

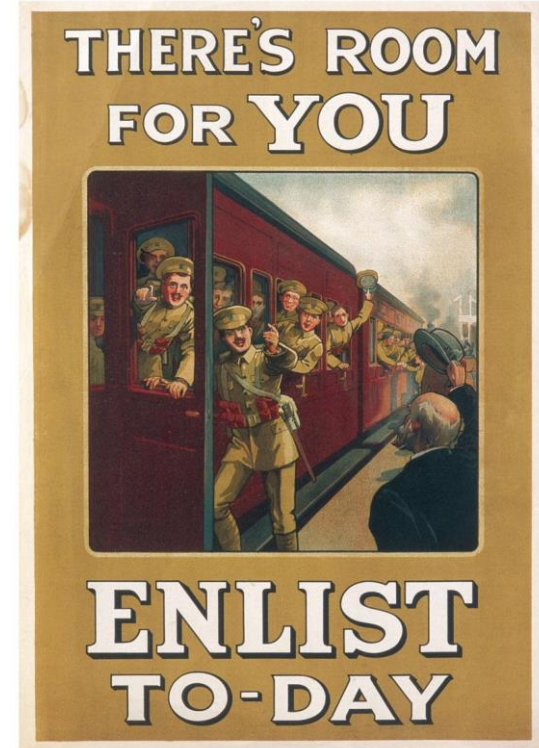
mediální účinky – reklama a
násilí



W. W. WALKER, MONTICELLO, VA. FLAG

**I WANT YOU
FOR U.S. ARMY**

NEAREST RECRUITING STATION





Daddy, what did YOU do in the Great War?

ILLUSTRATED BY THE BOSTONIAN MAGAZINE, BOSTON, MASS. 1918. BY J. H. B. 1918. 1918. 1918.



ARE YOU EATING YOURSELF TO DEATH?

A poor diet can increase your chances of **heart disease, type 2 diabetes, cancer, and complications arising from obesity.**

Find out more at [nhs.uk/healthyeating](https://www.nhs.uk/healthyeating)

NHS

Your health, your choices

média a násilí

- Habituační teorie – desenzibilizace a přivykání násilnému chování a myšlení při dlouhodobém vystavení násilí v médiích
- Kultivační teorie - médium vytváří a učí tomu, co je norma
- Social learning theory (Albert Bandura)
- Cognitive neo-association model – mediální násilí podporuje a posiluje vytváření a „zbytňování“ kognitivních uzlů spojených s agresí v mysli/mozku. Agresivní myšlení a chování se tak snadněji dostává na povrch
- General aggression model – zvýšená agrese skrze několik cest – média učí jak agresivní akt provést, podporují vytváření agresivních kognitivních schémat, podporují fyziologickou nabuzenost a emočně-agresivní mentální stav
- Transfér excitace

- Katarzní teorie (e.g. S. Freud – psychoanalýza, K. Lorenz – etologie) – psychika je pojmána jako kontejner, kde se skladují agresivní zážitky a tendence. Pokud tuto kumulaci občas nevypustíme (nemáme ventil), může dojít k většímu výbuchu agrese později. Hraní násilných her tento ventil nabízí

média a násilí

- Korelační studie našly asociaci mezi mediálním násilím a vyšší mírou agrese a nižší empatií
- Experimentální studie zjistily, že např. během a po hraní hry s prvky násilí zažívají hráči vyšší míru vzrušivosti a nabuzení a vnímání/myšlení ovlivněno směrem k agresi (projekce násilných intencí u chování druhých). Střední úroveň zobrazení krve zvyšuje tuto tendenci, zatímco trochu či žádné zobrazení krve vliv nemá

