



UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra psychologie a patopsychologie

Bakalářská práce

Vladimír Kyas

Vliv videoher na agresivitu člověka.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne

.....

Podpis autora práce

Poděkování

Děkuji Mgr. Lucie Křemenkové, Ph.D., za odborné vedení bakalářské práce a poskytování rad k práci. Dále bych chtěl poděkovat svým přátelům a rodině za poskytnuté rady a knihy a za pomoc při konečných úpravách bakalářské práce. Děkuji všem za podporu a trpělivost při mém studiu.

OBSAH

ÚVOD.....	6
TEORETICKÁ ČÁST.....	7
1. AGRESE A AGRESIVITA.....	9
1.1. Pojem agrese.....	9
1.2. Příčiny agrese.....	10
1.2.1. Vrozená pudová.....	10
1.2.2. Frustrace.....	11
1.2.3. Získaná úrazem.....	12
1.2.4. nedostatek pohybové aktivity.....	12
1.2.5. Psychická deprivace.....	12
1.3. Motivy agrese.....	13
1.4. Projevy agrese.....	13
1.5. Následky agrese.....	14
1.6. Prevence.....	15
2. VIDEOHRY.....	16
2.1. Historie videoher.....	16
2.1.1. Videohry ve světě.....	16
2.1.2. Videohry v České Republice.....	17
2.2. Žánry videoher.....	17
2.3. Hodnocení videoher.....	20
2.3.1. Ratingové společnosti.....	20
2.3.2. Pegi jako evropské hodnocení.....	21
2.3.3. Piktogramy hodnocení.....	21
2.4. Cenzura videoher.....	24
2.4.1. Cenzura ve světě.....	24
2.4.2. Cenzura a prodej videoher v česku.....	25
2.5. Odborná veřejnost a pohled na videohry.....	25
PRAKTICKÁ ČÁST.....	26
3. PRAKTICKÁ ČÁST.....	28
3.1. Cíle.....	28
4. CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÝCH OSOB.....	29

4.1. Charakteristika zkoumaných agresí.....	29
5. VÝZKUMNÁ METODA.....	30
5.1. Obsah dotazníku.....	30
6. VÝSLEDKY VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ.....	31
6.1. Jaké bude rozložení druhů agresivity výzkumného souboru?.....	31
6.2. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity z pohledu pohlaví hráčů?.....	32
6.3. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkové skupině?..	33
6.4. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?.....	34
6.5. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?.....	36
7. DISKUZE.....	38
ZÁVĚR.....	40
SEZNAM POŽITÉ LITERATURY.....	42
PŘÍLOHY.....	47

ÚVOD

S videoherním průmyslem přicházíme do styku dnes a denně. Díky masivním reklamním kampaním se do našeho podvědomí dostávají informace o současném dění ve videoherním světě. V dnešní době se také často herní průmysl propojuje s ostatními zábavními odvětvími. Jako jsou filmový, hudební a televizní průmysl a segment spotřební elektroniky.

Existuje mnoho důvodů proč jsem si vybral zrovna toto téma. Jeden z nich je ten, že již od dětství jsem s herním průmyslem úzce ve styku. V dětství však pouze jako koncový uživatel - tedy hráč. Ve zmíněné době jsem hrával videohry poměrně často, ale nikdy jsem na sobě nezpozoroval zvýšenou míru agrese. Ani mé okolí si nevšimlo tohoto jevu. Později jsem začal v herním průmyslu pracovat a to pro jednu z největších společností zabývajících se prodejem a distribucí videoherního softwaru a hardwaru, působící na českém trhu. Při výkonu tohoto povolání mi byly do určité míry otevřeny oči. A to zejména fungování videoherní politiky a obchodních strategií nadnárodních společností. Také jsem byl téměř každý den konfrontován s tvrzením, že videohry jsou pouhou ztrátou času. Případně obav na zvýšenou agresi.

Začal jsem tedy přemýšlet nad tím, zda-li počítačové hry mohou mít na hráče takový dopad. Ze svého okolí znám pár lidí, kteří se věnují nadměrnému hraní her. A některých jsem vyzoroval agresivnější chování, ale nedá se s jistotou říci, zda-li bylo vyvoláno právě videohrami. Když jsem se na tuto problematiku podíval z psychologického úhlu bylo mi jasné, že hraní her může mít opravdu výrazný dopad na chování jedince a mnohdy může způsobit snížení empatie.

K videohernímu světu se ovšem váží také pevná pravidla ze stran ratingových agentur. Tyto agentury kontrolují každou videohru a mají právo na ní udělit cenzuru. Například vymezení věku hráčů atd. Díky tomu mohou rodiče snáze vybírat vhodné hry pro své děti. Agentury se také snaží upozorňovat budoucího kupujícího na možný výskyt negativních a sociálně patologických jevů ve videohrách.

V následujících kapitolách, se pokusím rozebrat členění videoherního světa a nahlédnout do jeho historie. Zaměřím se na způsoby vzniku agrese, na její druhy, motivy a projevy. Porovnáám negativní a pozitivní dopady počítačových her na jejich uživatele. Budu se také věnovat pojmu agresivita a nejčastějším důvodům agresivního jednání. Dále stručně shrnu historii videoher, jejich vývoj a vzniklé žánry. Zmíním se také o ratingových agenturách, které jednotlivé videohry hodnotí. V praktické části se budu věnovat výsledkům podaných dotazníků na téma: agrese u počítačových her. Hlavním cílem mé bakalářské práce

bude analýza videoher a zda mohou zvyšovat dlouhodobé agresivní jednání u lidí.

TEORETICKÁ ČÁST

1. AGRESE A AGRESIVITA

V první kapitole se budu věnovat agresí. Jak se může projevat a co ji ovlivňuje.

Média se v poslední době snaží poukazovat na problematiku neustálého zvyšování agrese u populace. Důvodem zvyšování agrese je neustálý tlak na jedince po vyšších výkonech, jak v pracovním, tak i v osobním životě. Téměř každý člověk chce být aktivní součástí společnosti a vlastnit co nejvíce movitých a nemovitých statků, aby mohl zajistit sebe, či rodinu. Tento způsob života je ovšem velmi náročný, a proto jedinec čas od času potřebuje odreagování. Existuje mnoho metod jak se uvolnit. Lidé tráví volný čas se svou rodinou, popřípadě sociální skupinou. Společně se věnují aktivitám, které mají společné (sport, cestování, posezení v hospodách atd.). Ovšem jedinci nemohou trávit čas neustále v přítomnosti druhých, a proto vyhledávají alternativní zábavu, kterou mohou být i videohry.

Ve své práci se zaměřím na populaci ve věku 15-30 let, do které spadá nejvíce hráčů videoher. Tato věková skupina je typická tím, že moderní technika je nedílnou součástí jejich každodenních životů. A to nejen za účelem vyhledávání informací ke studiu, či práci, ale především k zábavě. Pestrost zábavy ve spojení s technikou je nepřeborné. Přesto je nejčastější zábavou mladých lidí hraní videoher, či sledování zprostředkovaného hraní prostřednictvím streamovacích¹ kanálů. Současná mladá generace bývá také označována jako nejagresivnější a bezohledná vůči svému okolí, ve kterém se pohybuje a to díky hraní her.² K pochopení dané problematiky je nutné znát rozdíl mezi agresí a agresivitou.

1.1 Pojem agrese

Agrese – "aggression" (z lat. ad-gredior - přistoupit blízko, napadnout) můžeme definovat jako reakční sílu, která má za cíl poškodit věci, lidi, společnost nebo člověka samotného³. Pojem agrese nevyjadřuje přesné lidské jednání, ale je nositelem silného emočního projevu (afekt). Afekt se u člověka může vždy lišit podle toho, co právě prožívá (křik, pláč, nepřátelství, pohrdání), avšak agrese nemusí být chápána jako negativní prvek. V mnoha případech se jedná o boj za svobodu proti zlu či korupci.⁴

V současné době stále panují rozpory nad pojmem agrese. Přesněji řečeno nad přesnou příčinou, zda je agrese vrozenou lidskou konstantou, nebo pouze reakcí na frustraci a

1 Jedná se o přenos audio vizuálního obsahu nejčastěji v prostředí internetu ke koncovému uživateli.

2 Těžký život Generace Y | Psychologie.cz. Homepage | Psychologie.cz [online]. Copyright © Copyright Mindlab s.r.o. [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <https://psychologie.cz/tezky-zivot-generace-y/>

3 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

4 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

negativní společenské jevy.

Heinz Kohut upozorňuje, že agrese nemusí být vždy negativní pro člověka. Pozornost věnuje nedestruktivní agresi (snaživost), která pomáhá k rozvoji osobnosti a individuality. Tedy agrese je součástí lidského vývoje a poznáním sama sebe.⁵

Erich Fromm byl zastáncem teorie, z které plyne, že každý člověk je přirozeně dobrý a vlastní přirozenou konstruktivní agresivitu, která slouží k překonávání překážek a k dosahování stanovených cílů. Zároveň také přiznává tvrzení, že v každém člověku je trochu sebedestruktivity (maligní destrukce).⁶

1.2 Příčiny agrese

Rozdělení agrese je poměrně komplikovaný úkol. A to z důvodu, že téměř v každé publikaci můžeme nalézt rozdílné formulace a třídění agresivního jednání. Za nejnámější rozdělení agresí můžeme považovat třídění na agresi vrozenou, neboli pudovou a takzvanou získanou v průběhu života.

1.2.1 Agrese vrozená pudy

Jedná se o vrozenou pudovou sílu, která má za úkol udržet člověka naživu. Tuto sílu člověk může stěží ovládat. Zde můžeme aplikovat známé rčení „Přežijí jen ti nejsilnější“. S vysokou agresí jsme se mohli setkávat v dobách minulých (Řím, středověk), kde byla agrese ventilována pomocí zápasu a válek.⁷

"Agrese je normální druh chování, jehož smyslem je ve volné přírodě přežít. Násilné chování je patologická agrese, jejím smyslem je něco poškodit, někomu ublížit nebo jej zabít."⁸

V současném civilizovaném světě, kde platí mnoho norem, smluv a spojeneckých paktů, je člověk nucen si svoji přirozenou agresi vybijet odlišným způsobem, například

5 KOHUT, Heinz. *Obnova Self*. 1991.

6 FROMM, Erich Seligmann. *The Anatomy of Human Destructiveness*. 1973.

7 PONĚŠICKÝ, Jan. *Agrese, násilí a psychologie moci*. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

8 KOUKOLÍK, František a Jana DRTILOVÁ. *Vzpouza deprivantů: nestvůry, nástroje, obrana*. Nové, přeprac. vyd. Praha: Galén, c2006. Makropulos. ISBN 9788072624102.

sportem, adrenalinovým vyžitím, nebo ve videohrách. Je nezbytností podotknout, že v lidech je agrese stále, nikdy nevymizí a je zcela nevhodné agresi potlačovat.⁹

Tvrzení taktéž podporoval zakladatel psychoanalýzy Sigmund Freud, který hledal samotné kořeny agrese. Předmětem zkoumání byl konflikt mezi pudem k životu a pudem ke smrti. Podle Freuda bylo řešení konfliktu mezi smrtí a životem přijetí a uvědomění si konfliktní povahy osobnosti. Freud také zjistil, že konflikty se stále opakují a vracejí a jsou tedy neřešitelné. Na základě zjištěných faktů popisoval toto jednání jako jednání biologicky zakódované.¹⁰

