



Středoškolská technika 2016

**Setkání a prezentace prací středoškolských studentů na
ČVUT**

VLIV POČÍTAČOVÝCH HER NA AGRESIVITU DĚTÍ VE STARŠÍM ŠKOLNÍM VĚKU

Kristýna Blašková

Purkyňovo gymnázium, Strážnice, Masarykova 379, příspěvková organizace
696 62 Strážnice (okres Hodonín)

**Vliv počítačových her na agresivitu dětí
ve starším školním věku**

Kristýna Blašková

STRÁŽNICE 2016

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST
Obor SOČ: 14 Pedagogika, psychologie, sociologie
a problematika volného času

Vliv počítačových her na agresivitu dětí
ve starším školním věku

Autor: Kristýna Blašková

Škola: Purkyňovo gymnázium, Strážnice, Masarykova 379, příspěvková
organizace

696 62 Strážnice (okres Hodonín)

Kraj: Jihomoravský kraj

Konzultant: Mgr. Michal Jamný, Ph.D

STRÁŽNICE 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracovala samostatně a použila jsem pouze podklady uvedené v seznamu vloženém v práci SOČ. Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné. Nemám závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

Veselí nad Moravou dne

Podpis:

Poděkování

Mé poděkování patří Mgr. Michalovi Jamnému, Ph.D vedoucímu mé práce, za připomínky a pečlivý dohled nad celou prací.

Dále mé poděkování patří Mgr. Ivaně Vaščeškové za možnost provádět výzkum na Základní škole Hutník.

Anotace

Tato práce s názvem „Vliv počítačových her na agresivitu dětí ve starším školním věku“ se zabývá možnými souvislostmi mezi agresivitou u dětí staršího školního věku způsobený hraním počítačových her. Teoretická část je věnována základním informacím o zmiňované problematice, na kterou naváže část praktická v podobě hypotéz, které ověříme pomocí získaných informací z dotazníku, který vyplňovali žáci druhého stupně Základní školy Hutník ve Veselí nad Moravou.

Annotation

This thesis titled "Influence of computer games on children's aggression at older school age" deals with the potential connections between aggressions among school children due to playing computer games. The theoretical part includes basic information on the mentioned issues, to be followed by the practical part in the form of hypotheses, which we verify using information obtained from a questionnaire filled out by pupils of Hutník Primary School in Veseli nad Moravou.

Obsah

Úvod.....	8
1 Teoretická část.....	9
1.1 Puberta a adolescence	9
1.1.1 Puberta.....	9
1.1.2 Adolescence.....	10
1.2 Vymezení pojmu agresivita a agrese	11
1.2.1 Agresivita	12
1.2.2 Agrese	13
1.3 Druhy agrese	13
2 Počítačové hry	15
2.1 Druhy počítačových her	15
2.1.1 Adventury.....	15
2.1.2 Akční (střílečky, bojové hry).....	15
2.1.3 RPG.....	16
2.1.4 Strategické	16
2.1.5 Simulátory	16
2.1.6 Logické.....	16
2.1.7 Sportovní a závodní	17
2.1.8 Tradiční	17
2.1.9 Vtipné.....	17
2.1.10 Výukové	17
2.1.11 Novodobé herní žánry (MMOG, MOBA Games).....	17
2.2 Souvislost počítačových her s agresivitou dětí	18
2.2.1 Počítačové hry nejsou jedinou příčinou násilného chování mladistvých.....	18
2.2.2 Americko-Japonská studie o dlouhodobém vlivu násilných her na agresivitu chování	18
2.2.3 Studie dr. Davida Satchera	19
2.2.4 Studie Jane Barnett	19
3 Praktická část.....	20
3.1 Cíle a předpoklady.....	20
3.2 Popis aplikované metody a vzorku respondentů	21
3.3 Interpretace výsledků.....	22
3.3.1 Hypotéza č. 1	22
3.3.2 Hypotéza č. 2.....	23
3.3.3 Hypotéza č.3.....	24
3.3.4 Hypotéza č.4.....	25
3.3.5 Hypotéza č. 5	26
3.3.6 Hypotéza č. 6.....	27
3.3.7 Hypotéza č. 7.....	28
3.3.8 Hypotéza č. 8.....	29
3.3.9 Hypotéza č. 9.....	31
Závěr	34
Seznam literatury	36
Seznam grafů	38
Seznam tabulek.....	38
Příloha 1 – Dotazník.....	39
Příloha 2 – Vstupní data	42

Úvod

Prudký rozvoj moderních technologií přinesl řadu změn pro dnešní dobu, především pro dnešní děti. Komunikace je snazší, život rychlejší a informace dostupnější. Většina dětí si přestala hrát venku, omezila komunikaci face to a začala preferovat komunikaci pomocí moderní technologie. Jejich volný čas začal organizovat internet, televize nebo počítačové hry. Změna nastala nejen u dětí, ale i u jejich rodičů. Společnost jim nutí zvládat řadu povinností, a proto jim začalo vyhovovat, že svému dítěti nemusí věnovat tolik času a přitom ví, že jejich dítě sedí mlčky u počítače, aniž by je rušilo.

Co všechno se dá zažít z pohodlí domova u počítače? Oprostit se od reality, zapomenout na své povinnosti nebo na momentální trápení. Dokonalým pomocníkem pro dosažení těchto pocitů najednou jsou počítačové hry, které dokážou dovést do toho nejlepšího virtuálního světa, v kterém se přemění slabé stránky na silné, změni pohlaví nebo věk- jednoduše řečeno vytvoření úplně nové virtuální identity. Další výhodou pro hráče počítačových her je on-line komunikace mezi spoluhráči při hře a následná komunikace ve škole či na internetu mezi svými vrstevníky. Ovšem někteří hráči si zakládají především na své anonymitě, kde se můžou vyrovnat či porazit např. své spolužáky-protihráče a vynahradit si tím osobní konflikty např. ve škole.

Tímto se dostáváme k nejdiskutovanějšímu tématu: ke hraní počítačových her a s tím související agresivitou. Jelikož v odborných publikacích od českých autorů nenajdeme žádný podrobný výzkum na tohle téma, pokusím se svojí prací přispět k zaplnění této mezery, či alespoň upozornit na uvedenou problematiku. A zodpovědět neobjasněné otázky, zda děti, které tráví svůj volný čas hraním počítačových her, jsou agresivnější, zda bude záležet, jaký druh počítačových her preferují či jak dlouho u své oblíbené počítačové hry tráví svůj volný čas.

První, teoretická, část práce je věnována základním informacím o zmiňované problematice. Hlavním zdrojem byla především zahraniční literatura, která mi pomohla navázat na mou praktickou část v podobě hypotéz, které se odvíjí od výzkumů z části teoretické. Nesmím opomenout i literaturu domácí, která mi pomohla lépe nastínit základní pojmy.

Praktická část bude obsahovat především dotazník formou kvantitativního výzkumu, který buď hypotézy potvrdí, nebo naopak vyvrátí. Rozhodla jsem se zúžit okruh respondentů na žáky druhého stupně základní školy ve Veselí nad Moravou, s ohledem na to, aby žáci k dotazníkům přistupovali zodpovědně a mohli si dotazník vyplnit sami bez pomoci rodičů.

Záměrem mé práce je objasnit souvislosti mezi počítačovými hry a agresivitou, které byly zjištěny z kvantitativního výzkumu.

„Hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli.“ Albert Einstein

1 Teoretická část

1.1 Puberta a adolescence

Pojednání o vlivu počítačových her na chování a prožívání mládeže předpokládá předporozumění pro specifika psychického vývoje dospívajících. Z toho důvodu otevřeme teoretickou část exkurzem do relevantní oblasti vývojové psychologie. Explikace charakteristických rysů puberty a adolescence připraví půdu pro teoretické objasnění agresivity plynoucí z hraní počítačových her.

1.1.1 Puberta

Jedná se o období pohlavního dospívání a nového začleňování osobnosti do společnosti mezi 13. až 15. věkem. Je to období pronikavých změn z hlediska vývoje osobnosti a značných problémů v rodinné i školní výchově.

V pubertě probíhají důležité biologické změny - růst postavy, změna proporcí blížících se tvarům těl dospělých mužů a žen; patří mezi ně sekundární pohlavní znaky a funkce pohlavních orgánů atd.

U dospívajících se daleko více mění nálady, jsou snadno unavení, labilní či podráždění. Dospívající si více uvědomují jejich somatické změny, jelikož si jich všimají nejenom osoby nejbližší, ale i osoby v jejich okolí např. spolusedící v dopravních prostředcích. Tím více si dospívající uvědomují svou změnu, která nastává, jenomže není snadné se s ní vyrovnat. Mnoho dospívajících chápe své tělesné změny spíše negativně.

Dívky jsou znepokojené zejména v případech urychleného dospívání. Dospělí na to reagují neklidem a především obavami, aby dívka nevstoupila předčasně do období plné účasti sexuálních vztahů, a většina dívek tomuto neklidu podlehnou také.

Chlapci trpí spíše frustrací díky pomalejšímu dospívání; vrstevníci se jim posmívají pro malou výšku či dětský vzhled.

Dívky a chlapci v tomhle období věnují zvýšenou pozornost jejich vzhledu, účesu či oblečení, jelikož obraz vlastního těla a zevnějšku je součástí sebehodnocení a sebepojetí.

V období dospívání hraje velkou roli výchova a sociální podmínky, v kterých pubescent vyrůstá. Pokud má pubescent ne příliš striktní výchovu a morálku dospívání probíhá klidněji. Opakem je přísná výchova, která vede ke konfliktům mezi pubescentem a dospělými, ale také může vzrůstat jeho odpor proti autoritám.

Toto období je taky označováno jako *druhá fáze vzdoru*, podle některých psychologů. Některý pubescent méně, některý více nesouhlasí s názory, odmítá postoje, příkazy a zákazy rodičů především proto, že vycházejí přímo od rodičovské autority. Přitom kdyby dostali stejnou pobídku od vrstevníků nebo od některého dospělého, např. staršího kamaráda, oblíbeného trenéra, přijmu-li by ji.

Výše uvedená ne příliš striktní výchova sehrává kladnou úlohu v přejímání odpovědnosti pubescenta za své chování, čímž se vymaňuje ze závislosti na autoritě rodičů. Naopak striktní výchova činí dospívajícího závislým, což v budoucnu může mít negativní následky v podobě špatného formování vztahů k partnerovi či partnerce a ke spolupracovníkům. Pokud rodiče projevují k mladému člověku kladný emoční vztah s porozuměním a respektováním jeho osobnosti, tak mu usnadňují přijímání odpovědnosti i osamostatňování.¹

¹ ČÁP J., MAREŠ J., Psychologie pro učitele, 1. vyd. Praha: Portál, 2001, s. 232-234.

Pro formování vztahů v dospělosti má nemalý význam i začlenění pubescenta do skupiny vrstevníků, kde pubescent hledá ve skupině vrstevníků přijetí jako rovnocenného a váženého partnera. Jakmile je pubescent přijat mezi skupinu vrstevníků, přináší mu to značné uspokojení, jistotu, kladné hodnocení, na jehož podkladě lze budovat sebehodnocení, které bylo otřeseno změnami dospívání a četnými konflikty. Mladistvý se po začlenění identifikuje se skupinou vrstevníků, přejímá jejich názory, normy i vnější momenty: oblečení, způsob vyjadřování, gestikulaci, preferuje stejný styl hudby, zábavy aj. Později můžeme zpozorovat, že osamostatnění od rodiny vedlo mladého člověka do nové závislosti a to na skupině vrstevníků. Tím pádem nastává zcela nový úkol pro dospívajícího a to uvolnit se ze závislosti na skupině vrstevníků, vytvořit si kritičtější postoj k ní. V tomhle případě velmi záleží na kvalitách skupiny vrstevníků, na nátlaku některých skupin či na možnostech dospívajícího najít jinou skupinu aj.²

V prostředí školy reagují učitelé na větší citovou labilitu, impulzivitu a nedostatek sebeovládání u pubescentů negativně, jako jejich rodiče. I když učitel ví, co z hlediska vývoje dospívající prožívá, tak přistupuje stejně negativně a odmítavě. Výsledkem bývá zhoršení známek i prospěchu, protože pubescent přestane projevovat zájem o studium. Učitel dokonce tyto výkyvy bere jako projev lajdáctví.³

Výše uvedené skutečnosti této podkapitoly lze shrnout do teze, že agresivita je mnohdy zapříčiněna špatně pochopenou výchovou. Totiž výchovu pojmáme darwinisticky. Jejím základním cílem je zajištění přežití. Potom vychovávat znamená opatřit vychovávané individuuum prostředky, které maximalizují šance na přežití. Ale spolu s tím se nevědomě předává socializovanému jedinci i predispozice k agresivitě. Protože můj úspěch se chápe jako převýšení druhého.⁴

1.1.2 Adolescence

„Být normální v období dospívání je samo o sobě nenormální. Adolescent se může během dospívání chovat nekonzistentně a nepředvídatelně, může trpět, ale terapii nepotřebuje. Jsou to spíš rodiče, kteří potřebují pomoc, aby se dokázali s dospíváním svých dětí vyrovnat.“ Anna Freudová, 1958

Považuje se za poměrně klidnější období než předchozí puberta. Jedná se o období mezi 15. a 20. rokem života. Zahrnuje dva velmi důležité mezníky sociálního vývoje; adolescent končí povinnou školní docházku a v druhé polovině adolescence může být vyučen, maturovat na střední odborné škole či gymnáziu, vstoupit do zaměstnání nebo na vysokou školu vybraného směru.

Dospívající pokračují ve formování své identity, jsou však ve specifické přechodné situaci – nejsou ani dětmi, ani dospělými. Děťmi nadále být nechtějí, ale ve vztahu k dospělosti mají rozporný a nejasný vztah. Na jedné straně by se chtěli stát dospělými, na druhé straně je odpuzuje způsob života, jednotvárnost, usedlost aj. E. Erikson to vyjádřil termínem *psychosociální moratorium*, kde dospívající se snaží zpomalit, přerušit vývoj, být nedospělý, užít si volnosti či dobu studia. Přitom mladí lidé těžce nesou, když je dospělí považují za nedospělé obvykle kvůli tomu, že ještě nemají vlastní zaměstnání a hlavně příjem. Takové prodloužení se dá považovat za přechodné období mezi dětstvím a dospělostí za funkční vzhledem k současným společenským podmínkám, kdy je život dospělého o mnohem náročnější a složitější, než býval dříve.

² THOROVÁ K., Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt, 1. vyd. Praha: Portál, 2015, s. 414.

³ VÁGNEROVÁ M, Psychologie problémového dítěte školního věku, 1. vyd, Praha: Karolinum, 1997.

