

Preliminary proposal – SOC 706, 3. povinný úkol

Pracovní tým:

Daniela Dvořáková, učo 74381, 74381@mail.muni.cz

Viktor Kulhavý, učo 42121, kulhavy@econ.muni.cz

Jan Pěček, učo 144429, 144429@mail.muni.cz

□ **Předmět výzkumu:** Mediální kultura a agresivita nezletilých

Na osobnost člověka působí řada vnějších vlivů. K nim patří i média jako dnes již všudypřítomný kulturní prvek. Pro účely našeho výzkumu do této kategorie zahrnujeme televizi, tisk, internet a počítačové (video) hry. Média nám nejen zprostředkovávají informace o okolním světě, ale jsou zároveň jakýmsi filtrem toho, co je nám (čtenářům, divákům, uživatelům) předkládáno. Současně plní úlohu tvůrce populární kultury, kterou konzumují zejména mladí lidé. Právě pro ně mohou předkládané informace znamenat potenciální nebezpečí, protože mladiství nemají dostatečně vyvinuté obranné mechanismy proti manipulativním technikám a nedovedou zcela odlišovat důvěryhodnost obsahů mediálních sdělení.

V současné době dochází celosvětově k nárůstu delikventního chování nezletilých, které má často agresivní podtext. Počet trestných činů mladistvých je v ČR sice poměrně stabilizován (viz. dále), nicméně i toto číslo je alarmující. Naš výzkum bude hledat, kde jsou kořeny této agrese a zda je můžeme najít mezi vnějšími faktory působícími na jedince, kam patří vliv masmédií. Výzkum by měl potvrdit souvislost mezi agresivitou prezentovanou v médiích a agresivním chováním nezletilých.

□ **Cíl výzkumu:** Cílem výzkumu je analyzovat působení masmédií na agresivní chování nezletilých.

Identifikace výzkumného problému: Základním sociálním problémem je nárůst agresivního chování u mladistvých.

Výzkumná otázka: Ovlivňují masová média agresivitu nezletilých?

Odvozené otázky:

- Jak ovlivňují masová média (televize, tisk, internet, počítačové hry) agresivní chování nezletilých?
- Jakou roli hrají média v procesu socializace?
- Jaké jsou motivační faktory a míra identifikace s populární kulturou?

□ **Kontext tématu**

Obecně lze říci, že kriminalita dětí a mladistvých je v současnosti silně medializována. V roce 1989 se o dětské kriminalitě prakticky nemluvilo, přestože tehdy byl podíl kriminality mládeže na celkové kriminalitě vyšší o 1,17 % než v roce 1999. Totéž platí i o brutalitě dětí, která se vyskytuje v různé formě a intenzitě u jednotlivých případů, nejčastěji jako šikana mezi dětmi.

Statistiky říkají, že oproti roku 2000 klesl počet trestných činů spáchaných dětmi a mladistvými v roce 2001 o 3%. Z dlouhodobého hlediska však můžeme říci, že v posledních několika letech je počet trestných činů stabilizován na úrovni asi 10 000 trestných činů ročně (činí 2,6% celkové kriminality). Kriminalita dětí se v roce 2001 počtem evidovaných trestných činů dostala pod úroveň roku 1995. Kriminalita mladistvých se za rok 2001 přibližuje úrovni roku 1990.

Kontrast ovšem vyvstane, pokud výsledky dnešních statistik srovnáme s podobnými čísly např. z 80. let. V této době bylo zjištěno celkem 4 500 trestných činů mladistvých do 15 let (1,4% celkové kriminality).

Obecně lze říci, že kriminalita mladistvých a dětí se vyvíjí v souladu s kriminalitou celé společnosti.

