bodů.

4.1.1 Vliv hraní akčních her na celkovou agresivitu

Jaké jsou rozdíly v celkovém skóre agresivity adolescentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her?

H0 Předpokládáme, že neexistují významné rozdíly mezi úrovní celkové agresivity respondentů, preferujících akční hry a úrovní celkové agresivity ostatních respondentů.

HA Předpokládáme, že existují významné rozdíly mezi úrovní celkové agresivity respondentů, preferujících akční hry a úrovní celkové agresivity ostatních respondentů.

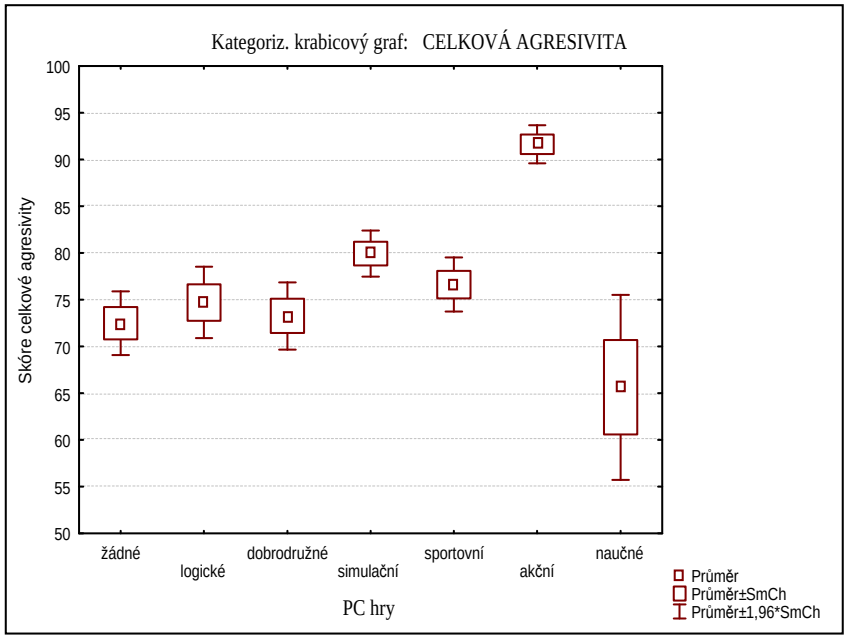
Komentář

Do formulace hypotézy promlouvá náš předpoklad, že hraní zmíněných her se podílí na zvýšené agresivitě adolescentů. Hráči akčních videoher jsou tedy porovnáváni s respondenty, kteří uvedli preferenci jiných her nebo uvedli, že žádné hry nehrají. V tabulce 5 je uvedeno dosažené skóre v celkové agresivitě podle preference určitého druhu PC her. Jednotlivé hodnoty v každé skupině jsou podrobeny aritmetickému průměru. Jelikož je jedna skupina (hráči akčních her) porovnávána s ostatními skupinami dohromady, je u „ostatních“ ještě dále vypočítáno jejich průměrné skóre celkové agresivity včetně procentuálního podílu z maximálně možného počtu bodů.

Tabulka 5 Průměrné skóre celkové agresivity

	Typ počítačových her						
	logické	dobrodružné	simulační	sportovní	naučné	žádné	akční
Celková agresivita	74,7	73,3	79,9	76,6	65,6	72,5	91,6
Průměrné skóre C A	73,8 / 50,9 %						63 %

Obrázek 5 Úroveň celkové agresivity podle preference PC her



Tabulka 6 Testování závislosti preference typu her na celkovou agresivitu

Proměnná	Analýza rozptylu Označ. efekty jsou význ. na hlad. p < 0,05000							
	SČ efekt	SV efekt	PČ efekt	SČ chyba	SV chyba	PČ chyba	F	p
C A	28685,58	6	4780,930	90355,19	508	177,8645	26,87961	0,000000

CA – celková agresivita, tj. skóre ze všech složek agresivity sečtené dohromady

Tabulka 7 Testování podle jednotlivých typů her

PC hry		LSD test Označené rozdíly jsou významné na hlad. p < 0,05000						
		{1} M=72,483	{2} M=74,702	{3} M=73,263	{4} M=79,931	{5} M=76,630	{6} M=91,638	{7} M=65,625
0	{1}		0,396884	0,753845	0,000435	0,077670	0,000000	0,173359
1	{2}	0,396884		0,584196	0,021511	0,439877	0,000000	0,075743
2	{3}	0,753845	0,584196		0,001723	0,153817	0,000000	0,129903
3	{4}	0,000435	0,021511	0,001723		0,090737	0,000000	0,003372
4	{5}	0,077670	0,439877	0,153817	0,090737		0,000000	0,027153
5	{6}	0,000000	0,000000	0,000000	0,000000	0,000000		0,000000
6	{7}	0,173359	0,075743	0,129903	0,003372	0,027153	0,000000	

0 – žádné hry 1 – logické hry 2 – dobrodružné hry 3 – simulační hry

4 – sportovní hry 5 – akční hry 6 – naučné hry

Interpretace

Rozložení celkové úrovně agresivity respondentů podle toho, jaké videohry preferují, nabízí krabicový graf (Obrázek 5). Z grafu je patrné výrazně vysoké umístění skupiny respondentů, upřednostňujících akční hry. Zajímavostí je zde nízké umístění respondentů, kteří hrají naučné hry. Při statistickém testování hypotéz (viz Tabulka 6 a Tabulka 7) vyšly najevo významné rozdíly v úrovni celkové agresivity v závislosti na hraní určitého typu her. U skupiny respondentů, preferujících akční hry bylo zaznamenáno statisticky významně vyšší skóre celkové agresivity než u ostatních respondentů ($p < 0,001$). Na základě těchto údajů lze tedy zamítnout nulovou hypotézu.

Můžeme tak konstatovat, že existují významné rozdíly mezi úrovněmi celkové agresivity respondentů podle toho, jaké PC hry upřednostňují. Na základě testování hypotéz lze rovněž prohlásit, že hraní akčních her se podílí za zvyšování úrovně celkové agresivity.

4.1.2 Vliv hraní určitého typu her na jednotlivé složky agresivity

Jaké jsou rozdíly v úrovni jednotlivých složek agresivity u adolescentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her?

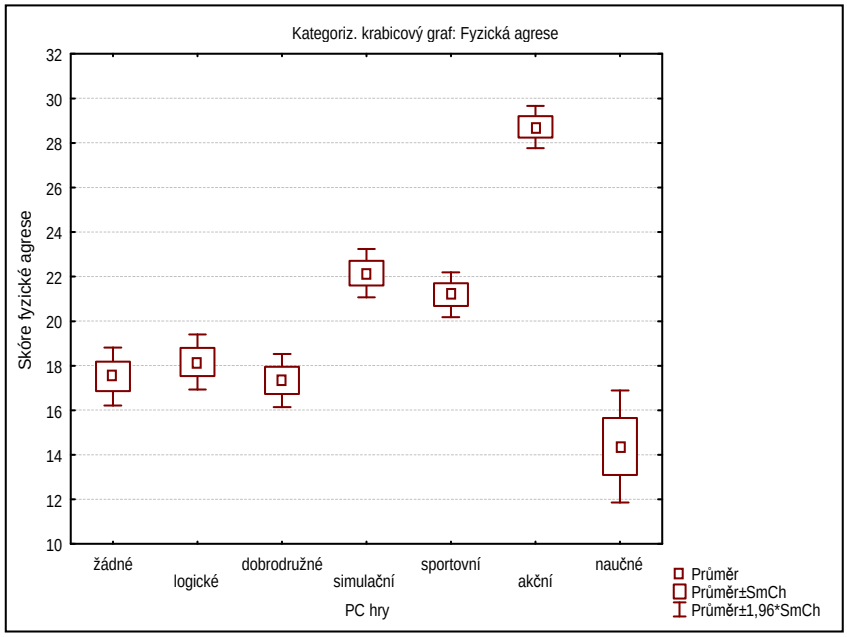
H0 Předpokládáme, že neexistují významné rozdíly v úrovni jednotlivých složek agresivity u respondentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her.

