

Jiří Kostner, Lenka Skurská, Lenka Hališková

Preliminary Proposal

Mediálně prezentované násilí a agresivita dětí

Vymezení a cíl výzkumu:

Téma : masmédiá, násilí, agresivita

V současnosti se stále častěji objevují obavy z negativního působení televize, filmů, videoher či počítačových her, v nichž je prezentováno násilí, na psychiku a chování dětí, zejména na jejich agresivitu. Na toto téma bylo již uskutečněno mnoho výzkumů. Jejich dosavadní výstupy přináší však zatím velmi různorodé, nejednoznačné a často kontroverzní výsledky. To je samozřejmě způsobeno tím, že na agresivitu dětí má vliv široká řada spolupůsobících faktorů, z nichž množství nelze během výzkumu zcela eliminovat. Nejednoznačné jsou již samotné teorie zabývající se tím, zda je agresivita přirozenou součástí člověka (nativismus, determinismus) či jde o sociálně naučené chování (behaviorismus). Cílem výzkumu je pokusit se objasnit jaká je odlišnost mezi působením sledování mediálně prezentovaného násilí ve filmech a hraním počítačových her (jejichž ústředním prvkem je násilí) na utváření psychiky a chování dětí, resp. na jejich agresivitu.

Základní výzkumné otázky:

Hlavní otázka:

„Jak násilí v médiích ovlivňuje agresivitu dětí?“

Podotázky:

„Jak působí na děti akční filmy?“

„Jak působí na děti akční počítačové hry?“

Odvozené otázky:

„Jaké další vlivy na psychiku dětí (kromě možného zvýšení agresivity) mohou mít filmy a počítačové hry?“

„Mohou být tyto vlivy též pozitivní?“

„Mění se sledováním filmů či hraním počítačových her významným způsobem vnímání reality u dětí?“

„Jakou význam mají televize, filmy a počítačové hry na utváření norem, morálních hodnot, pojmu „normality“ u dětí?“

„Jaké další faktory hrají roli při zvyšování agresivity dětí?“

Kontext s předchozími výzkumy.

Vznik filmu v roce 1984 a následné rozšíření televize po 2. Světové válce vážně přispělo k rozšíření masové komunikace a kultury. V kontextu teorie předpokládající agresivitu za formu sociálně naučeného chování byly experimentálně zkoumány vlivy

masmediální prezentace násilí na vyvolání reálného agresivního chování. Odstup mezi viděným a realizovaným násilím doložil Hicks (1968). Růst vlivu médií vyvolal nespočet sociologických analýz. Např. E.Katz a P.F.Lazarsfeld, H.M.McLuhan nebo A Toffler. Syntézou všech prostředků masové komunikace (televize, film, tisk, video, výpočetní technika) a jejími případnými důsledky se zabývá např. laboratoř prostředků masové komunikace (Media Laboratory) v Massachusetts Institute of Technology.

Boom videoher a následně počítačových her spadá do 60.let 20.století. Od vzniku po dnešní dobu prošel dynamickým vývojem. Výzkumníci varují před videohrami (počítačovými hrami), které mohou být nebezpečnější než násilné filmy, protože jsou interaktivní a požadují po hráči ztotožnění se s agresivním charakterem postavy. Některé výzkumy naznačují, že mohou existovat i pozitivní důsledky spojené s hrou počítačových her a že děti považují počítačové hry a videohry za méně hroživé než ostatní média.

Konceptualizace:

Pracováno je především s psychologickou dimenzí této sociální problematiky. Uvažované relevantní koncepty jsou tyto:

Agrese – chování, které vědomě a záměrně poškozuje druhého, ubližuje mu, způsobuje mu utrpení, omezuje ho a násilně mu brání ve výkonu činností, které vykonával.

Agresivita – sklon k agresivním formám chování.

Násilí – specifická činnost, chování, které jsou nástrojem vynuceného splnění přání, rozkazů nebo záměrů vyjádřených nebo vyhlášených jedinci, reprezentanty zájmových skupin na jiných jedincích či skupinách **proti jejich vůli**.

