

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ
FAKULTA SOCIÁLNÍCH STUDIÍ
KATEDRA SOCIOLOGIE

Metodologie sociálních věd SOC706

3.povinný úkol

Erika Boušková UCO: 144319 – Erika.Bouskova@seznam.cz
Hana Felzmannová UCO: 143970 – hupsemhuptam@centrum.cz
Eliška Večeřová UCO:136235 - ally.v@atlas.cz

Návrh předběžného projektu

Předmět výzkumu

V současnosti se jeví jako stále diskutovanější problém zvyšující se agresivity mezi mladistvými. Aktuálnost problému dokazují i úvahy politiků o snížení hranice trestné odpovědnosti. Rozhodli jsme se tedy, že by bylo užitečné prozkoumat souvislost zmíněného problému, týkajícího se vzrůstající agresivity nezletilých a rozmachu videoher v ČR.

Cíle výzkumu

Na téma negativních účinků sledování agresivního chování bylo již provedeno spousta experimentů a výzkumů. Některé z nich tento vliv potvrzují jiné naopak vyvracejí a tvrdí, že žádná korelace mezi sledováním agrese a agresivním chováním neexistuje, či je velmi slabá. Názory na tento problém tedy ani v dnešní době nejsou jednotné. Mnozí psychologové však poukazují na to, že nebezpečí videoher ve výchově k agresivitě je mnohem vyšší, než v případě TV pořadů nebo filmů, které násilí jenom zobrazují. Cílem výzkumu je tedy zjistit, zda má hraní agresivních počítačových her, ve kterých se hráč v podstatě identifikuje s vraždící postavou – mám zde na mysli hry typu 3D, například Doom, vliv na agresivní chování dětí.

Základní výzkumná otázka:

Existuje vztah mezi hraním počítačových her a vzrůstající agresivitou nezletilých?

Výzkumné otázky nižšího řádu:

- 1) Je agresivita následkem hraní agresivních počítačových her nebo agresivní děti mají sklony vyhledávat tento druh her, které následně tyto sklony ještě prohloubí?
- 2) Lze pozorovat větší negativní vliv hrdinů agresivních počítačových her na chování chlapců než na chování děvčat?

Kontext tématu a výzkumné otázky v literatuře či vlastní zkušenosti. Použitý teoretický koncept .

Je virtuální násilí škodlivé? Na tento námět bylo provedeno přibližně 3 000 studií (především v zahraničí, kde se tento problém vyskytuje již delší dobu). Mnohé z nich ukázaly, že hraním násilných her a vyšší agresivitou hráčů je určitá souvislost. Dokladem toho můžou být násilné incidenty mezi nezletilými, jejichž výskyt je v posledních letech stále častější i v české republice, což dokazují i údaje Českého statistického úřadu. Počet násilných trestných činů páchaných nezletilými za rok se za posledních 10 v ČR zvýšil více než dvojnásobně. V roce 1993 bylo spácháno 557 násilných trestných činů dětmi do 15 let, pod 1000 to bylo naposledy v roce 1995. Od té doby se pohybuje počet těchto trestných činů kolem 1300, poslední údaj za rok 2003 činí 1235 trestných činů. Myslíme se, že s rozmach agresivních počítačových her, kdy jsou na trhu stále dokonalejší hry, s perfektní grafikou a identifikace hráčů s agresivními postavami je tím stále snadnější. Hill (2004) uvádí, že násilné chování se lze naučit pozorováním a napodobuje se, pokud je odměňováno, což je v těchto hrách jakýmsi vyšším skóre na displeji. Nebezpečí v tomto směru je tedy zjevné, jelikož dle našeho názoru mohou vést tyto videohry nejen k nápodobě agresorů i v reálném životě, ale také k větší toleranci vůči němu. Samozřejmě se zde vyskytují i jiné tzv. zprostředkující faktory, kterými jsou především osobnost diváka a intenzita či délka hraní počítačových her.

Komentář [DK1]: Obě výzkumné otázky jsou velmi problematické. Je jasné, že chlapci jsou agresivnější než děvčata stejně jako že hrají daleko častěji násilné počítačové hry. Jak ale chcete dokázat, že agresivita chlapců je důsledkem hraním pc her? Spíše je zajímavější druhá část první výzkumné otázky nižšího řádu, která implikuje podotázku, které děti mají sklon vyhledávat agresivní pc hry. To je z hlediska sociologického výzkumu reálnější. Nezapomeňte, že důležitá součást dobrého výzkumného projektu je jeho realnost, to znamená, že existuje velká pravděpodobnost získat potřebná data.