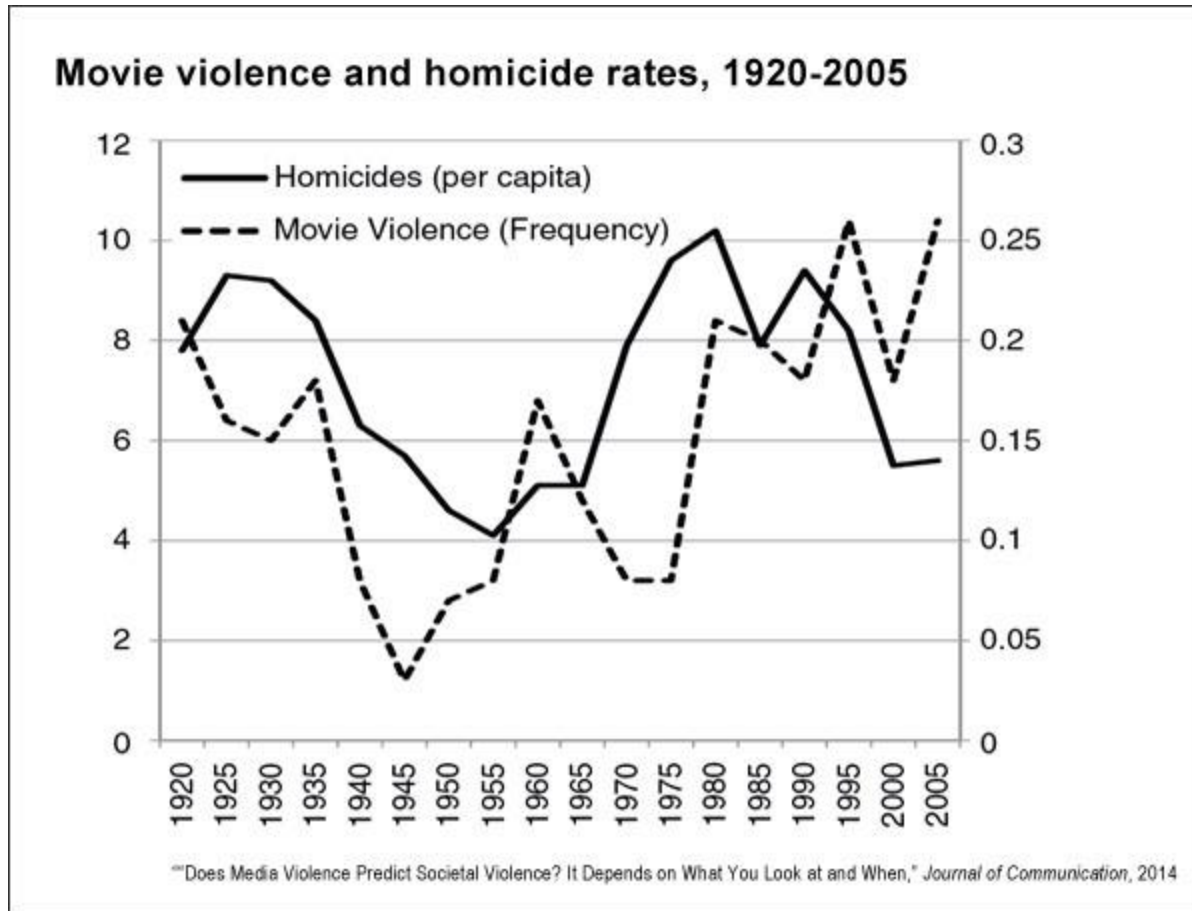
média a násilí

- Vliv dlouhodobého vystavení se násilí v médiích na dlouhodobé násilné chování se neprokázal (asociace je minimální, pokud vůbec).
- V krátkodobé perspektivě – významnou roli hraje psychické a fyziologické nabuzení . Fenomén transféru excitace

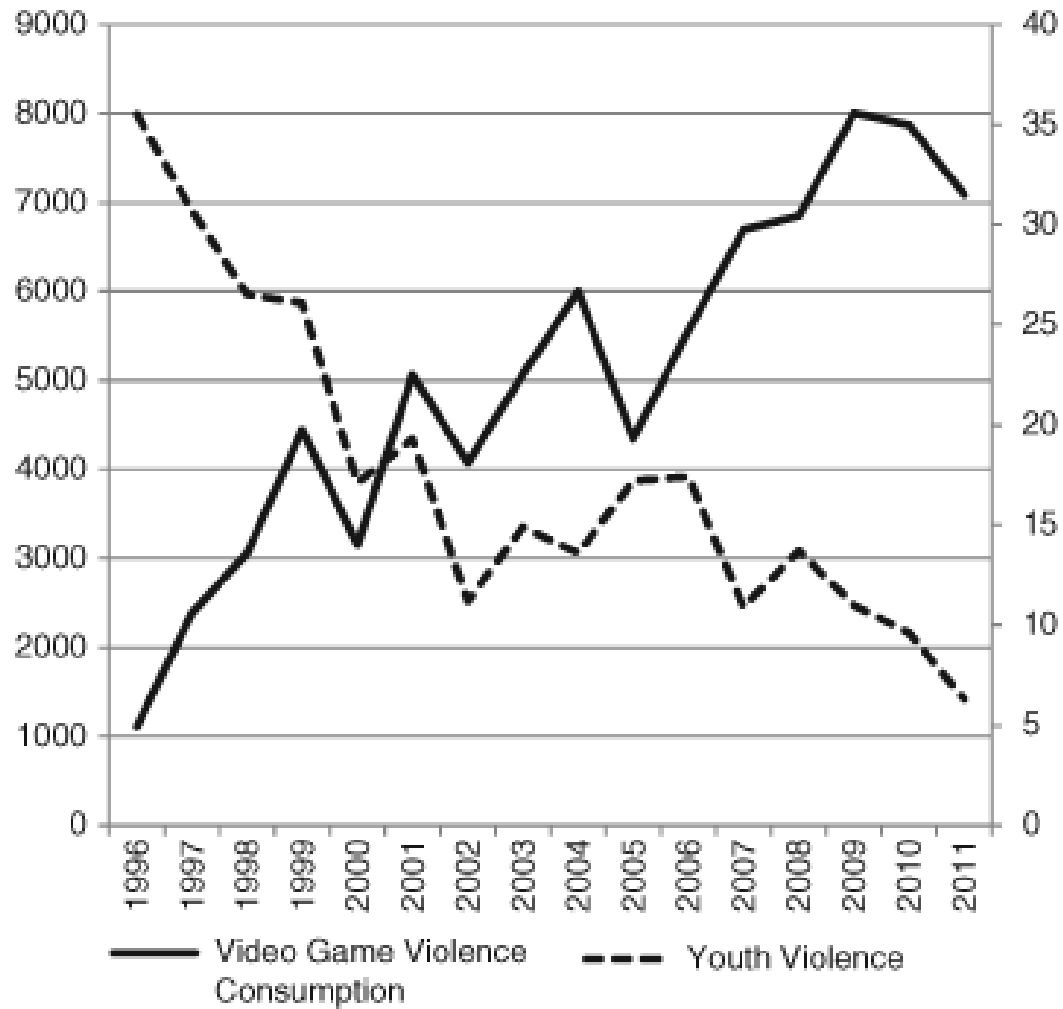
Ohrožená populace:

