



Tweet



Michael Durčák @durcak_michael · 3. 4. ...

Pane ministře, já jsem si fakta zjišťil.

Třeba šéf @GDACzech Pavel Barák s mnoha školami rád spolupracuje a v rozhovoru pro @Reporter_CZ mi říkal na konto vztahu mezi dětmi a videohrami tohle.

Vaše tvrzení o tom, že zvyšují hry agresivitu dětí se nezakládá na pravdě.

Jak se díváte na omezování času na hraní pro mladší hráče, jak to nedávno udělali třeba v Číně?

Nemám problém s kontrolováním času, který děti tráví na počítači hraním nebo sledováním videí. Souhlasím s tím. Ale nemyslím si, že je správné, aby to reguloval stát. Podle mě ta zodpovědnost spadá jednoznačně na rodiče. Je to naprosto přirozené. Herní studia se navíc snaží vyjít rodičům vstříc. Obzvláště u mobilních her máte k dispozici rodičovské zámky a další prvky.

Ze strany státu to tedy podle vás smysl nedává...

Ne, nikdy nebude správné, když bude stát přesně definovat limity a další věci. To jenom povede k různému pokřivení na všech stranách. Ale chápu, že v Číně na tohle moc nehledí.

Nejsou hry pro děti návykové?

Osobně si to nemyslím. Rozhodně nejsou tvořeny s nějakým návykovým cílem. Neznám žádného vývojáře, který by tuhle teorii potvrdil. Hry jsou dělané tak, aby fungovaly pozitivním směrem a měly pozitivní dopad. Je to forma zábavy a relaxace. Zároveň mohou mít pozitivní dopad na rozvoje reflexů, rozšiřování různých vjemů, mnohé tituly mají také edukativní potenciál. Žádná studie nikdy nepotvrdila, že by hry byly návykovější než jiné formy zábavy nebo že by třeba vedly k násilí, jak se dodnes traduje.



Tweet



Petr Gazdík @petrgazdik · 3. 4. ...

Myslel jsem fakta o tom zda jsem někdy já hrál počítačové hry a to, že spojují vraždu učitele s počítačovými hrami (které šíříte) - nespojuji, ptali se na něco jiného. A omlouvám se, mám 4 děti. Jako rodič si dovoluji mít svůj osobní názor na agresivní počítačové hry.



Michael Durčák @durcak_michael ...

Odpověď uživatelům @petrgazdik @GDACzech a @Reporter_CZ

Vážený pane ministře, váš osobní názor je jedna věc. Faktem ale je, že videohry prezentujete z pozice ministra školství jako něco, co zvyšuje agresivitu u dětí. Na základě čeho? Vašeho osobního názoru? Protože žádná odborná studie, která by váš názor potvrzovala, neexistuje.