Na téma agresivity dětí a mladistvých byla provedena celá řada studií, z nichž plynou tyto základní teoretické přístupy k agresii:

Agrese jako:

- vzorec chování k nápodobě, **identifikace s agresorem**
Agrese v televizním pořadu může sloužit jako vzor hodný napodobení. Imitace pozorovaného nového agresivního chování se u dítěte stane součástí kognitivní výbavy, jež je připravena k použití, i když vzor není přítomen (Bandura, 1973).
- stimul **snížení sebekontroly**
Časté pozorování násilí upevňuje divákovu (hráčovu) přesvědčení, že agrese je přípustná, nebo dokonce žádoucí prostředek řešení interpersonálních konfliktů. Zvláště pokud násilné chování má za následek úspěšné zvládnutí situace, může se pak zdát morálně ospravedlnitelným. Děti vnímají svět zjednodušeně, nemusejí porozumět jemným významovým nuancím, jež jsou obsahem násilnické scény (Berkowitz, Green 1966, Goranson, 1970).
- **symbolická katarze**
Tento koncept pracuje s předpokladem, že konzumace agresivních mediálních obsahů může vést k symbolickému vyjádření agresivity, tj. vnitřní napětí či stresový stav je uvolněn prostřednictvím pasivního prožití agrese. Indikátor potom může přinést zajímavou odpověď, která může i nepodpořit naši hypotézu (Feshbach, 1961).
Katarze = osvobození se od duševních konfliktů, vnitřního napětí, stresových stavů napětí; spolu s nahromaděnou agresí může být uvolněno přímým vyjádřením agrese.
Symbolická katarze = nepřímé, symbolické prožívání agrese prostřednictvím médií.
- návyk na pozorovanou agresii, **desenzitizace**
Jsou-li lidé opakovaně vystaveni vizuálním agresivním podnětům jako pasivní diváci, pak důsledkem takovéto dlouhodobé expozice násilí může být desenzitizace (Cline a kol., 1973).
Desenzitizace (desenzibilace) = záměrné snižování citlivosti jedince na agresii nebo zvyšování odolnosti vůči ní; snížená citlivost vůči násilí v médiích.
- **realita, realismus pozorovaného násilí**
Realistické znázornění násilí v médiích má výraznější informační intenzitu. Realistické zobrazení agrese, se kterou má divák již nějakou zkušenost, zaujme více, než ukázka fiktivního násilí. Tím také roste pravděpodobnost, že se agrese objeví i v chování diváka.
Např. síťová počítačová nebo on-line hra: vytváří se prostor pro pseudosociální interakce s lidmi, se kterými se hráč nemusí nikdy setkat, dovoluje si chování, jež je jinak nepřipustné (zabití), stírá hranice mezi prožitkem minulého, přítomného a budoucího, mění aktuální prožívání (Turkleová, 1994).
- **zpětnovazebné posilování**
Sklon osob s vyšší než průměrnou pohotovostí k agresivnímu chování (agresivně disponovaných jedinců) vybírat si pořady s agresivním obsahem, jejichž systematické sledování zpětnovazebně posiluje jejich dispozičně danou agresii. V zesílené míře se můžeme domnívat, že platí i u virtuální reality (Čermák, 1998).
Jsme si ovšem vědomi, že nemůžeme zcela jistě říci, že agresivně disponovaný jedinec tohoto stavu již dříve nedosáhl právě působením médií. Pro tuto část výzkumu by bylo třeba vytipovat respondenty, kteří přišli do styku s masmédií minimálně (venkované, rozvojové země).

□ **Jak bude výzkum proveden?**

K výzkumu použijeme zejména následující techniky sběru a analýzy dat: dotazník, pozorování a experiment.

V dotazníku se budeme snažit respondentům klást takové otázky, abychom zjistili jejich agresivní/neagresivní postoje. Otázky budou mít různé variace v závislosti na přístupu k agresivitě, dle výše uvedených schémat. Otázky budeme vyvozovat z jejich indikátorů.

V metodě pozorování budeme přímo sledovat agresivní/neagresivní projevy vybraných jedinců, které budeme zaznamenávat.