⁴ <http://www.goertzel.org/dynapsyc/1998/TeenageViolence.html> [online].

Adolescenti většinou pokračují – tak jako pubescenti – v úsilí o nezávislost na rodičích a obecně na dospělých, chtějí najít vlastní cestu, názory či způsob života, díky tomu dokážou velmi energicky odmítnout jiné názory a životní formy. Zápornou stránkou je, že se velmi snadno dají získat hnutím či sektou s radikální ideologií a siláckými gesty. V některých případech se adolescenti oprostili od starší generace; prostě ji ignorují.

Výzkumy i zkušenosti z praxe nasvědčují tomu, že v mnoha rodinách po předchozích problémech puberty dochází s přechodem do adolescence k velkému zlepšení, především zklidnění vztahu mezi rodiči a dětmi, dokonce ke zvýšení důvěrnosti v tomto vztahu. V tomto případě hrají velkou roli i rodiče, závisí to zejména na tom, zda se dokázali změnit také, pochopit změnu ve vývoji svých dětí nebo změnit uspořádání jejich rodiny.

Sociální prostředí současné ekonomicky vyspělé společnosti neposkytuje zcela příznivé podmínky pro vývoj adolescentů. Mluvíme o sdělovacích prostředcích, modelů v rodině, na pracovišti, v nejbližším prostředí, chápání práce jako nutného zla, soustředění na ekonomické hodnoty a na konzum aj. Adolescenti ve své přímočarosti a zásadovosti citlivě reagují na nedostatky a rozpory v životě starší generace, přísně ji odsuzují. Přitom však nevědomky mnohé od ní přejímají, včetně uvedených negativních momentů v hodnotových orientacích a ve způsobu života.

Fyzická síla chlapců a atraktivnost dívek usnadňuje některým adolescentům získat uznání druhých a budovat svou identitu. Tyto biologické základy jsou však pomíjivé. Spolehlivější je budovat své vzdělání, schopnosti, výkony, komunikační dovednosti a rysy osobnosti. Toto je však obtížnější cesta a ne každý adolescent se touto cestou vydá a pochopí její přednost.

Formování vlastní identity, dosažení zralejšího stupně ve vývoji vlastního já zahrnuje krizi, úsilí, přijetí závazku i jeho realizaci. Krize znamená prožití pochybností, váhání mezi různými možnostmi – např. ve volbě partnera, oboru studia a povolání. Závazek znamená řízení se plánem k realizaci tohoto rozhodnutí.⁵

Naopak nedosažení stanovených cílů, nemožnost realizace apod. ústí často do frustrace u adolescentů, na které Dollard založil svou teorii agrese. Dollard tvrdí, že: „Výskyt agresivního chování předpokládá vždy existenci frustrace a obráceně frustrace vede vždy k nějaké formě agrese.“ Tento autor dále zastává názor, že frustrace nejčastěji vyvolává negativní emoce, které vedou k agresivnímu jednání, jehož cílem je překonat frustraci. Kupř. surové tresty na dětech ze strany rodičů vedou k frustraci, která vyvolává agresi vůči zástupnému objektu. Dalším příkladem je tendence reagovat agresivně v případě společenství malé izolované skupiny, jejíž členové jsou na sobě navzájem závislí a nemohou skupinu opustit (může se jednat o skupinu vrstevníků ve své třídě či spolubydlící na internátě).⁶

1.2 Vymezení pojmu agresivita a agrese

Jelikož v minulé kapitole vyvstala souvislost vývojových období puberty a adolescence s agresí, je zapotřebí úžeji zaměřit naši pozornost k tomuto druhu chování. Do tématu vstoupíme objasněním pojmů agresivita a agrese s ohledem na impulzivitu dospívajících a na její příčiny.

⁵ČÁP J., MAREŠ J., Psychologie pro učitele, 1. vyd. Praha: Portál, 2001, s. 236-238.

⁶AVERIL J., Anger and Aggression, An Essay on Emotion, New York: Springer-Verlag, 1982, p. 128-130.

1.2.1 Agresivita

„Agresivita je označení specifického souboru chování a prožívání, který má vrozený základ, ale jehož intenzita a forma je individuálním vyjádřením působení psychosociálních vlivů, zejména mechanismů sociálního učení. Z hlediska psychologie se již jedná o projev poruchy, kdy agresivnost se stává rysem osobnosti.“⁷

Jedná se o charakteristický znak osobnosti jedince. Agresivitu lze definovat jako dispozici k impulzivnímu chování. Každý jedinec je vybaven určitou její mírou, jinak by neměl šanci přežít ve společnosti.

Člověk disponující vysokou mírou agresivity je náchylný v různých situacích jednat agresivně, se svojí agresivitou těžce bojuje, protože nejenom ovládá jeho život, dokonce mu působí vážné komplikace v mezilidské komunikaci. Impulzivně reaguje na podněty, které by jiný člověk přešel bez povšimnutí, dokonce by se nad nimi i zasmál. Lidé s vysokou mírou impulzivity mají rovněž větší sklony k urážlivosti, vztahovačnosti a komunikace s nimi bývá obtížnější. Mnohdy trpí i tím, že okolí se od nich odtahuje, protože je považuje za nebezpečné a neschopné domluvy.

Naopak člověk s nízkou mírou agresivity je většinou schopen ve vypjatých situacích kompromisu, dohody a smíru, okolí je považuje především za společenského a komunikativního.

Vnější okolnosti nás často nutí k tomu, abychom agresivitu projevili ve svém chování, ať už v osobním či profesním životě. Pokud je tato agresivita přijatelná, může sloužit k posílení autority, sebevědomí a mít podstatě pozitivní vliv.⁸

Agresivita hraje velkou roli ve vývoji dítěte, stejně takovou jako např. láska, protože vnitřní prudkost dodává dítěti energii i motivaci, kterou dítě potřebuje k sebepřekonávání. Pokud jeho impulzivita zůstane v určitých mezích, jehož hranice je dítě schopné korigovat, podporuje jeho úspěch. Rodiče mohou kontrolovat dětskou agresivitu pomocí výchovy.

Dnešní rodiče, které vede snaha co nejvíce naslouchat svým dětem, často nerozlišují, co dítě doopravdy potřebuje a co si pouze přeje. Stejně jako je nezbytné uspokojovat potřeby dětí, jejichž životní potřeby jak fyzické, tak psychického vývoje, tak není vhodné plnit všechna jejich přání. Představa, že je zapotřebí vyhovět každému přání dítěte, protože chceme, aby prožívalo idylické dětství, nás totiž neuchrání frustrace.⁹

Tuto tendenci podporoval zejména slogan z let šedesátých hlásající: „Je zakázáno zakazovat“. Dítě, které si pak zvyká, že se mu splní všechna přání, začne reagovat agresivně, když se mezi ně a jeho přání postaví nějaká překážka. Zdá se, že potom už není schopen začít ovládat své sobecké impulzy. Existuje mnoho rodičů, kteří poté, co se rozplývali nad roztomilostí děťátka během prvního roku jeho života až do jeho puberty, si přestávají vědět rady a jejich dítě je naprosto vyvádí z míry jeho chováním jak doma, tak ve škole. Tito rodiče se zpětně ohlíží do minulosti a ptají se, kde udělali chybu.¹⁰

⁷ JANSKÝ P. Problémové dítě a náhradní výchovná péče ve školských zařízeních. 1. vyd. Hradec Králové: GAUDEAMUS, 2004, s. 23.

⁸ MARTÍNEK Z., Agresivita a kriminalita školní mládeže, 1. vyd. Praha: Grada, 2009, s. 10-22.

⁹ viz Dollardova teorie agrese plynoucí z frustrace

¹⁰ ANTIER, E. Agresivita dětí. 1. vyd. Praha: PORTÁL, 2004, s. 9.

1.2.2 Agrese

Agresi lze nejjednodušeji charakterizovat jako záměrné ubližování, způsobování negativních důsledků. Především platí, že agrese je chování. Agresi není přemýšlení o tom, jak někomu udělat něco špatného, ani plánování a představování si, jak někoho zranit nebo poškodit. Agrese je chování, které má za následek ublížení, poškození, nebo k němu vede, směřuje. Není přitom důležité, jakou konkrétní podobu mají následky agresivního chování. Může jít o zranění nebo o způsobení fyzické bolesti. Agrese ovšem může mít i podobu poškození majetku jiné osoby, anebo psychologického zranění jiné osoby (ponižování, zesměšňování, urážení, zastrašování, vydírání atd.). Může jít o cokoli, co vyvolá odpor (averzní reakce) a prožívání psychické nepohody (diskomfort).¹¹

Důležitým základním znakem agrese je její cílevědomý charakter. Proto se agrese definuje jako chování zaměřené na poškození nebo ublížení jiné osobě jako uvádí L. Berkowitz a R. G. Geen. Z hlediska označení konkrétního chování za agresivní nestačí zjistit, jestli mělo za následek zranění. Rozhodující je, jestli bylo vykonáno záměrně, schválně, cílevědomě. Náhodné poškození jiné osoby, stejně jako poškození způsobené nepatrností, se nejedná o agresi.

Hlubší analýzy poukazují na to, že ani takové určení není zcela dostatečné. Za jistých okolností totiž záměrné ublížení nemusí znamenat agresi. Příkladem je bolestivý zákrok lékaře, který, přísně vzato, také způsobuje záměrnou bolest. V tomto a mnoha dalších případech se za rozhodující považuje širší kontext, který je tvořený nadřazenými úmysly a očekáváními. V případě, že je nadřazeným úmyslem jeho chování vůči nemocné osobě snaha mu pomoci, v krajním případě mu zachránit život. Nikoli bolest, ale pomoc je tím, o co právě lékaři jde v konečném důsledku. Aby definice agrese utonovala odlišit podobné případy od agrese, obsahuje další znak, a to je úmysl, se kterým jedinec záměrně ubližuje jiné osobě.¹²

Podle A. Bandury je možné se agresivnímu chování naučit. Pokud dítě pozoruje tzv. model (může se jednat o rodiče či osobnosti z masmédií), který se chová v určité situaci agresivně, a díky tomu dosáhne svého cíle a není za své chování potrestán, tak tento vzorec chování může dítě zakódovat do paměti a ve vhodné situaci ho imitovat.

Bandura provedl mnoho experimentů a jeden z nich se nazývá „Bobo“, kdy děti shlédly dospělou ženu, která se chovala agresivně k panence, se kterou si hrála. A výsledky ukázaly, že děti, které byli vystaveni agresivnímu chování, ať už v reálném životě, na filmu nebo karikatuře, vystavoval téměř dvakrát tolik agresivní chování jako u skupiny, kdy si děti hrály s panenkou bez předlohy. Bylo také zjištěno, že chlapci vykazovaly větší celkovou agresivitu než dívky.¹³

1.3 Druhy agrese

Jelikož v praktické části mé práce budu pomocí dotazníku zjišťovat výskyt agresivity u žáků druhého stupně základní školy, inspirovala jsem se dotazníkem z Inventáře Busse – Durkeevé, kde autoři vytvořili osm podtříd, které považují za základní podskupiny agresivity.

¹¹ VÝROST J., SLAMĚNÍK I., Sociální psychologie 2 vyd. Praha: Grada, 2008, s. 267.

¹² VÝROST J., SLAMĚNÍK I., Sociální psychologie, 2. vyd. Praha: Grada 2008, s. 267-274.

¹³ BANDURA A., Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977. Cit. dle Čermák, I. Lidská agrese a její souvislosti. Žďár nad Sázavou: Nakladatelství Fakta, 1999.

- **Fyzická agrese**
Agresor využívá své fyzické násilí proti druhým osobám, které se nejčastěji objevuje v podobě fackování, strkání, bití, tahání za vlasy atd.
- **Nepřímá agrese**
Není projevována dané osobě přímo, jako agrese fyzická, ale například prostřednictvím klepů či kanadských žertíků. Daná osoba není napadána přímo, ale záluďnými prostředky. Charakteristická je rozladěnost jízlivost, sarkasmus, nevysvětlitelné vzdychání, práskání dveřmi, vytváření neklidné atmosféry, rozpornost a pokrytectví (člověk je tváří v tvář příjemný, ale pomlouvačný za zády), šíření špatné nálady či citové vydírání.
- **Irritabilita**
Druh agrese, projevující se pohotovostí silně reagovat na malé provokace. Dále se iritabilita může projevovat u jedince tak, že nesnáší, když si z něho druzí dělají legraci útokem na jeho osobu nebo nespravedlivé jednání. Může dojít k častým výbuchům hněvu, podrážděnost a hrubiánství.
- **Negativismus**
Jedná se o chování zaměřené obvykle proti autoritám (nejčastěji proti rodičům či učitelům). Děti usilují o to, aby jejich názory byly hodnoceny stejným měřítkem jako u dospělých, a pokud to dospělí nerespektují, přestávají s nimi komunikovat, odmítat spolupráci atd.
- **Ressentiment**
Tento druh agrese se projevuje žárlivostí, zanevřením na druhé zda pocitem, že je jedinec ochuzován o něco, na čem mu záleží. Dále se to může projevovat u jedince tak, že všichni ostatní mají mnohem větší štěstí než sám jedinec.
- **Podezíravost**
Pohybuje se od pouhé nedůvěry k lidem až po přesvědčení, že mají v úmyslu jim ublížit. Jedinec podezřívá své přátele, které ho mají rádi a chovají se k němu hezky, z toho, že ho za zády pomlouvají. Jeho životním heslem je: „Nikdy nedůvěřuj cizím lidem.“
- **Verbální agrese**
U tohoto druhu se sekáváme především s nadávkami, urážkami či slovním ponižováním. Jedinec nepovažuje za tento druh agrese něco nenormálního, obvykle je na to hrdý. Do této kategorie patří i posměch.
- **Pocit viny**
Jedinec má silné výčitky svědomí, díky tomu, že není spokojený s tím, co dělal – například podváděl ve škole při písemné zkoušce nebo ublížil svému kamarádovi. Nebo může trpět pocitem, že vede špatný život.¹⁴

¹⁴ Inventář Buss – Durkee

2 Počítačové hry

Jelikož se má práce zabývat vlivem počítačových her na agresivitu dětí, je zapotřebí uvést i pár obecných informací o počítačových hrách, ale také především o jejich druzích, u kterých si v další kapitole podrobněji popíšeme jejich základní principy, které nás navedou na možné propojení s agresivním chováním.