1.2.2 Agrese z frustrace

Každý člověk má ve svém nitru vrozenou určitou dávku agresivního jednání. Existuje ale další druh agresivity, a to agresivita, kterou získáváme v průběhu života. Spouštěcím momentem této agresivity je frustrace. Frustraci můžou vyvolat pro nás neřešitelné překážky, nebo následky traumatických událostí.¹¹ Ke zvýšenému agresivnímu jednání může vést také špatná výchova v rodině, jelikož dítě si bere za vzor své rodiče a přejímá od nich vzorce chování. Například hádky mezi rodiči, sociálně patologické jevy nebo úplné zanedbávání výchovy. Zejména se jedná o přímou formu výchovy. V případě, že rodiče odstraňují dítěti veškeré překážky a ulehčují životní situaci může nastat situace, že dotyčné dítě nebude zcela připraveno pro budoucí reálný život. A to z důvodu, že dítě nebude schopno čelit životním výzvám a určité situace pro něj budou neřešitelné. Následně se u tohoto jedince projeví frustrace, později se může objevovat agresivní jednání. Je velmi doporučováno dítě vychovávat spíše demokratickým způsobem a neulehčovat mu životní cestu. Za účelem zvládnutí problémových situací a větší samostatnosti. Takto vychovaný jedinec bude odolnější proti frustraci.¹²

V případě, že nejsou uspokojovány cíle daného jedince dochází k tomu, že frustrace se zvyšuje, roste agrese a současně vzniká prostor pro cílenou sebe prezentaci. Tyto motivy se projevují chováním morálním, ale i nemorálním. Zde záleží s jak vysokou frustrací se jedinec

9 DUFEK, Pavel a Hubert SMEKAL. Lidská práva v mezinárodní politice. Praha: Wolters Kluwer, 2014. Lidská práva. ISBN 978-80-7478-720-1.

10 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

11 EDELSBERGER, L. a kol. Defektologický slovník (Sovák, M.). HaH Vyšehradská, s. r. o, 2000. ISBN 80U86022U76U5

12 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

potýká, následně se projevuje intenzita motivů.¹³

1.2.3 Získaná úrazem

Vzniká při těžkých úrazech, nebo při poranění kůry lebeční, kdy je poškozen mozek. Díky poranění mozku dochází také ke změnám lidské osobnosti. Limbický systém a kůra mozková jsou důležitými činiteli, kteří ovlivňují samotnou agresivitu v mozku. Protože řídí a ovládají lidské emoce.¹⁴

1.2.4 Nedostatek pohybové aktivity

Člověk by měl dodržovat určitou každodenní pohybovou aktivitu. O dětech toto tvrzení platí dvojnásobně, protože se stále vyvíjejí. Pokud jim je pohybová aktivita odepírána, vzniká neklidnost a soustředěnost na více zájmů současně. Následně se dostavuje agresivní chování.¹⁵

1.2.5 Psychická deprivace

Pojem deprivace můžeme definovat jako strádání či nedostatek. Nedostatky mohou být často ve spojení s nedostatkem potravy, nebo nevhodnými podmínkami k životu. Deprivace bývá nejčastěji spojována se sociálním životem. Někteří lidé poskytují psychickou útěchu druhým a současně zapomínají zcela na své potřeby. Podobně jako frustrace vzniká při dlouhodobém působení a jejím výsledkem je agresivita.¹⁶

1.3 Motivy agrese

Motivy agrese můžeme definovat jako energizaci k činům. Jednání nemusí být vždy myšleno negativně, ale často tak bývá okolím vnímáno.¹⁷

Motiv sebepotvrzování: Jedná se o upevňování moci a síly, avšak motivace nemá za úkol zastrášovat nebo vyhrožovat okolí, pouze demonstrovat sílu či dovednosti jednajícího

13 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

14 MARTÍNEK, Z. Agresivita a kriminalita školní mládeže. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. 152 s. ISBN 978-80-247-2310-5.

15 MARTÍNEK, Z. Agresivita a kriminalita školní mládeže. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. 152 s. ISBN 978-80-247-2310-5

16 MATĚJČEK, Z., DYTRYCH, Z. Jak a proč nás trápí děti. 1. vyd. Praha: Grada, 1997. 187 s. ISBN 80-7169-587-4

17 PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

jedince.

Motiv odplaty: Jedná se o provedení odplaty osobám, spolkům atd., jenž danému útočnickovi ukřivdila či jiným způsobem ublížila. Útočník se v mnohých případech pouze snaží dosáhnout spravedlnosti.

Motiv spravedlivého rozhořčení: Vzniká převážně při konfliktu mezi dvěma jedinci. V mnoha případech si jedna strana ze zainteresovaných zcela neuvědomuje následky jednání. Útočící jedinec často jedná podobně jako u motivu odplaty - s pocitem hněvu a dosažení spravedlnosti.

Motiv opovržení: Demonstrace nerespektování oběti. Nejčastěji s pomocí verbálního urážení nejen v soukromí, ale i na veřejnosti. Šíření pomluv či nepravdivých skutečností s cílem poškodit pověst napadaného jedince.

Motiv zajištění výhody pro posílení vlastní hodnoty: Útočník demonstruje vlastní sílu, dovednosti a srovnává se s ostatními za účelem zesměšnění.

1.4 Projevy agrese

Projevy agrese lze rozdělit do dvou základních skupin.

Krátkodobé projevy: Jedná se o okamžitý projev emocí ve vysoké intenzitě (afekt).¹⁸

Dlouhodobý projev: Jde o dlouhodobé napětí, kdy jedinec v sobě může agresi potlačovat. Tato forma je daleko nebezpečnější.¹⁹

Agrese se tedy projevuje ve formě afektivního jednání, nejčastěji se jedná o pláč, křik, projevy zoufalství, hněvu, ničení. Může vyústit až k fyzickému napadání.²⁰

Dle teorie A. H. Buss a A. Durkee (1957) můžeme rozdělit následující inventář agresivního chování na.²¹

18 HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Velký psychologický slovník. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 9788073676865.

19 HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Velký psychologický slovník. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 9788073676865.

20 HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Velký psychologický slovník. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 9788073676865.

21 NAKONEČNÝ, M. Motivace lidského chování. Praha: Academia, 1997. ISBN 80U200U0592U7.

- napadnutí – Jedná se o přímou fyzickou konfrontaci. Agresivní jedinec utočí na zacílenou oběť pěstmi, fackami.
- nepřímá agrese – Jedná se o agresivní jednání za zády oběti. Útočník rozšiřuje o své oběti pomluvy či nepravdivé informace. Z důvodu poškození dobrého jména.
- popudlivost – Charakterizujeme jako vyčkávání k afektivní explozi. Útočník se může nechat záměrně provokovat.
- negativismus – Projevuje se neustálým protichůdným názorem. Útočník si stojí pevně za názorem a není možné jej přesvědčit. Negativní pohled na svět.
- nevole, resentment – Má citové a emocionální zabarvení. Jde o negativní emoce vůči oběti jako jsou nenávisť, závist, nevraživost.
- podezřívání – Útočník si vytváří iluze k druhým lidem, jenž mu chtějí ublížit.
- verbální agrese – Jedná se o klasické slovní utočení. Útočníci používají v přímé konfrontaci hanlivá a urážející slova.

1.5 Následky agrese

Následkem vnitřního konfliktu či frustrací může být **potlačení sociálního spolucítění**²² Snížená schopnost empatie. Tento jev můžeme charakterizovat jako citovou anestezii spoluprožívání, která člověku umožňuje jít za cílem jako je moc, bohatství. Tito jedinci se rozhodnou pouze na základě rozumu, logiky a úmyslně potlačují citové vztahy.

Vznik: Špatná výchova, bezcitné vztahy k rodičům.

Výchova u mladých mužů k tvrdosti, odvaze, nepolitovat bolest, traumatická zkušenost násilnosti, špatné vztahy.

Agrese je většinou výzkumníků akceptována jako samostatný fenomén se specifickou

²² PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-593-0.

predispoziční konstelací – agresivitou.

1.6 Prevence agrese

Způsobů pro předcházení agrese je celá řada. Některé může jedinec pozorovat sám. V některých případech by mělo pomoci okolí.

Samotný jedinec tedy může ovlivňovat svoje chování pomocí sebekontroly a seberegulace. Člověk by se měl více hlídat a nepřepínat se v práci, studiu, případně při hraní her.

Agresivní chování může také odhalovat blízké okolí. V případě zjištění zvýšené agrese například u potomka. Je zcela vhodné začít co nejvíce komunikovat a naslouchat problémům. Rodina bývá také nejčastěji označována jako jeden z nejdůležitějších faktorů pro zmínění agrese. Z důvodu nejbližších sociálních a citových vztahů. Mnohdy společně tráví veškerý volný čas.

Pokud je agresivní působení opravdu znatelné i pro široké okolí. Je nutností zahájení spolupráce s odbornými pracovníky. Za odborného pracovníka, který řeší problematiku zvyšující se agrese je možné považovat psychologa. Ten přímo diagnostikuje úroveň agresivních projevů a následně vypracuje plán pro jeho nápravu.²³

23 SVOBODA, Jan. Agrese a agresivita v předškolním a mladším školním věku. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0603-3.

2 VIDEOHRY

V současné době se hry přenášejí do smyšleného světa řízeného výpočetní technikou. Videohry (gameplay) můžeme definovat jako virtuální prostředí. V němž hráč ovlivňuje prostředí a současně musí respektovat pravidla, plnit cíle, normy, následně je za své počínání odměňován či trestán samotnou hrou.²⁴ Je těžké přesně určit, kdy přesně videoherní průmysl započal. Jelikož zmíněný segment je s námi již několik desetiletí.²⁵

2.1 Historie videoher

Již od prvopočátku civilizace lidé vymýšlejí různé hry, kterými si zkracují chvíle (Slepá bába, honěná...). Hry se neustále vyvíjejí od nejprimitivnějších až po složitější. Historii videoher můžeme rozdělit na následující podkapitoly. Globální rozšíření a samotný vznik prvních her a tuzemský vývoj. Rozšíření her v České republice.

2.1.1 Videohry ve světě

Za samotný počátek videoher je možné označit rok 1947. V tomto roce vytvořil Thomas Goldsmith a Estl Mann první primitivní videohru.

V šedesátých letech se začali vyvíjet videohry na výkonných počítačích v amerických univerzitních institutech. O desetiletí později byli videohry již dostupné na herních automatech a movitým zákazníkům, kteří si mohli zakoupit první cartrigové zařízení do domácnosti.

Na konci 80. a 90. let vzniklo tajné společenství mezi tehdejšími giganty a lídry na poli videoherního průmyslu. Jejich cílem měl být produkt, který bude cenově dostupný pro každého člověka na planetě a umožní mu velký herní zážitek.

Společnosti Sony a Nintendo, které vzájemně spolupracovaly na nové herní technologii, se potýkali s neustálou rivalitou. Jejich tajná spolupráce byla ukončena v roce 1991, když Sony představuje svůj prototyp globální konzule Play Station. Nintendo nařklo Sony za nečestnou spolupráci a celý spor se dostal až k Americkému soudu, který byl o několik let ukončen v prospěch společnosti Sony. V roce 1993 se Sony pouští do plnohodnotného vývoje herních konzolí, které nemají kvůli soudním sporům s Nintendem ani

24 WOLF, Mark J. P. Video games and gaming culture: critical concepts in media and cultural studies. ISBN 9781138811256.

25 ŠVÁRA, Ondřej. VIDEOHRY: historie virtuální zábavy. Praha, 2013. ISBN -978-80-87749-06-7.

název.