HA Předpokládáme, že existují významné rozdíly v úrovni jednotlivých složek agresivity u respondentů v závislosti na preferenci určitého typu PC her.

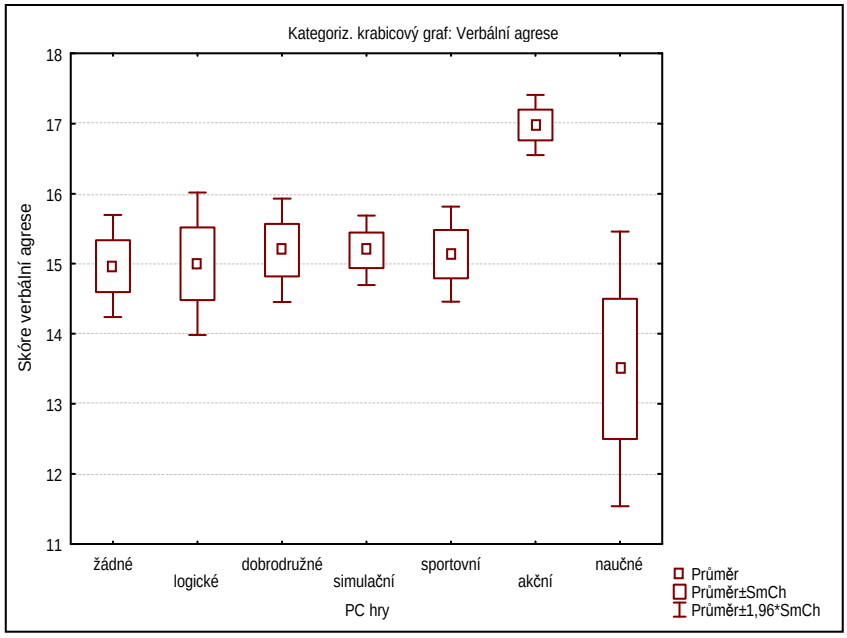
Komentář

Standardizovaný dotazník Buss & Perry (1992) rozlišuje čtyři složky agresivity: fyzickou agresi, verbální agresi, hněv a hostilitu. Na rozdíl od předchozí situace, kde je skóre sečteno ze všech zmíněných složek dohromady, se v tomto případě berou v úvahu dílčí výsledky z každé složky zvlášť. Při formulování hypotézy jsme předpokládali, že hraní určitého typu her může ovlivnit každou složku jinak. Následující krabicové grafy tedy znázorňují dosažené skóre respondentů v jednotlivých složkách agresivity podle toho, jaké hry upřednostňují.

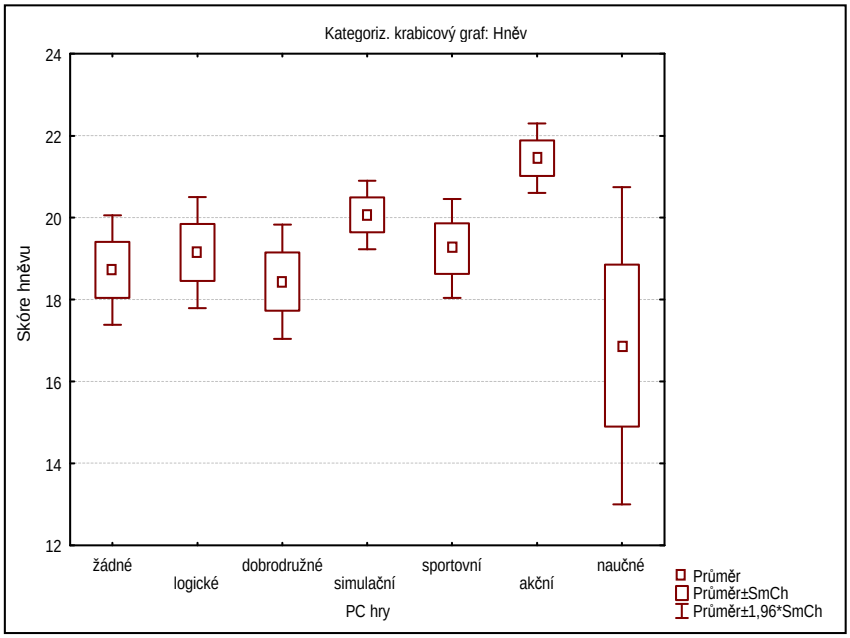
Obrázek 6 Úroveň fyzické agrese v závislosti na typu her



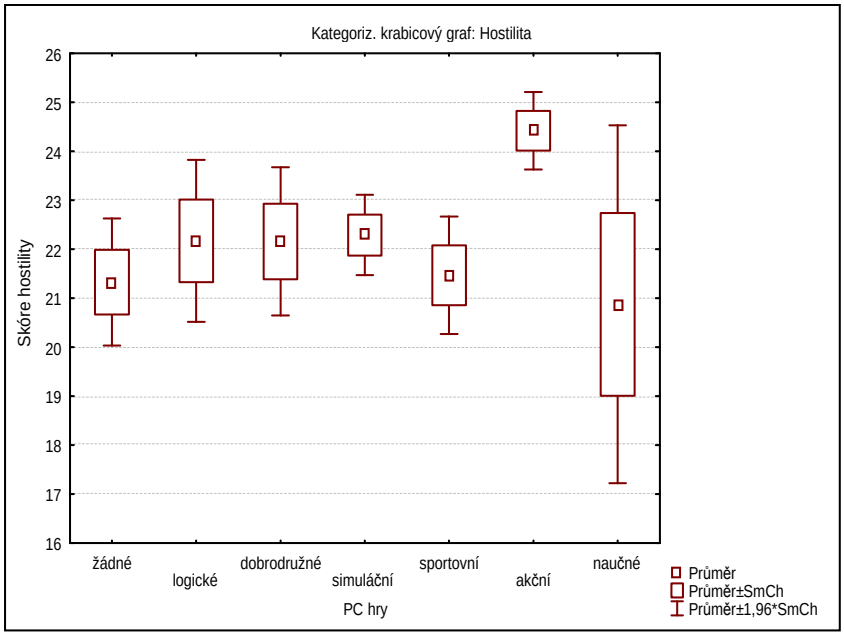
Obrázek 7 Úroveň verbální agrese v závislosti na typu her



Obrázek 8 Úroveň hněvu v závislosti na typu her



Obrázek 9 Úroveň hostility v závislosti na typu her



Tabulka 8 Testování závislosti preference typu her na jednotlivé složky agresivity

Proměnná	Analýza rozptylu Označené efekty jsou významné na hlad. p < 0,05000							
	SČ efekt	SV efekt	PČ efekt	SČ chyba	SV chyba	PČ chyba	F	p
F	9933,583	6	1655,597	14803,26	508	29,14028	56,81472	0,000000
V	390,589	6	65,098	4206,60	508	8,28072	7,86141	0,000000
HV	676,408	6	112,735	13201,35	508	25,98690	4,33813	0,000278
HA	710,278	6	118,380	13227,32	508	26,03803	4,54642	0,000167

F = dosažené skóre ve složce fyzické agrese V = dosažené skóre ve složce verbální agrese
HV = dosažené skóre ve složce hněvu HA = dosažené skóre ve složce hostility

Interpretace

Jak vyplývá z grafů, respondenti preferující akční počítačové hry dosáhli nejvyššího skóre ve všech složkách agresivity. Ve složce fyzické agrese (Obrázek 6) byly zjištěny významné rozdíly podle preference typu her. Významné rozdíly jsou patrné rovněž u verbální agrese (Obrázek 7). Ve složce hněvu (Obrázek 8) byly opět shledány významné rozdíly podle preference typu počítačových her a stejně tak složka hostility (Obrázek 9) je charakteristická významnými rozdíly v závislosti na preferenci určitého typu PC her. Na základě výsledku testování hypotéz lze zamítnout nulovou hypotézu ($p < 0,05$).

Můžeme tak hovořit o významných rozdílech v úrovni jednotlivých složek agresivity v závislosti na preferenci her respondenty. Hraní určitého typu her se tedy podílí na úrovni všech složek agresivity.