Hra – specifická výrazová forma chování – spontánní, zdánlivě bezúčelné a iracionální, nezávazné, simulující. Hraje významnou roli při utváření osobnosti (socializace, individualizace, personalizace), zahrnuje procesy spontánního učení, nácvičku dovedností, symbolizace, ritualizace... -

Virtuální realita – možná, potenciální, simulovaná, zdánlivá skutečnost. Realita existující pouze jako domnělý obraz skutečnosti. U počítačových her třírozměrné simulované prostředí, které je vnímáno prostřednictvím světelných nebo zvukových podnětů vytvářených počítačem a v němž činnost jedince částečně ovlivňuje to, co se stane. V omezené míře to platí i u filmů – též navozuje pocit zdánlivé reality, rozdíl je však v tom, že u počítačových her se hráč aktivně účastní děje ve virtuální realitě, kdežto u filmu je divák pouze pasivním pozorovatelem a děj nemůže ovlivnit.

Legitimita – konformní způsob jednání podle výslovně platných zákonů či sociálních norem. Ve filmech je násilí často prezentováno tak, že není přímo legitimní, ale je legitimní za určitých situací (avšak jako „legitimní“ je již prezentováno, když kladný hrdina – muž zákona postřelí 50 padouchů, kteří si to zaslouží a jeho jednání bylo legitimní. Ovšem stejně tak existují filmy, v nichž kladný hrdina stojí mimo zákon, postřelí 50 záporných mužů zákona, kteří si to podle něj zaslouží a legitimita jeho jednání je ve filmu interpretována víceméně ekvivalentně.) a většinou je odměňováno, téměř za jakékoli situace.

Norma - ustanovený nebo obecně přijímaný očekávaný či vyžadovaný model chování.

Normalita – stav, kdy všichni přiměřeně respektují obecně přijímané či ustanovené systémy hodnot a norem.

Deviace – porušení nebo odchylka od nějaké sociální normy chování nebo od skupiny norem chování, resp. nerespektování jejich požadavků.

Frustrace – psychický stav jedince, který je důsledkem toho, že je motivovanému zacílenému chování jedince postavena fyzická nebo psychická překážka v dosažení cíle (i zákaz, vnitřní zábrana), resp. je redukována nebo zcela eliminována očekávaná odměna. (Reaktivních teorie agrese spojují s S-R modelem **frustrace - agrese**.)

Obranné mechanismy:

- mechanismy vedoucí k ochraně ego před „ohrožujícími“ myšlenkami či přáními, vyvolávajícími úzkost. Mezi ně patří i ochrana před agresivními projevy chování. Jde tedy o alternativní varianty reakcí (kromě exprese – zde agrese). (psychoanalýza)

- **kompenzace (sublimace)** – vyrovnání se s něčím nedosažitelným náhradou něčeho něčím jiným. Podle klinické psychologie je kompenzace jedním z obranných mechanismů (sublimace). Počítačovým hrám (hrám obecně) bývá připisována katarzní funkce – kompenzace přirozené agresivity jinou činností.

- **vytěsnění** – podle psychoanalýzy iracionální útěk od nepřijatelných myšlenek a přání. Je zdrojem napětí, působí pouze krátkodobě a vede k využití dalších obranných mechanismů. Dlouhodobě je zdrojem vzniku úzkostných a neurotických stavů. Dlouhodobě vytěsňovaná a nekompensovaná agresivita se obvykle dříve či později projeví nebo povede k regresi.

- **regrese a fixace** – návrat do nižšího vývojového stadia, projevuje se chováním odpovídajícím předešlým stádiím vývoje (např. zanedbávání životosprávy, vlastního zevnějšku, hygienické potřeby či pořádku.). Regrese je dočasná, fixace poměrně dlouhodobá.

Operacionalizace:

Identifikátory vlivu médií na dítě:

Identifikace diváka/hráče s mediálně prezentovaným/virtuálním aktérem násilí – míra ztotožnění diváka s některou z postav, které ve filmu činí násilí/ míra ztotožnění hráče se s rolí v počítačové hře.