V případě experimentu se pokusíme sestavit reprezentativní vzorky skupiny nezletilých ve věku 10 – 15 let. Nezletilé rozdělíme do 2 skupin, kterým dáme dotazník, zjišťující jejich případné agresivní postoje. Následně jedné výzkumné skupině bude puštěn agresivní film/budou hrát agresivní hry. Poté bude následovat dotazník pro tuto experimentální skupinu a skupinu, která se připravené projekce nezúčastnila. Následně porovnáme dotazníky obou skupin a vyhodnotíme případné rozdíly. Porovnáme i s odpověďmi u původních dotazníků (viz. první metoda).

Další typ experimentu dle konceptu zpětnovazebného posilování (agresivní jedinci si vybírají agresivní filmy): podrobíme jedince, který přišel minimálně do kontaktu s mediální kulturou a je agresivní setkání s mediální kulturou a vyhodnotíme, jaké typy mediálních obsahů si bude vybírat pro svůj volný čas.

□ **Na jaké populaci se bude hledat odpověď na výzkumnou otázku?**

Nezletilí 10 – 15 let, mající trvalý pobyt v České republice.

U experimentu – kdokoli ve věku 10 – 15 let, kdo nebyl významně ovlivněn mediální kulturou.

□ **Operacionalizace**

Spočívá v nalezení indikátorů pro výše uvedené koncepty.

identifikace s agresorem

- Míra identifikace s násilným hrdinou (imponují respondentovi vlastnosti jako síla, moc, bezcitnost, nadřazenost?)

Prostředek: dotazník, pozorování, experiment

snížení sebekontroly

- Je pro jedince normální řešit spory agresivní cestou (tj. je to pro něj zcela přirozené, myslí si, že je to obecný způsob řešení problémů ve společnosti)?

Prostředek: dotazování, standardní situace

symbolická katarze

- Jedinec často (4-5x týdně, 2-3 hodiny denně) sledující filmy s agresivním obsahem jeví minimální projevy agresivity (fyzické násilí, vznětlivost, nadávky, vandalství,...)

Prostředek: pozorování

desenzitizace

- Názor jedince na film/počítačovou hru s agresivním obsahem, srovnání s obecným standardem. Jak jedinec film/hru hodnotí?

Krutá, brutální – Násilná – Běžný standard – Pěkný zážitek – Výborné dílo

Prostředek: expozice jedince působení média+škálové dotazování

realita, realismus pozorovaného násilí

- Jak jedinec vnímá věrnost zobrazení násilí?
- Jak je pravděpodobné, že se s tímto druhem násilí/agrese v běžném životě může setkat?

Prostředek: bezprostřední dotazování po použití média

zpětnovazebné posilování

- Pokud má možnost výběru, z jaké nabídky zábavy si jedinec vybírá? (filmy komediální/akční/romantické, videohry typu střílečka/logická/strategická)

Prostředek: pozorování, dotazování

□ Občanské či vědecké zdůvodnění zájmu o zkoumanou otázku

Zajímá nás, nakolik jsou v dnešní době široké veřejnosti dostupná média schopna ovlivnit chování jedinců a nakolik je jejich účinek trvalý. Zda-li jde jen o časově krátké působení či jsou důsledky dlouhodobého charakteru. Tento výzkum může například sloužit jako podkladový materiál pro zavedení instituce ochranného charakteru (jako např. ELSPA ve Velké Británii).

□ Kdy bude výzkum proveden, jak budou výsledky zveřejněny?

Výzkum tohoto rozsahu by byl zřejmě časově i finančně náročným počinem, proto by samotné realizaci předcházelo hledání vhodných zdrojů (grantová agentura, evropské programy, spolupráce s jinými výzkumnými týmy). Výsledek výzkumu plánujeme uveřejnit v renomovaných domácích i zahraničních časopisech, např. : Sociologický časopis, Československá psychologie, The Psychologist. Náš příspěvek by byl i vhodným tématem pro některou z konferencí na téma společnost, změny ve společnosti, socializace dětí ve společnosti atd.