4.1.3 Vliv rodinného prostředí na celkovou agresivitu

Jaké jsou rozdíly ve skóre agresivity u adolescentů podle rodinného prostředí?

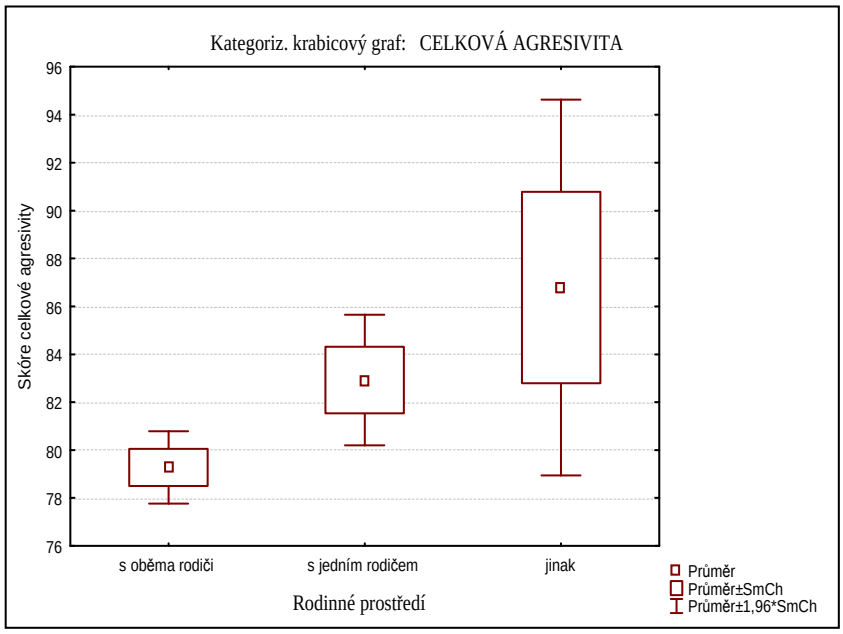
H0 Předpokládáme, že neexistují významné rozdíly v úrovni celkové agresivity respondentů podle typu rodinného prostředí.

HA Předpokládáme, že existují významné rozdíly v úrovni celkové agresivity respondentů podle typu rodinného prostředí.

Tabulka 9 Rodinné zázemí

	Oba rodiče	**Jeden rodič**	**Ostatní**
Absolutní /relativní četnost	372 / 72,2 %	129 / 25,1 %	14 / 2,7 %
		143 / 27,3 %	
Celkové průměrné skóre agresivity	79,2 / 54,6 %	82,9 / 57,2 %	86,8 / 59,9 %
		83,3 / 57,5 %	

Obrázek 10 Úroveň celkové agresivity podle rodinného prostředí



Komentář

Za respondenty z úplných rodin považujeme ty, kteří zvolili variantu – výchova oběma biologickými rodiči. Oproti těmto respondentům byli postaveni ti, kteří uvedli výchovu jedním biologickým rodičem, resp. jinou (výchova prarodiči, dětský domov, apod.). Z přehledu (Tabulka 9) je možné vyčíst četnosti příslušných kategorií, a také celkové skóre agresivity respondentů, které je opět v každé skupině podrobeno aritmetickému průměru.

Tabulka 10 Testování vlivu rodinného prostředí na celkovou agresivitu

	Analýza rozptylu Označ. efekty jsou význ. na hlad. p < 0,05000							
Proměnná	SČ efekt	SV efekt	PČ efekt	SČ chyba	SV chyba	PČ chyba	F	p
C A	1863,155	2	931,5774	117177,6	512	228,8625	4,070467	0,017625

CA – celková agresivita, tj. skóre ze všech složek agresivity sečtené dohromady

Interpretace

Jak dokládá Tabulka 9 a graf (Obrázek 10) nejnižší skóre v celkové agresivitě dosáhli respondenti pocházející z úplných rodin. Na druhou stranu nejvíce bodů na všech složkách agresivity bylo zaznamenáno u respondentů, kteří nejsou vychovávaní ani jedním biologickým rodičem. Nutno ovšem dodat, že tato skupina vykazuje největší rozptyl v naměřeném celkovém skóre agresivity. Při testování proměnných u výše uvedené hypotézy (viz Tabulka 10) byly zjištěny statisticky významné rozdíly podle typu rodinného prostředí ($p = 0,018$). Zamítáme tedy nulovou hypotézu.

Na základě těchto výsledků lze konstatovat, že na úrovni agresivity dotazovaných se významně podílí faktor (ne)úplné rodiny. Respondenti pocházející z úplné rodiny vykazují menší míru agresivity než respondenti vychovávání jenom jedním biologickým rodičem. Dotazovaní, kteří nejsou vychovávaní ani jedním biologickým rodičem se vyznačují nejvyšší úrovní celkové agresivity.

4.1.4 Vliv typu výchovy na celkovou agresivitu

Jaké jsou rozdíly ve skóre agresivity podle typu výchovy v rodině?

H0 Předpokládáme, že neexistují významné rozdíly v úrovni celkové agresivity respondentů v závislosti na typu výchovy v rodině.

HA Předpokládáme, že existují významné rozdíly v úrovni celkové agresivity respondentů v závislosti na typu výchovy v rodině.

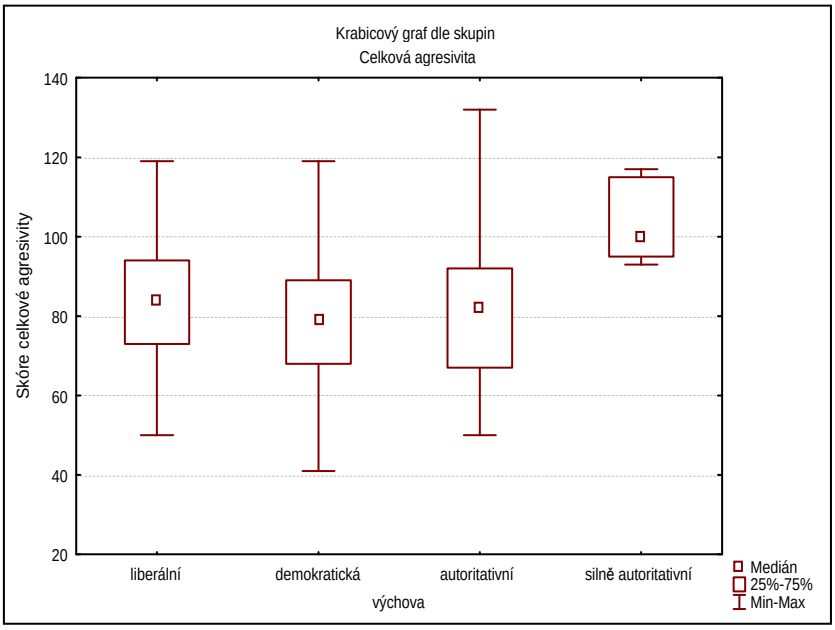
Komentář

Respondenti měli na výběr ze čtyř typů výchovy (viz Tabulka 11). Již v průběhu předvýzkumu bylo ověřováno, zda respondenti chápou povahu každého typu výchovy. Vzhledem ke spontánní synchronizaci charakteristik uvedených druhů výchov nebylo použito podrobnějších definic. Stejně jako v předchozích případech je zde celkovou agresivitou myšlen souhrn všech dosažených bodů ze všech měřených složek agresivity. Úroveň agresivity uvedená v tabulce představuje průměr v dané kategorii.