3:44 odp. · 3. 4. 2022 · Twitter Web App

1 Retweet 88 Lajků

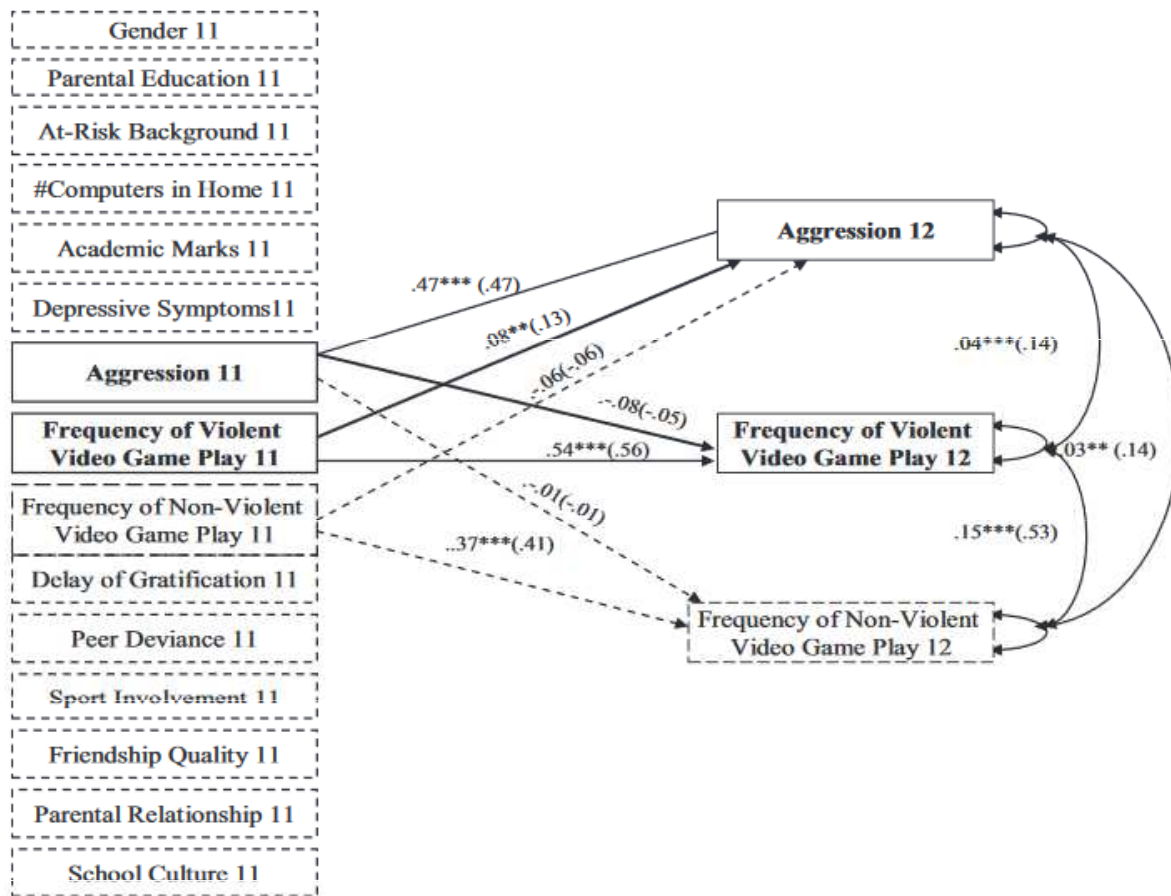


Ohrožená populace

- vliv médií na násilné chování je menší, než samotný vliv socio-demografických charakteristik. Zároveň tyto charakteristiky predikují preferenci a frekvenci konzumace násilných obsahů (viz model zvýšené náchylnosti k mediálním účinkům):
 - Chlapci
 - Adolescenti
 - Již s agresivními sklony
 - Další problematické psychologické charakteristiky (ADHD, poruchy osobnosti, nižší IQ)
 - Jiné problematické chování (alkohol, drogy, záškoláctví)
 - Z rodin s problémovým zázemím (např. konflikty v rodině)
 - Z nižšího socioekonomického prostředí (která jsou zpravidla více tolerantní k násilí a více pozitivně se staví k projevům „síly“)

Co víme?

- Korelační studie našly asociaci mezi konzumací násilných mediálních obsahů (preference pro takové obsahy; frekvence konzumace) a vyšší mírou agresivity a nižší mírou empatie
- Experimentální studie zjistily kauzální vztah mezi konzumací mediálního násilí a následným agresivním aktem: např. během a po hraní hry s prvky násilí zažívají hráči vyšší míru vzrušivosti a nabuzení a jejich vnímání/myšlení ovlivněno směrem k agresi (projekce násilných intencí u chování druhých).
- Problém experimentů 1: umělá situace, která nemusí zcela odrážet realitu
- Problém experimentu 2: zřejmě hraje významnou roli psychické a fyziologické nabuzení - Fenomén transféru excitace/frustrace než samotné násilí. Násilný efekt je pak silně ovlivněn (indukován) vystavěnou experimentální situací



Journal Information
Journal TOC

Search APA PsycNET

PsycARTICLES: Journal Article

A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents.