Na začátku roku 1994 Sony přichází s novou herní konzolí, již s oficiálním názvem Playstation. Konzole si ve světě získala pozitivní ohlas. Mnoho herních publikací hlásilo příchod nové éry, která zasáhne celé lidstvo. Od té doby se Playstation stal známým po celém světě.²⁶

2.1.2 Videohry v České republice

V České republice není videoherní průmysl rozvinutý tolik jako v jiných evropských zemích. Hlavním důvodem byl politický režim v 60. - 90. letech. V této době nebylo možné obstarat si potřebná zařízení, navíc v počátcích herní konzole byly spjaty s vysokou pořizovací cenou.

Změna nastala v roce 1993, kdy došlo ke změně režimu a uvolnění hranic. Do České republiky začínají proudit prvotní cartridge herní zařízení.

Po roce 1996 se do Česka dostává vlna od Sony – Playstation. Konzoli si začínají pořizovat také Češi a neustále roste na popularitě. S příchodem dalších herních generací se obliba této elektroniky stává zcela běžnou v domácnostech. V současnosti Česká republika patří k nadprůměrným herním zemím a to nejen díky velké oblibě videoher, ale také kvůli vývojářským studiím a globálně úspěšným herním titulům²⁷

2.2 Žánry videoher

V předchozích kapitolách bylo naznačeno široké zaměření her. Pro videohry platí zcela stejné pravidlo. Současný trh s videohrami nabízí obrovské množství žánrů a druhů her. Některé hry mohou být zcela neškodné a slouží k odreagování. Jiné hry mohou demonstrovat bojové sporty, válečné konflikty a podobné, kde se vyskytuje agresivní jednání.

Bojovka (Beat'em up, Hack 'n' slash) jedná se o hru, kde proti sobě stojí alespoň dva a více hráčů. Jejich úkolem je vyčerpat ukazatel zdraví u spoluhráče za použití bojového sportu. V tomto typu her se vyskytuje nejvíce násilí a záleží na typu, jak až drasticky je násilí znázorněno.²⁸ Zde jsem vybral jednoho ze zástupců těch nejnásilnějších her a to je Mortal

26 KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games. Prima Life, 2002. ISBN-10: 0761536434.

27 ŠVÁRA, Ondřej. VIDEOHRY: historie virtuální zábavy. Praha, 2013. ISBN -978-80-87749-06-7.

28 Klasifikace videoher - Game Based Learning. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/a/m77.cz/game-based-learnin/klasifikace-videoher>

Kombat. Stručný popis hry podle jednoho z největších prodejců videoher v České republice.

"Mortal Kombat XL je rozšířená verze dalšího dílu legendární série, která posouvá tuto kultovní klasiku na zcela novou úroveň. Hra je vlastně kombinací filmové prezentace s úplně novou hratelností. Hra je vlastně kombinací filmové prezentace s úplně novou hratelností. Přináší ten nejbrutálnější podívanou, která byla dosud představena, přičemž nabízí nový plně propojený zážitek, který vás vrhne do nonstop online měření sil, kde je každý souboj důležitý v globálním boji o dominanci. Vstupte do originálního příběhu, který vám představí nejenom najkultovější postavy včetně Scorpiona nebo Sub-Zera, ale přinese i nové vyzyvatele, kteří představí síly v nikdy nekončícím boji dobra a zla. Souboje se tak stávají nezapomenutelným zážitkem na jehož konci vás napadne jedna jediná otázka: Kdo dál? ²⁹"

FPS (střílečka z pohledu první osoby) je smyšlený či reálný konflikt, kde si často hráč může vybrat za jakou stranu chce hrát (dobro/zlo). V tomto typu her je znázorňována krev a násilí. Hráč bojuje proti nepříteli, který je řízený počítačem nebo živím hráčem v online módu.³⁰

Pro demonstraci jedna z nejslavnějších herních sérií jenž zásobuje hráče, každý rok novým dílem hry. Popis hry dle prodejců.

"Válka se nikdy nemění a proto přichází i letos! "³¹

"V příběhu se vydáme dále do budoucnosti, objevovat tajuplné krásy nekonečného vesmíru. Nasedněte do obřího kosmického korábu a připravte se vybojovat lítou bitvu proti organizaci SDF, která se snaží zcela změnit způsob našeho života."³²

Závodní hry účelem hry je ve většině případů vyhrát jednotlivé závody a celé soutěže. Hry se od sebe pouze liší vozovým parkem, prostředím, ovladatelností a chováním vozů (některé hry jsou blíže realitě a některé míří na pocit z rychlé jízdy.)³³ Popis jednoho dílu ze nejslavnější závodní série.

29 Mortal Kombat XL. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/mortal-kombat-xl/p120585>

30 Klasifikace videoher - Game Based Learning. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/a/m77.cz/game-based-learnin/klasifikace-videoher>

31 Call of Duty: Infinite Warfare. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/call-of-duty-infinite-warfare/p122708>

32 Call of Duty: Infinite Warfare. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/call-of-duty-infinite-warfare/p122708>

33 Klasifikace videoher - Game Based Learning. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/a/m77.cz/game-based-learnin/klasifikace-videoher>

" V napínavém restartu série Need for Speed™ objevte otevřený noční svět městské automobilové kultury s pěti možnými způsoby hraní. Najděte si vlastní cestu několika vzájemně propletenými příběhy a ve snaze o dosažení postu legendy všech legend si budujte reputaci.“³⁴

Simulátor života je typ hry, která simuluje běžný lidský život se základními lidskými potřebami. Hry bývají obohaceny o kreativní činnosti, jako je například stavba domu či zkrášlování města. Zástupce nejznámější herní série The Sims 4.

"je vysoce očekávaný simulátor života, který vám dovolí si hrát s životem jako nikdy dříve. Vytvářejte a ovládejte nové Simíky s jedinečným charakterem, vzhledem a srdcem. Postavte jim unikátní domovy. Řiďte a zkoumejte příběhy svých Simíků a zažijte nádherné a vzrušující chvíle. Nové, hmatové výtvarné nástroje v tvorbě Simíka a stavební mód nabídnou intuitivní a zábavné způsoby v tvorbě působivého obsahu. Presentujte své oblíbené výtvořky všemi novými způsoby sdílení a procházejte komunitní obsah pro inspiraci. Simulace života dostane úplně nový rozměr, který nemá naprosto žádnou konkurenci. Inteligence Simíků narostla do závratných výšin a emoce které z nich vyzařují poznáte už na první pohled. Reálné chování Simíků Vás prostě dostane.“³⁵

RPG/MMO-RPG tento žánr her může být zasazen do jakéhokoliv období minulosti, současnosti, budoucnosti ale také i do smyšlených světů jako fantasy či SCI-FI. Avšak podstata hry je převážně stejná. Ve hře si vytvoříme vlastního hrdinu, s kterým následně procházíme úrovněmi případně se utkáme s nepřáteli. RPG žánr je taktéž proslulý velkou řadou možných uprav samotného hrdiny ale také jeho zbraní. Tento žánr bývala dříve dostupný pouze v offline verzi. Tedy kdy hráč hraje pouze proti počítači. V současné době se stává trendem hraní her přes internet s živými hráči. Jako demonstrativní příklad jsem si vybral jednu z nejhranějších her současnosti League of Legends (hru si mohou hráči pořídit zcela zdarma a legálně).

"League of Legends je svižná soutěžní online hra, v níž se rychlost a intenzita bojů z RTS mísí

34 Need for Speed. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/need-for-speed/p115122>

35 The Sims 4. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/the-sims4/p93701>

s tradičními RPG prvky. Na řadě bojišť v rozličných herních režimech se zde střetávají dva týmy mocných šampionů, z nichž každý je jiný a vyžaduje odlišný herní styl. Díky neustále se rozrůstajícímu seznamu šampionů, častým aktualizacím a velice živé soutěžní scéně nabízí hra *League of Legends* nekonečnou zábavu pro hráče všech úrovní."³⁶

2.3 Hodnocení videoher

Z předchozí kapitoly vyplývá, že existuje mnoho druhů her, které se od sebe velmi liší a to zejména žánrem, dějem, popřípadě náročností.

Aby bylo možné se orientovat v obsahu každé hry, jsou zakládány kontrolní organizace. Hodnotících organizací je na světě celá řada, některé hodnotí hry zejména pro evropský trh a jiné pro americký. Zmíněné organizace zároveň pomáhají zákazníkům s výběrem hry a upozorňují je na případně škodlivý obsah který se ve hře vyskytuje. Pokud hra není ohodnocena kontrolní organizací (ratingovou společností) není možné ji prodávat.

2.3.1 Ratingové společnosti

Slovo rating pochází z angličtiny a v přesném překladu znamená „hodnocení“. Úkolem takzvaných věkových ratingů je zajistit, aby produkty zábavního průmyslu, jako jsou filmy, videa, DVD nebo počítačové hry, byly podle svého obsahu jednoznačně označeny nálepkou, která informuje, pro které věkové skupiny uživatelů jsou vhodné. Věkové ratingy poskytují návod spotřebitelům (zejména rodičům) při rozhodování, zda koupit určitý produkt. Největší evropskou agenturou pro hodnocení videoher je PEGI.³⁷

2.3.2 Pegi jako evropské hodnocení

"Systém PEGI je používán a uznáván v Evropě a má jasnou podporu Evropské komise. Je považován za model evropské harmonizace na poli ochrany dětí.

Systém PEGI poskytuje rodičům a pečovatelům detailní doporučení ohledně věkové vhodnosti obsahu hry ve formě věkové nálepky a popisky obsahu na obalu hry. PEGI (Pan-European Game Information) byl vytvořen, aby nahradil existující národní věkový rating

36 Co je League of Legends? | League of Legends. League of Legends [online]. Copyright © 2016 Riot Games, Inc. Všechna práva vyhrazena. Riot Games, League of Legends a PvP.net jsou obchodní značky, značky služeb nebo registrované ochranné známky Riot Games, Inc. [cit. 13.04.2017]. Dostupné z:

<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/get-started/what-is-lol/>

37 PEGI Pan European Game Information - Co jsou ratingy?. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright ©Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/107>

jednotným systémem, identickým ve většině Evropy."³⁸

"V počítačových hrách a ve hrách pro herní konzole (dále jen videohry) nacházejí zalíbení miliony hráčů z celé Evropy. Například ve Spojeném království se 37 procent lidí ve věku mezi 16 a 49 lety označuje za „aktivní hráče“ (definice podchycuje běžné hraní her na konzolích, přenosných herních zařízeních nebo PC). Ve Španělsku a Finsku se pak mezi „aktivní hráče“ řadí 28 % lidí ve stejném věkovém rozmezí. [Zpráva agentury Nielsen z roku 2008]. Zatímco většina her (49 %) je vhodná pro hráče každého věku, řada dalších je určena pro větší děti a teenagery. Celkem čtyři procenta her jsou pak vhodné jen pro dospělé nad 18 let.