Tabulka 11 Vliv typu výchovy na skóre agresivity

	TYP VÝCHOVY			
	Demokratická	Liberální	Autoritativní bez tělesných trestů	Silně autoritativní s tělesnými tresty
Absolutní četnost Relativní četnost	351 68,1 %	118 22,9 %	39 7,6 %	7 1,4 %
Průměrné skóre celkové agresivity	78,8 54,3 %	83,8 57,8 %	80,2 55,3 %	103,4 71,3 %

Obrázek 11 Úroveň celkové agresivity podle typu výchovy



Tabulka 12 Testování vlivu typu výchovy na celkovou agresivitu

Závislá: C A	Kruskal-Wallisova ANOVA H (3, N= 515) =22,86982 p =0,0000 Nezávislá (grupovací) prom.výchova			
	Kód	Počet platných	Součet pořadí	Prům. Pořadí
1	1	118	34189,50	289,7415
2	2	351	85369,00	243,2165
3	3	39	10031,00	257,2051
4	4	7	3280,50	468,6429

1 = liberální výchova 2 = demokratická výchova 3 = autoritativní výchova
4 = silně autoritativní výchova s tělesným trestáním

Interpretace

Nejvíce respondentů (cca 68 %) uvedlo demokratickou výchovu, u které se projevilo nejnižší průměrné skóre agresivity (necelých 79 ze 145). Naopak nejvyšší skóre agresivity bylo zaznamenáno u silně autoritativní výchovy, kde průměrné skóre činilo 103,4 bodů. Při rovnoměrně rozloženém vzorku lze takto vysoké skóre považovat za alarmující, k autoritativní výchově s tělesnými tresty se však přihlásilo pouze sedm respondentů, což může závažnost výsledku zkreslovat. Pro parametrické testy nebyl v tomto případě splněn požadavek shodnosti rozptylu, pro testování hypotézy byl tedy využit neparametrický test (Kruskal – Wallisova ANOVA). Testováním proměnných byly zjištěny statisticky významné rozdíly (viz Tabulka 12) v celkové agresivitě respondentů v závislosti na typu výchovy ($p < 0,001$) a proto zamítáme nulovou hypotézu.

Na základě výše uvedených výsledků lze potvrdit, že na úrovni agresivity adolescentů se významně podílí typ výchovy, přičemž demokratická výchova je v tomto ohledu pro vývoj jedince nejpříznivější.

4.1.5 Závislost mezi sebevědomím a agresivitou

Jaké jsou rozdíly ve skóre agresivity u adolescentů v závislosti na jejich sebehodnocení v oblasti sebevědomí?

H0 Předpokládáme, že neexistují významné rozdíly v celkové úrovni agresivity podle sebehodnocení respondentů v otázce sebevědomí.

HA Předpokládáme, že existují významné rozdíly v celkové úrovni agresivity podle sebehodnocení respondentů v otázce sebevědomí.

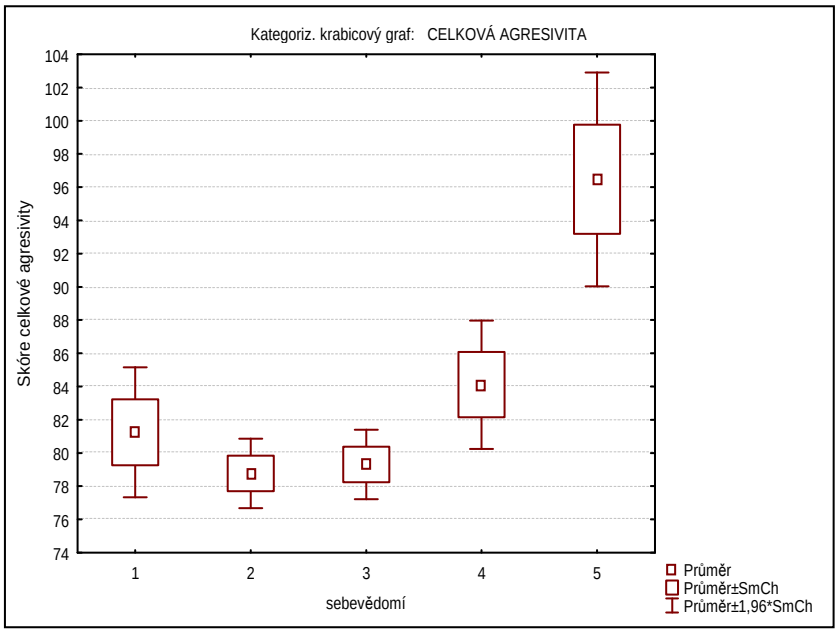
Komentář

Při vymezování této hypotézy jsme vycházeli z predikce, že respondenti s vysokým celkovým skóre agresivity se budou vyznačovat nízkým sebevědomím. Sebevědomí bylo posuzováno na pětibodové škále, kde vysoké sebevědomí znamená hodnotu 1 a nízké sebevědomí znamená hodnotu 5. Celkové skóre agresivity je jako v předchozích případech suma bodových umístění ze všech škál měřících agresivitu.

Tabulka 13 Agresivita a sebevědomí

	Hodnota sebevědomí				
	1	2	3	4	5
Četnost odpovědí	36	200	199	63	17
Průměrné skóre v celkové agresi	81,2 56 %	78,8 54,3 %	79,3 54,7 %	84,1 58 %	96,5 66,5 %

Obrázek 12 Úroveň celkové agresivity v závislosti na sebevědomí



Tabulka 14 Testování závislosti mezi sebevědomím a celkovou agresivitou

Proměnná	Analýza rozptylu Označ. efekty jsou význ. na hlad. p < 0,05000 SČ efekt	SV efekt	PČ efekt	SČ chyba	SV chyba	PČ chyba	F	p
C A	6048,003	4	1512,001	112992,8	510	221,5544	6,824511	0,000023

CA – celková agresivita, tj. skóre ze všech složek agresivity sečtené dohromady

Tabulka 15 Testování podle jednotlivých úrovní sebevědomí

sebevěd	LSD test Označ. rozdíly jsou významné na hlad. p<0,0500 {1} M=81,250	{2} M=78,775	{3} M=79,312	{4} M=84,111	{5} M=96,471
1 {1}		0,358829	0,472442	0,357996	0,000555
2 {2}	0,358829		0,718978	0,013409	0,000003
3 {3}	0,472442	0,718978		0,026147	0,000006
4 {4}	0,357996	0,013409	0,026147		0,002502
5 {5}	0,000555	0,000003	0,000006	0,002502	

1 – vysoké sebevědomí 5 – nízké sebevědomí

Interpretace

Nejvíce respondentů inklinovalo k hodnotám kolem středu. U dotázaných, kteří své sebevědomí hodnotili nejvýše (stupněm 1), činilo průměrné skóre celkové agresivity 81,2 bodů, což představuje 56 % z celku 145 bodů. U dotázaných, kteří své sebevědomí umísťovali nejníže (hodnotou 5), činilo toto průměrné skóre 96,5 bodů, což znamená 66,5 % z celkových možných 145 bodů. Při testování této hypotézy byly zjištěny významné rozdíly (viz Tabulka 14 a Tabulka 15) v úrovni celkové agresivity v závislosti na tom, jakým bodem na škále ohodnotili respondenti své sebevědomí při ($p < 0,001$). Zamítáme tedy nulovou hypotézu.

Můžeme tak hovořit o závislosti mezi agresivitou a sebevědomím, kde platí nepřímá úměra. Jedinci s nízkým sebevědomím vykazují větší míru agresivity a naopak.

4.2 Nutkání ke hře a vliv rodičů

Z metodologického hlediska lze výše prezentované výzkumné problémy označit jako relační, kde je ověřován vztah mezi jednotlivými proměnnými. Kromě ověřování hypotéz, založených na stanovených výzkumných problémech, bylo součástí výzkumu hledání odpovědí na otázky, které se sice rovněž týkaly hraní PC her, nebyla však zkoumána závislost na dalších proměnných. V tomto případě je tedy nutné hovořit o popisné problematice, kde nás zajímalo zejména:

4) kolik času tráví adolescenti hraním akčních počítačových her a zda je možné hovořit v některých případech o závislosti na hraní.
5) jakým způsobem ovlivňují zákonní zástupci hraní PC her jejich dětmi.

Ad 1) Otázka stráveného času hraním akčních videoher byla reflektována jak z hlediska denní doby, tj. kolik hodin denně této činnosti respondenti věnují, tak z celkového hlediska, tj. kolik let vyplňují svůj volný čas hraním akčních her. V položce č. 5 dotazníku (viz příloha P II) byly respondentům k tomuto účelu nabídnuty dvě časové osy.