Jak bude výzkum proveden

Výzkum bychom chtěli provádět na základě experimentu a zúčastněného pozorování. Výzkum by se týkal žáků základních škol ve věku 8-9 let. Při výběru žáků by nám byla nápomocna jejich třídní učitelka, neboť potřebujeme žáky klidné, neagresivní a žáky s projevy agresivity. Poněvadž tyto žáky dále chceme zahrnout do experimentu, oslovili bychom jejich rodiče a nabídli jim bezplatný čtrnáctidenní tábor o letních prázdninách. Následně bychom vytvořili 2 skupiny o stejném počtu dětí.

Komentář [DK2]: Není věk příliš nízký? Proč 8-9?

1. skupina by byla experimentální a tyto děti by během pobytu hrály agresivní počítačové hry - skupina by měla 4 stejně početné podskupiny:

a) kluci s projevy agresivity, b) neagresivní kluci, c) holky s projevy agresivity, d) neagresivní holky.

2. skupina by byla obdobná, s tím rozdílem, že by se jednalo o skupinu kontrolní a tato skupina by se na počítači věnovala vzdělávacím programům. Kontrolní skupina bude zavedena pro vyloučení či případně odhalila vlivy, které by se mohly podílet na zvýšené agresivitě zkoumaných dětí – vyplní i počáteční i konečný dotazník

Komentář [DK3]: Co je smyslem experimentu? Myslíte si, že hraním pc her během tábora se okamžitě změní jejich chování? To je nereálné.

Děti by se hraní her příp. vzdělávacím programům věnovaly vždy 2 hod. dopoledne a 2 hod. odpoledne. Mimo tento určený čas by se účastnily společných aktivit /např. sportovní hry, modelování/ a přitom by byli ze strany odborníků pozorováni a ti by jednotlivé projevy dětí zaznamenávali. Aby nedošlo k záměně dětí, děti by měly na rukou napevno přidělané barevné náramky /barva náramku dle rozdělení dětí do skupin a podskupin/.

Před zahájením tábora by děti obdržely dotazníky, které by se týkaly různých forem a stupňů násilí, a na tyto otázky by odpověděly. Aby byla zajištěna určitá anonymita, byly by tyto dotazníky pouze rozlišeny dle jednotlivých podskupin. Po ukončení tábora by byly děti opět vyzvány k vyplnění obdobných dotazníků. Poté by se porovnávaly získané výsledky z 1. a 2. dotazování.

Smyslem dotazníku by tedy mělo být zjištění změny postojů k agresivnímu jednání, jelikož jedním z negativních účinků sledování násilí či hraních násilných počítačových her může být níže zmíněná DISINHIBICE. Část otázek v dotazníku by se týkala otázek, jaké hry děti více baví, které preferují, abychom zjistily údaje podstatné pro 1. otázku nižšího řádu – tedy jestli agresivní děti mají tendenci vyhledávat tento druh her.

V této fázi výzkumu by se mohly vyskytnout určité **problémy**. Přesto, že jsou dotazníky anonymní, vždy je určité riziko, že respondent nebude odpovídat pravdivě dle svého přesvědčení, obzvlášť, když jsou v našem případě respondenty děti. Proto výsledky dotazníků budou brány pouze jako doplňkové informace, hlavní význam klademe přímému pozorování.

Zkoumaná populace

Výzkum bude omezen na žáky základních škol v České republice ve věku 8-9 let.

Operacionalizace

Jedná se o vztah mezi hraním PC her a agresivitou.

Co je považováno za dětskou agresivitu?

Dětská agresivita je agresivita v předškolním a mladším školním věku, která je zaměřena především vůči vrstevníkům. Agresivní reakce se objevují často při hrách, pokud druhé děti ustupují a reakce jsou tak odměňovány. Srovnávací pokusy prokazují, že pravděpodobnost míry vyjadřování agresivity v adolescenci roste s mírou sledování násilných programů v dětství.

Indikátorem hraní PC her:

- počet strávených hodin hraním PC her/den

Indikátorem dětské agresivity:

- útočné jednání vůči ostatním dětem během společných aktivit
- destruktivní chování
- zvýšená úzkost
- zvýšená hostilita
- nižší míra empatie

Občanské či vědecké zdůvodnění zájmu o zkoumanou otázku. Jak mohou být výsledky prakticky použity?

Podnět k výzkumu vychází z naší vlastní zkušenosti i ze zkušeností mých blízkých s dětmi. Myslím si, že agresivita dětí stoupá s větší dostupností k agresivním počítačovým hrám či krvavým akčním filmům. Děti se snadno ztotožní s hlavním hrdinou, pro kterého není žádný problém bezcitně zabít ostatní lidi okolo sebe.

V agresivních počítačových hrách jsou děti zastoupeny hráči, pro které je hlavní úkol zneškodnit, zabít všechny ostatní okolo sebe. Jejich úspěšnost je závislá na množství poražených spoluhráčů. Důležité také je, že dítě nemá jeden život, ale může si je dobít, což samozřejmě v normálním životě není možné. „Hill (2004) uvádí, že může docházet k tzv. disinhibici, kdy sledování agrese může snižovat zábrany agresivního chování, neboť se začne jevit jako sociálně legitimní.“ Sledování agresivity vede ke snížení citlivosti, k většímu přijímání, tolerování ve společnosti. Násilné chování lze snadno naučit pozorováním.