Počítačová hra je ve své podstatě druh softwaru, který slouží k zábavě, uvolnění a relaxaci. Tohoto efektu je dosaženo vytvořením virtuálního, často fantazijního, světa, do kterého hráč vstupuje pomocí ovládacích prvků a díky nim může plnit hrou stanovené cíle. Ve slovníku je počítačová hra vymezena jako „počítačový program založený na grafickém ztvárnění, sloužící k zábavě“.¹⁵

V zahraniční literatuře se velmi často objevuje anglický termín „video games“, který se překládá do češtiny zpravidla jako „počítačové hry“. Jedná se o širokou škálu různých druhů her, které se hrají jak na stolních počítačích, tak hry určené pro konzole typu Playstation či Xbox aj. Český termín „video hry“ není vhodné v této souvislosti používat, jelikož je historicky spjat s výherními automaty a hraním her poskytovaným za úplatu – je tedy vnímán obecně dosti negativně, jak zmiňuje J. Štoгр.¹⁶

2.1 Druhy počítačových her

Postupem času se počítačové hry začaly dělit do různých žánrových odvětví, proto zařazení určitých her bývá složitější. U některých titulů dochází k prolínání žánrů dokonce k vytváření podžánrů.

Žánry se liší způsobem zásahu hráče do hry a především ve své náplni. Některé nabízejí zcela filmový atmosférický prožitek, jiné se zaměřují na taktické či strategické aspekty hry. Hierarchie žánrů se v různých oblastech jeví jako velmi nejednotná a stále se vyvíjející.

Je zcela nezbytné rozlišit u počítačových her, zda se tam vyskytují násilné prvky nebo se jedná o hru rozvíjející paměť a fantazii. Proto zde uvádím stručný popis žánrů počítačových her.

2.1.1 Adventury

Pro adventury je typické, že hráč pomocí jednouchého ovládání (nejčastěji jen pomocí kurzoru myši) prozkoumává mnohdy velmi rozsáhlý virtuální svět, v němž sbírá informace od NPC (Non-Player Character) postav a nachází různé předměty. Aby si hráč zajistil postup vpřed, musí plnit různé druhy logických hádanek a rébusů.

Kladně bývá u tohoto typu her hodnocena především atmosféra a příběh. Díky absenci akčních pasáží, které vyžadují přesné načasování ovládacích aktivit, se postup hrou stává klidným a rozvázným.¹⁷ Násilí se v těchto hrách příliš nevyskytuje.

2.1.2 Akční (střílečky, bojové hry)

Jedná se o typ her, ve kterých většinou hráč hraje za jednu postavu a je vyzbrojen velkým množstvím zbraní. Mezi akční hry se řadí střílečky, které jsou považovány za nejnásilnější hry na trhu, a bojové hry.¹⁸ U stříleček je cílem prostřílet se skrze protivníky do konce hry nebo do dalšího kola, u bojových her je cílem hry fyzické

¹⁵ VELKÝ SLOVNÍK NAUČNÍ M/Ž, Diderot: Český Těšín, 1999, s. 1132.

¹⁶ ŠTOGR, J. Evaluace přenosu znalostí v kyberprostoru: problematika monitorování, analýzy dat a hodnocení s ohledem na prostupnost virtuálních světů a reality <http://www.inforum.cz/pdf/2009/stogr-jakub-cze.pdf> [online].

¹⁷ POHL, O. Počítačové hry. Praha : Computer Press, 2002. s. 15.

¹⁸ CIMALA, P. Pedagogika a počítačové hry. 1 vyd., Brno 2007, Ústav pedagogických věd FF MU, s. 84.

poražení protivníka. Tento druh her je typický především pro svou grafiku a efekty, na kterých si výrobci zakládají na rozdíl od ostatních her. Akční hry jsou ovšem ze všech počítačových her nejvíce kritizovány za velké množství násilí a brutality, které se v nich vyskytuje. Proto tyto hry často nesou označení „nevhodné pro děti a mladistvé“. ¹⁹

2.1.3 RPG

Zkratka RPG znamená Role-Playing Game (volně přeložené do češtiny: „hra na hrdiny“). Zde si mohou hráči vytvářet vlastní „alter ego“ neboli druhé já, kde mohou upravit vzhled své postavy, zvolit si jméno, rasu, povolání nebo také schopnosti i dovednosti. V těchto hrách je dán ústřední příběh, kterým hráč prochází jako postava sám nebo se svou družinou a postupně se vyvíjí – sílí, získává větší výdrž, obratnost díky tzv. XP – Experience Points neboli body zkušenosti, které určují úroveň postavy.²⁰ Když hráč dosáhne potřebných bodů pro dosažení další úrovně, odemknou se mu nové schopnosti, lepší zbraně nebo dostane více virtuálního platidla, za které si může koupit svou odměnu, kterou hru usnadní. Co se týče příběhu a řešení hlavolamů, je tento žánr podobný adventurám, s tím rozdílem, že si hráč může vytvářet svou postavu podle jeho přání.²¹ V těchto hrách se násilné prvky vyskytují, ale méně než v hrách akčních.

2.1.4 Strategické

Jedná se o typ her, kde je nutné vytváření komplexní strategie, která hráčům pomůže porazit protivníka. Témata těchto her bývají většinou budování armády, dobývání území či rozvoj lidské civilizace. V této kategorii her se od hráče vyžaduje vysoký stupeň uvažování, aby získal co nejvíce zdrojů a poté je dostatečně využil při napadání protihráče nebo bránění se proti němu. (např. jídlo, stroje, své bojovníky atd.)²²

2.1.5 Simulátory

V těchto hrách jde především o simulaci určité činnosti. Velmi často se jedná o realistické napodobeniny různých vozidel atd. Simulátory využívají i piloti a další profesionálové k trénování dovedností.²³ Simulovány však mohou mít i jiné činnosti – např. řízení podniků, rodiny i každodenního života. Pokud jsou simulátory spíše akčnějšího typu, vyskytuje se v nich násilí podobně jako u RPG.

2.1.6 Logické

Princip tohoto druhu her spočívá v tom, aby hráč pomocí logického myšlení vyřešil buď určitý problém či rébus, nebo se dostal např. z bludiště. Násilí v těchto hrách většinou nenalezneme.

¹⁹ NEWMAN J., Videogames. 2nd ed. New York: Routledge, 2013, p. 11-21.

²⁰ CIMALA, viz pozn. č. 12

²¹ NEWMAN J, viz pozn. č. 13

²² SMITH B., P. The (Computer) Games People Play: An Overview of popular Game Content. In Vorderer, P., Bryant, J. (ed.). Playing Video Games: Motives, Responses, and, Consequences. Mah-wah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 43-56.

²³ SMITH B., viz pozn. č. 22

2.1.7 Sportovní a závodní

Ve sportovních počítačových hrách jde především o imitaci určitého sportu jako je např. golf, tenis, fotbal nebo hokej. Závodní hry jsou typické řízením a manipulováním nějakého vozidla v průběhu závodu. Typické pro závodní hry bývá velká soutěživost. Násilí pro tyto dva druhy her nebývá obvyklé.

2.1.8 Tradiční

Tento druh počítačových her můžeme znát ze skutečného života. Jsou to např. hry karetní (prší), stolní (dáma), puzzle, pexeso atd. Násilí zde nenajdeme.

2.1.9 Vtipné

V humorných hrách je cílem pobavit a uvolnit hráče, který ve hře provádí různé žertíky nebo je ponořen do nějakého legračního děje. Násilí se vyskytuje buď minimálně, nebo v legračním pojetí.

2.1.10 Výukové

Vzdělávací hry a programy nemají pouze za úkol děti zabavit, ale také je něco nového naučit či něco starého oživit a procvičit. Můžou být určeny již pro děti předškolního věku, které si můžou procvičovat barvy či logické myšlení. Nebo pro děti věku školního, kde je výukový program zkouší z daného učiva. Násilí zde nenalezneme.

2.1.11 Novodobé herní žánry (MMOG, MOBA Games)

Některé novodobé hry nejde zařadit pouze do jednoho žánru, proto je potřeba je specifikovat do samostatné kapitoly. Mezi nejoblíbenější dva žánry patří hra na veřejném serveru online, kde hráči můžou hrát se svými kamarády i s lidmi po celém světě. Rozlišujeme zde 2 typy:

- a) MMOG – tato zkratka znamená Massively Multiplayer Online Games (Online hry pro masivní počet hráčů), kde se ve virtuálním světě může potkat několik stovek i tisíc hráčů a zažít stejné dobrodružství. Prvním žánrem, který pod tyto hry spadal, bylo RPG (viz kapitola 4.3).²⁴
- b) MOBA Games (Multiplayer Online Battle Arena Games) – můžeme přeložit do češtiny jako online bojová aréna pro více hráčů. Herní princip spočívá v tom, aby tým hráčů dobil základnu týmu druhého. Oba týmy hráčů jsou složeny z lidských bytostí, pouze když nějaký hráč dobývá základnu hráče druhého, přijdou nepřátelskému týmu na pomoc přísluhovači. Je zde přítomný široký výběr postav, přičemž každá z nich má speciální vlastnosti a schopnosti. Každý hráč si vybere jednu postavu a jde do boje. Během hry se může hráčova postava zdokonalovat a odemykat nové úrovně.²⁵ Tento žánr obsahuje také prvky strategie a RPG.

V těchto dvou žánrech najdeme násilí nejvíce při srovnání s ostatními žánry v minulých kapitolách.

²⁴ <http://mashable.com/2012/11/14/mmorpgs-history/#da03IE.1FuqR> [online].

²⁵ <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=MOBA> [online].

2.2 Souvislost počítačových her s agresivitou dětí

Existuje mnoho odborných teorií o vlivu počítačových her na vzrůstající agresivitu u mladistvých. Jelikož každý specializovaný odborník na tuto problematiku zastává poněkud odlišný názor, vybrala jsem na základě relevantnosti k dané problematice čtyři teorie (příp. výzkumy).

2.2.1 Počítačové hry nejsou jedinou příčinou násilného chování mladistvých

Podle Koukolíka debata o vztahu mediálního násilí k růstu agresivity a násilného chování populace se podobá debatě o vztahu kouření a karcinomu plic.

Koukolík tvrdí, že mediální násilí sršící z televize či počítačových her není jedinou příčinou násilného chování dětí, mladistvých i dospělých lidí, ale že se na násilném chování podílejí dědičné vlivy, bída, násilné chování v rodině aj.

Nicméně po statistickém „odečtení“ všech těchto vlivů je mediální násilí natolik samostatnou a významnou příčinou násilného chování, že se dá považovat za ohrožující veřejné zdraví. Počítačové hry s násilným obsahem zvyšují míru myšlenkové agresivity a snižují míru chování, které pomáhá druhým lidem. Také snižují míru fyziologické citlivosti na násilí.²⁶

2.2.2 Americko-Japonská studie o dlouhodobém vlivu násilných her na agresivitu chování²⁷

Studie americko-japonského týmu vycházely v roce 2008 z předpokladu, že násilné hry vyvolávají agresivní chování.

Experimenty probíhaly současně ve Spojených státech amerických a v Japonsku. Výsledky z obou zemí měly směřovat k porovnání účinků z rozdílných kulturních prostředí. Je známo, že americká kultura se vyznačuje vyšší mírou agresivity ve společnosti než kultura japonská, která je považována za zcela nenásilnou.

Experimentu se zúčastnily tři skupiny dětí a mladistvých, kde v první z nich bylo 181 dětí z Japonské základní školy ve věku 12 – 15 let, druhou tvořilo 1050 japonských studentů ve věku 13 – 18 let a třetí tvořili žáci třetí, čtvrté a páté třídy základní školy ve Spojených státech ve věku 9 – 12 let. Tento výzkum byl prováděn dvakrát po sobě s odstupem 3 – 6 měsíců.

Výsledek studie ukázaly, že dlouhodobé hraní počítačových her či videoher v raném věku předurčuje fyzicky agresivní chování ve věku pozdějším nezávisle na tom, zda bylo dítě z jiného kulturního prostředí, tedy Japonska i USA. Studie dále ukázala, že nárůst agresivity byl stejný u dětí z obou kulturních prostředí, tedy Japonska i USA.²⁸

26 KOUKOLÍK F., Mocenská posedlost, Praha: Karolinum 2010, s. 179.

27 přesné znění hypotézy: „The amount of exposure to violent video games early in a school year would predict changes in physical aggressiveness assessed later in the school year, even after statistically controlling for gender and previous physical aggressiveness.“

28 ANDERSON C., et al. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. PEDIATRICS. 2008, no. 5, s. 1067-1072.

<<http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067> > [online].

Studie doporučuje vůbec nevystavovat mladší děti násilným videohram.

2.2.3 Studie dr. Davida Satchera

V roce 2001 vedl dr. David Satcher rozsáhlou studii na téma násilné chování mladých, kde její součástí byl i vliv videoher či počítačových her. Jelikož hráč do již zmiňovaných her může zasahovat a ovlivňovat ji, tak hry mohou mít znatelně větší vliv na dětskou psychiku na rozdíl od neinteraktivních médií. Studie zpracovávala metaanalýzu prací, které byly vytvořeny před rokem 2001.

Výsledkem studie se prokázalo, že hraní násilných videoher má jen malý vliv na zvýšenou agresivitu dětí a mladistvých. A poukazuje na to, že jediné médium nemůže být za tuto situaci zodpovědné.

Dr. David Satcher tvrdí, že hlavními faktory násilí mezi mládeží u dětí, a to zejména v období puberty, jsou v rodině. Ale bezesporu úloha rodiny, je úloha rodičů a dětské interakce jsou hlavní rizikové faktory rozvoje vzorů násilí mezi mládeží.²⁹

2.2.4 Studie Jane Barnett

Tento experiment byl zaměřen striktně na jediný segment počítačových her a to tzv. Massive Multiplayer Online hry.³⁰ Experimentu se zúčastnilo 292 hráčů hry zvané World of Warcraft³¹, kde přítomní hráči byli v rozmezí 12 – 83 let. Hráči na začátku experimentu vyplnili formulář, ze kterého byla čitelná míra agresivity, hněvu a osobnostní typ hráče a poté začali hrát několik hodin hru a následně znovu vyplnili dotazník.

Hra World of Warcraft je nejmasověji rozšířená hra typu MMO na světě, která má okolo 12 milionů aktivních hráčů, kteří pravidelně platí měsíční poplatky. Hra má celou řadu násilných aspektů: hráči pro získávání nových úrovní plní úkoly a zabíjejí monstra, zápasí proti sobě v arénách na život a na smrt. Sociální aspekty jsou pro hráče důležitější, než samostatný boj.

Výsledky testů ukázaly, že se hráči po dvou hodinách hraní World of Warcraft cítí více uvolněně, lépe a s menší mírou hněvu. Tento výsledek a míra úbytku hněvu však velmi záležela na osobnostním typu hráče.