Problematika „závislosti“ na hraní byla zkoumána na všech respondentech, kteří se přihlásili k hraní jakýchkoliv PC her, a byla ověřována v položce č. 6, kde byly respondentům předloženy tři varianty:

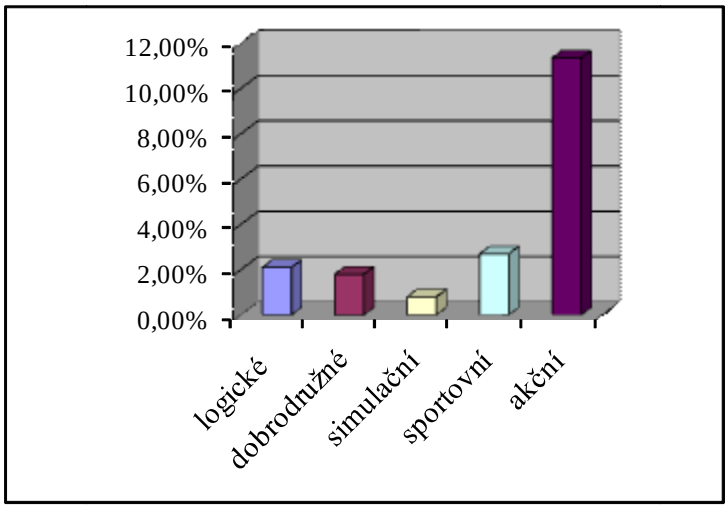
a) občas pociťuješ potřebu si zahrát
b) často pociťuješ silné puzení
c) dlouhodobě se bez hraní obejdeš

Ze zkoumaného vzorku 515 respondentů se jich ke hraní jakýchkoliv PC her přihlásilo 457. V grafu (viz Obrázek 13) jsou zachyceni respondenti podle preference jednotlivých typů her, kteří uvedli ve zmíněné šesté položce variantu „b – často pociťuješ silné puzení“. Není zde uvedena kategorie naučné hry, ke kterým se přihlásilo osm respondentů, z nichž žádný tuto variantu nezvolil.

Jak vyplývá z níže uvedeného grafu, časté a silné puzení ke hře pociťují nejvíce respondenti upřednostňující akční počítačové hry. Z této kategorie lze uvažovat o zhruba jedenácti procentech respondentů, kteří naplňují určitý znak závislosti na hraní. Naplnění tohoto znaku ve zmíněných případech ještě nepovažujeme za spolehlivou odpověď v otázce závislosti a uvědomujeme si potřebu důkladnějšího zkoumání k odbornému

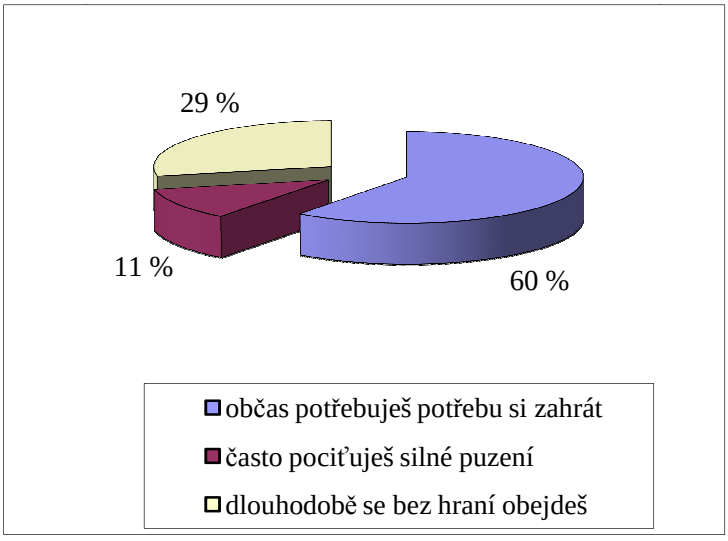
posouzení této problematiky. Získaný výsledek, jako vedlejší produkt výzkumu, považujeme za spíše orientační, avšak nikoliv nereálný. Zajímavostí je, že takto vysoké procento „závislosti“ na hraní vykazují pouze hráči akčních her. U ostatních respondentů, kteří preferují jiné hry, nepřesahuje tato „závislost“ tři procenta.

Obrázek 13 Vztah ke hraní u jednotlivých typů her



V souladu s hlavním zaměřením – na akční počítačové hry je v grafu (Obrázek 14) zobrazeno rozložení odpovědí, týkající se vztahu ke hraní poplatné pro respondenty preferující hry s násilnou tématikou.

Obrázek 14 Vztah ke hraní u akčních her

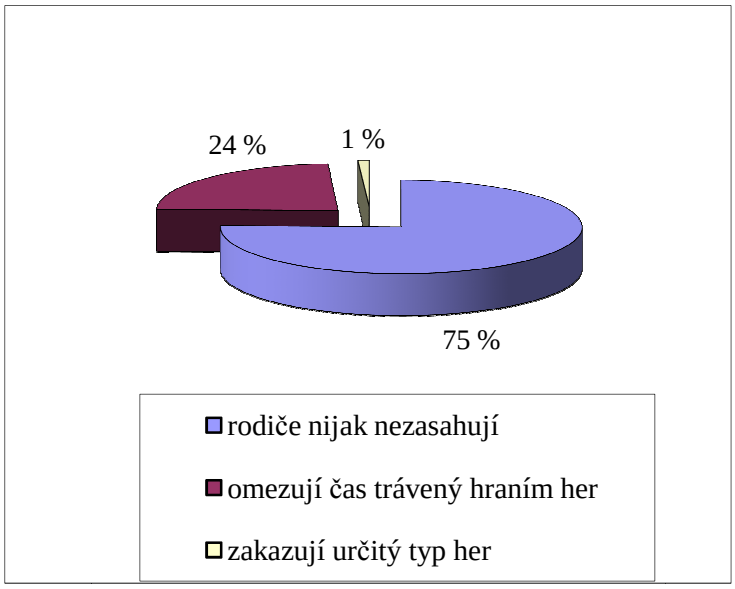


Problematika závislosti na hraní počítačových her, respektive potřeby hraní či nutkání ke hře by mohla souviset i s časem stráveným tímto hraním. Na základě výsledků zkoumání byla u hráčů akčních her zjištěna jak největší průměrná denní doba hraní (cca 2,1 hod.), tak největší průměr v počtu let (cca 3,4 roky), po které respondenti hráli příslušné hry. U hráčů ostatních her nepřekročil denní průměr hraní 1,5 hodiny a průměr v počtu let nepřesáhl tři roky.

Ad 2) Vliv rodičů, respektive zákonných zástupců na hraní her jejich dětmi byl zjišťován v položce č. 8 dotazníku (viz příloha P II). Respondenti měli na výběr ze tří možností:

- Rodiče nijak nezasahují
- Omezují čas, strávený hraním PC her
- Zakazují určitý typ her

Obrázek 15 Vliv rodičů na hraní PC her jejich dětmi



Jak již bylo výše uvedeno, ke hraní PC her se z celkového zkoumaného vzorku přihlásilo 457 respondentů. Z grafu (viz Obrázek 15) lze vyčíst, že tři čtvrtiny dotazovaných nejsou nijak ovlivňováni rodiči při trávení volného času u počítače. Necelá čtvrtina respondentů uvádí omezování doby strávené hraním her a pouze jedno procento dotazovaných uvádí zakazování určitého typu her rodiči. Lze namítnout, že malý zájem rodičů v případě plnoletých respondentů lze pochopit. Nicméně většina respondentů (68 %) sestávala z patnácti až sedmnáctiletých a tito také již několik let zmíněné hry hrají. Malý zájem rodičů se tak rovněž podle našeho názoru podepisuje na rostoucí agresivitě adolescentů.