Nálepka věkového ratingu na obalu hry potvrzuje, že je titul je vhodný pro hráče nad uvedenou věkovou hranici. Hra s nálepkou PEGI 7 je tedy vhodná pouze pro sedmileté a starší, naproti tomu hra s nálepkou PEGI 18 je vhodná pouze pro dospělé starší 18 let. PEGI rating posuzuje vhodnost obsahu hry pro danou věkovou kategorii, nikoliv úroveň její obtížnosti nebo jazykové náročnosti.”³⁹

2.3.3 Piktogramy hodnocení

Hodnocení podle věku⁴⁰

3 hra je vhodná pro hráče od třetího roku života. Hry s tímto označením jsou v mnohých případech hry podle dětských filmů či seriálů. Ovládání her je velmi jednoduché a intuitivní. Obsahem těchto her bývá sběr určitých objektů, závodění, stavba a podobné. Hry jsou zcela vhodné pro začínající a příležitostné hráče tedy nejen pro děti ale i jejich rodiče případně příbuzenstvo.⁴¹

7 hra je vhodná pro hráče od sedmého roku života. Jsou již sofistikovanější oproti výše jmenovaným. Zejména na psychomotorickou koordinaci a logiku. Zde řadíme například hudební či taneční hry. Hráči musejí ovládat hru v určitém rytmu nebo při používání pohybových senzorů tančit v rytmu hudby. Dalším velmi rozšířeným žánrem s hodnocením 7.

38 PEGI Pan European Game Information - Co jsou ratingy?. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright ©Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/107>

39 PEGI Pan European Game Information - Co jsou ratingy?. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright ©Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info/cs/index/id/107>

40 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

41 JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

jsou logické hry. Zde je nutností aby hráč používal prostorovou orientaci či paměť.⁴²

12 hry nesoucí označení vhodnosti od dvanáctého roku života jsou pomyslným přechodem mezi hrami bez jakéhokoliv násilí směrem k násilným. Zde řadíme velmi obtížné logické, pohybové hry či plošinovky známé jako skákačky. S tímto hodnocením přicházejí také žánry strategických her. Hry označované jako budovatelské strategie převážně neobsahují žádné agresivní jednání ale požadují ekonomické přemýšlení a plánování. Ostatní druhy strategií RTS a podobné již násilné jednání ztvárňují v mnohých případech se jedná o válečná tažení. Nesmíme zapomínat i na žánr sportovních her. Zde zařazujeme nejčastěji hokejové hry.⁴³

16 hra je vhodná pro hráče od šestnáctého roku života. Hry ztvárňují násilí ve značné míře v mnohých hrách se vyskytuje krev případně extrémní sporty na hranici lidského života. Často takto hodnocené hry obsahují milostné až lehce sexuální scény. Vulgární mluva je zde velmi častá.⁴⁴

18 hra je vhodná pro hráče od osmnáctého roku života. Takto označené hry ztvárňují válečné konflikty v plné síle (následky střelných a výbušných zranění na lidském těle. Mnohdy se setkáváme s praktikami drastického vyslýchání pachatelů až mučením. Vulgární mluva je u těchto her zcela běžná. Avšak hry takto označené nemusí jen ztvárňovat vždy násilí či sociálně patologické jevy ale hry mohou být extrémně obtížné pro hráče a vyžadovat velkou trpělivost.⁴⁵

Hodnocení podle obsahu:⁴⁶

Násilí Hry s označením násilí je nutné hodnotit spolu s věkovým hodnocením. Násilí ve videohrách může být ztvárňováno od zcela běžného jenž vidáme u kolektivních sportů hokej fotbal. Ovšem hry jako(GTA, Mafía...) ztvárňují násilí velmi brutálním způsobem.⁴⁷

42 JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

43 JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

44 JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

45 JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>

46 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

47 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

Sprostá mluva: Hra obsahuje vulgární mluvu. Hodnocení těchto her je poměrně odlišné. Zde se nehodnotí hrubost mluvy ale její intenzita a jak často se ve videohře objevují hanlivá slova tím také dostává vyšší věkové hodnocení.⁴⁸

Strach: Hra může polekat či vyděsit. Zde se dostáváme opět k obtížnému hodnocení. V případech kdy se jedná zcela jasně o hororovou hru je označení zcela opodstatněné 18+. Mnohdy hry nemusejí mít ani vysoké věkové ohodnocení, ale přesto nesou označení strachu. Z prostého důvodu hra útočí přímo na hráče v mnohých případech protivníci utočí zákeřně a způsobují polekání uživatele.

Sex: Ve hře se objevují sexuální scény. Hry nesoucí takový obsah bývají současně označovány velmi vysokým věkovým hodnocením. Hry mohou obsahovat pouze drobné sexuální narážky přímo v rozhovorech hlavních postav. Velká část her přímo ztvárňuje milostné scény ve filmovém pojetí s přiměřenou cenzurou avšak některé hry neobsahují žádnou cenzuru mnohdy až zdůrazňují milenecký akt.⁴⁹

Drogy: Ve hře se objevují drogy. Ve videohrách se také objevuje ztvárňování drogové problematiky. Ztvárňování drog bývá nejčastěji prostřednictvím dialogů mezi hlavními hrdiny, ale hry mohou ztvárňovat i samotné užívání, následné stavy, dokonce hry mohou podněcovat samotného hlavního hrdinu ve videohře k užití drogy vzorovým příkladem her (GTA, Farcry...)⁵⁰

Hazard: Ve hře je vyobrazen hazard. Zde se jedná o úplně stejný případ jako u výše zmíněného (Drogy). Hra obsahuje případné dialogy až samotné ztvárnění hazardu. Některá hry dokáží zprostředkovat samotné hraní hazardní hry jenž může být považováno za nabádání k hazardní činnosti.⁵¹

Diskriminace: Ve hře můžou být rasové narážky či podněty k diskriminaci. Zmíněné označení není zcela běžné a ve hrách se příliš nevyskytuje. Z pravidla se jedná o verbální

48 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

49 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

50 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

51 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

stránku hry. Ztvárňování samotné diskriminace se uvádí pouze u her na téma 2 světové války, případně her ztvárňující šikanu.⁵²

Online hra: Hra je podporována přes internet s dalšími hráči. Tento piktogram upozorňuje případného kupujícího na přímý požadavek internetového připojení. Online hraní sebou nese celou řadu pozitivních i negativních dopadů na hráče a o niž pojednává mnoho prací.⁵³

2.4.Cenzura videoher

Mnoho her ztvárňuje reálný život a mnohdy velmi stinné stránky. Jako válečná utrpení či válečné konflikty. Některé hry mohou být obtížnější pro mladší nebo méně zkušené hráče a díky tomu mohou způsobovat frustraci z vysoké obtížnosti a následně krátkodobou agresí. Z těchto důvodů vzniká cenzura pro videohry. Za cenzurou mohou stát vládní organizace či loby. Proti cenzurování her ovšem bojují přímo výrobci videoher.

"Cenzura je změna, potlačení nebo zákaz mluveného slova či psaného textu, které je považováno za rozvracení obecného dobra. Vyskytuje se do určité míry ve všech projevech autority, v moderní době však měla zvláštní význam ve vztahu k vládě a právnímu státu."⁵⁴

2.4.1 Cenzura ve světě videoher

V případě, že se ve hře vyskytuje příliš mnoho násilí zasahují kontrolní úřady dané země a hru odešlou zpětně vývojářům s požadavkem opravy. V opačném případě hra může být v dané zemi zakázaná a nejde spustit (dohled díky internetu). Nejčastější zásahy provedené na hrách na požadavek cenzury je částečné či úplné vymazání krve, obsahuje-li hra sexuální scény úplné odstranění, není-li možné rozmazání. Brutální násilné scény jsou většinou odstraňovány úplně⁵⁵.

52 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

53 PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>

54 301 Moved Permanently. 301 Moved Permanently [online]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/101977/censorship>

55 PEGI Pan European Game Information - Časté otázky. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright ©Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: http://www.pegi.info/cs/index/id/110#question_2

2.4.2 Cenzura a prodej videher v České republice

Jelikož je Česká republika součástí Evropské unie vztahují se na ni stejná pravidla jako na ostatní členské země spolku. Evropská unie je poměrně benevolentní k ztvárnění videoher a málo kdy požaduje velké zásahy ze strany vývojářů. Vznikají stejné hry pro celou Evropu, čas od času přijde s výjimkou nějaká členská země (často Velká Británie) a hra je upravena pro samotnou zemi, ale jedná se o drobné úpravy, které jsou řešeny digitálním stáhnutím opravy (update). Největší problém v České republice je prodej jakékoliv videohry jakékoliv věkové skupině. Ano, v Česku je opravdu možné, že si nezletilý občan může koupit videohru bez zákonného zástupce s hodnocením 18+. Jedinou povinností prodejce je informovat zákazníka o věkovém doporučení a obsahu hry. V mnoho ostatních členských zemích EU nebo Austrálii platí pravidlo chceš-li hrát hru určenou věkovým omezením prokaž svůj věk, že jsi způsobilý.⁵⁶ Ovšem pokud se rodiče rozhodnou koupit svému potomkovi videohru jenž je pro něj nevhodná měli-by se seznámit s doporučenými rady⁵⁷.

2.5 Odborná veřejnost a pohled na videohry

V současné době se můžeme setkat s protichůdnými názory. Zastánci psychologického směru poznávání jsou plně přesvědčeni, že videohry z velké části ovlivňují lidské jednání a to zejména lidskou agresi. Vzorným příkladem je jeden z nejvýznamnějších českých psychiatrů Karel Nešpor. Ten kategorizuje videohry jako záporný jev, který má převážně negativní dopad na lidského jedince.

Dělení negativního dopadu videoher podle Karel Nešpora⁵⁸

- Životní styl
- Pohybový systém
- Obezita a jídelní návyky
- Virtuální nevolnost, tendence riskovat a úrazy
- Oči
- Epilepsie
- Vztahy, sociální dovednosti, školní prospěch
- Násilí
- Závislost

56 AHP. AHP [online]. Copyright © [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/>

57 Rady pro rodiče: <http://www.pegi.info/cs/index/id/108>

58 NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80-7402-069-8.

V mnohých zde jmenovaných případech pan Prim. MUDr. Karel Nešpor má zcela pravdu. Avšak Nešpor se velmi pevně ve svém názoru opírá o tvrzení dalších známých psychologů či psychiatrů.