V poslední kapitole první, teoretické části jsme se zabývali studii od čtyř odborníků, ze kterých vyplynulo, že nelze jednoznačně určit vliv agresivního chování na jedince. Ale právě tyto studie nám zhruba naznačily, jakým způsobem mohou počítačové hry ovlivnit psychiku jedince.

Opusťme tímto první, teoretickou část mé práce, která nám vytvořila základ pro část praktickou a objasnila nám pomocí odborných zdrojů v podobě odborné literatury, aktuálních pramenů na internetu a článků z novin a časopisů zabývajících se touto problematikou šíří dané problematiky Jako první začneme možnými hypotézami, které nám vyplynuly především z poslední kapitoly části teoretické. A z informací, které jsme se dozvěděly, sestavíme dotazník, který nám pomůže ověřit dané hypotézy.

²⁹ <http://videogames.procon.org/sourcefiles/surgeongeneralreport.pdf> [online].

³⁰ viz kapitola 4.10 MMOG

³¹ https://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft [online].

3 Praktická část

Cílem této práce je analýza výskytu míry agresivity v souvislosti s hraním počítačových her, která bude identifikována pomocí dotazníkového šetření mezi žáky Základní školy Hutník ve Veselí nad Moravou. Cílem dotazníku je ověřit platnost níže uvedených hypotéz, které se opírají o poznatky z části teoretické:

3.1 Cíle a předpoklady

Hypotéza č. 1

- Při delší míře hraní násilných počítačových her se zvyšuje míra fyzické agrese.³²

Hypotéza č. 2

- U respondentů v mladším věku je pravděpodobnější výskyt agresivity způsobený hraním počítačových her než u respondentů starších.

Hypotéza č. 3

- Dítě z neúplné rodiny má předpoklad pro vyšší agresivitu než dítě z rodiny úplné.³³

Hypotéza č. 4

- Dítě, které je podle testu temperamentu choleric, se u počítačových her uklidní a zmírní se mu impulzivita.³⁴

Hypotéza č. 5

- Děvčata budou mít větší zájem o hry logické, tradiční a výukové, zatímco chlapci o akční, RPG, sportovní a novodobé hry.

Hypotéza č. 6

- Děti, které tráví svůj volný čas u počítačových her více než 3 hodiny denně, mají horší prospěch než děti, které svůj volný čas u počítačových her téměř netráví.

Hypotéza č. 7

- Dětem, kterým rodiče zakazují hrát počítačové hry, tak je i přesto hrají minimálně 1 hodinu denně, proto se u nich objeví větší míra negativismu neboli nerespektování názorů a příkazů dospělých.³⁵

Hypotéza č. 8

- Děti, které ve svém volném čase preferují určitý sport, jsou méně agresivní než děti, které svůj volný čas tráví hraním počítačových her.³⁶

Hypotéza č. 9

- Děti, které tráví hraním počítačových her nejvíce času, netráví s kamarády svůj čas vůbec nebo maximálně 30 minut denně.³⁷

³² Tato hypotéza nám vyplynula z Koukolíkova tvrzení o tom, že počítačové hry s násilným obsahem zvyšují míru myšlenkové agresivity a snižují míru fyziologické citlivosti na násilí. Viz Kapitola 5.1

³³ Dr. David Satcher tvrdí, že hlavními faktory násilí mezi mládeží u dětí, jsou v rodině. Viz Kapitola 5.3

³⁴ Studie Jane Barnettové říká, že hráči po dvou hodinách hraní World of Warcraft se cítí s menší mírou hněvu. Tento výsledek a míra úbytku hněvu však velmi záležela na osobnostním typu hráče. Viz Kapitola 5.4

³⁵ Kapitola 1.1 a Kapitola 1.2 nám naznačuje, že pokud je mladistvý vychován příliš striktně, vede to ke konfliktům mezi ním a dospělým, tím pádem může dojít ke vzrůstu jeho odporu proti autoritám, neboli jeho vzrůstu k negativismu (jako formy agrese)

³⁶ Zatímco většina výzkumů k hraní počítačových her je spíše kritická, tak šetření spojené s hrami kolektivními, kde u sportů dochází zpravidla k nějakému kolektivnímu zapálení, spíše došlo k uvolnění, a tím pádem ke zmírnění agresivity jedince.

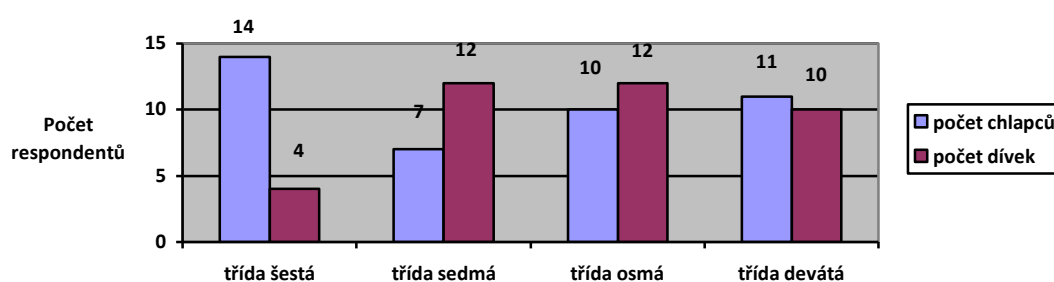
3.2 Popis aplikované metody a vzorku respondentů

V praktické části mé práce jsem pomocí dotazníku zjišťovala vliv počítačových her na agresivitu dětí staršího školního věku. Rozhodla jsem se použít metodu kvantitativního výzkumu zaměřenou na cílenou skupinu dětí staršího školního věku.

Dotazník³⁸ vyplňovali žáci druhého stupně ve Veselí nad Moravou, s ohledem na to, aby k dotazníkům přistupovali zodpovědně a mohli si dotazník vyplnit sami bez pomoci rodičů.

Vyplnění mého dotazníku trvalo maximálně 10 minut, dotazník se skládá ze 14 otázek a je sestaven tak, aby respondenty příliš neunavoval. Zkoumaný vzorek obsahoval 80 respondentů z šestých, sedmých, osmých a devátých tříd.

Počet respondentů ze třídy šesté bylo 18, z toho 14 chlapců a 4 dívky, ve třídě sedmé 19, z toho 7 chlapců a 12 dívek, ve třídě osmé 22, z toho 10 chlapců a 12 dívek a v deváté třídě byl počet respondentů 21 a z toho 11 chlapců a 10 dívek.



Graf 1 - počet respondentů rozdělených podle tříd a pohlaví

Výzkum se skládal ze dvou částí. V části první mohl respondent zakroužkovat pouze jednu odpověď na otázky týkající se osobního života respondenta a v části druhé, která se zaměřovala na test temperamentu a test agresivity³⁹, mohl respondent zakroužkovat libovolný počet odpovědí.

Test temperamentu obsahoval 20 vlastností, u kterých měl respondent možnost vybrat neomezený počet, se kterými se ztotožnil. Každý typ temperamentu zastupoval 5 určitých vlastností a na základě převažujícího výběru respondenta vyplynul určitý typ temperamentu.

Test agresivity se opírá o poznatky z Kapitoly 2.2.1, která pojednává o 8 druzích agrese. Tento test identifikuje jednotlivé druhy agresivního chování v každodenním životě respondentů. Aby nedocházelo k usouzení z jedinečného výskytu daného agresivního chování na rys osobnosti, jsou věty upřesněny slovy „v tomto měsíci“, případně „vícekrát“ a „opakovaně“.

Z celkem 18 vět (každému druhu agrese odpovídaly dvě věty) si respondent mohl vybrat neomezený počet, se kterými se ztotožnil. Za každou zakroužkovanou větu respondent dostal 1 bod, tudíž maximální počet získaných bodů byl 16. Výsledná míra agresivity u jedince se odvíjela od celkových bodů, rozdělených do čtyř rozmezí. Zcela neagresivní jedinec mohl získat od 0 po 3 celkové body, nízká míra agresivity byla v rozmezí od 4 po 6 celkových bodů, vyšší míra agresivity od 7 po 9 celkových bodů a zcela agresivní jedinec mohl získat od 10 po 16 celkových bodů.

³⁷ Můžeme předpokládat, jestliže dítě tráví hraním počítačových her nejvíce svého volného času, tudíž se u něj zvyšuje agresivita, má zároveň potíže s udržováním přátelských vztahů.

³⁸ Viz Přílohy

³⁹ Viz Kapitola 2.2.1

Výhodou použití papírového dotazníku při mém výzkumu jsou nízké náklady na jeho realizaci a získání informací od poměrně velkého počtu jedinců v krátkém čase. Dále žáci mají snadnější rozhodování, jelikož ze všech nabízených možností vybírají pouze jednu variantu.

Negativem mohlo být možné nepochopení otázky ze strany respondenta, které jsem se pokusila minimalizovat svou účastí při vyplňování dotazníků a případné nesrovnalosti jsem respondentům objasnila.

3.3 Interpretace výsledků

3.3.1 Hypotéza č. 1

Při delší míře hraní násilných počítačových her se zvyšuje míra fyzické agrese.

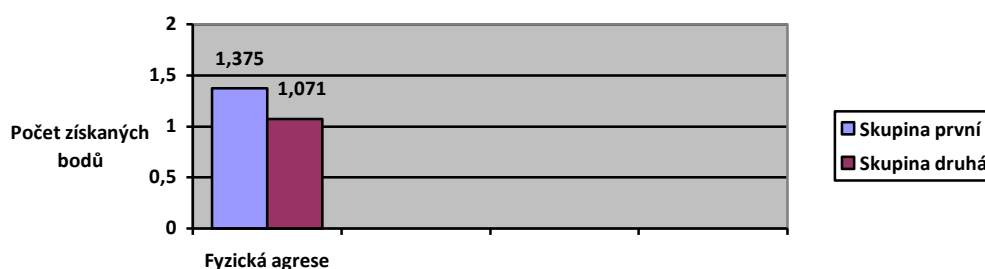
Pro ověření platnosti této hypotézy se srovnávaly dvě skupiny respondentů. Skupina první obsahovala mladistvé, kteří hrají počítačové hry více než 2 hodiny denně, žánr jejich oblíbené hry obsahuje násilí (což se jedná o RPG, akční či novodobé hry) a jejich fyzická agrese je zvýšená.

Skupina druhá obsahovala respondenty, kteří hrají počítačové hry méně než dvě hodiny denně nebo vůbec, žánr jejich oblíbené hry neobsahuje násilí (což se jedná o hry logické, simulátory, strategické, sportovní, vtipné, výukové) a jejich fyzická agrese je zvýšená.

Jelikož jedinci, kteří vyšli podle testu temperamentu jako cholericí, se museli od srovnání odečíst, protože jejich přirozené chování obsahuje vyšší fyzickou agresivitu než u temperamentu jako je sangvinik, melancholik a flegmatik.

Skupinu první obsahovalo 8 jedinců, z toho 7 chlapců a 1 dívka a jejich průměrná fyzická agrese byla 1,375 z 2 možných dosažených bodů na jednoho jedince.

Skupinu druhou obsahovalo 14 jedinců, z toho 1 chlapec a 13 dívek a jejich průměrná fyzická agrese byla 1,071 z 2 možných dosažených bodů na jednoho jedince.



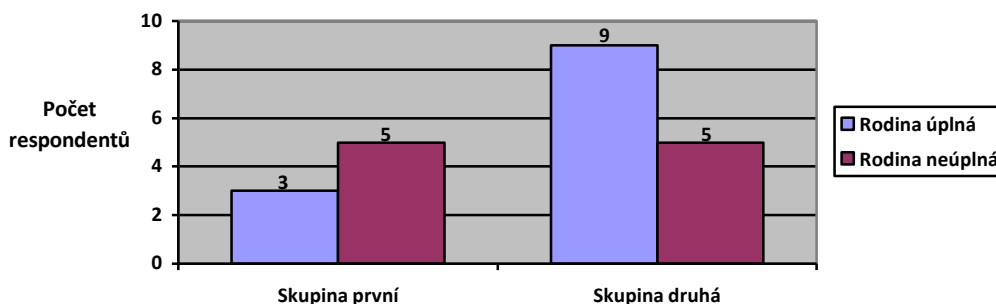
Graf 2 - srovnání průměrné fyzické agrese u skupiny první a druhé

U těch, kteří hrají ve větší míře násilné počítačové hry je prokazatelná vyšší míra fyzické agrese než u těch, kteří hrají nenásilné počítačové hry kratší dobu.

Tato hypotéza je považována za potvrzenou.

Za zajímavou souvislost s ohledem na tuto hypotézu považuji rozdíly mezi první a druhou skupinou v tom, zda je jedinec z rodiny úplné (žije s oběma rodiči) či neúplné (žije pouze s matkou, pouze s otcem, ve střídavé péči). U skupiny první se vyskytlo 5 jedinců z celkového počtu 8 jedinců, kteří žijí v neúplné rodině, a to převážně s matkou. U skupiny druhé bylo zaznamenáno 5 jedinců z celkového počtu 14 jedinců, kteří žijí v neúplné rodině, a to převážně s matkou. Tento zajímavý poznatek objasníme

v Hypotéze č. 3, která naráží na rozdíly mezi dětmi z rodiny úplné, neúplné a jejich agresivitou.



Graf 3 - srovnání rodiny úplné a neúplné u skupiny první a druhé

Z grafu můžeme vyčíst, že vliv rodiny úplné a rodiny neúplné hraje také roli na danou hypotézu spojenou s vyšší agresivitou.

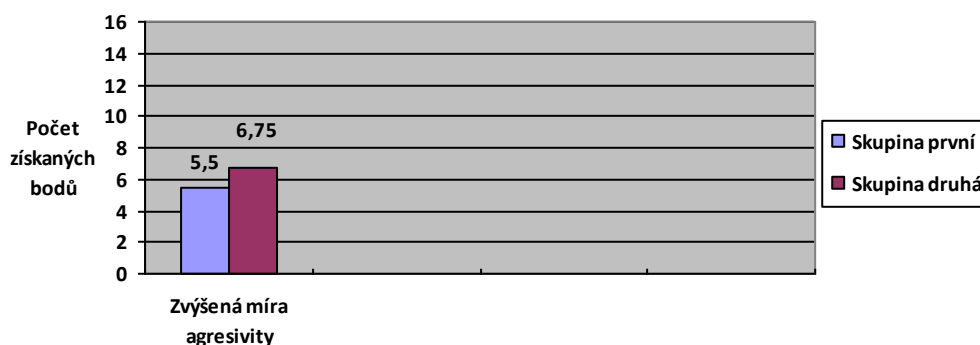
3.3.2 Hypotéza č. 2

U respondentů v mladším věku je pravděpodobnější výskyt agresivity způsobený hraním počítačových her než u respondentů starších.