SHRNUTÍ A ZÁVĚR

Hodnotu výzkumu spatřujeme mimo jiné ve vlastnostech výzkumného nástroje a na práci s ním. Kvalita nástroje byla ověřena již v předvýzkumu. K analýze a formulaci závěrů bylo potřeba, aby respondenti vyplnili odpovědně všechny důležité položky dotazníku. Toto bylo zajišťováno jednak užitím uzavřených a škálových otázek, neboť se v tomto případě dá předpokládat větší ochota vyplňování dotazníku a jednak vysvětlováním při osobním sběru dat a těsnou spoluprací s administrátory. Odpovědným, cílevědomým přístupem a taktikou směřování sběru dat do vyučovacích hodin jsme docílili vysoké ochoty spolupráce respondentů a téměř stoprocentní návratnosti dotazníků. Všem školám, kde proběhl sběr dat, budou poskytnuty závěry výzkumného šetření.

Jedno ze stanovených kritérií – osobní účast alespoň v jedné třídě na každé škole, kde proběhl výzkum, nebylo možné kvůli obtížné synchronizaci našich možností s možnostmi škol naplnit. Oproti původnímu záměru došlo tedy k širšímu zapojení administrátorů při sběru dat. Při kontrole dotazníků nebyly zjištěny žádné rozdíly v přístupu respondentů v závislosti na způsobu sběru dat.

Konkrétní zaměření druhé části dotazníku (zjišťování úrovně agresivity) lze při vnímavém vyplňování vytušit. Aby tato skutečnost co nejméně negativně ovlivnila respondenty a nevedla ke zkresleným odpovědím, byly jednak otázky jednotlivých složek agresivity proházeny a jednak byl účel výzkumu prezentován obecně, jako zkoumání vlivu vnějších faktorů na osobnost adolescenta. Samozřejmostí bylo zajištění naprosté anonymity dotazovaných prostřednictvím instrukcí a urny k odkládání vyplněných dotazníků. Z vlastních zkušeností při sběru dat, ze zpětné vazby od respondentů i administrátorů a z charakteru odpovědí lze konstatovat, že se podařilo získat věrohodná a relevantní data.

Výše stanovené cíle jsme naplnili zodpovězením výzkumných otázek, kde jsme potvrdili závislost mezi vybranými proměnnými a úrovní agresivity adolescentů. Vlastním výzkumem jsme prokázali, že absence rodičovské postavy při socializaci a typ výchovy v rodině má vliv na agresivní tendence při utváření osobnosti. Na základě našich výsledků lze konstatovat, že hraní akčních PC her má negativní vliv na úroveň agresivity adolescenta. Zatímco zmíněné proměnné můžeme označit jako faktory agresivity adolescentů, hodnota jejich sebevědomí, které bylo rovněž výzkumem ověřováno, se při výchově utváří stejně jako agresivní tendence. Z dílčích závěrů výzkumu lze konstatovat, že čím nižším sebevědomím jedinec vyniká, tím větší agresivní tendence lze u něj nalézt.

Výsledky popisné části výzkumu hovoří o velmi malém zájmu rodičů o to, jakým způsobem tráví jejich děti volný čas u počítače. Ze zkoumaného vzorku tři čtvrtiny rodičů nijak nezasahuje do hraní PC her jejich dětmi a naopak pouze jedno procento rodičů zakazuje svým dětem určitý typ her. Nejenom vzhledem k výše zmíněným výsledkům v oblasti vlivu videoher na osobnost adolescenta považujeme zájem rodičů za důležitý. Rodiče by jednak měli mít přehled, jaké hry jejich dítě hraje, a jednak by měli umět určité hry zakázat.

Ze závěrů popisné části se nám jako znepokojující rovněž jeví patrné znaky závislosti, které jsou znatelně vyšší u respondentů preferujících akční videohry, než u respondentů preferujících hry jiné. Na základě výzkumu, který nebyl prioritně zaměřen na zmapování závislosti nelze formulovat jednoznačné závěry. Z tohoto důvodu a také proto, že považujeme závislost na hraní za vážný problém mladých lidí, doporučujeme tuto oblast prozkoumat podrobněji.

Snaha zmapovat současný fenomén agresivity adolescentů pokud možno v co největší šířce nás vedla k aplikaci náhodného výběru, kde každý žák prvního, druhého a třetího ročníku středních škol, učilišť a gymnázií ve Zlíně měl stejnou šanci na výběr do výzkumného vzorku. Díky dodržení této techniky můžeme vztáhnout výsledky výzkumu na všechny žáky prvních, druhých a třetích ročníků středních škol, učilišť a gymnázií ve Zlíně.

Problematiku vlivu počítačových her zejména na dlouhodobé zvýšení agresivity nelze přes nejednost závěrů rozličných studií označit za dostatečně objasněnou. Na základě našeho výzkumu, který byl zaměřen právě na dlouhodobé působení násilných obsahů PC her, se můžeme přiklonit k názoru, že tyto hry negativně ovlivňují osobnost adolescenta. Uvědomujeme si však různá úskalí jednotlivých metod a technik, kdy například hlubší charakter šetření znesnadňuje nevýhoda „povrchnosti“ dotazníkové metody. Jako způsob verifikace našich konkrétních výzkumných závěrů doporučujeme zopakování výzkumu za stejných podmínek, k obecnému potvrzení škodlivosti zmíněných her by efektivně napomohla longitudinální studie. Závěry našeho zkoumání bychom rádi považovali za obohacení dosavadních poznatků v oblasti.

ZÁVĚR

Při hledání faktorů, odpovědných za zvýšenou agresivitu jedince nelze výlučně usuzovat na jedinou kategorii činitelů. Vždy je nutné uvažovat o prolínání biologických předpokladů s determinanty sociálního učení a prostředí. Každá doba má svá specifika a pro současný svět je kromě krize rodiny charakteristické rovněž mediální působení. Tyto atributy se pak promítají do vývoje jedince a vzhledem k aktuálnosti problematiky byly v popředí našeho zájmu.

Zpracováním analýzy vybraných faktorů agresivity adolescentů a zodpovězením jednotlivých výzkumných otázek lze hovořit o naplnění stanovených cílů. Na základě výsledků výzkumu lze ve všech dílčích výzkumných problémech uvažovat o platnosti alternativních hypotéz. Tyto svou formulací předjímaly zvyšování úrovně agresivity působením vlivu hraní akčních počítačových her, vlivu rodinného prostředí a typu výchovy a vlivu sebevědomí. Zejména potvrzení negativního vlivu akčních videoher považujeme za dosti závažné. Třebaže si uvědomujeme i existenci pozitivního vlivu PC her, kdy dochází k rozvoji představivosti a jemné motoriky, lze v souladu s dílčími závěry výzkumu hraní her s násilnou tématikou označit za škodlivé.

Závažnost těchto skutečností nespočívá jenom v samotném potvrzení škodlivosti zmíněných her, ale především ve složitosti problematiky zmírnění negativních důsledků na utváření osobnosti mladého člověka. Technická opatření omezující určitým věkovým skupinám hraní škodlivých her nelze pro množství alternativ přístupu ke hrám podle našeho názoru považovat za účinná. Těžiště působení je pochopitelně v rodině, ovšem za předpokladu, že rodiče mají čas a zájem. Pro komplikovanost ovlivnění rodičovského přístupu se nabízí cesta prostřednictvím školských zařízení. Zde pokládáme existenci předmětu mediální výchovy s případnou úpravou obsahu na školách v současném medializovaném světě za nezbytnou. V rámci tohoto předmětu považujeme za potřebné zvyšování mediální gramotnosti prohlubováním informovanosti žáků a pěstováním kritické reflexe vytvářených obsahů médii a na základě tohoto rovněž ovlivňovat postoje k počítačovým hrám. Ke smysluplnému trávení volného času dětí by mohla napomoci efektivní spolupráce škol, rodičů a volnočasových zařízení.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ANTIER, E. Agresivita dětí. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-808-2

BUSS, A. H. & PERRY, M. The Aggression Questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63, 1992.