Rizika výzkumu:

- souvislost laboratorních výzkumů s realitou nejasná, budou laboratorní závěry uplatnitelné v praxi?
- v životě se jedinec setkává s větší vyvážeností agresivních a neagresivních obsahů sdělení než v experimentálních podmínkách, tento fakt může zkreslit výsledky výzkumu
- u podobných šetření nebývají zkoumané vzorky osob ani dost velké ani reprezentativní, zdá se, že náš výzkum sice problematiku široce postihuje, ale na druhou stranu je zároveň náročný na realizaci
- některé vlivy na agresivitu jsou patrné jen jeden den a v souvislosti s jednou metodou měření (reliabilita)
- obtížné sehnat jedince, který se nesetkal/minimálně setkal s mediální kulturou (viz. navrhovaný experiment)
- formulace otázek v dotazníku – skutečně odrážejí co se chceme dozvědět (validita)?
- pravdivost výpovědí nezletilých
- možnosti zkreslení (i jiné vlivy způsobující agresivitu) + v případě že experiment bude trvat déle (jedinec do té doby může být ovlivněn jinými sociálními vlivy)
- pozorování – pozor na subjektivitu (používat sociologickou imaginaci)

□ Literatura k tématu (výběr)

Monografie:

ANTIER, E.: *Agresivita dětí*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 98 s. ISBN 80-7178-808-2

ČERMÁK, I.: *Lidská agrese a její souvislosti*. 1. vyd. Žďár nad Sázavou: Fakta, 1998. 204 s. ISBN 80-902614-1-8.

FILKUKOVÁ, P.: *Komparativní analýza agrese v dětských pořadech na ČTI a na Nově*. Brno: Masarykova univerzita, 2003. (klauzurní práce)

FROMM, E.: *Anatomie lidské destruktivity*. 1. vyd. Praha: Lidové noviny, 1997. 520 s. ISBN 80-7106-232-4

HARTL, P., HARTLOVÁ, H.: *Psychologický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. 774 str.

VACULÍK, M.: *Psychologické a sociální charakteristiky hráčů počítačových her v adolescenci*. Brno: Masarykova univerzita, 2000. 145 s. (disertační práce)

kol. autorů: *Aktuální otázky boje s kriminalitou mládeže a souvisejícími negativními jevy II*. 1. vyd. Praha: Výzkumný ústav kriminologický, 1983

Časopisecké statě:

RYBKA, M.: Počítačové hry z hlediska psychologie. *Československá psychologie*, 1997, roč. 41, č. 3, s. 256-259.

GRIFFITHS, M. D.: Are computer games bad for children? *The Psychologist*, 1993, roč. , č. 11, s. 401-407.

GRIFFITHS, M. D.: Video games and aggression. *The Psychologist*, 1997, roč. , č. , s. 397-401.

VAN SCHIE, E. G. M., WIEGMAN, O.: Children and video games: Leisure activities, aggression, social integration and school performance. *Journal of applied social psychology*, 1997, roč. , č. 27, s. 1175-1194.

Statě ze sborníku:

KOUŘIL, P.: Nejistý mladý muž a časopis Esquire. In: *Média a realita*. 1. vyd. Masarykova univerzita v Brně, 2000, s. 145-163

VACULÍK, M.: Svět počítačových her. In: *Sociální procesy a osobnost*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1998, s. 180-185.

VACULÍK, M.: Osobnostní charakteristiky a hraní počítačových her. In: *Sociální procesy a osobnost*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1999, s. 185-194.

Článek z denního tisku:

BUCHERT, V.: Stres, nuda, televize a změna hodnot vedou mladé Japonce k zločinu. In: *Mladá fronta Dnes*, 17. 2. 1998, s. 10

Ok