V této hypotéze se rozdělili respondenti na dvě skupiny a to na skupinu dětí v mladším školním věku (navštěvující šestou a sedmou třídu) a na skupinu dětí ve starším školním věku (navštěvující osmou a devátou třídu). Obě dvě skupiny spojoval výskyt agresivity a záliba v hraní počítačových her více než 2 hodiny denně. Z obou dvou skupin byli odečtení jedinci, kteří se prokázali dle testu temperamentu jako cholerici.

První skupinu obsahovalo 6 chlapců, u kterých se vyskytovala agresivita, a to v průměru 5,5 z celkového počtu 16 bodů na jedince.

Druhou skupinu obsahovalo 8 dětí, z toho 6 chlapců a 2 děvčata. U všech 8 dětí se vyskytovala agresivita, a to v průměru 6,75 z celkového počtu 16 bodů na jedince.



Graf 4 - srovnání míry agresivity u skupiny první a druhé

Z tohoto grafu nám vyplývá, že děti ve starším školním věku mají větší míru agresivity, než děti v mladším školním věku.

Tato hypotéza se považuje za nepotvrzenou.

Za příčinu nepotvrzení hypotézy můžeme považovat rozdíly mezi tím, z jakého důvodu děti hrají počítačové hry.

U skupiny první odpovědělo 4 z 6 respondentů na otázku v dotazníku: Tento typ hry mám nejradši, protože: se odreaguji a uklidním se. A pouze 2 zbylí respondenti odpověděli, že hrají počítačové hry kvůli zábavě.

U skupiny druhé odpovědělo 6 z 8 respondentů na otázku: Tento typ hry mám nejradši, protože: mě baví. A pouze 2 zbylí respondenti odpověděli, že se u počítačových her odreagují.

Z tohoto zjištění nám plyne, že u skupiny první se respondenti odreagují a uklidní, což může vést ke snížení míry agresivity. Tento faktor mohl ovlivnit příčinu nepotvrzení naší hypotézy.

3.3.3 Hypotéza č.3

Dítě z neúplné rodiny má předpoklad pro vyšší agresivitu než dítě z rodiny úplné.

V této hypotéze se rozdělily děti z rodiny neúplné (což se jedná o děti vychovávané pouze matkou, pouze otcem, ve střídavé péči či žijící s babičkou a dědou) a děti z rodiny úplné (žijící s matkou i otcem) na dvě skupiny.

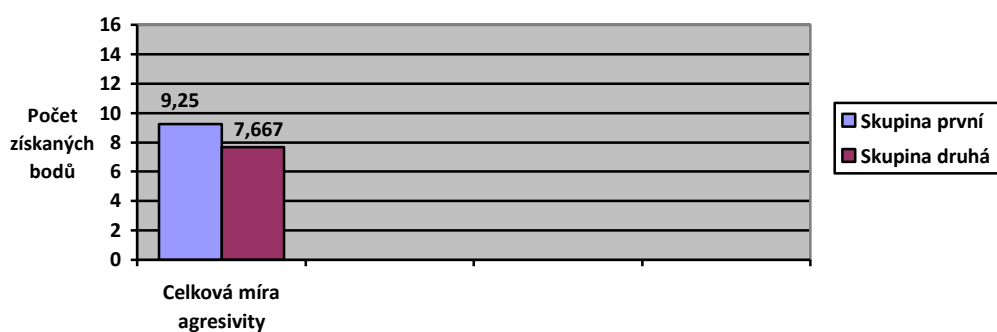
Ve skupině první se vyskytlo 8 dětí z rodiny neúplné, z toho 6 dětí žijící s matkou a 2 děti žijící ve střídavé péči. Tato skupina obsahovala 5 chlapců a 3 dívky. Všech 8 dětí mělo zvýšenou míru agresivity či byly zcela agresivní a to v průměru 9,25 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince.

Ve skupině druhé se vyskytlo 9 dětí z rodiny úplné, z toho 3 chlapci a 6 dívek. Všech 9 dětí mělo zvýšenou míru agresivity či byly zcela agresivní a to v průměru 7,667 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince.

Z obou dvou skupin byli odečtení jedinci, kteří se prokázali dle testu temperamentu jako cholerici.

U dětí žijících v neúplné rodině se prokázala vyšší míra agresivity než u dětí žijících v rodině úplné.

Tato hypotéza se považuje za potvrzenou.



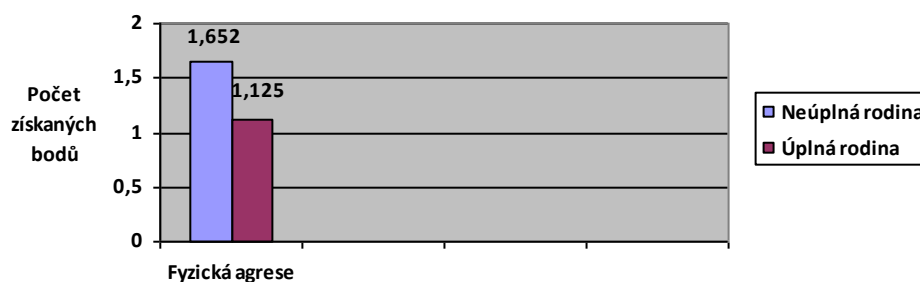
Graf 5 - srovnání celkové míry agresivity mezi dětmi z rodiny úplné a rodiny neúplné

Vraťme se k Hypotéze č. 1, která se týkala vztahu fyzické agrese a četnosti hraní počítačových her. Při verifikaci této hypotézy jsme zjistili, že jedinci s vyšší mírou fyzické agrese žijí převážně s matkou. Tento závěr můžeme potvrdit i u Hypotézy č. 3.

Jedinci, kteří žijí v neúplné rodině, mají vyšší fyzické agrese v průměru 1,652 bodu z celkového počtu 2 bodů.

Děti, žijící v rodině úplné dosahují vyšší fyzické agrese v průměru 1,125 bodu z celkového počtu 2 bodů.

Tyto výsledky ověřily nejenom studii doktora Davida Satchera⁴⁰, který tvrdí, že násilí a impulzivita pramení z rodiny, ale můžeme navázat i na Homolu, který zastává názor ohledně neúplné rodiny v čele s matkou: „*Otec je identifikačním vzorem pro syny, modelem chování mužů pro dcery a zároveň pro děti obojího pohlaví modelem emočního a sociálního chování. Nepřítomnost otce v rodině působí podle řady odborníků nepříznivě; např. na schopnost navazování kontaktu s vrstevníky, vyvolává neklid, nedisciplinovanost, pocity křivdy a méněcennosti, zvyšuje agresivní a nevázané chování.*“⁴¹



Graf 6 - srovnání fyzické agrese v rodině úplné a neúplné

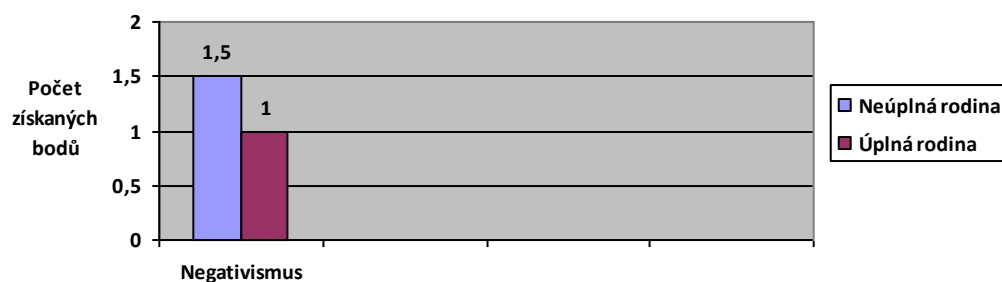
Další odlišností mezi dětmi z rodiny úplné a rodiny neúplné je míra negativismu, což se jedná o zaměřené chování proti autoritám např. proti rodičům.

U dětí z neúplné rodiny dosahovala míra negativismu v průměru 1,5 bodu z možných 2 bodů na jedince.

U dětí z rodiny úplné dosahovala míra negativismu v průměru 1 bodu z možných 2 bodů na jedince.

V dotazníku respondenti vyplňovali otázku ohledně zákazu počítačových her ze strany rodičů. U skupiny první se u této hypotézy ukázalo, že 4 ze 7 rodičů zakázalo dětem hrát počítačové hry, protože si myslí, že je to násilné, a děti i přesto počítačové hry hrají v průměru 4 hodiny denně na jedince. Toto je další faktor dokazující zvýšenou míru negativismu u dětí z neúplné rodiny.

Prokázalo se nám, že děti z neúplné rodiny mají vyšší míru negativismu, než děti z rodiny úplné.



Graf 7 - srovnání míry negativismu v rodině úplné a neúplné

3.3.4 Hypotéza č.4

Dítě, které je podle testu temperamentu choleric, se u počítačových her uklidní a zmírní se mu impulzivita.

⁴⁰ viz Kapitola 5.3

⁴¹ HOMOLA IN MÜHLPACHR, P., Sociopatologie. 1. vyd., Brno: Masarykova univerzita, 2008, s. 149.

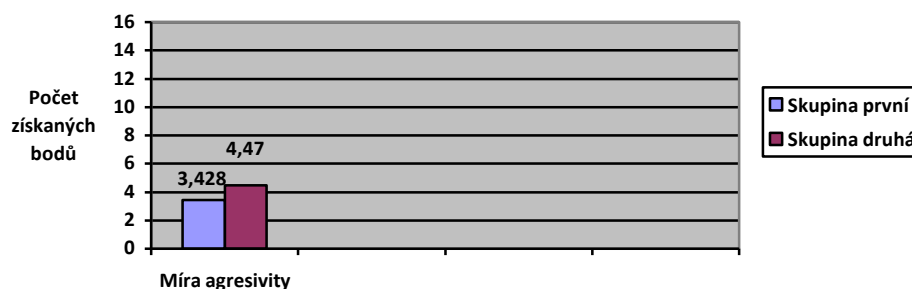
Pro ověření platnosti této hypotézy se srovnávaly dvě rozdílné skupiny, které spojuje pouze záliba v hraní počítačových her více než 2 hodiny denně.

První skupina obsahuje jedince, kteří podle testu temperamentu jsou cholericí a jejich denní strávený čas počítačovými hry jsou více než 2 hodiny. Tato skupina obsahuje 7 chlapců a jejich míra agresivity je v průměru 3,428 bodů z celkového počtu 16 bodů na jedince a 4 ze 7 chlapců se shodli s odpovědí na otázku: Tento typ hry mám nejradši, protože: se odreaguji a uklidním se.

Druhá skupina obsahuje jedince, kteří podle testu temperamentu nejsou cholericí, tzn. jejich temperament je buďto sangvinik, flegmatik nebo melancholik a hraní počítačové hry více než 2 hodiny denně. Tato skupina obsahuje 17 jedinců, z toho 15 chlapců a 2 dívky a jejich míra agresivity je v průměru 4,47 bodů z celkového počtu 16 bodů na jedince a pouze 4 ze 17 chlapců se shodli s odpovědí na otázku: Tento typ hry mám nejradši, protože: se odreaguji a uklidním se.

Jedinci, kteří jsou podle testu temperamentu cholericí, mají nižší míru agresivity než jedinci, kteří cholericí nejsou. A většině choleriků napomáhají počítačové hry se uklidnit, což vede ke zmírnění míry agresivity.

Tato hypotéza se považuje za potvrzenou.



Graf 8 - srovnání míry agresivity u skupiny první obsahující choleriky a druhé, která choleriky neobsahuje

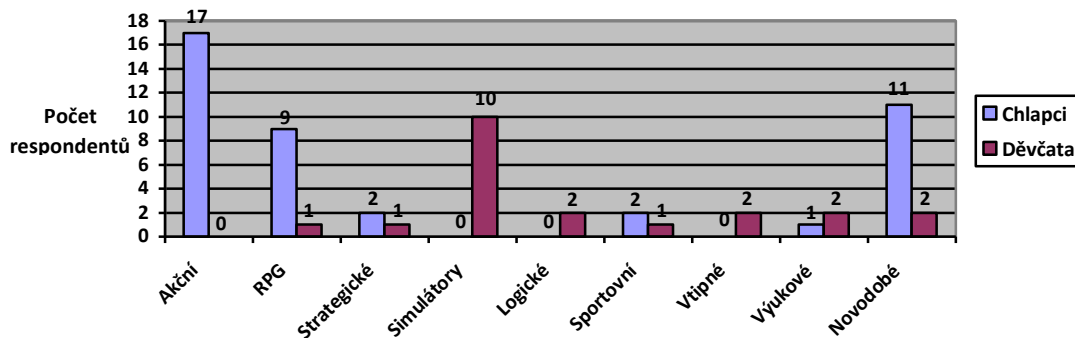
3.3.5 Hypotéza č. 5

Děvčata budou mít větší zájem o hry logické, tradiční a výukové, zatímco chlapci o akční, RPG, sportovní a novodobé hry.

Ukázalo se, že nejoblíbenější druh počítačových her u děvčat jsou simulátory, které má rádo 10 dívek. Žánry s oblíbeností 2 dívek jsou logické, novodobé, vtipné a výukové. Pouze 1 dívka se objevila u žánrů RPG, sportovních a strategických. Dívek, které počítačové hry nehrají je 10.

U chlapců s přehledem zvítězily akční počítačové hry, a to počtem 17 jedinců. Druhý nejoblíbenější počítačový žánr má rádo 11 chlapců, a to jsou hry novodobé. Dalším oblíbeným druhem počítačových her jsou RPG hry, které preferuje 9 chlapců. Sportovní a strategické hry mají rádi 2 chlapci a výukové pouze 1. Nenašel se žádný respondent mužského pohlaví, který by nehral počítačové hry.

Tato hypotéza se považuje za nepotvrzenou.



Graf 9 - srovnání oblíbenosti žánrů počítačových her mezi chlapci a děvčaty

3.3.6 Hypotéza č. 6

Děti, které tráví svůj volný čas u počítačových her více než 3 hodiny denně, mají horší prospěch než děti, které svůj volný čas u počítačových her téměř netráví.

K ověření dané hypotézy nám pomohly dvě skupiny, z čehož první skupina obsahuje jedince hrající počítačové hry více než 3 hodiny denně a skupina druhá obsahuje jedince nehrající počítačové hry vůbec nebo maximálně 2 hodiny denně.