"Bushman a Huesmann (2006) uvádějí, že násilně se chovající kladní hrdinové jsou z hlediska učení se násilí ještě nebezpečnější než násilně se chovající záporné postavy"⁵⁹

"Brady a Matthews (2006) konstatují, že agresivní videohry jsou nebezpečné pro všechny dospívající a představují zvláště velké riziko pro dospívající, kteří vyrůstali v násilně se chovajících rodinách či společenstvích."⁶⁰

Veškerá tvrzení jsou zcela opodstatněná, ale v odborné práci Dr. Christophera J. Ferguson, která poukazuje na určitý druh zaujatosti mezi psychology a zejména věnování různé pozornosti v jejich pracích tento jev označuje jako „publication bias“⁶¹. Ferguson působil na University of Central Florida, kde se věnoval problematice agresivního jednání u lidí. Jedním z motivů Ferguson bylo také neslavně známé řádění ozbrojených útočníků na školách, kteří hrály ve velké míře videohry. Ferguson započal zcela nový druh výzkumu s použitím metaanalýzy. Metaanalýza měla zcela eliminovat nestandardní postupy a zaměřit se přímo na agresivní jednání, ale vyvarovat se jednoznačnému tvrzení zda videohry opravdu způsobují agresi či nikoliv. Výsledkem metaanalýzy je tvrzení, že videohry opravdu způsobují zvýšenou agresi, avšak pouze myšlenkovou. Videohry nezpůsobují zvýšené agresivní jednání u běžné populace. Dále poukazuje na extrémně malé případy jedinců u nichž je extrémně zvýšená hodnota agresivního jednání. Jejímž spouštěčem může být cokoliv tedy i videohra.⁶²

59 NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80-7402-069-8.

60 NEŠPOR, Karel. *Jak přežít počítač*. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80-7402-069-8.

61 Volně přeloženo publikační zaujatost.

62 CHRISTOPHER, Ferguson. *The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review*. 2007.

PRAKTICKÁ ČÁST

3 PRAKTICKÁ ČÁST

V prostředí internetu neustále můžeme nacházet tvrzení "videohry způsobují násilné jednání na mladé generaci" a podobná. Výzkumů zkoumající agresivní jednání u lidí přibývá každoročně nespočet. Zároveň také přibývá celá řada výzkumů, zda opravdu videohry ovlivňují lidskou agresivitu. Bohužel tento druh výzkumů provádějí převážně zahraniční univerzity. Důvodem mého zkoumání je ověřit vliv videoher na českou populaci.

Pro ověření zda-li videohry mohou opravdu způsobovat zvýšenou agresi jsem použil dotazník, jehož metodou byl také psychologický test na agresi BDI. Dotazník měří odchylky agresivního jednání. Dotazník byl směřován pouze pro respondenty hrající videohry. V případě, že respondent zatrhl políčko nehraje videohry dotazník byl ukončen.

3.1 Cíle

Hlavním cílem bylo, analýza agrese u uživatelů videoher. Před zahájením tvorby dotazníku jsem si stanovil cíle, které budu ověřovat pomocí výsledků získaných z dotazníků od respondentů. Cíle jsou stanoveny na základě zvoleného dotazníku BDI a studia odborné literatury.

- 1 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci výzkumného souboru?
- 2 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?
- 3 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?
- 4 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity z pohledu pohlaví hráčů?
- 5 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkovou skupinu?

4 CHARAKTERISTIKA ZKOUMANÝCH OSOB

Zkoumané osoby před zahájením dotazníku byly poučeny o zpracování jejich odpovědí pro výzkumné účely. Dotazník se rozhodlo vyplnit celkem 148 osob. Po podrobném přezkoumání kvality vyplnění dotazníků. Bylo vybráno 111 vhodných respondentů , kteří splňují veškerá kritéria. Dotazník byl zaměřen na co nejširší a nejrozmanitější zkoumaný vzorek osob. A to zejména různé věkové zastoupení, dosažené vzdělání nebo pohlaví. Taktéž byl kladen důraz na individuální preference na poli videoherním a to oblíbenosti hry, oblíbený žánr her, časový interval hraní hry, četnost hraní her. Výzkum byl prováděn začátkem roku 2017.

5 VÝZKUMNÁ METODA

Pro zjištění vlivu videoher na agresi člověka byla použita výzkumná metoda kvantitativní (dále jen metoda). Dotazník je založen na matematicky statistickém základu poznávání. Tato metoda se používá pro měření sociálních fenoménů světa, které jsou určitým způsobem měřitelné. Metoda nejčastěji měří četnosti, výskyty určitých jevů a případné vztahy mezi nimi. Kvalita celého výzkumného procesu je založena na pravdivosti odpovědí respondentů v dotazníku a také na celkové spolehlivosti vyhodnocení všech dotazníků.

Dotazník je nejpoužívanější metodou získávání dat díky nízké časové náročnosti a současně dokáže za minimálních finančních nákladů oslovit velký počet respondentů. Dotazník bere velký ohled na respondenty a dává jim dostatek prostoru pro odpověď. Současně dotazníky nabízejí komfort prostřednictvím úplné anonymity.

Za stinnou stránku dotazníků považujeme nižší důvěryhodnost respondentů. To z důvodů vypracování skupinou osob. Taktéž respondent nemusí vždy uvádět pravdivá data. Jako největší zápor dotazníků je uváděno nízká návratnost či neúplnost vyplnění.⁶³

5.1 Obsah dotazníku BDI

Dotazník obsahoval 86 předem vypracovaných otázek s uzavřenými odpověďmi. Dotazník se skládal ze dvou částí.

První část dotazníku zkoumala jedince. Zda hraje videohry, v jaké intenzitě a jaké žánry preferuje. Taktéž zkoumala jak hráči reaguji na vyšší obtížnost videohry. První část dotazníku obsahovala celkem 9 otázek s uzavřenými odpověďmi.

Druhá část dotazníku byla sestavena pomocí standardizovaného BDI testu, který zkoumá odchylky v agresivním jednání u lidí. Jednalo se o 75 přesně definovaných otázek s reakcí ano/ne.

5.2 Charakteristika zkoumaných agresí

Podezřavost - Projekce vůči druhým lidem. Zahrnuje nedůvěru, ostražitost vůči okolí. Útočník má neustálé podezření, že okolí jej chce zesměšnit či jiným způsobem napadnout.

Verbální agrese - Projevuje se při verbální komunikaci s okolím. Zde zařazujeme krom

⁶³ FERJENČÍK, Ján. Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši. Vyd. 2. Přeložil Petr BAKALÁŘ. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-815-9.

používání hanlivých slov také tendenci hádat se, vyhrožovat a také kritizovat.

Pocit viny - Pocit viny či smýšlení o záporné cestě životem. Útočníci mají stále pocit, že dělají málo pro své okolí. Opravdu se snaží pomoci druhým, ale mnohdy svojí pomocí ještě ubližují lidem v okolí.

Fyzická agrese- Jedná se o nutkavý pocit napadat okolí fyzickou a násilnickou formou. Tento druh agresorů nemá problém s přímou fyzickou konfrontací (dát někomu facku/pěstí) i před dalšími lidmi.

Nepřímá agrese- Útočníci jednají za zády oběti. Rozšiřují převážně nepravdivé informace za účelem poškození dobrého jména oběti.

Negativismus- Často se projevuje při výchově dětí a mladistvých. Jedná se o vzdorovitost. Útočníci neuznávají autority a vždy provádějí přesný opak požadavku.

Ressentiment - Osoba pod vlivem této agrese smýšlí k určité nespravedlnosti a opovrhuje vlastním životem. "Už je mi všechno jedno!" Následně svoji agresi přenáší na blízké okolí. Agrese je v přímém spojení s frustrací.

Irritabilita - Popisujeme jako zvýšenou popudlivost. Útočníci mnohdy čekají na špatný slovní obrat či narážku. Trpí zvýšenou vztahovačností. Následkem je útok.

6 VÝSLEDKY VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Výsledky měření uvedené v tabulkách k jednotlivým výzkumným otázkám. Bude-li hodnota agresivity vyšší jak 5 bodů jedná se o zvýšenou míru.

6.1 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci výzkumného souboru?

Vyhodnocení veškerých typu agresí v rámci hráčské komunity. Míra výsledku do 5 bodů je přijatelná forma agrese. Při dosažení hodnot více jak 5, lze hovořit o zvýšené agresivitě. Tolerance u verbální agrese 6 bodů.

	Počet respondentů	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	111	3,054	3	0
Nepřímá agresivita	111	4,162	4,4	3,3
Irritabilita	111	3,648	3,64	2,73
Negativismus	111	3,081	2	2
Ressentiment	111	3,581	2,5	2,5
Podezíravost	111	3,586	3	3
Verbální agrese	111	5,757	6,16	6,16
Pocit viny	111	3,795	3,3	2,2
Výsledek		3,833	3,5	2,7

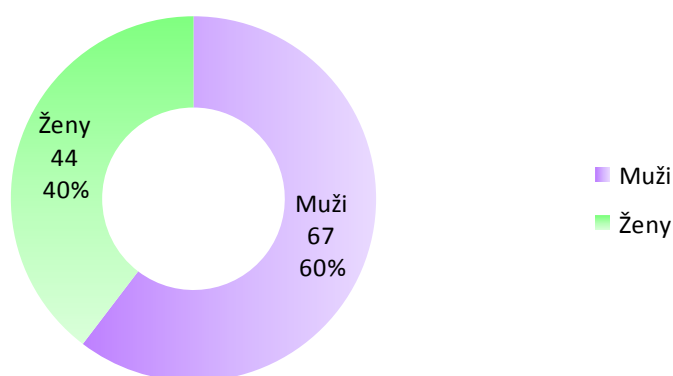
Tabulka č. 1. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci výzkumného souboru?

6.2 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity z pohledu pohlaví hráčů?

Vyhodnocení veškerých typů agrese v rámci hráčské komunity. Míra výsledku do 5 bodů je přijatelná forma agrese. Při dosažení hodnot více jak 5, lze hovořit o zvýšené agresivitě. Tolerance u verbální agrese 6 bodů.

	Počet respondentů mužů	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů žen	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	67	3,537	3	3	44	2,318	2	0
Nepřímá agresivita	67	4,416	4,4	3,3	44	3,775	3,85	2,2
Irritabilita	67	3,626	3,64	2,74	44	3,681	3,64	2,73
Negativismus	67	3,224	2	2	44	2,864	2	2
Ressentiment	67	3,134	2,5	2,5	44	4,261	3,75	2,5
Podezřivost	67	3,388	3	3	44	3,886	3,5	3
Verbální agrese	67	5,976	6,16	4,62	44	5,425	5,775	6,16
Pocit viny	67	3,727	3,3	2,2	44	3,9	3,3	3,3
Výsledek		3,879	3,5	2,92		3,764	3,477	2,736

Tabulka č. 2. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity z pohledu pohlaví hráčů?



Graf č. 1. Zastoupení mužů a žen v dotazníku.

6.3 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkové skupinu?

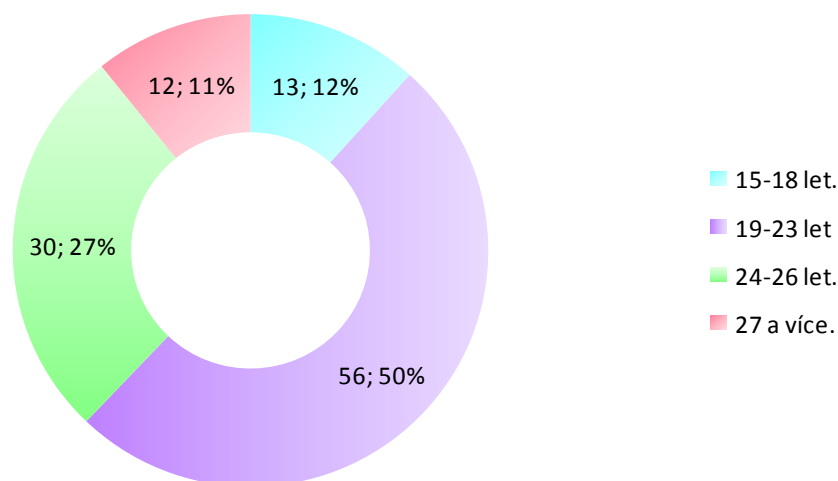
Vyhodnocení veškerých typu agresí v rámci hráčské komunity. Míra výsledku do 5 bodů je přijatelná forma agrese. Při dosažení hodnot více jak 5, lze hovořit o zvýšené agresivitě. Tolerance u verbální agrese 6 bodů.