Míra tolerance – schopnost subjektu (dítěte) přijímat určité určitému množství nebo určitou intenzitu vnějších podnětů působících na subjekt zvenčí bez nutnosti aktivně

reagovat na tyto podněty, liší se interindividuálně i interkulturně. (Vysoká míra tolerance k násilí je připisována americké kultuře, která v masmédiích prezentuje násilí velice často a toleruje též vlastnictví zbraní.) Závisí na chápání „normality“, akceptaci norem (to souvisí též s výchovou).

Čas – doba, po jakou je dítě vystaveno mediálně prezentovanému násilí.

Identifikátory násilí v médiích:

- 1) **filmy** – film, který obsahuje scény, kde je nejméně jeden jedinec fyzicky napaden, zraněn nebo zemře násilnou smrtí.
- 2) **počítačové hry** – **a)** počítačová hra, v níž má hráč možnost způsobit poškození, zranění či smrt svému virtuálnímu oponentovi, oponentům.
 - **b)** každá hra, jejímž účelem je prosadit se a vyhrát na úkor ostatních.

Identifikátory míry agresivity:

Jsou pojaty jako možné reakce v kontextu k sledování agrese/násilí ve filmu/ v počítačových hrách:

1) bezprostřední reakce

bezprostředně zvýšená agresivita – hlasitější projevy chování, výraznější gestikulace, konfliktní chování (slovní agresivita – provokace, slovní napadání, fyzická agrese).

2) dlouhodobější změny chování:

delikvence – (~ kriminalita) činnost porušující zákon nebo jiné normy chování a způsobující společnosti nebo jednotlivci újmu (forma agrese)

vandalismus – záměrné poškozování cizího nebo veřejného majetku.

šikana – specifický způsob agrese a násilí – agrese a násilí, které jsou opakovaně zaměřené agresorem vůči identické osobě – oběti. (Existují rozličné formy šikany, např. osktrakizace).

sklon k násilí – zvýšený sklon k tomu chovat se a řešit problémy radikálněji - nehledě na vůli ostatních zainteresovaných.

Strategie výzkumu, metody, data, zkoumaný vzorek populace:

1. návrh: podrobný **dlouhodobý longitudinální výzkum** - sledování populace dětí v období od 5. do 21. roku života (6-9 testových výzkumných procedur po dvou/více letech)

(testy a dotazníky se zvláštním zaměřením na agresivní chování a kontakt s masmediálními produkty.)

velikost vzorku 800 jedinců.

Začátek výzkumu: jaro 2005, konec výzkumu: jaro 2021.

Prezentace výsledků: prosinec 2021.

2. návrh: **krátkodobý longitudinální výzkum** 1-2letý výzkum (zkoumaný vzorek populace - děti ve věku mezi 8. a 15. rokem – sledování po dobu 1 - 2 let -jednotlivé skupiny rozříděné podle věku - ročníky)

Zkoumané děti podstoupí identickou výzkumnou proceduru pouze dvakrát - na začátku a na konci výzkumného období.

U zkoumaných dětí bude zjišťována míra agresivity pomocí psychotestu a spolu s tím bude vyplněn dotazník zjišťující míru, v jaké je dítě vystaveno působení násilí v masmédiích, filmech a počítačových hrách a další okolnosti.

velikost vzorku: 400 jedinců.

Začátek výzkumu: jaro 2005, konec výzkumu: jaro 2006/ jaro 2007

Prezentace výsledků: podzim 2006/2007.

Předpoklad u obou návrhů je, že při výzkumu budou participovat i rodiče zkoumaných dětí.

Zdůvodnění: longitudinální výzkum představuje kvalitativnější přístup - umožňuje lépe zjistit a analyzovat příčiny a následky, identifikovat a eliminovat spolupůsobící faktory, což je v tomto výzkumu nezbytně třeba. Nese s sebou samozřejmě nevýhody longitudinálního výzkumu, předně časovou náročnost.

Přínos výzkumu: Výzkum může pomoci odhalit existenci nebo neexistenci vztahu, popř. míru tohoto vztahu mezi násilím v médiích a agresivitou dětí. Jelikož agrese a násilí jsou významné sociálně patologické jevy, a jelikož nejzranitelnější a nejnáchylnější skupinou jsou děti, (a z dětí vyrostě jednoho dne nová generace dospělých, kteří se stanou hlavními aktéry a tvůrci budoucí společnosti...) je v našem zájmu ujasnit si co nejdříve tento vztah, resp. ujasnit si, zda je třeba násilí ve filmech, popř. v počítačových hrách nějak regulovat či nikoliv.