© Request Permissions

Willoughby, Teena, Adachi, Paul J. C., Good, Marie

Willoughby, T., Adachi, P. J. C., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology, 48*(4), 1044–1057. <https://doi.org/10.1037/a0026046>

In the past 2 decades, correlational and experimental studies have found a positive association between violent video game play and aggression. There is less evidence, however, to support a long-term relation between these behaviors. This study examined sustained violent video game play and adolescent aggressive behavior across the high school years and directly assessed the socialization (violent video game play predicts aggression over time) versus selection hypotheses (aggression predicts violent video game play over time). Adolescents ($N = 1,492$, 50.8% female) were surveyed annually from Grade 9 to Grade 12 about their video game play and aggressive behaviors. Nonviolent video game play, frequency of overall video game play, and a comprehensive set of potential 3rd variables were included as covariates in each analysis. Sustained violent video game play was significantly related to steeper increases in adolescents' trajectory of aggressive behavior over time. Moreover, greater violent video game play predicted higher levels of aggression over time, after controlling for previous levels of aggression, supporting the socialization hypothesis. In contrast, no support was found for the selection hypothesis. Nonviolent video game play also did not predict higher levels of aggressive behavior over time. Our findings, and the fact that many adolescents play video games for several hours every day, underscore the need for a greater understanding of the long-term relation between violent video games and aggression, as well as the specific game characteristics (e.g., violent content, competition, pace of action) that may be responsible for this association. (PsycINFO Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)

Figure 3. Final model results for analysis assessing the socialization versus selection hypotheses with frequency of violent video game play in Grades 11 and 12. 11 = Grade 11; 12 = Grade 12. Control variables (and paths related to control variables) are indicated with dashed lines. Not shown are paths from third variables to Grade 12 variables, or covariances among all Grade 11 variables. Unstandardized and standardized (in parentheses) coefficients are reported. *** < .001. ** < .01. * < .05. Covariance between violent video game play 11 and nonviolent video play 11 = .24***(.49); between violent video game play 11 and aggression 11 = .10***(.22); and between nonviolent video game play 11 and aggression 11 = .02(.06). Results for third variables can be obtained from the first author.

Co víme?

- Vliv dlouhodobého vystavení se násilí v médiích na dlouhodobé násilné chování se prokázala jen částečně (asociace je minimální, pokud vůbec).
- Nejnovější longitudinální studie reportují efekt spíše menší než studie starší. Důvody:
- 1) rozdíl v médiu (starší studie zpravidla na TV, novější zpravidla na počítačové hry. Ale i tak je to kontraintuitivní – u počítačových her se zpravidla očekává větší efekt na replikaci násilí, protože jedinec není pasivní konzument)
- 2) rozdíl v metodologii a statistice (novější studie mají důkladnější a složitější statistické zpracování)
- 3) problém s konceptualizací násilí – např. co bylo považováno za násilí před 50 lety a co teď (ale problém je hlubší – co měříme jako násilí v médiích? Která skupina je ta pravá na ohodnocení násilí?
Co měříme jako násilné chování?

Způsobují média násilí?

- Dva nesmiřitelné tábory, které interpretují stejná data naprosto rozdílným způsobem (viz. Anderson et al. vs Ferguson et al.)



[Journal Information](#)
[Journal TOC](#)

[Search APA PsycNet](#)

APA PsycArticles: Journal Article

Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.