	Počet respondentů ve věku 15-18	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů 19-23	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	13	1,615	0	0	56	2,911	3	3
Nepřímá agresivita	13	3,215	3,3	1,1	56	4,538	4,4	4,4
Iritabilita	13	3,15	3,64	3,64	56	3,803	3,64	2,73
Negativismus	13	2,154	2	0	56	2,75	2	2
Ressentiment	13	3,75	2,5	2,5	56	3,884	3,75	2,5
Podezřavost	13	3,692	3	3	56	3,536	3	3
Verbální agrese	13	5,272	5,39	4,62	56	5,816	5,775	4,62
Pocit viny	13	3,638	3,3	2,2	56	3,929	3,3	2,2
Výsledek	13	3,311	2,891	2,133	56	3,896	3,608	3,056

Tabulka č. 3. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkové skupiny?

	Počet respondentů ve věku 24-26	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů +27	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	30	3,8	5	3	12	3,417	2,5	1
Nepřímá agresivita	30	3,557	3,3	3,3	12	4,95	5,5	7,7
Iritabilita	30	3,731	3,64	2,73	12	3,261	2,73	0
Negativismus	30	3,8	4	2	12	3,833	3	2
Ressentiment	30	3,083	2,5	2,5	12	3,229	2,5	1,25
Podezřavost	30	3,7	4	4	12	3,417	4	5
Verbální agrese	30	5,878	6,16	6,16	12	5,711	6,16	6,16
Pocit viny	30	3,483	3,3	5,5	12	4,125	3,3	3,3
Výsledek		3,879	3,988	3,649	12	3,993	3,711	3,301

Tabulka č. 4. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkové skupiny?



Graf č. 2. Zastoupení jednotlivých věkových skupin v dotazníku.

6.4 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?

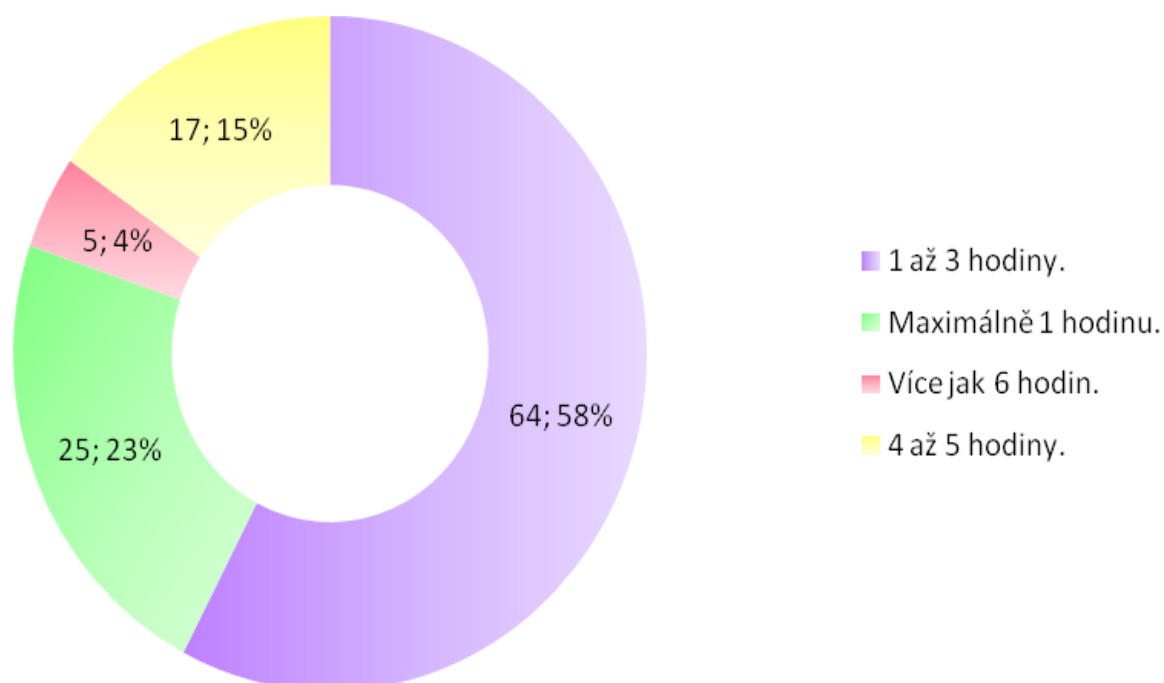
Vyhodnocení veškerých tipů agresí v rámci pohlaví hráčské komunity. Míra výsledků je 5 bodů. Při dosažení hodnot více jak 5 lze hovořit o zvýšené agresivitě. Tolerance u verbální agrese 6 bodů.

	Počet respondentů 1-3 hod	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů 4-5 hod	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	64	3	3	0	17	3,588	3	5
Nepřímá agresivita	64	4,142	3,3	3,3	17	3,882	3,3	3,3
Iritabilita	64	3,455	3,64	4,55	17	3,854	3,64	1,82
Negativismus	64	3,094	2	2	17	2,941	4	4
Ressentiment	64	3,359	2,5	2,5	17	4,265	2,5	2,5
Podezíravost	64	3,25	3	3	17	4,058	4	4
Verbální agrese	64	5,595	5,39	4,64	17	5,843	6,16	7,7
Pocit viny	64	3,678	2,2	3,3	17	3,624	3,3	4,4
Výsledek	64	3,697	3,129	2,911	17	4,007	3,738	4,09

Tabulka č. 5. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?

	Počet respondentů maximálně 1	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů více jak 6	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	25	2,9	2	2	5	2,6	3	3
Nepřímá agresivita	25	4,4	4,4	4,4	5	4,18	4,4	n
Iritabilita	25	3,895	3,64	2,73	5	4,186	5,46	5,46
Negativismus	25	3,12	2	2	5	3,2	2	2
Ressentiment	25	3,95	2,5	3,75	5	2,25	2,5	Neměřitelné
Podezřavost	25	4,28	5	6	5	2,8	3	Neměřitelné
Verbální agrese	25	5,975	6,16	6,16	5	6,468	6,16	Neměřitelné
Pocit viny	25	4,4	3,3	3,3	5	2,86	2,2	0
Výsledek		4,115	3,625	3,793		3,568	3,59	1,308

Tabulka č. 6. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?



Graf č. 3. Doba trávená respondenty hraním videoher.

6.5 Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

Vyhodnocení veškerých tipů agresí v rámci pohlaví hráčské komunity. Míra výsledku je 5 bodů. Při dosažení hodnot více jak 5 lze hovořit o zvýšené agresivitě. Tolerance u verbální agrese 6 bodů.

	Počet respondentů Kteří nepreferují přesný žánr	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů preferující logické hry	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	20	3,1	3	3	8	0,875	0,5	0
Nepřímá agresivita	20	4,07	3,3	3,3	8	2,888	2,75	3,3
Iritabilita	20	3,5945	3,185	2,73	8	2,616	2,275	0,91
Negativismus	20	2,8	2	0	8	1,75	2	0
Ressentiment	20	3,313	2,5	2,5	8	3,75	2,5	2,5
Podezíravost	20	3,35	3	3	8	3,5	3,5	2
Verbální agrese	20	5,660	5,775	6,16	8	4,043	3,465	3,8
Pocit viny	20	3,025	2,2	2,2	8	4,675	4,95	5,5
Výsledek		3,614	3,12	2,861	8	3,012	2,742	2,251

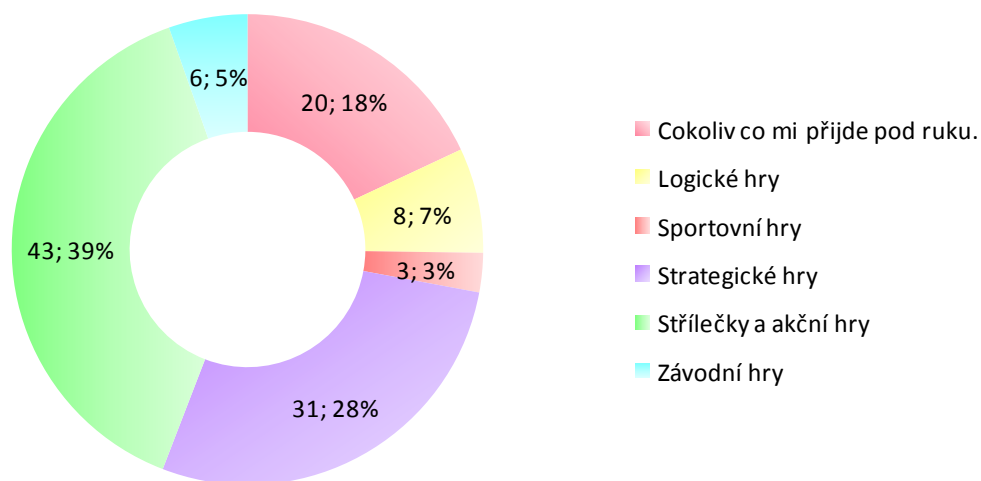
Tabulka č. 7. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

	Počet respondentů Kteří preferují sportovní hry	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů preferující strategické hry	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	3	3,666	2	n	31	3,290	3	3
Nepřímá agresivita	3	5,133	5,5	Neměřitelné	31	4,152	4,4	5,5
Iritabilita	3	4,333	4,55	Neměřitelné	31	3,787	3,64	2,73
Negativismus	3	1,333	2	2	31	3,097	4	4
Ressentiment	3	2,083	2,5	Neměřitelné	31	3,65	2,5	2,5
Podezíravost	3	4	3	3	31	3,323	3	3
Verbální agrese	3	8,213	9,24	9,24	31	6,01	6,16	6,16
Pocit viny	3	2,933	2,2	Neměřitelné	31	4,045	3,3	1,1
Výsledek		3,962	3,873		31	3,919	3,75	3,498

Tabulka č. 8. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

	Počet respondentů Kteří preferují střílečky a akční hry	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus	Počet respondentů preferující závodní hry	Průměrná hodnota agresivity	Medián	Modus
Fyzická agresivita	43	3,465	3	0	6	1,33	0,5	0
Nepřímá agresivita	43	4,323	4,4	2,2	6	4,583	4,95	N
Irritabilita	43	3,788	3,64	4,56	6	3,033	2,73	2,73
Negativismus	43	3,721	2	2	6	2	2	2
Ressentiment	43	4,331	3,75	2,5	6	2,291	1,875	2,5
Podezíravost	43	3,953	4	3	6	3	3	3
Verbální agrese	43	5,766	5,39	6,16	6	5,775	5,775	Neměřitelné
Pocit viny	43	4,016	3,3	2,2	6	2,75	2,2	2,2
Výsledek		4,170	3,685	2,828		3,095	2,879	

Tabulka č. 8. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?



Graf č. 4. Nejoblíbenější žánry videoher respondentů.