Literatura:

Čermák, I.: Dětská agrese. Brno, CERM akademické nakladatelství 1998.

Čermák, I. Lidská agrese a její souvislosti. Žďár nad Sázavou, Fakta 1999.

Čermák, I. (eds.): Agrese, identita, osobnost. Brno, Psychologický ústav AV ČR 2003.

Černoušek, M.: Masmediální krajina – nové zarámování. Sociologický časopis 2, 1994, 35-42.

Duspita, Z.: Vliv elektronických médií na děti a mládež ČR v roce 2003. Britské Listy, 19.8.2003.

Eckhardtová D.: Život je na internetu. Respekt, 1.12. 2000.

Ewald, Uke: Násilí jako problém identity? Sociologický časopis 2, 1994, 157-189.

Freedman, J. L.: Media violence and its effect on aggression : assessing the scientific evidence. Toronto, University of Toronto press 2002.

Horký, J.: Počítačové hry a jejich vlivy na psychiku a sociální chování dětí. Diplomová práce. Brno, Masarykova univerzita v Brně 2001.

Jaký mají média vliv na kriminalitu dětí? MF Dnes, 5.11.2004

Karpíšková, P.: Krutost a násilí v tvorbě pro děti. Diplomová práce. Brno, Masarykova univerzita v Brně 2000.

Plaňava, I.: Komponenty a procesy fungující rodiny a manželství. Brno, Psychologický ústav AV ČR 1994.

Potter, W. J.: The 11 myths of media violence. Thousand Oaks : SAGE Publications, 2003. 259 s. ISBN 0761927352

Sappak, V.: Televize a my. Praha, Ústřední archív a dokumentace Čs. televize 1964.

Scheufele, D.A.: Framing as a theory of media effects. Journal of Communication 4, 1999, 44-56.

Scott, J. P.: Aggression. Chicago, University of Chicago press 1958.

Sparks, R.: Television and the drama of crime : moral tales and the place of crime in public life. Buckingham, Open University Press 1992.

Storr, A.: Human aggression. Harmondsworth, Penguin Books 1970.

Televize a počítače – jaký mají vliv na chování dětí? MF Dnes, 12.11.2004.

Tůma J.: Agresivita dětí stoupá kvůli televizi i počítačovým hrám. MF Dnes, 4.9.2004.

Valkenburg, P. M.: The impact of television on children's imagination : proefschrift. Leden, Center for Child and Media Studies 1995.

Vašíčková, D.: Vliv počítačových her na psychiku dítěte. Diplomová práce. Brno, Masarykova univerzita v Brně 2000.

Komentář:

Váš projekt patří jednoznačně k nejlepším, které jsem zatím četla. Hodně se mi líbí samotná grafická úprava textu. (Text vypadá přehledně). Přesto mám několik poznámek.

- 1) pozor na překlepy – vznikl film opravdu v roce 1984? (Str.1)
- 2) k definicím konceptů (jedná se spíš o indikátory), se kterými chcete pracovat, by bylo dobré připojit literaturu, z které jste čerpali (možná to uvést za výčet, aby nedošlo k narušení textu)
- 3) slovo „návrh“ (1 či 2) bych nahradila jiným. (Představte si, že projekt předkládáte nějaké nadaci, vypadá to, jako kdyby si sama komise měla vybrat, co chcete dělat. Podle mě byste měli spíš jasně říci, budeme dělat tohle a tohle. Takže bych možná hovořila o 1.fázi a 2.fázi – o užší části projektu a širší. V zásadě se ale jedná o maličkost – a v tomto případě o můj osobní názor.)
- 4) slovo „kvalitativnější“ působí, jako byste si mysleli, že kvalitativní výzkum (druh výzkumu je kvalitní či dokonce kvalitnější☺). tomu tak ale není...

Také jedni z mála máte dobře vypracovaný seznam literatury – dle pravidel a abecedy. Tak to má být.

S pozdravem
E.Hrešanová