Děti si po hraní těchto her neuvědomují váhu lidského života, nejsou citliví k sobě samým a už vůbec ne k ostatním. Dle Hilla (2004) může dále docházet k aktivaci, kdy agresivně emocionální či vzrušení ze sledování agrese mohou vést ke skutečnému násilí.

Tuto zkušenost má i moje teta, která již patnáct let učí na základní škole a pozoruje vývoj dětské agresivity.

Výsledky výzkumu mohou v praxi sloužit k zamýšlení se nad vzrůstající agresivitou, k uvědomění si nebezpečnosti agresivních počítačových her, které se mnohým autorům jeví nebezpečnější než sledování televizních programů obsahující prvky agrese. Rodiče by si měli uvědomit, že by se měli svým dětem více věnovat a ne je nechávat napospas televizi a počítači.

Kdy bude výzkum proveden a jak budou jeho výsledky uvedeny ve známost?

Výzkum bude proveden během 14 dnů o letních prázdninách.

Výsledky budou uvedeny ve známost v novinách, časopisech pro rodiče, týkajících se rodinného života, zabývajících se výchovou a vývojem dětí (např. Naše rodina, Psychologie dnes,...). Výsledky by měly být také uveřejněny v televizních novinách, neboť agresivita nezletilých je celospolečenský problém a každý by měl být o této záležitosti informován a uvědomit si následky, jaké může mít tento druh trávení volného času našimi dětmi.

Literatura: (zápis dle Umberta Eca – Jak napsat diplomovou práci)

Fromm, Erich, „*Anatomie lidské destruktivity*“, Praha, NLN(Nakl. Lidové noviny), 1997

Janata, Jaromír, „*Agrese tolerance a intolerance*“, Praha, Grada, 1999

Atkinson, Rita L., Atkinson, Richard C., Smith, Edward E., Bem, Daryl J., Nolen-Hoeksema, Susan, „*Psychologie*“, Praha, Portál, 2003

Hill, Graham, *Moderní psychologie*, Praha, Portál, 2004

Janoušek, Jaromír; Slaměník, Ivan, „Člověk a média: Psychologie masové komunikace“, in Výrost, Josef; Slaměník, Ivan, *Aplikovaná sociální psychologie I.*, Praha, Portál, 1998

Čermák, Ivo, „Agrese, osobnost a vztah k vlastnímu já“, in Čermák, Ivo; Hřebejková, Marie; Macek, Petr, *Agrese, identity, osobnost*, Psychologický ústav Akademie věd ČR a Sdružení SCAN, Brno a Tišnov, 2003

Časopisy:

Čírtková, Ludmila, "Násilí a sex v médiích", *Psychologie dnes*, č. 5, květen 2004, s. 22-23

Pöthe, Petr, "Vnitřní hranice dětských zločinů", *Psychologie dnes*, č. 11, listopad 2004, s. 17-19

Anderson, Craig A.; Dill, Karen E., „Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life“, *Journal of Personality and Social Psychology*, Volume 78, č. 4, duben 2000, s. 772-790

Noviny:

Wallerová, Radka, "Dětská agresivita, jak jí zabránit", *MF Dnes*, 12. 11. 2004, s. E2

Wallerová, Radka, "Televize a počítače - jaký vliv mají na chování dětí?", *MF Dnes*, 12. 11. 2004, s. E2

Další zdroje:

Ján Géci (14.6.2004), (Vyhledáno 30.11.2004). Ako súvisí agresivita detí s počítačovými hrami?. ItNEWS.sk: (On-line), Dostupný z

http://www.itnews.sk/buxus_dev/generate_page.php?page_id=916800

(Vyhledáno 30.11.2004). Počítačové hry – skryté nebezpečí?. Probuďte se.: (On-line)

Dostupný z http://www.watchtower.org/languages/czech/library/g/2002/12/22/article_01.htm

(Vyhledáno 30.11.2004) Stránky českého statistického úřadu

http://www.mvcr.cz/statistiky/krim_stat

Závěr: Pro dané výzkumné téma jste nezvolili nejlepší metodu resp. metodický postup. Experimenty jsou sice v obdobných psychologických výzkumech běžné a z tohoto hlediska správné, konkrétní podmínky experimentu jsou však nedomyšlené. Nelze očekávat, že byste došli k nějakým výsledkům. Indikátory agresivity jsou těžko měřitelné. Z formálního hlediska je však vše v pořádku a proto i přes kritické poznámky považuji úkol 2 a 3 za splněný.