7 DISKUZE

Téma vlivu videoher na agresi je fenoménem současné doby z důvody vysoké oblíbenosti u mladší generace. Celé měření dotazníku bylo velmi náročné a zdouhavá, ale výsledek je opravdu velmi zajímavý. Výsledek, který mě opravdu zaskočil byla míra verbální agresivity. Verbální agresivita v mnohých případech měření překonávala hranici 6 bodů. Dále bych chtěl vyzdvihnout zastoupení pohlaví v herní komunitě. Získané výsledky ukazují téměř vyrovnané zastoupení mužů a žen. Hodnota, která mě velmi potěšila je fyzická agrese. V mnohých případech se jedná o úplně nejnižší hodnotu celého měření. Nejvyšší fyzická agrese byla naměřena u hráčů ve věku 24-26.

Je nutné také upozornit na fakt, že veškerá měření je potřeba brát s určitou rezervou. Dotazníky, bohužel jako forma sběru dat, nejsou bezchybné. Kde jsou tedy limitující faktory dotazníků? Jako nejzávadnější nevýhodou můžeme charakterizovat. Pravdivost odpovědí u respondentů. Jedná se o fakt, kdy nemůžeme říct s úplnou jistotou, že respondenti kteří se podíleli na výzkumu odpovídali pravdivě. Případně zda jeden dotazník nebyl vyplňován skupinou lidí. Ovšem i má práce obsahuje také určité limitní stránky. Dle mého, největším limitem jsou průměrná data jenž mohou mnohdy výsledek zkreslovat a často mohou vznikat extrémní hodnoty. Za limitující faktor považuji i malý počet respondentů.

Měřením můžeme reagovat na námi stanovené otázky. Tedy videohry jako celek nezpůsobují u hráčů zvýšenou agresivitu. Zvýšená agresivita se projevuje po dosažení vyššího výsledku 5 bodů. Ve srovnání pohlaví hráčů bylo zjištěno, že vyšší agresivitou trpí muži než ženy. Avšak nemůžeme ani konstatovat propastný rozdíl mezi pohlavím. Dále jsem se zaměřil na vliv agresivity u hráčů z pohledu věkové škály. Zde je zcela patrná rostoucí agresivita v průběhu věku. Nejnižšímu působení agresivity jsou vystaveni hráči ve věku 15-18. Drobný výkyv je možné pozorovat u věkové škály 19-23 jenž je vyšší než u hráčů s věkem 24-26 let. Věková skupina 27 a více dosahuje nejvyšší míry agresivity ze všech předchozích skupin. Dle mého názoru neočekávanější výsledky jsou z měření dle žánrů her. Tedy zda hráči stříleček jsou či nejsou agresivnější než hráči ostatních žánrů. Dle mého měření se potvrdilo, že hráči hrající akční hry a střílečky dosahují nejvyšší agresivity. Opačným hodnotám se mohou těšit hráči logických her. Hráči logických her mají nejnižší míru agresivity. Rád bych také zdůraznil extrémně zvýšenou míru verbální agrese u hráčů hrající sportovní videohry. Zde se jedná opravdu o extrémně zvýšenou agresivitu, ale zároveň chci podotknout, že se může jednat o anomálii případně jeden z nedostatků dotazníkové metody. Poslední zkoumanou otázkou je vliv stráveného času hraním her na agresi. Výsledek tohoto měření mě velmi zaujal a do určité míry i pobavil. Hráči, kteří tráví minimum času u videoher paradoxně dosahují

nejvyšší míry agresivity ze všech měřených. Nejnižší míry agresivity z pohledu časového, dosahují hráči trávící u počítače více jak 6 hodin. Závěrem tedy mohu potvrdit práci Dr. Christophera. Výsledkem jeho práce bylo tvrzení, že videohry nezpůsobují fyzickou agresivitu. Dále tvrdil, že zvyšují myšlenkovou agresi v lidech. Bohužel tento jev nemohu tímto výzkumem potvrdit. Ovšem mohu zcela potvrdit zvýšenou verbální agresi u hráčů. Dr. Christopher také upozorňoval na možné jedince s extrémní mírou agresivity. I já musím zcela potvrdit jeho názor. V mém dotazníku jsem vyzpovídal respondenty, kteří se blížili extrémním hodnotám. Pro to bych navrhoval pokračovat ve výzkumu a to s využitím metody kvalitativní pozorování hráčů videoher.

ZÁVĚR

Ve své práci jsem se zabýval současným fenoménem - vliv videoher na agresivní jednání lidí. Cílovou skupinou této práce byli jedinci v rozmezí 15 - 30 let, a to z důvodu, že veřejnost tuto věkovou skupinu označuje jako velmi agresivní a problematickou. Pro ověření či vyvrácení tvrzení bylo nutné rozdělit práci na dvě části a to teoretickou a praktickou.

V teoretické části bylo nejprve nutné definovat pojem agrese a agresivita. U pojmu agrese jsem se zaměřil převážně na samotné kořeny celého problému a to je samotný vznik agrese. Agrese může být vrozená, ta je součástí lidství a jedná se o reakční sílu pro udržení lidského života. Dále může vznikat lidská agrese působením vnějších vlivů, která je následkem frustrace. Ovšem agresi nemůžeme vnímat pouze v negativním smyslu. Mnohdy jedinec pod vlivem agrese může bojovat proti bezpráví či korupci, tuto aktivitu označujeme jako motivy agrese. Je očividné, že agrese se v mnohých podstatách liší délkou, intenzitou či samotným jednáním. Agrese má jasný dopad na jedince a může vést až k sociálnímu odcizení. Agresivita se liší v samotné podstatě. Jedinec pod vlivem agresivního jednání pouze chrání své zájmy případně své okolí. Následující kapitola pojednává o historii her, jakožto sociálním celku, kde samotné videohry můžeme označit jako evoluční krok. Videoherní průmysl je s námi již nějakou dobu a za svoji existenci prošel řadou změn. Tou nejpodstatnější změnou byl požadavek dostupnosti pro každého jedince. Z pohledu České republiky můžeme spekulovat o velmi oblíbeném a vyhledávaném fenoménu a také určité prestiži naší země na poli videoherního průmyslu.

Dále se ve své práci zbývám charakteristikou těch nejhranějších žánrů videoher. Zkoumám jak se od sebe videohry liší, a který žánr obsahuje nejvíce násilí. Nutností je poukázat na videohry v nichž není ztvárněno žádné agresivní či nemorální jednání, ale mohou prezentovat třeba běžný lidský život a jeho činnosti.

V další kapitole se zabývám tříděním a hodnocením videoher. Poukazuji na existenci takzvaných ratingových agentur, které dohlízejí na samotné vývojáře her. Starají se také o to, aby hry byly přehledně označeny na obalu. Piktogramy, které se nacházejí na obalové části hry jsou velmi důležité pro zákazníka, který díky nim dokáže zjistit, zda je hra vhodná. Jelikož možnému předcházení agrese je nutná již samotná prevence při nákupu videohry. Taktéž považuji jako zcela vhodné rodičovskou kontrolu. Na videohry nezletilých hráčů by měli dohlížet jejich rodiče, případně zákonní zástupci. Proto existuje tzv. videoherní cenzura. Ta ukazuje rozdílné pohledy jednotlivých kontinentů a případné úplné zakázání titulů. Pravým protikladem jsou členské země spolku a převážná soudržnost s herní cenzurou.

Závěr teoretické části jsem věnoval názorům předních psychologů a badatelů. A dalším pohledům na tento jev a to zejména ze strany psychologů a nezávislých badatelů.

Praktická část práce byla zaměřena na výzkumný dotazník, který byl složen ze dvou částí. První část měla za cíl zjistit individualitu hráče videoher. Druhou částí dotazníku byl standardizovaná BDI test, který měří míru agresivního jednání.

Následně dle stanovené normy dotazníku jsem stanovil přesné výzkumné otázky, od kterých se odvíjí celý výzkum. Při vyhodnocování jsem dospěl k závěru že hráči videoher netrpí zvýšenou agresivitou. Bylo potvrzeno, že hráči různého pohlaví, žánrů případně dobou tráveného hraním dosahují rozdílných hodnot. Závěrem práce bych chtěl zopakovat poznatek z měření. Někteří respondenti dosahovali extrémních hodnot v celé škále agresivity.

SEZNAM LITERATURY

Knižní zdroje

1. ČERMÁK, I. Lidská agrese a její souvislosti, 1999.
2. DUFEK, Pavel a Hubert SMEKAL. Lidská práva v mezinárodní politice. Praha: Wolters Kluwer, 2014. Lidská práva. ISBN 978-80-7478-720-1.
3. EDELSBERGER, L. a kol. Defektologický slovník (Sovák, M.). HaH Vyšehradská, s. r. o., 2000. ISBN80U86022U76U5.
4. FERJENČÍK, Ján. Úvod do metodologie psychologického výzkumu: jak zkoumat lidskou duši. Vyd. 2. Přeložil Petr BAKALÁŘ. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-815-9.
5. FROMM, Erich Seligmann. The Anatomy of Human Destructiveness. 1973.
6. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. Velký psychologický slovník. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 9788073676865.
7. CHRÁSKA, Miroslav. Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 8024713691.
8. CHRISTOPHER, Ferguson. The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of
9. Positive and Negative Effects of Violent Video Games . Psychiatric Quarterly. 2007.
10. KOUKOLÍK, František a Jana DRTILOVÁ. Vzpoura deprivantů: nestvůry, nástroje, obrana. Nové, přeprac. vyd. Praha: Galén, c2006. Makropulos. ISBN 9788072624102.
11. KOHUT, Heinz. Obnova Self. 1991.
12. KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games. Prima Life, 2002. ISBN-10: 0761536434.
13. MARTÍNEK, Z. Agresivita a kriminalita školní mládeže. 1. vyd. Praha: Grada, 2009. 152 s. ISBN 978-80-247-2310-5.
14. MATĚJČEK, Z., DYTRYCH, Z. Jak a proč nás trápí děti. 1. vyd. Praha: Grada, 1997. 187 s. ISBN 80- 7169-587-4
15. NAKONEČNÝ, M. Motivace lidského chování. Praha: Academia, 1997. ISBN 80U200U0592U7.
16. NEŠPOR, Karel. Jak přežít počítač. Kralice na Hané: Computer Media, 2011. ISBN 978-80- 7402-069-8.
17. PONĚŠICKÝ, Jan. Agrese, násilí a psychologie moci. V Praze: Triton, 2005. ISBN

80-7254- 593-0.

18. RATLIFF, Jacob A. Integrating video game research and practice in library and information science. ISBN 9781466681767.
19. SVOBODA, Jan. Agrese a agresivita v předškolním a mladším školním věku. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0603-3.
20. ŠVÁRA, Ondřej. VIDEOHRY: historie virtuální zábavy. Praha, 2013. ISBN -978-80-87749-06-7.
21. WOLF, Mark J. P. Video games and gaming culture: critical concepts in media and cultural studies. ISBN 9781138811256.