© Request Permissions

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

Meta-analytic procedures were used to test the effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, empathy/desensitization, and prosocial behavior. Unique features of this meta-analytic review include (a) more restrictive methodological quality inclusion criteria than in past meta-analyses; (b) cross-cultural comparisons; (c) longitudinal studies for all outcomes except physiological arousal; (d) conservative statistical controls; (e) multiple moderator analyses; and (f) sensitivity analyses. Social-cognitive models and cultural differences between Japan and Western countries were used to generate theory-based predictions. Meta-analyses yielded significant effects for all 6 outcome variables. The pattern of results for different outcomes and research designs (experimental, cross-sectional, longitudinal) fit theoretical predictions well. The evidence strongly suggests that exposure to violent video games is a causal risk factor for increased aggressive behavior, aggressive cognition, and aggressive affect and for decreased empathy and prosocial behavior. Moderator analyses revealed significant research design effects, weak evidence of cultural differences in susceptibility and type of measurement effects, and no evidence of sex differences in susceptibility. Results of various sensitivity analyses revealed these effects to be robust, with little evidence of selection (publication) bias. (APA PsycInfo Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)



[Journal Information](#)
[Journal TOC](#)

[Search APA PsycNet](#)

APA PsycArticles: Journal Article

Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).

© Request Permissions

Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178. <https://doi.org/10.1037/a0018566>

The issue of violent video game influences on youth violence and aggression remains intensely debated in the scholarly literature and among the general public. Several recent meta-analyses, examining outcome measures most closely related to serious aggressive acts, found little evidence for a relationship between violent video games and aggression or violence. In a new meta-analysis, C. A. Anderson et al. (2010) questioned these findings. However, their analysis has several methodological issues that limit the interpretability of their results. In their analysis, C. A. Anderson et al. included many studies that do not relate well to serious aggression, an apparently biased sample of unpublished studies, and a “best practices” analysis that appears unreliable and does not consider the impact of unstandardized aggression measures on the inflation of effect size estimates. They also focused on bivariate correlations rather than better controlled estimates of effects. Despite a number of methodological flaws that all appear likely to inflate effect size estimates, the final estimate of $r = .15$ is still indicative of only weak effects. Contrasts between the claims of C. A. Anderson et al. (2010) and real-world data on youth violence are discussed. (APA PsycInfo Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)



Journal Information
Journal TOC

Search APA PsycNet

APA PsycArticles: Journal Article

Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).

© Request Permissions

Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178. <https://doi.org/10.1037/a0018566>

The issue of violent video game influences on youth violence and aggression remains intensely debated in the scholarly literature and among the general public. Several recent meta-analyses, examining outcome measures most closely related to serious aggressive acts, found little evidence for a relationship between violent video games and aggression or violence. In a new meta-analysis, C. A. Anderson et al. (2010) questioned these findings. However, their analysis has several methodological issues that limit the interpretability of their results. In their analysis, C. A. Anderson et al. included many studies that do not relate well to serious aggression, an apparently biased sample of unpublished studies, and a "best practices" analysis that appears unreliable and does not consider the impact of unstandardized aggression measures on the inflation of effect size estimates. They also focused on bivariate correlations rather than better controlled estimates of effects. Despite a number of methodological flaws that all appear likely to inflate effect size estimates, the final estimate of $r = .15$ is still indicative of only weak effects. Contrasts between the claims of C. A. Anderson et al. (2010) and real-world data on youth violence are discussed. (APA PsycInfo Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)