Každá skupina se dále rozdělila podle časové délky jejich denního hraní, z toho vyplývá, že u skupiny první se porovná prospěch u jedinců hrajících počítačové hry 3-4 hodiny denně, více než 5 a více než 6 hodin denně. U skupiny druhé se rozdělili respondenti na nehrající počítačové hry vůbec, hrající je 0-30 minut denně a 1-2 hodiny denně. A na závěr se porovná mezi určitými skupinkami jedincův průměr známky na jeho posledním vysvědčení.

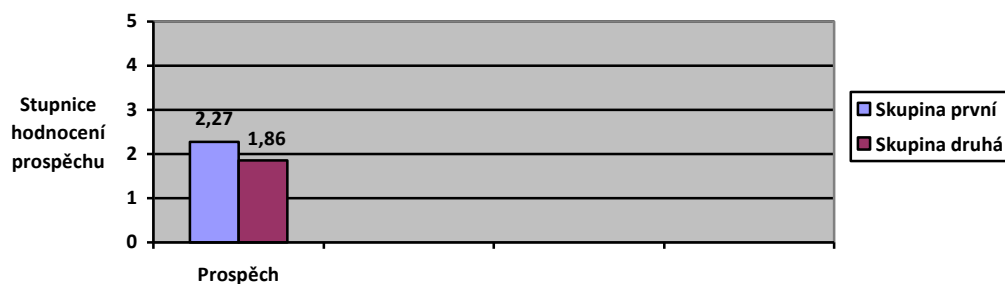
U skupiny první hraje 16 respondentů počítačové hry v průměru 3-4 hodiny denně a jejich vysvědčení za minulé pololetí bylo v průměru 2,31 a ukázalo se, že jejich dva nejoblíbenější žánry jsou akční a novodobé hry. Respondenti hrající více než 5 hodin denně jsou 4 a jejich vysvědčení za minulé pololetí bylo v průměru 2,25 a jejich nejoblíbenější počítačové hry jsou akční. Respondenti hrající počítačové hry více než 6 hodin denně jsou 4 a jejich vysvědčení v průměru 2,25 a jejich nejoblíbenější počítačové hry jsou akční.

U skupiny druhé hraje 17 respondentů počítačové hry v průměru 1-2 hodiny denně a jejich poslední vysvědčení bylo v průměru 1,59 a jejich nejoblíbenější žánry počítačových her v počtu oblíbenosti jsou novodobé, akční a simulátory, kdy každý druh má nejraději 4 respondenti. Respondentů hrajících počítačové hry maximálně 30 minut denně je 20 a jejich vysvědčení za minulé pololetí bylo v průměru 1,8. Mezi jejich nejoblíbenější žánry patří simulátory s počtem 6 jedinců a akční hry s počtem 5 jedinců. Respondentů, kteří nehrají počítačové hry vůbec je 11, a jejich poslední vysvědčení bylo v průměru 2,18.

Celkový průměr vysvědčení u první skupiny respondentů, kteří počítačové hry hrají více než 3 hodiny denně, je 2,27. Zatímco u skupiny druhé, kde respondenti počítačové hry hrají méně než 2 hodiny denně je průměr vysvědčení 1,86.

Dokázalo se nám, že děti, které tráví svůj volný čas u počítačových her více než 3 hodiny denně, mají horší prospěch než děti, které svůj volný čas u počítačových her téměř netráví.

Tato hypotéza se považuje za potvrzenou.



Graf 10 - srovnání posledního vysvědčení v průměru u respondentů mezi skupinou první a druhou

Nejlepší studijní výsledky patřily druhé skupině, kde respondenti hráli počítačové hry 1-2 hodiny denně s průměrem za poslední vysvědčení 1,59 a skupině hrající hry maximálně 30 minut denně s průměrem za poslední vysvědčení 1,8.

Všechny ostatní skupiny se shodly s oblíbeností žánrů, a to v počítačových hrách akčních a novodobých. Zatímco u dvou skupin, které vyčnívají nejlepším prospěchem, převládaly počítačové hry simulátory.

Tyto výsledky, ke kterým jsme dospěli pomocí ověření této hypotézy, potvrzují studii doktora Marka Loona, který se zabýval vlivem hraní simulátorů na výsledky učení ve škole. Z této teorie nám vyplynulo, že simulační hry poskytují žákům praktické zkušenosti a příležitosti pro rozhodování v bezpečném prostředí, také jim umožní experimentovat a učit se ze zkušeností získaných v nepřírodném prostředí. Výsledky této studie můžeme považovat za kladné, kde se ukázalo, že simulátory jsou účinné při rozvíjení znalostí žáků, při zlepšení prospěchu ve škole a při zvýšení kognitivního zisku studujícího.⁴²

3.3.7 Hypotéza č. 7

Dětem, kterým rodiče zakazují hrát počítačové hry, tak je i přesto hrají minimálně 1 hodinu denně, proto se u nich objeví větší míra negativismu neboli nerespektování názorů a příkazů dospělých.

Pro ověření platnosti této hypotézy se porovnávaly dvě skupiny, kde skupina první obsahovala respondenty, kterým rodiče zakazují hrát počítačové hry, a oni je i přesto hrají minimálně 1 hodinu denně. Skupina druhá obsahovala respondenty, kterým jejich rodiče nezakazují hrát počítačové hry a hrají je minimálně 1 hodinu denně. Z obou dvou skupin byli odečtení jedinci, kteří se prokázali dle testu temperamentu jako cholericí.

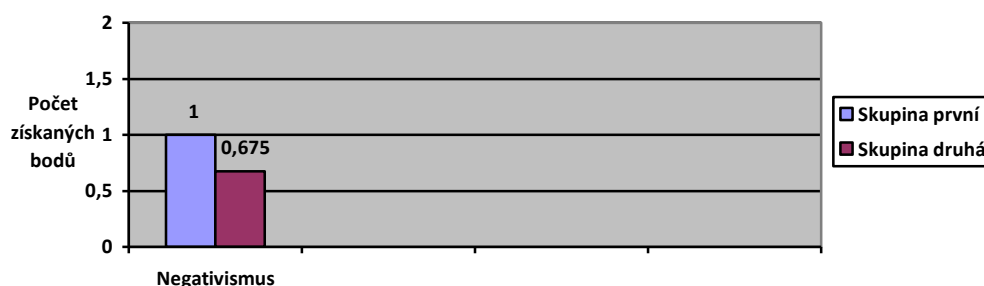
U těchto dvou skupin se porovnávala celková míra negativismu neboli nerespektování názorů a příkazů dospělých. Skupina první obsahovala pouze 5 respondentů, z toho 4 chlapci a 1 dívka, a průměrná míra negativismu je 1 bod z celkového počtu 2 bodů na jedince. Skupina druhá obsahovala 31 respondentů, z toho 24 chlapců a 7 dívek a jejich průměrná míra negativismu je 0,675 bodu z celkového počtu 2 bodů na jedince.

Ukázalo se nám, že dětem, kterým rodiče zakazují hrát počítačové hry, tak je i přesto hrají minimálně 1 hodinu denně, proto se u nich objevila větší míra negativismu

⁴² http://www.worc.ac.uk/edu/documents/Affect_Based_effects_of_simulation_games_Loon.pdf [online].

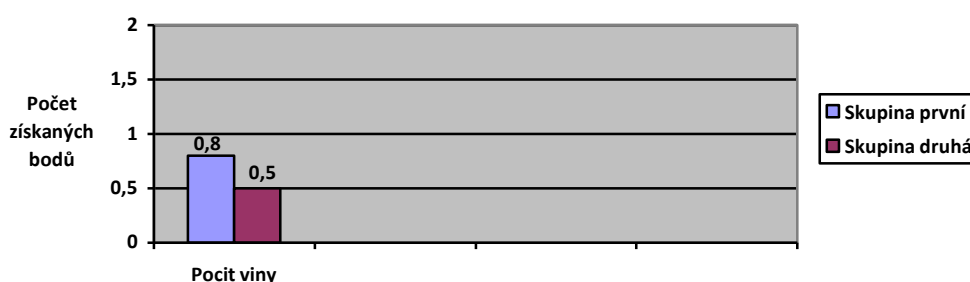
než u těch, kterým rodiče nezakazují hrát počítačové hry vůbec a hrají je minimálně 1 hodinu denně.

Tato hypotéza se považuje za potvrzenou.



Graf 11 - srovnání míry negativismu u skupiny první a druhé

Za další rozdíl mezi respondenty u skupiny první a skupiny druhé je považována odlišná míra pocitu viny⁴³ (jako druh agrese). Zatímco u skupiny první je průměrná míra pocitu viny 0,8 bodu z celkového počtu bodů 2 na jedince, u skupiny druhé je průměrná míra pocitu viny menší, přesněji 0,5 bodu z celkového počtu bodů 2 na jedince. Můžeme předpokládat, že u jedinců, kterým rodiče zakáží hrát počítačové hry, je neposlechnou a stejně u počítačových her tráví svůj volný čas, což nám vysvětluje zvýšenou míru negativismu, a díky tomu mají i vyšší míru pocitu viny než ti, kteří počítačové hry hrají a rodiče jim to nezakazují.



Graf 12 - srovnání míry pocitu viny u skupiny první a druhé

3.3.8 Hypotéza č. 8

Děti, které ve svém volném čase preferují určitý sport, jsou méně agresivní než děti, které svůj volný čas tráví hraním počítačových her.

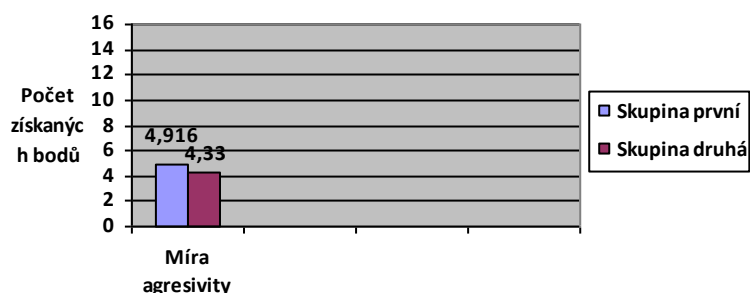
K ověření této hypotézy se respondenti rozdělili na dvě rozdílné skupiny, přičemž skupina první obsahuje jedince, kteří ve svém volném čase preferují určitý sport, a skupina druhá obsahuje jedince, kteří ve svém volném čase preferují hraní počítačových her. Ze srovnávání se odečetli jedinci, kteří se prokázali dle testu temperamentu jako cholericí.

První skupina obsahuje 12 jedinců, z toho 4 chlapci a 8 dívek a jejich průměrná míra agresivity je 4,916 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince. Druhá skupina obsahuje 15 jedinců, z toho 14 chlapců a 1 dívka a jejich průměrná míra agresivity je 4,33 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince.

⁴³ viz kapitola 2.2.1

Z této hypotézy nám vyplývá, že děti, které ve svém volném čase preferují určitý sport, jsou více agresivní než děti, které svůj volný čas tráví hraním počítačových her.

Tato hypotéza se považuje za nepotvrzenou.



Graf 13 - srovnání celkové míry agresivity u skupiny první a druhé

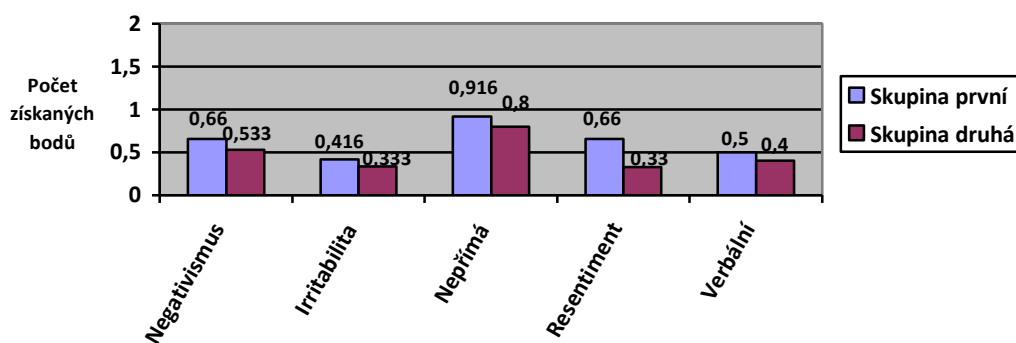
U skupiny první, kde respondenti preferují určitý sport, se ukázalo, že všechny dívky preferují házenou.

Agresivita ve sportu u žen je podobná jako v normálním životě, žena neprojevuje svou agresivitu přímočaře, ale je mnohem propracovanější, komplikovanější a není ji snadné rozpoznat. Ženy nepreferují přímou fyzickou agresivitu, spíše se upínají na nepřímou agresivitu, žárlivost, manipulování a pomlouvání. Ve sportu, především v házené se agrese projevuje především verbálně, a to například nadáváním při zápase rozhodčím, spoluhráčkám, soupeřkám, či rozepře s trenérem. Dívky také špatně reagují na nespravedlivé jednání při sportu, díky němuž může dojít až k výbuchu hněvu.

V soutěžních situacích převažuje psychická zátěž, kde se vyskytuje mnohem více stresových faktorů. Pokud se sportovec dostatečně nepřipraví na soutěž, může výkon sportovce být zhoršen natolik, že nepodá ani svůj standardní tréninkový výkon, což může vést k pocitu zklamání či frustraci.⁴⁴

Tato teorie „Máčkových“ zdůvodňuje příčiny nepotvrzení naší hypotézy a vysvětluje, proč u skupiny první převládají konkrétní druhy agrese než u skupiny druhé. Skupina první obsahuje vyšší míru negativismu, což se jedná o chování zaměřené proti autoritám (například proti trenérovi, rozhodčímu), kde získala 0,66 bodu a skupina druhá 0,533 bodu z celkového počtu 2 bodů na jedince. Dalším převažujícím druhem agrese u první skupiny je iritabilita, která se vyznačuje především nesnášenlivostí nespravedlivého jednání, kdy první skupina dosáhla 0,416 bodu z celkového počtu 2 bodů na jedince a skupina druhá 0,333 bodu z celkového počtu 2 bodů na jedince. Nepřímá agrese je také dominantní u skupiny první, kde byla obsažena 0,916 body z celkového počtu 2 bodů a u skupiny druhé 0,8 body z celkového počtu 2 bodů. Resentiment, který se projevuje žárlivostí či zanevřením na druhé, také převládá u skupiny první, a to získáním 0,66 bodů, zatímco skupina druhá dosáhla pouze 0,33 bodů z celkového počtu 2 bodů na jedince. Mezi poslední druh agrese, který převažuje u sportovců, patří agrese verbální, což se jedná o nadávky či urážky. Skupina první získala 0,5 bodu a skupina druhá 0,4 bodu z celkového počtu 2 bodů na jedince.