ČÁP, J. Rozvíjení osobnosti a způsob výchovy. Praha: ISV, 1996. ISBN 80-85866-15-3

FISCHER, S.; ŠKODA, J. Sociální patologie. Analýza příčin a možnosti ovlivňování závažných sociálně patologických jevů. Praha: Grada Publishing, a. s., 2009. ISBN 978-80-247-2781-3

GRECMANOVÁ, H.; HOLOUŠOVÁ, D.; URBANOVSKÁ, E.; BŮŽEK, A. Obecná pedagogika II. Olomouc: HANEX, 2003. ISBN 80-85783-24-X

HENDRYCH, D.; BĚLINA, M.; FIALA, J.; ŠTURMA, P.; ŠÁMAL, P.; ŠTENGLOVÁ, I. Právnický slovník (2. vydání). Praha: C. H. Beck, 2003. ISBN 80-7179-740-5

HRADISKÁ, E; BREČKA, S; VYBÍRAL, Z. Psychológia médií. Bratislava: Eurokódex, s. r. o., 2009. ISBN 978-80-89447-12-1

CHRÁSKA, M. Metody pedagogického výzkumu. Základy kvantitativního výzkumu. Praha: Grada Publishing, a. s., 2007. ISBN 978-80-247-1369-4

JANDOUREK, J. Sociologický slovník (2. vydání). Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-269-0

JÁNSKÝ, J. Problémové dítě a náhradní výchovná péče ve školských zařízeních. Hradec Králové: Gaudeamus, 2004. ISBN 80-7041-114-7

JIRÁK, J.; CUMBERBATCH, G.; ZBOŘIL, Z.; SAK, P.; WHITED, L.; DuRANT, R.; EASTERMAN, M.; SOUKUP, V. Média a násilí. Praha: Corona, 2005. ISBN 80-903363-5-3

JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B. Média a společnost: stručný úvod do studia médií a mediální komunikace (2. vydání). Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-287-4.

LANGMEIER, J. KREJČÍŘOVÁ, D. Vývojová psychologie (2. aktualizované vydání). Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 80-247-1284-9

MARTÍNEK, Z. Agresivita a kriminalita školní mládeže. Praha: Grada Publishing, a. s., 2009. ISBN 978-80-247-2310-5

MATOUŠEK, O.; KROFTOVÁ, A. Mládež a delikvence (2. vydání). Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-771-X

MUSIL, J. Elektronická média v informační společnosti. Praha: Votobia, 2003. ISBN 80-7220-157-3

NOVOTNÝ, O.; ZAPLETAL, J. a kol. Kriminologie (2. přepracované vydání). Praha: ASPI Publishing, 2004. ISBN 80-7357-026-2

PONĚŠICKÝ, J. Agrese, násilí a psychologie moci. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0

REIFOVÁ, I. (eds.). Slovník mediální komunikace. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-926-7

SPURNÝ, J. Psychologie násilí. O psychologické podstatě násilí, jeho projevech a způsobech psychické obrany proti němu. Praha: Eurounion, 1996. ISBN 80-85858-30-4

Internetové zdroje

HENEBERG, PETR. Bestie člověk, 2009 [online]. [citováno 2010-12-5]. Dostupné na http://www.vtm.cz/clanek/bestie-clovek

SUCHÝ, ADAM. Mediální zlo – mýtus nebo realita? 2006 [online]. [citováno 2010-10-12]. Dostupné na http://www.portal.cz/scripts/detail.php?id=20958

VEČERKA, K.; HOLAS, J.; ŠTĚCHOVÁ, M.; DIBLÍKOVÁ, S. & NEUMANN, J. Mladiství pachatelé na prahu tisíciletí. Praha: IKSP, 2004. ISBN 80-7338-033-1. [citováno 2010-10-12]. Dostupné na http://www.ok.cz/iksp/docs/307.pdf

VRÁNKOVÁ, E. Mediální výchova, 2010 [online]. [citováno 2010-12-5]. Dostupné na http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/medialni_vychova.htm

Násilné počítačové hry ohrožují mládež, tvrdí experti. Novinky cz. 2009 [online]. [citováno 2010-12-5]. Dostupné na http://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/164107-nasilnepocitacove-hryohrozuji-mladez-tvrdi-experti.html

Policejní prezidium ČR. Statistické přehledy kriminality. 2011 [online] [citováno 2011-02-10]. Dostupné z http://www.policie.cz/clanek/statisticke-prehledy-kriminality-650295.aspx

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Struktura kriminality mladistvých 20

Obrázek 2 Dynamika násilné kriminality mládeže v ČR za období 1990 - 2002 21

Obrázek 3 Dynamika násilné kriminality mládeže v ČR v letech 2000 - 2010 22

Obrázek 4 Preference PC her podle typu 49

Obrázek 5 Úroveň celkové agresivity podle preference PC her 53

Obrázek 6 Úroveň fyzické agrese v závislosti na typu her 55

Obrázek 7 Úroveň verbální agrese v závislosti na typu her 56

Obrázek 8 Úroveň hněvu v závislosti na typu her 56

Obrázek 9 Úroveň hostility v závislosti na typu her 57

Obrázek 10 Úroveň celkové agresivity podle rodinného prostředí 58

Obrázek 11 Úroveň celkové agresivity podle typu výchovy 60

Obrázek 12 Úroveň celkové agresivity v závislosti na sebevědomí 62

Obrázek 13 Vztah ke hraní u jednotlivých typů her 65

Obrázek 14 Vztah ke hraní u akčních her 65

Obrázek 15 Vliv rodičů na hraní PC her jejich dětmi 66

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Struktura dotazníku 45

Tabulka 2 Schéma jednotlivých složek agrese 46

Tabulka 3 Celkový přehled výzkumného vzorku 48

Tabulka 4 Zastoupení respondentů preferujících akční PC hry 49

Tabulka 5 Průměrné skóre celkové agresivity 53

Tabulka 6 Testování závislosti preference typu her na celkovou agresivitu 54

Tabulka 7 Testování podle jednotlivých typů her 54

Tabulka 8 Testování závislosti preference typu her na jednotlivé složky agresivity 57

Tabulka 9 Rodinné zázemí 58

Tabulka 10 Testování vlivu rodinného prostředí na celkovou agresivitu 59

Tabulka 11 Vliv typu výchovy na skóre agresivity 60

Tabulka 12 Testování vlivu typu výchovy na celkovou agresivitu 61

Tabulka 13 Agresivita a sebevědomí 62

Tabulka 14 Testování závislosti mezi sebevědomím a celkovou agresivitou 63

Tabulka 15 Testování podle jednotlivých úrovní sebevědomí 63

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I Přehled spáchaných násilných trestných činů 75

PŘÍLOHA P II Vzor dotazníku pro vlastní výzkum..... 76

PŘÍLOHA P III Představení výzkumníka a komentář k vyplňování dotazníku..... 79

PŘÍLOHA P I

Přehled spáchaných násilných trestných činů v roce 2010

Policejní prezidium ČR Česká republika

Statistický výkaz č. 1 - kriminalita za období od 1. 1. 2010 do 31. 12. 2010

Název	Zjištěno	Objasněno	Nezletilí	Mladiství
Vraždy motiv. osob. vztahy	100	96	1	2
Vraždy ostatní	49	42	1	2
Vraždy celkem:	**173**	**156**	**2**	**4**
Loupeže	3 874	1 834	128	311
Nás. proti úř. osob. a org. veř.moci policistovi.	609	579	1	12
Nás. proti úř. osob. a org. veř.moci obec.policistovi.	200	182	0	1
Úmyslné ublížení na zdraví	4 786	3 451	96	298
Rvačky	16	10	1	1
Násilí a vyhrož. proti skup. ob.	116	85	0	3
Nebezpečné vyhrožování	2 068	1 734	15	26
Nebezpečné pronásledování	537	390	0	3
Vydírání	1 359	976	66	72
Omez. a zbavení os. svobody	278	185	10	7
Porušování domovní svobody	2 561	1 485	29	68
Neopr.zás.do práva domu, bytu...	427	332	0	1
Týrání svěřené osoby	159	103	0	1
Týrání osoby žijící ve spol. obydlí	568	477	1	2
Násilné činy celkem:	**18 073**	**12 170**	**349**	**810**

podle Policejního prezidia ČR (2011)

PŘÍLOHA P II

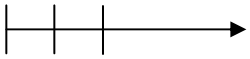
Vzor dotazníku pro vlastní výzkum

DOTAZNÍK

Vliv vnějších faktorů na osobnost adolescenta

Tento dotazník je součástí diplomové práce a je zcela anonymní! Nepodepisuj se!