Internetové zdroje

1. 301 Moved Permanently. 301 Moved Permanently [online]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/101977/censorship>
2. AHP. AHP [online]. Copyright © [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.herniasociace.cz/>
3. Call of Duty: Infinite Warfare. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/call-of-duty-infinite-warfare/p122708>
4. Co je League of Legends? | League of Legends. League of Legends [online]. Copyright © 2016 Riot Games, Inc. Všechna práva vyhrazena. Riot Games, League of Legends a PvP.net jsou obchodní značky, značky služeb nebo registrované ochranné známky Riot Games, Inc. [cit. 13.04.2017]. Dostupné z: <http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/get-started/what-is-lol/>
5. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti. JakouHru.cz - hodnotíme hry pro vaše děti [online]. Copyright © [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <http://jakouhru.cz/>
6. Klasifikace videoher - Game Based Learning. [online]. Dostupné z: <https://sites.google.com/a/m77.cz/game-based-learnin/klasifikace-videoher>
7. Mortal Kombat XL. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/mortal-kombat-xl/p120585>
8. Need for Speed. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/need-for-speed/p115122>
9. PEGI Pan European Game Information - Co jsou ratingy?. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright ©Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z:

<http://www.pegi.info/cs/index/id/107>

10. PEGI Pan European Game Information - . PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © PEGI S.A. All rights reserved. [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: <http://www.pegi.info>
11. Těžký život Generace Y | Psychologie.cz. Homepage | Psychologie.cz [online]. Copyright © Copyright Mindlab s.r.o. [cit. 17.04.2017]. Dostupné z: <https://psychologie.cz/tezky-zivot-generace-y/>
12. PEGI Pan European Game Information - Časté otázky. PEGI Pan European Game Information - [online]. Copyright © Stockbyte [cit. 02.04.2017]. Dostupné z: http://www.pegi.info/cs/index/id/110#question_2
13. The Sims 4. JRC Gamecentrum - Váš nejlepší spoluhráč [online]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/the-sims-4/p93701>
14. Způsobují hry násilné chování? - Hrej.cz. Vše o hrách na Hrej.cz [online]. Copyright © 2003 [cit. 13.04.2017]. Dostupné z: <http://www.hrej.cz/clanky/zpusobuji-hry-nasilne-chovani-3364/>

SEZNAM GRAFŮ A TABULEK

Tabulka č. 1. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci výzkumného souboru?

Tabulka č. 2. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity z pohledu pohlaví hráčů?

Tabulka č. 3. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkové skupině?

Tabulka č. 4. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v závislosti na věkovou skupinu?

Tabulka č. 5. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?

Tabulka č. 6. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity v rámci stráveného času hraní videoher?

Tabulka č. 7. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

Tabulka č. 8. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

Tabulka č. 9. Jaké bude rozložení jednotlivých druhů agresivity u hráčů jenž preferují určitý žánr her?

Graf č. 1. Zastoupení mužů a žen v dotazníku.

Graf č. 2. Zastoupení jednotlivých věkových skupin v dotazníku.

Graf č. 3. Doba trávená respondenty hraním videoher.

Graf č. 4. Nejoblíbenější žánry videoher respondentů.

PŘÍLOHY



CZExperience.cz | Vaše každodenní porce novinek z herního průmyslu [online]. Copyright © [cit. 11.04.2017]. Dostupné z: <http://www.czexperience.cz/wp-content/uploads/2014/09/t4011.jpg>



Goplay.com [online]. Copyright © [cit. 12.04.2017]. Dostupné z: <http://s3wc4.goplay.com/wysiwyg/2015/09/06/GTA%205-Main%20mission-.The%20Paletto%20Score-Blowing%20up%20police%20cars.jpg>



Video Game News, Reviews & Guides | Attack of the Fanboy [online]. Dostupné z: <http://cloud.attackofthefanboy.com/wp-content/uploads/2013/01/video-game-violence-no-russian-call-of-duty.jpg>



[online]. Copyright © [cit. 11.04.2017]. Dostupné z: http://sm.ign.com/ign_in/feature/m/mortal-kom/mortal-kombat-x-fatalities-brutalities-characters_ynte.jpg

Dotazník

B - D - I

Jméno: dne

Instrukce: V tomto dotazníku je uvedena řada tvrzení popisujících některé druhy jednání lidí. Jestliže si řeknete po přečtení každého tvrzení „ANO, to o mně platí“ — zakroužkujte ANO. Jestliže si řeknete „Ne, to o mně neplatí“ — zakroužkujte NE.

1. Občas nedokáži zvládnout svoje nutkání ubližovat ostatním	ANO — NE	1
2. O lidech, které nemám v lásce, rozšiřuji někdy klepy	ANO — NE	2
3. Snadno se rozčílím, ale brzy mě to přejde	ANA — NE	3
4. Nepožádá li mě někdo o něco pěkným způsobem, neudělám, co na mně chce	ANO — NE	4
5. Zdá se mi, že jsem ochuzován o něco, co mi náleží	ANO — NE	5
6. Víím, že lidé o mně rádi mluví za mými zády	ANO — NE	6
7. Když neschvaluji chování svých přátel, dám jim to jasně najevo	ANO — NE	7
8. Když jsem náhodou někdy podváděl, trpěl jsem silnými výčitkami svědomí	ANO — NE	8
9. Nikdy nikoho neuhodím. (Protože pro to nenacházím žádný důvod.)	ANO — NE	1F
10. Nikdy nebývám natolik dopálený, abych házel předměty	ANO — NE	2F
11. Mám vždycky s lidmi trpělivost	ANO — NE	3F
12. Když někdo stanoví nějakou zásadu, která se mi nelíbí, svádí mě to, abych ji porušoval	ANO — NE	4
13. Zdá se mi, že ostatní mají ve všem větší štěstí než já	ANO — NE	5
14. Dávám si pozor na lidi, kteří se ke mně chovají přátelštěji, než jsem od nich čekal	ANO — NE	6
15. Často shledávám, že s lidmi nesouhlasím	ANO — NE	7
16. Někdy mám tak ošklivé myšlenky, že se stydím sám před sebou	ANO — NE	8
17. Když mě někdo uhodí, tak se neznám	ANO — NE	1
18. Když jsem navztekaný, třešším dveřmi	ANO — NE	2
19. Bývám mnohem více podrážděný, než si lidé o mně myslí	ANO — NE	3
20. Chová-li se ke mně někdo pánovitě, dělám právě opak toho co chce	ANO — NE	4
21. Když vzpomínám na to, co všechno jsem prožil, nemohu se ubránit pocitu rozmrzelosti	ANO — NE	5
22. Je mnoho lidí, kteří mě podle všeho nemají rádi	ANO — NE	6
23. Když se mnou lidé nesouhlasí, dostávám se s nimi do rozepře	ANO — NE	7
24. Kdo se ulevvá při práci, musí mít velké pocity viny	ANO — NE	8
25. Uraží-li někdo mne, nebo mou rodinu, říká si o výprask	ANO — NE	1
26. Nikdy nedělám kanadské žertíky	ANO — NE	2F
27. Pění mi krev, když si ze mne někdo dělá legraci	ANO — NE	3
28. Když mne někdo sekýruje, dám si na čas — jen abych mu ukázal	ANO — NE	4
29. Skoro každý den se setkávám s někým, kdo je mi protivný	ANO — NE	5
30. Zdá se mi, že řada lidí, kteří na mne žárlí	ANO — NE	6
31. Vyzadují, aby lidé respektovali má práva	ANO — NE	7
32. Skličuje mne, že jsem udělal málo pro své rodiče	ANO — NE	8
33. Lidé, kteří člověka ustavičně obtěžují, koledují si o jednu do nosu	ANO — NE	1
34. Když mám zlost, jsem rozmrzelý	ANO — NE	2
35. Když se mnou někdo jedná nespravedlivě, nedám se tím otrávit	ANO — NE	3F
36. Když se někdy stane, že se na někoho rozhněvám, přestane pro mne existovat	ANO — NE	4
37. Někdy mě sžírá zárlivost, třebaže to nedávám na sobě znát	ANO — NE	5

Dotazník strana 1.

38. Někdy mám pocit, že se mi lidé posmívají	ANO — NE	6
39. Nepoužívám „silných slov“, ani když mě někdo rozzlobí	ANO — NE	7F
40. Dělá mi starost, zda mi bude odpuštěno, čím jsem se kdy provinil	ANO — NE	8
41. Málokdy vracím ránu; dokonce ani tehdy, uhodí-li mě někdo první	ANO — NE	1F
42. Když není po mém, bývám nevrlý	ANO — NE	2
43. Někdy mě lidé obtěžují už jen tím, že jsou kolem mne	ANO — NE	3
44. Neznám člověka, kterého bych přímo nenáviděl	ANO — NE	5F
45. Mým heslem je „nikdy nedůvěřuj cizím lidem“	ANO — NE	6
46. Když mě někdo obtěžuje, jsem s to říci mu, co si o něm myslím	ANO — NE	7
47. Děláním mnohé věci, které mi potom způsobují výčitky svědomí	ANO — NE	8
48. Když se doopravdy rozzuřím, jsem s to někoho zfackovat	ANO — NE	1
49. Od svých deseti let jsem neměl nikdy výbuchy zlé nálady	ANO — NE	2F
50. Často si připadám jako sud prachu, který má už-už vybuchnout	ANO — NE	3
51. Kdybych dával lidem najevo, co cítím, byl bych považován za člověka, se kterým se dá těžko vyjít	ANO — NE	5
52. Často bych rád věděl, jaký skrytý důvod může někdo mít, udělá-li pro mne něco dobrého	ANO — NE	6
53. Když na mne někdo řve, řvu na něj taky	ANO — NE	7
54. Nepodaří-li se mi něco, dělám si kvůli tomu výčitky	ANO — NE	8
55. Dostávám se občas do rvačky	ANO — NE	1
56. Vzpomínám si, že jsem měl takovou zlost, že jsem popadl, co bylo po ruce a rozbil jsem to	ANO — NE	2
57. Někdy jsem hašteřivý (tj. hádám se pro drobnosti)	ANO — NE	3
58. Občas mám pocit, že je ke mně osud nespravedlivý	ANO — NE	5
59. Myslíval jsem si, že většina lidí mluví pravdu, ale teď vím, že to tak není	ANO — NE	6
60. Když se rozzuřím, říkám ošklivé věci	ANO — NE	7
61. Uktivdím-li někomu, pronásledují mě výčitky svědomí	ANO — NE	8
62. Kdybych se měl uchýlit k fyzickému násilí, abych obhájil svoje práva, samozřejmě to udělám	ANO — NE	1
63. Někdy projevují svou zlost boucháním do stolu	ANO — NE	2
64. Někdy bývám trochu hrubý k lidem, kteří se mi nelíbí. (Nedovedu se v tom přemoci)	ANO — NE	3
65. Nemám takové nepřátele, kteří by si skutečně přáli ubližovat mi	ANO — NE	6F
66. Nedokázal bych někoho odkázat do patřičných mezí, i kdyby to potřeboval	ANO — NE	7F
67. Mám často pocit, že jsem nevedl správný život	ANO — NE	8
68. Setkal jsem se s lidmi, kteří mě zahnali tak daleko, že jsme se začali bit	ANO — NE	1
69. Všední věci nad nimiž se druzí lidé rozčilují, mne nechávají klidným	ANO — NE	3F
70. Obvykle nemám pocit, že by se lidé snažili mě zlobit nebo urážet	ANO — NE	6F
71. Často pronáším hrozby, které nemíním doopravdy	ANO — NE	7
72. Když se přu, mám sklon zesilovat hlas	ANO — NE	7
73. V poslední době jsem nějaký nabručený	ANO — NE	3
74. Obvykle skrývám své špatné mínění o jiných	ANO — NE	7F
75. Raději nějakou věc uznám, než abych se kvůli ní hádal	ANO — NE	7F

Dotazník strana 2.