⁴⁴ MÁČEK, M. & MÁČKOVÁ, J. Fyziologie tělesných cvičení. Masarykova univerzita v Brně, 1997.



Graf 14 - srovnání mezi určitými druhy agrese u skupiny první a druhé

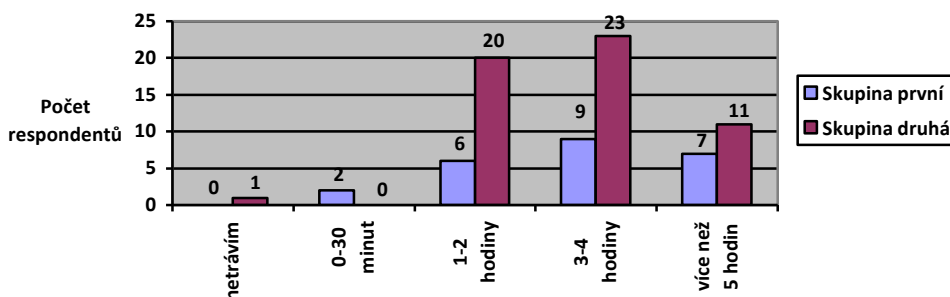
3.3.9 Hypotéza č. 9

Děti, které tráví hraním počítačových her nejvíce času, netráví s kamarády svůj čas vůbec nebo maximálně 30 minut denně.

Pro ověření platnosti této hypotézy se srovnávaly dvě skupiny, kde skupina první obsahuje respondenty rozdělené do podskupin podle času, který tráví jedinec se svými kamarády denně (0-30 minut, 1-2 hodiny, 3-4 hodiny, více než 5 hodin). Skupina první je odlišena od druhé vyšší délkou hraní počítačových her, což se jedná o hraní více než 3 hodiny denně. Druhá skupina obsahuje respondenty rozdělené také do podskupin podle času, kteří tráví se svými kamarády denně (netrávím, 1-2 hodiny, 3-4 hodiny, více než 5 hodin) a vyznačuje se tím, že respondenti hrají počítačové hry méně než 2 hodiny denně.

Skupinu první obsahuje celkově 24 jedinců, z toho 22 chlapců a 2 dívky, kteří se dělí do již zmiňovaných podskupin. 2 respondenti tráví svůj čas s kamarády 0-30 minut, 6 mladistvých 1-2 hodiny, 9 respondentů 3-4 hodiny a více než 5 hodin denně tráví s kamarády svůj volný čas 7 respondentů.

Skupinu druhou obsahuje 56 respondentů, z toho 20 chlapců a 36 dívek, kteří se dělí do již zmiňovaných podskupin. Jeden respondent čas s kamarády netráví vůbec, 20 respondentů tráví svůj volný čas s kamarády 1-2 hodiny denně, 23 respondentů 3-4 hodiny a 11 mladistvých tráví svůj volný čas více než 5 hodin se svými kamarády denně.



Graf 15 - srovnání délky tráveného času respondentů s kamarády u skupiny první a druhé

Z grafu je viditelné, že skupina druhá, v nichž respondenti hrají počítačové hry maximálně 2 hodiny denně, tráví více svého volného času s kamarády než skupina první, ve které respondenti hrají počítačové hry více než 3 hodiny denně. Z grafu nelze

vyčíst, že děti, které tráví u počítačových her nejvíce času, netráví čas s kamarády vůbec nebo maximálně 30 minut denně.

Tato hypotéza se považuje za nepotvrzenou.

Pro lepší přehlednost skupiny první a skupiny druhé, nám pomůže následující tabulka, ve které jsou napsána nejdůležitější fakta o respondentech z určitých podskupin.

Z tabulky můžeme vyčíst, že nejlepší školní výsledky mají respondenti, kteří tráví maximálně 30 minut denně s kamarády i přípravě do školy, počítačové hry hrají 3-4 hodiny denně a jejich celková míra agresivity je 6 z celkového počtu 16 bodů na jedince. Třetí podskupina neboli respondenti, kteří tráví s kamarády 3-4 hodiny denně, přípravě do školy věnují maximálně 30 minut za den, a u počítačových her tráví více než 5 hodin denně, tak je jejich prospěch v průměru 2,44 (nejhorší prospěch ze skupiny první), ale za to jejich průměrná agresivita je nejnižší z jejich skupiny a to 3,33 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince.

U skupiny druhé, která je rozdělena pomocí červené čáry od skupiny první, je jedinec, který netráví žádný čas se svými kamarády, ani nehraje počítačové hry a přípravě do školy dává v průměru 1-2 hodiny denně. Zatímco jeho výsledek ve škole je zcela výborný, jeho průměrná agresivita je 8 bodů z celkového počtu 16 bodů, které je nejvyšší z celé tabulky. Nejlepší výsledky v druhé skupině patří poslední podskupině, kde respondenti tráví více než 5 hodin denně se svými kamarády, jejich příprava do školy je maximálně 30 minut denně a počítačové hry hrají maximálně 30 minut denně. Jejich průměrný prospěch je 1,55 a agresivita 3,727 bodu z celkového počtu 16 bodů na jedince.

Tato tabulka znázorňuje nejdůležitější fakta z určitých podskupin u skupiny první a druhé.

S kamarády trávim denně	Navštěvuji třídu	Mé vysvědčení bylo v průměru	Má denní příprava do školy	Hraji počítačové hry denně	Průměrná agresivita
0-30 minut	2x devátá	2	0-30 min	3-4 hodin	6
1-2 hodin	3x šestá 2x sedmá 1x osmá	2,17	1-2 hodin	3-4 hodin	4,3
3-4 hodin	3x šestá 1x sedmá 3x osmá 2x devátá	2,44	0-30 min	Více než 5 hodin	3,33
Více než 5 hodin	1x šestá 2x sedmá 2x osmá 2x devátá	2,29	1-2 hodin	3-4 hodin	4,57
Netrávím s nimi čas	1x osmá	1	1-2 hodin	nehraji	8
1-2 hodin	6x šestá 6x osmá 9x devátá	1,71	1-2 hodin	1-2 hodin	4
3-4 hodin	4x šestá 8x sedmá 6x osmá 5x devátá	1,96	1-2 hodin	1-2 hodin	4,43
Více než 5 hodin	1x šestá 6x sedmá 3x osmá 1x devátá	1,55	0-30 min	0-30 min	3,727

Tabulka 1 - souhrn faktů daných podskupin u skupiny první a druhé

Závěr

Má práce se snažila upozornit na téma, které je díky prudkému rozvoji moderních technologií čím dál tím víc aktuálnější, což dokazují výsledky mého dotazníku, kde pouhých 11 dívek z celkového počtu 80 respondentů nehraje počítačové hry každý den.

Práce byla rozdělena do dvou částí, na teoretickou a praktickou. Teoretická část byla podložena základními informacemi o zmiňované problematice a také podstatnými studii pro mou práci zabývající se touto problematikou. Praktická část na ni navázala v podobě vytvořených hypotéz a jejími ověření.

Při celkovém počtu 9 hypotéz, se při výzkumu ověřily pouze 4 předpoklady. U neověřených hypotéz jsme u většiny případů dospěli k možným důvodům, proč tomu tak bylo.

Při vyhodnocení hypotéz vyšly najevo určité skutečnosti, které si pravděpodobně zaslouží pozornost:

1. Největší měrou na agresivitu dětí se podílí rodinné prostředí. V rámci Hypotézy č. 3 došlo ke srovnání agresivity dětí z neúplné a úplné rodiny. Z Grafu 5 můžeme vyčíst, že děti z rodiny neúplné mají vyšší agresivitu o 10% než děti z rodiny úplné. Podobné rozdíly, týkající se rodiny neúplné, byly nalezeny i v Hypotéze č. 1, která zkoumala výši fyzické agrese u respondentů hrající počítačové hry, a ukázalo se, že respondenti z neúplné rodiny mají v průměru o 3% zvýšenou fyzickou agresi než děti z rodiny úplné (viz Graf 6). Vyšší míra negativismu je prokazatelná u dětí z neúplné rodiny ve srovnání s respondenty z rodiny úplné, přesněji o 3% (viz Graf 7). Z celkového počtu 80 respondentů bylo 5 identifikováno jako zcela agresivní a z této skupiny pouze 1 respondent je z úplné rodiny, přičemž z celkového počtu respondentů 70% je z úplné rodiny.
2. Významné rozdíly ve vztahu k agresivitě lze sledovat i mezi jednotlivými typy neúplné rodiny. Zvláště problematická v tomto ohledu se jeví být střídavá péče, u níž průměrná agresivita činila 11 bodů z 16 možných, přičemž u jiných typů neúplné rodiny to bylo pouze 5 bodů.⁴⁵
3. Velkou měrou se rovněž na agresivitu dětí podílí izolace od vrstevníků. V souvislosti s verifikací Hypotézy č. 9 bylo zjištěno, že agresivita klesá úměrně času tráveného s vrstevníky (viz Tabulka 1). Výjimkou z tohoto pravidla tvoří respondenti s průměrem 2,29, kteří tráví více než 5 hodin denně času s kamarády a 3-4 hodiny denně hrají počítačové hry. Odchylka činí 6,25%, což je statisticky zanedbatelná odchylka.
4. Při prošetření první hypotézy bylo potvrzeno, že s délkou hraní násilných počítačových her se zvyšuje i míra fyzické agrese. Rozdíl ve fyzické agresi mezi hráči násilných her a těmi, kteří tento typ her nehrají, činí 18%. Z šetření rovněž jasně vyplývá, že násilné hry mají v oblibě především chlapci. Což pouze potvrzuje zjištění, že fyzická agrese je příznačná pro chlapce.

⁴⁵ Z dotazníku nám vyplynul jedinec, který získal v testu agresivity 14 bodů z 16 možných dosažených bodů, u 2 druhů agrese získal pouze 1 bod z 2 možných bodů a to u pocitu viny a u podezřavosti. Tento chlapec chodí do šesté třídy, svůj volný čas tráví nejradši s kamarády, a to 5 hodin denně, jeho vysvědčení bylo v průměru 1 při průměrné délce učení 1-2 hodiny denně. U počítačových her tráví v průměru 1-2 hodiny denně a jeho nejoblíbenější žánr je RPG, což hraje kvůli zábavě. Dle testu temperamentu se jeví jako sangvinik a žije ve střídavé péči.

5. V rámci potvrzení Hypotézy č. 7 vyšlo najevo, že snaha rodičů o omezení agresivity dětí v důsledku hraní počítačových her může mít i své negativní důsledky, a sice vzrůst negativismu (jako jednoho z druhů agresivního chování) u těchto dětí, tudíž dochází k nárůstu odporu vůči autoritám.
6. V důsledku verifikace Hypotézy č. 4 bylo prokázáno, že hraní počítačových her může být pro jistý typ osobnosti dokonce uklidňující, tj. snižuje agresivitu. Dané zjištění se týká skupiny choleriků. S uvedenou skutečností koresponduje i subjektivní tvrzení několika respondentů (choleriků), kteří výslovně uvedli, že hraní počítačových her na ně má uklidňující efekt.
7. Náš výzkum rovněž dává za pravdu zjištění doktora Marka Loona, který tvrdí, že hraní simulátorů působí pozitivně na kognitivní složku osobnosti. V kohortě respondentů s nejlepší prospěchem na vysvědčení se jako nejoblíbenější typ hry objevovaly simulátory.
8. Do jisté míry překvapujícím zjištěním byl pro nás poznatek, že respondenti preferující sport se vyznačují vyšší mírou agresivity, než jedinci preferující hru na počítači. Zatímco u jedinců hrající násilné hry byla dominantní fyzická agrese, u „sportovců“ převládá nepřímá agrese zhruba o 10%, i když jejich fyzická agrese rovněž nebyla zanedbatelná.

Seznam literatury

Tištěné prameny:

1. ANTIER E., Agresivita dětí. 1. vyd. Praha: PORTÁL, 2004, s. 9, ISBN 80-7178-808-2.
2. AVERIL J., Anger and Aggression, An Essay on Emotion, New York: Springer-Verlag, 1982, p. 128- 130, ISBN 978-1-4612-5743-1.
3. BANDURA A., Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977. Cit. dle Čermák, I. Lidská agrese a její souvislosti. Žďár nad Sázavou: Nakladatelství Fakta, 1999.
4. CIMALA P. Pedagogika a počítačové hry. 1 vyd., Brno 2007, Ústav pedagogických věd FF MU, s. 84.
5. ČÁP, J., MAREŠ, J. Psychologie pro učitele. Praha: Portál, 2001, s. 655, ISBN 978-80-7367-273-7.
6. HOMOLA IN MÜHLPACHR, Pavel. Sociopatologie. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2008, s. 149.
7. JANSKÝ P. Problémové dítě a náhradní výchovná péče ve školských zařízeních. 1. vyd. Hradec Králové: GAUDEAMUS, 2004, s. 23, ISBN 80-7041-114-7.
8. KOUKOLÍK F., Mocenská posedlost Praha, Nakladatelství Karolinum, 2010, ISBN 978-80-246-1825-8.
9. MÁČEK, M. & MÁČKOVÁ, J. Fyziologie tělesných cvičení. Masarykova univerzita v Brně, 1997, ISBN: 978-80-7262-695-3.
10. MARTÍNEK Z., Agresivita a kriminalita školní mládeže, 1. vyd. Praha: Grada, 2009, s. 10-22, ISBN 978-80-247-2310-5.
11. NEWMAN J., Videogames. 2nd ed. New York: Routledge, 2013, p. 11-21, ISBN 978-0415669160.
12. POHL, O. Počítačové hry. Praha : Computer Press, 2002. s. 15, ISBN 80-7226-788-4.
13. SMITH, B., P. The (Computer) Games People Play: An Overview of popular Game Content. In Vorderer, P., Bryant, J. (ed.). Playing Video Games: Motives, Responses, and, Consequences. Mah-wah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 43–56, ISBN 0-8058-5322-7.
14. THOROVÁ K., Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt, 1. vyd. Praha: Portál, 2015, s. 414, ISBN 978-80-262-0714-6.
15. VÁGNEROVÁ M, Psychologie problémového dítěte školního věku, 1. vyd, Praha: Karolinum, 1997, ISBN 80-7184-488-8.
16. Velký slovník naučný m/ž, DIDEROT : Český Těšín, 1999. s. 1132, ISBN 80-9022723-1-2.
17. VÝROST J., SLAMĚNÍK I., Sociální psychologie 2 vyd. Praha: Grada, 2008, s. 267, ISBN 978-80-247-1428-8.