Správnou odpověď zakroužkuj!

1.	**Jsi** a) chlapec b) dívka **Tvůj věk**: ____
2.	**Žiješ v rodině** a) s oběma rodiči b) s jedním rodičem – uveď se kterým c) jinak - uveď
3.	**Výchova tvé osoby doma v rodině je** a) liberální (téměř vše máš dovoleno) b) demokratická - přiměřené práva i povinnosti c) autoritativní výchova bez tělesných trestů d) silně autoritativní s těles. trestáním
4.	**Označ druh PC her, který preferuješ** a) logické (př. šachy) b) dobrodružné (např. super mario) c) simulační (např. rallye) d) sportovní (NBA, FIFA) e) akční (boj s protivníkem) f) naučné (např. cizí jazyky)
5.	**Na 1. číselné ose označ, kolik hodin denně v průměru trávíš doma hraním PC her (označených v předchozí otázce) a na 2. ose označ, kolik let tato situace trvá** průměr hodin  0 1 2 roky 0 2 4
6.	**Vyjádři svůj vztah ke hraní těchto her** a) občas pociťuješ potřebu si zahrát b) často pociťuješ silné puzení c) dlouhodobě se bez nich obejdeš
7.	**Pojmenuj svoji nejoblíbenější PC hru a velmi stručně popiš její podstatu**
8.	**Jakým způsobem tvoji rodiče ovlivňují tvé hraní na počítači?** a) nijak nezasahují b) omezují čas strávený hraním her c) zakazují určitý typ her (uveď kterých)

9.	**Na uvedené stupnici ohodnoť svůj celkový prospěch ve škole** výborný **1 2 3 4 5** nedostatečný	
10.	**Na uvedené stupnici ohodnoť své sebevědomí** vysoké sebevědomí **1 2 3 4 5** nízké sebevědomí	
Na níže uvedených stupnicích označ, jak charakteristické pro tebe jsou následující výroky		
11.	**Když se svými přáteli nesouhlasíš, otevřeně jim to sdělíš** nejméně charakteristické pro tebe **1 2 3 4 5** nejvíce charakteristické pro tebe stejná kritéria platí pro všechny následující otázky	
12.	**Rychle vzplaneš hněvem a také tě to rychle přejde**	1 2 3 4 5
13.	**Někdy jsi plný/á žárlivosti**	1 2 3 4 5
14.	**Při dostatečné provokaci smíš udeřit jinou osobu**	1 2 3 4 5
15.	**Uvědomuješ si, že často odporuješ jiným lidem**	1 2 3 4 5
16.	**Účastníš se rvaček vícekrát než průměrný vrstevník**	1 2 3 4 5
17.	**Když jsi frustrovaný/á, dáváš najevo svou podrážděnost**	1 2 3 4 5
18.	**Někdy se cítíš jako sud střelného prachu před explozí**	1 2 3 4 5
19.	**Občas cítíš, že máš sprostou srandu ze života**	1 2 3 4 5
20.	**Druhým lidem se zdá, že je zraňuješ**	1 2 3 4 5
21.	**Pokud máš použít násilí k hájení svých práv, tak to učiníš**	1 2 3 4 5
22.	**Smíš říkat lidem, co si o nich myslíš, jestliže tě obtěžují**	1 2 3 4 5
23.	**Jsi vyrovnaná osobnost**	1 2 3 4 5
24.	**Jednou za čas nemůžeš ovládnout nutkání udeřit jinou osobu**	1 2 3 4 5
25.	**Rád/a bys věděl/a, proč někdy cítíš, že je všechno hořké**	1 2 3 4 5
26.	**Víš, že tví „přátelé“ o tobě mluví za tvými zády**	1 2 3 4 5
27.	**Někteří lidé tě dotlačili ke rvačce**	1 2 3 4 5
28.	**Nenalézáš argumenty, když s tebou druzí nesouhlasí**	1 2 3 4 5

29.	**Někteří z tvých přátel si myslí, že jsi horká hlava**	1	2	3	4	5
30.	**Podezíráš příliš přátelské cizí lidi**	1	2	3	4	5
31.	**Neznáš žádný dostatečný důvod pro udeření jiné osoby**	1	2	3	4	5
32.	**Tvoji přátelé říkají, že jsi poněkud svárlivý/á (hádavý/á)**	1	2	3	4	5
33.	**Uvědomuješ si, že svým jednáním někoho ohrožuješ**	1	2	3	4	5
34.	**Někdy se rozzlobíš bez patřičného důvodu**	1	2	3	4	5
35.	**Jestliže tě někdo udeří, tak mu to vrátíš**	1	2	3	4	5
36.	**Někdy cítíš, že se ti lidé smějí za zády**	1	2	3	4	5
37.	**Někdy se ti stává, že v rozčilení rozbíjíš nějaké věci**	1	2	3	4	5
38.	**Máš problémy s kontrolováním své nálady**	1	2	3	4	5
39.	**Když jsou lidé obzvláště milí, očekáváš, že budou po tobě něco chtít**	1	2	3	4	5

DĚKUJEME ZA VYPLNĚNÍ DOTAZNÍKU

PŘÍLOHA P III

Představení výzkumníka a komentář k vyplňování dotazníku

Dobrý den, jmenuji se Stanislav Fojtík a jsem studentem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně v oboru Sociální pedagogika. Tímto se na Vás obracím s žádostí o spolupráci při administraci dotazníků žákům vybraných tříd. Tento dotazník slouží k vypracování praktické části mé diplomové práce.

K vyplňování dotazníku

Respondenti vyplňují dotazník samostatně. Prosím o pomoc administrátora dotazníku (učitele) respondentům pouze při nepochopení otázky, resp. při vysvětlení některých pojmů. Je třeba zdůraznit naprostou anonymitu a potřebu pravdivého a odpovědného vyplňování dotazníku.

Položka č.:

1) Respondent zakroužkuje správnou variantu, rovněž uvede arabskými čísly svůj věk.
2) Respondent zakroužkuje jednu správnou variantu a případně doplní.
3) Respondent označí jednu z uvedených variant.
4) Respondent označí ten typ her, který hraje nejčastěji:
   a) logické (např. šachy, sudoku atp.)
   b) dobrodružné (např. Super mario, Prince atp.)
   c) simulační (rallye)
   d) sportovní (fotbal, basketbal, hokej atp.)
   e) akční (např. Call of duty; World of Varcraft; Counter strike)
   f) naučné (cizí jazyky, poznávací hry atp.)
5) Na první číselné ose označí respondent, kolik hodin průměrně hraje ten typ her, který označil ve 3. položce. Na druhé číselné ose označí, kolik let tato situace trvá.
6) Respondent označí jednu z variant.
7) Respondent napíše název hry (viz položka č. 3) a napíše stručně, o co v této hře jde.
8) Respondent označí příslušnou variantu.

9) Na uvedené stupnici respondent označí, jak sám hodnotí svůj celkový průměr známek ze všech předmětů dohromady. Hodnota 1 znamená výborný prospěch a hodnota 5 znamená nedostatečný prospěch

10) Na uvedené stupnici respondent označí, jak se sám hodnotí v otázce sebevědomí. Hodnota 1 znamená vysoké sebevědomí a hodnota 5 znamená nízké sebevědomí. Je třeba zdůraznit, aby se respondenti „nebáli“ označit krajní hodnoty, pokud jsou pro ně aktuální a neinklinovali ke středním hodnotám.

11) – 39) Respondent označí na uvedených stupnicích, jak se sám vidí v jednotlivých oblastech, kde je mu předkládán určitý výrok. V každém z těchto výroků hodnota 1 znamená nejméně charakteristické pro respondenta a hodnota 5 nejvíce charakteristické pro něj. Je třeba zdůraznit, aby se respondenti „nebáli“ označit krajní hodnoty, pokud jsou pro ně aktuální a neinklinovali ke středním hodnotám. U 17. otázky prosím o případné vysvětlení slova frustrovaný – psychický stav (stres) při aktuální neschopnosti překonat překážku na cestě k vytýčenému cíli.

Děkuji za spolupráci