- Lidé již s agresivními sklony
- Chlapci v pozdním dětství či rané adolescenci
- Z nižšího socioekonomického prostředí

Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When



Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When



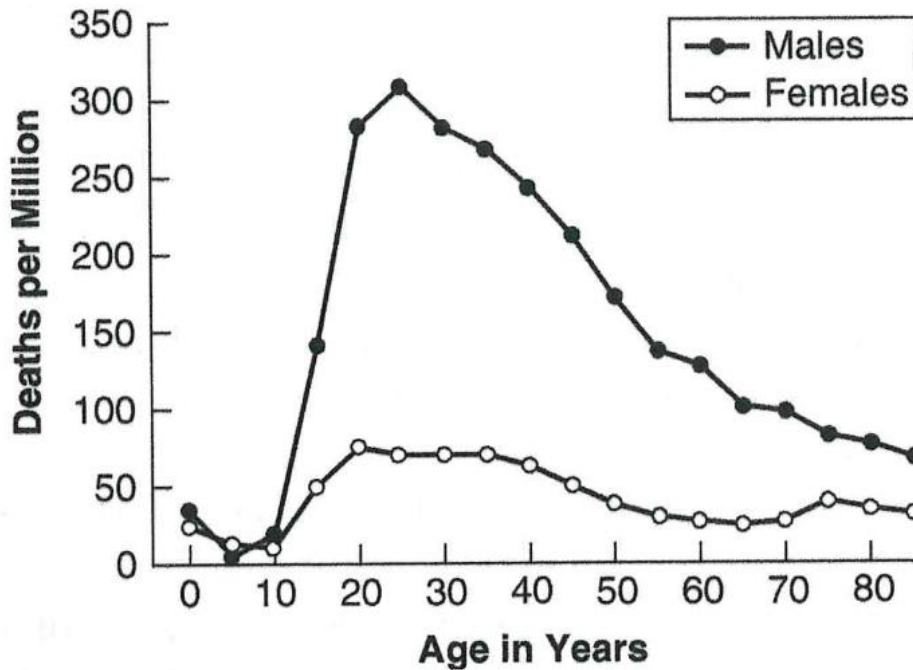


FIGURE 7 Homicide Victimization Rates by Age and Sex for the United States in 1975. The figure shows evidence for the young male syndrome, in which young men entering the mating arena show the greatest degree of risk taking and violent strategies. Data from U.S. Department of Health, Education, and Welfare (1979) and U.S. Census Bureau (1977).

**SOUVISEJÍCÍ
NA BLESK.CZ**



**Psychiatri:
Breivik byl
závislý na
počítačových
hrách!**

U počítače strávil rok čistého času

Podle psychiatrů strávil Breivik v období let 2006 až 2010 u počítače téměř rok čistého času. Breivik toto rezolutně popírá. Podle listu Aftenposten Breivik proseděl u počítače během čtyř let zhruba neuvěřitelných 8700 hodin. Jenom od listopadu 2010 do února 2011 pak údajně strávil dohromady 500 hodin u hry World of Warcraft. Jde o online hru na hrdiny, kterou hraje po celém světě více než deset milionů hráčů. Norská policie tak nyní vyšetřuje, s kým atentátník hrál.



Grizzly Hills Giant

Justicar Andersnordic
<Spirit Odyssey>

- [75] Rain of Fire Destruction
- [75] Vibes From the Dust
- [74] Say Hello to My Little Friend
- [75] A Bear of an Appetite
- [75] Brothers in Battle
- [75] The Damaged Journal
- [77] The Champion's Call!

Current Item Value	
1	10.7k
2	10.7k
3	10.7k
4	10.7k
5	10.7k

Enemy/Player Coordinates

Not an Enemy Cooldown

Boulder
Boulder