Prameny online:

1. ANDERSON, Craig, et al. Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. PEDIATRICS. 2008, no. 5, s. 1067-1072 <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/5/e1067> [online].
2. <http://mashable.com/2012/11/14/mmorpgs-history/#da03IE.1FuqR> [online].
3. <http://videogames.procon.org/sourcefiles/surgeongeneralreport.pdf> [online].
4. <http://www.goertzel.org/dynapsyc/1998/TeenageViolence.html> [online].
5. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=MOBA> [online].
6. http://www.worc.ac.uk/edu/documents/Affect_Based_effects_of_simulation_games_Loon.pdf [online].
7. https://cs.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft [online].
8. ŠTOGR, J. Evaluace přenosu znalostí v kyberprostoru: problematika monitorování, analýzy dat a hodnocení s ohledem na prostupnost virtuálních světa a reality <http://www.inforum.cz/pdf/2009/stogr-jakub-cze.pdf> [online].

Seznam grafů

GRAF 1 - POČET RESPONDENTŮ ROZDĚLENÝCH PODLE TŘÍD A POHLAVÍ	21
GRAF 2 - SROVNÁNÍ PRŮMĚRNÉ FYZICKÉ AGRESE U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	22
GRAF 3 - SROVNÁNÍ RODINY ÚPLNÉ A NEÚPLNÉ U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	23
GRAF 4 - SROVNÁNÍ MÍRY AGRESIVITY U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	23
GRAF 5 - SROVNÁNÍ CELKOVÉ MÍRY AGRESIVITY MEZI DĚTMI Z RODINY ÚPLNÉ A RODINY NEÚPLNÉ	24
GRAF 6 - SROVNÁNÍ FYZICKÉ AGRESE V RODINĚ ÚPLNÉ A NEÚPLNÉ	25
GRAF 7 - SROVNÁNÍ MÍRY NEGATIVISMU V RODINĚ ÚPLNÉ A NEÚPLNÉ	25
GRAF 8 - SROVNÁNÍ MÍRU AGRESIVITY U SKUPINY PRVNÍ OBSAHUJÍCÍ CHOLERIKY A DRUHÉ, KTERÁ CHOLERIKY NEOBSAHUJE	26
GRAF 9 - SROVNÁNÍ OBLÍBENOSTI ŽÁNŘŮ POČÍTAČOVÝCH HER MEZI CHLAPCI A DĚVČATY	27
GRAF 10 - SROVNÁNÍ POSLEDNÍHO VYSVĚDČENÍ V PRŮMĚRU U RESPONDENTŮ MEZI SKUPINOU PRVNÍ A DRUHOU	28
GRAF 11 - SROVNÁNÍ MÍRY NEGATIVISMU U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	29
GRAF 12 - SROVNÁNÍ MÍRY POCITU VINY U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	29
GRAF 13 - SROVNÁNÍ CELKOVÉ MÍRY AGRESIVITY U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	30
GRAF 14 - SROVNÁNÍ MEZI URČITÝMI DRUHY AGRESE U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	31
GRAF 15 - SROVNÁNÍ DÉLKY TRÁVENÉHO ČASU RESPONDENTŮ S KAMARÁDY U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	31

Seznam tabulek

TABULKA 1 - SOUHRN FAKTŮ DANÝCH PODSKUPIN U SKUPINY PRVNÍ A DRUHÉ	33
---	----

Přílohy

Příloha 1 – Dotazník

Milí studenti, žádám Vás o spolupráci se zjišťováním informací vyplněním mého dotazníku, který je zcela anonymní, a jeho výsledky mi pomůžou v mé práci.

1. Jsem:

- chlapec
- dívka

2. Chodím do třídy:

- šesté
- sedmé
- osmé
- deváté

3. Jak nejradši trávíš svůj volný čas?

- chodím ven s kamarády
- připravuji se do školy
- dívám se na televizi
- hraji počítačové hry
- jiná aktivita _____

4. Kolik času trávíš s kamarády v průměru?

- čas s kamarády netrávím
- 0-30 minut denně
- 1-2 hodiny denně
- 3-4 hodiny denně
- více hodin _____

5. Tvé poslední vysvědčení bylo v průměru:

- 1 - 1,5
- 2 - 2,5
- 3 - 3,5
- 4 - 4,5
- 5

6. Kolik času se připravuješ do školy v průměru?

- do školy se nepřipravuji
- 0-30 minut denně
- 1-2 hodiny denně
- 3-4 hodiny denně
- více hodin _____

7. Jak dlouho hraješ počítačové hry v průměru?

- počítačové hry nehraji
- 0-30 minut denně
- 1-2 hodiny denně

- 3-4 hodiny denně
- více hodin _____

8. Jaký typ her máš nejradši?

- Adventury (př. Indiana Jones)
- Akční (střílečky, bojové hry – př. Call of Duty, Mafia)
- RPG neboli hra na hrdiny (Dragon Age, GTA)
- Strategické (Travian, Divoké kmeny)
- Simulátory (letadla, vlaky, The Sims a jiné)
- Logické
- Sportovní a závodní (formule, auta, motorky a jiné)
- Tradiční (karty, puzzle)
- Vtipné
- Výukové
- Novodobé herní žánry (MMOG, MOBA Game- př. World of Warcraft, League of Legends)

9. Tento typ hry mám nejradši, protože: _____

10. Zakázali ti někdy rodiče hrát nějakou počítačovou hru?

- žádnou
- pouze nějaký druh: _____
- zakazují mi hrát všechny

11. Pokud ano, proč ti to zakázali? _____

12. Žiješ v:

- úplné rodině (oba dva rodiče)
- s matkou
- s otcem
- s někým jiným _____

13. Pokud tě dané slovo vystihuje, zakroužkuj ho. Zakroužkovaných odpovědí může být libovolný počet.

Jsem: vytrvalý, společenský, obětavý, soutěživý, citlivý, jistý, plachý, věrný, přátelský, nezávislý, upovídaný, vůdce, tolerantní, puntičkář, lenoch, stydlivý, váhavý, rád se předvádím, nerozhodný, roztržitý

14. Pokud souhlasíš s danou větou, zakroužkuj ji. Zakroužkovaných odpovědí může být libovolný počet.

- V tomto měsíci jsem se s někým pral.
- V tomto měsíci jsem vícekrát porušil pravidlo od rodičů nebo učitele.
- Pění mi krev, když si ze mě někdo dělá legraci.
- Měl jsem opakovaný pocit, že lidé v mém okolí mě nemají rádi.
- Nenechám si od rodičů a učitelů nic líbit a nezáleží mi na tom, že jsou ode mě starší.
- V tomto měsíci jsem opakovaně litoval toho, co jsem udělal.
- V tomto měsíci jsem měl chuť někoho praštit.
- Když jsem navztekaný, třískám dveřmi.
- V tomto měsíci se mi víckrát stalo, že jsem nedokázal ovládnout svůj vztek.

- Radši trávím čas sám, protože v ostatních nemám důvěru.
- V tomto měsíci jsem měl opakovaně pocit, že ostatní měli více štěstí než já.
- Ostatní mi stále opakují, že na ně útočím, přitom já si to nemyslím.
- Tento měsíc se mi věci spíše nepovedly, než povedly.
- V tomto měsíci jsem měl opakovaný pocit, že ten, kdo dostal lepší známku než já, si ji nezasloužil.
- Mám rád, když se mi povede vtípek na účet spolužáka/kamaráda.
- V tomto měsíci jsem někoho pomlouval. (Říkal o něm věci, které nejsou pravdivé)

Děkuji za Váš čas a ochotu při vyplnění tohoto dotazníku.

S pozdravem a přání hezkého dne Kristýna Blašková, studentka gymnázia.

Příloha 2 – Vstupní data (ukázka)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1	ČÍSLO	JSEM	TŘÍDA	VOLNÝ	KAMAR	VYSVĚČ	PŘÍPRA	HRANÍ	DRUH F	NEJRAČ	ZÁKAZ	PROČ?	ŽIJEŠ	TEMPE	FYZICK	NEGAT	IRRITAE	PODEZ	PV	NEPŘÍN	RESENT	VERBÁ	Agrese	um	
2	1	ch	šestá	kamarádi	3-4	1,00	1-2	1-2	Novod	se rozvíjí pouze stří nelíbí			úplná	sangvinik 1		1			1		1		4	nízká míra agrese	
3	2	ch	šestá	PH	1-2	3,00	0-30	více 5	RPG	se cítím dc žádnou			úplná	melancho 2		1	1		1			1	5	nízká míra agrese	
4	3	ch	šestá	PH	3,4	1,00	0-30	více 6	Novod	zábava žádnou			úplná	sangvinik		1		1	1	2	1	1	7	zvýšená míra agrese	
5	4	d	šestá	kamarádi	3-4	2,00	1-2	0-30	Logické	přemýšlín žádnou			úplná	melancholik				1					1	zcela neagresivní	
6	5	d	šestá	kamarádi	1-2	1,00	0-30	1-2	akční	zábava žádnou			úplná	cholerik		2	1		1	2			6	nízká míra agrese	
7	6	ch	šestá	kamarádi	3-4	5,00	0-30	více 6	akční	zábava akční násilí			úplná	flegmatik					1			1	2	zcela neagresivní	
8	7	ch	šestá	sport	více 5	2,00	3-4	3-4	výukové	se rozvíjí žádnou			úplná	cholerik 1		1							2	zcela neagresivní	
9	8	ch	šestá	PH	1-2	1,00	0-30	1-2	RPG	zábava akční násilí			s matkou	cholerik 1									1	zcela neagresivní	
10	9	ch	šestá	kamarádi	více 5	1,00	1-2	1-2	RPG	zábava žádnou			střídává p	sangvinik 2	2	2	2	1	1	2	2	2	14	zcela agresivní	
11	10	d	šestá	kamarádi	3-4	3,00	0-30	0-30	vtipné	se zasměj žádnou			úplná	sangvinik 1	1	1	2				2	1	7	zvýšená míra agrese	
12	11	d	šestá	kamarádi	1-2	1,00	1-2	0-30	Novod	zábava žádnou			úplná	cholerik 1		1	1		2		1		5	nízká míra agrese	
13	12	ch	šestá	kamarádi	3-4	1,00	0-30	1-2	Novod	zábava žádnou			s matkou	sangvinik 2	1	1	1		2	2	1	1	11	zcela neagresivní	
14	13	ch	šestá	kamarádi	1-2	3,00	0-30	1-2	akční	zábava žádnou			úplná	sangvinik 1	2								3	zcela neagresivní	
15	14	ch	šestá	PH	1-2	1,00	1-2	1-2	sportovní	se odreag žádnou			úplná	cholerik 2	1					1			4	nízká míra agrese	
16	15	ch	šestá	PH	1,2	1,00	1-2	1-2	akční	se odreag žádnou			úplná	sangvinik 1								1	2	zcela neagresivní	
17	16	ch	šestá	PH	3-4	2,00	0-30	3-4	RPG	kvůli brut žádnou			úplná	flegmatik						2			2	zcela neagresivní	
18	17	ch	šestá	PH	1-2	3,00	1-2	3-4	Novod	zábava žádnou			úplná	sangvinik 1				2	2		1	1	7	zvýšená míra agrese	
19	18	ch	šestá	PH	1-2	2,00	1-2	více 7	akční	zábava žádnou			s matkou	cholerik 1									1	zcela neagresivní	
20	19	d	sedmá	sport	více 5	2,00	1-2	0-30	logické	se rozvíjí žádnou			s matkou	cholerik		1			1				2	zcela neagresivní	
21	20	d	sedmá	kamarádi	3-4	3,00	1-2	0-30	simulátor	zábava žádnou			úplná	cholerik 1		1		1	1				4	nízká míra agrese	
22	21	d	sedmá	kamarádi	3-4	4,00	nepřiprav	nehraji					úplná	melancholik	2								2	zcela neagresivní	
23	22	d	sedmá	sport	více 5	1,00	1-2	nehraji					s matkou	melancho 1		1	1						3	zcela neagresivní	
24	23	ch	sedmá	PH	více 5	2,00	0-30	3-4	Novod	zábava žádnou			úplná	sangvinik						2			2	zcela neagresivní	
25	24	ch	sedmá	PH	více 5	1,00	1-2	3-4	Novod	kamarádi žádnou			úplná	flegmatik			1			1			2	zcela neagresivní	
26	25	d	sedmá	kamarádi	více 5	2,00	0-30	0-30	simulátor	je to jak vi žádnou			úplná	sangvinik							1		1	zcela neagresivní	
27	26	d	sedmá	kamarádi	3-4	2,00	1-2	0-30	simulátor	je to jak vi žádnou			s matkou	flegmatik			1						1	zcela neagresivní	
28	27	d	sedmá	sport	více 5	2,00	1-2	nehraji					úplná	cholerik		1			1		1		3	zcela neagresivní	
29	28	d	sedmá	televize	3-4	2,00	0-30	1-2	simulátor	je to jak vi žádnou			úplná	sangvinik 1									1	zcela neagresivní	
30	29	d	sedmá	kamarádi	3-4	1,00	0-30	1-2	vtipné	se zasměj žádnou			úplná	sangvinik							1	1	2	zcela neagresivní	
31	30	ch	sedmá	PH	1-2	1,00	1-2	3-4	RPG	se odreag žádnou			úplná	cholerik							1		1	zcela neagresivní	
32	31	d	sedmá	kamarádi	3-4	1,00	0-30	0-30	simulátor	je to jak vi žádnou			úplná	melancho 1	1	1	2		1	2		1	8	zvýšená míra agrese	
33	32	d	sedmá	kamarádi	3-4	3,00	nepřiprav	nehraji					s matkou	sangvinik 1	2						2		5	nízká míra agrese	
34	33	ch	sedmá	kamarádi	3-4	2,00	1-2	3-4	akční	zábava žádnou			úplná	cholerik							1		1	zcela neagresivní	
35	34	ch	sedmá	kamarádi	3-4	2,00	0-30	1-2	Novod	se odreag žádnou			úplná	sangvinik 2	2	2				2			6	nízká míra agrese	
36	35	ch	sedmá	sport	více 5	2,00	0-30	1-2	akční	zábava pouze stří násilí			úplná	sangvinik 1	1								2	zcela neagresivní	
37	36	d	sedmá	sport	více 5	1,00	0-30	1-2	simulátor	je to jak vi žádnou			s matkou	melancho 1		1				1			3	zcela neagresivní	
38	37	ch	sedmá	PH	1-2	3,00	0-30	3-4	RPG	zábava žádnou			úplná	flegmatik 1			1	1	1	1			4	nízká míra agrese	
39	38	ch	devátá	PH	3-4	3,00	1-2	více 5	akční	zábava žádnou			s babičkou	cholerik 2			1				1		4	nízká míra agrese	