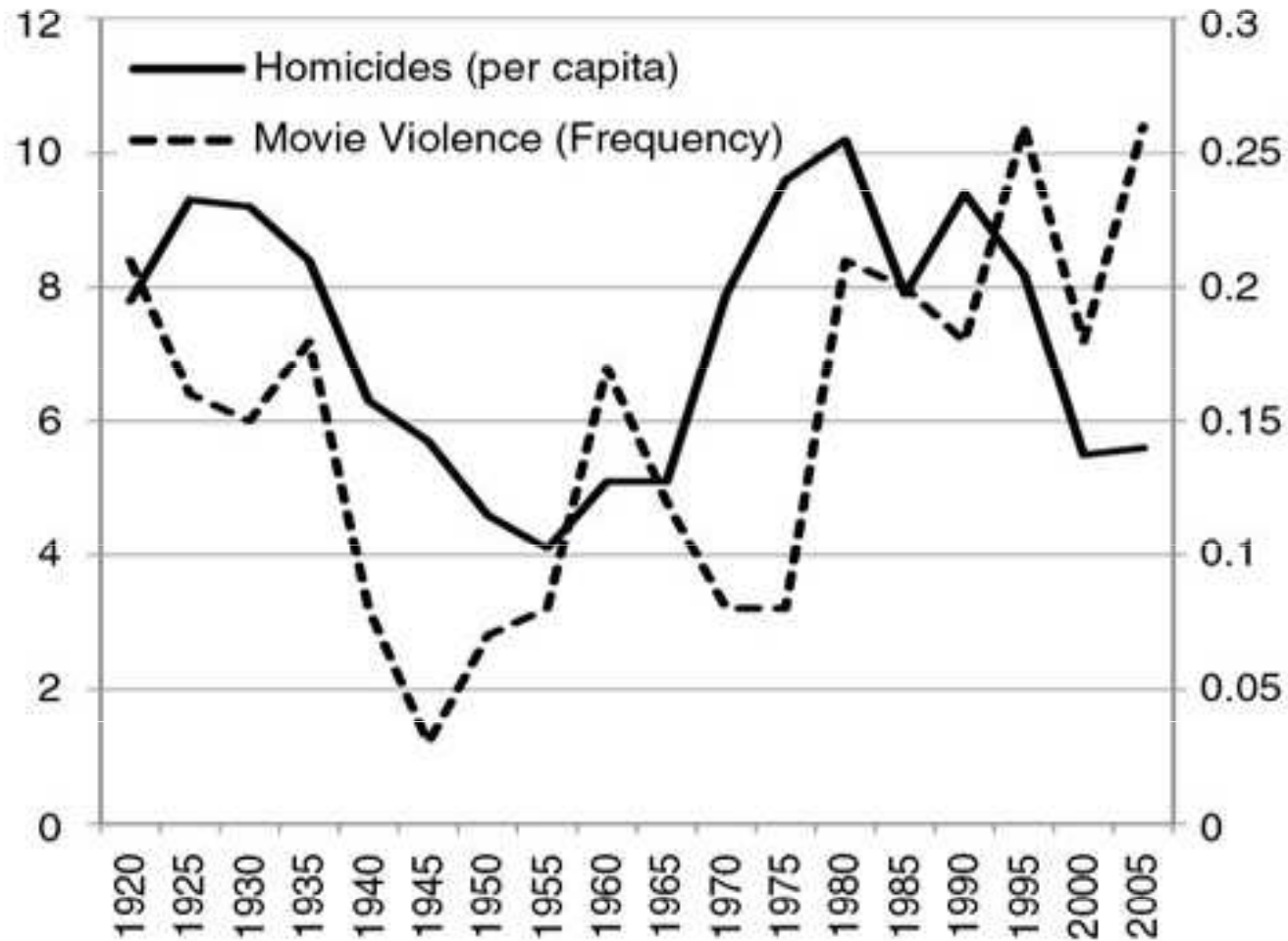
Table 1
Effect Sizes, Criminal Justice Research

Relationship	Effect size (r)
Video game sales and youth violence rates in the United States	-.95
Genetic influences on antisocial behavior	.75
Self-control and perceptions of criminal opportunity on crime	.58
Protective effect of community institutions on neighborhood crime	.39
VVG playing on visuospatial cognitive ability	.36
Firearms ownership on crime	.35
Incarceration use as a deterrent on crime	.33
Aggressive personality and violent crime	.25
Poverty on crime	.25
Childhood physical abuse and adult violent crime	.22
Child witnessing domestic violence on future aggression	.18
Video game violence and nonserious aggression ^a	.15
Television violence on violent crime	.10
VVG playing on serious aggressive behavior ^b	.04

Note. VVG = violent video game.

^a Indicates calculated by Anderson et al. (2010). All other effects compiled by Ferguson (2009), where original sources are reported. ^b Estimate corrected for publication bias in published studies.

Movie violence and homicide rates, 1920-2005



"Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When," *Journal of Communication*, 2014

