

MUNI
FSS

Psychologie médií

úvod

Lukas Blinka

- Vědecké studium lidského chování a kognitivních a emočních procesů v kontextu používání médií (konzumace a tvorby)
- Zkoumání vztahu mezi lidmi a mediálním prostředím a to optikou psychologie

- 1987 – APA zakládá Divizi 46
- 1996 – vychází *Journal od Media Psychology*
- 1999 – vychází *Media Psychology*
- 2003 – vychází první učebnice (David Giles), revize 2010 (revize dostupná v i češtině)

Překážky

- Veřejný zájem a tlak – stále silná (ale falešná) dichotomie dobře vs špatně. Větší podpora výzkumu negativních vlivů
- Interdisciplinarita – řada poznatků vznikala a byla komunikována rozpojeně
- Teoretické vakuum – oddělené obory (metodologicky, teoreticky, i fyzicky) vede k neznalosti, že s jedné věci věnuje i někdo jiný a tedy i přehlížení už zjištěných poznatků.
- Oborové rozpory – silnější metodologická a statistická tradice občas vede k přezíravému postoji u psychologů vůči medialistům, nutnost redukce široký mediální materiál na jednoduché stimuly zase k přezíravosti u medialistů
- Jak to bude vypadat dál? Naučí se psychologové více počítat s médii, nebo medialisti víc zakomponují psychologii, nebo bude silnější mezioborová a mezikatederní spolupráce?

Epocha primární orality

(viz Walter Ong)

Epocha písma

Kdo se mu naučí, přestanou si cvičit paměť a tím budou zapomínat, neboť spoléhající na písmo nebudou se rozpomínat sami od sebe zevnitř, nýbrž jen zjevně, podle cizích znaků; našel jsi tedy prostředek k upamatování, ale nikoli pro paměť. Poskytuješ svým žákům jen zdání moudrosti, ale nikoli moudrost pravou.... (Platón / Sókratés, dialog Faidros)

Epocha typografie

Epocha elektronické komunikace

Jednotlivé „komunikační epochy“ jsou charakteristické zvyšující se individualizací (tj. snižování vlivu blízkých sociálních vazeb, snižování „vyjednávání“ o „identitě“, naopak zvyšování psychologizace, introspekce, osamění apod.), erozí dosavadních sociálních norem a změnou mocenských struktur, ale i tím jak vnímám a interpretujeme realitu

Silné a negativní účinky

- V pozornosti od 20. let 20. století s rozvojem rozhlasového a kinematografie, později i televize apod.
- Prvotním impulzem byla propaganda za 1. světové války. Vymývání mozků? Mohou média měnit hodnoty, postoje a chování lidí?
- Mediální panika jako hybná síla – týká se vždy 1. nového média, které získává dominanci a 2. dětí
- Technologický determinismus – existuje přímý a kauzální vztah mezi použitím média (vystavením s jeho obsahům) a následnými změnami v oblasti chování, prožívání apod.
- Teorie injekční jehly / teorie magické střely (hypodermic needle model / magic bullet theory)
- 1929 – The Payne Fund Studies: Měření kožně-galvanické reakce při sledování filmových sekvencí. Romantické a „erotické“ scény s dětmi nehnuly ale u teenagerů *sex scenes blew the sixteen-year-olds off the graphs*. Dotazníková část u rodičů a učitelů – na mladé působí filmy jednoznačně škodlivě, jejich chování je negativně ovlivněno



451-32



440-24

16/92 • 34

RODOKAPS

ROMÁNY DO KAPSY

Mindy Fischer

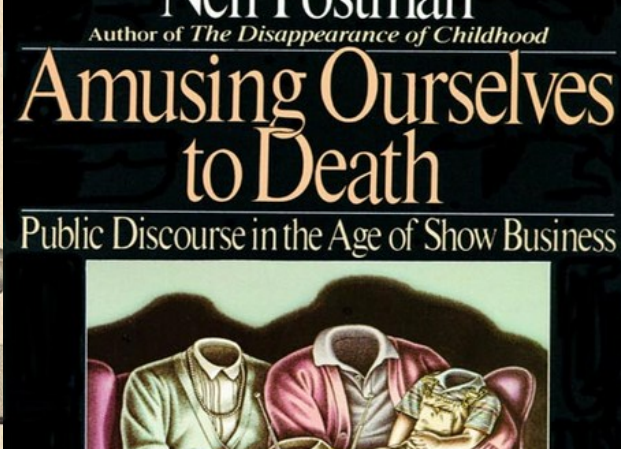
LEBKY Z HOR POVĚRY



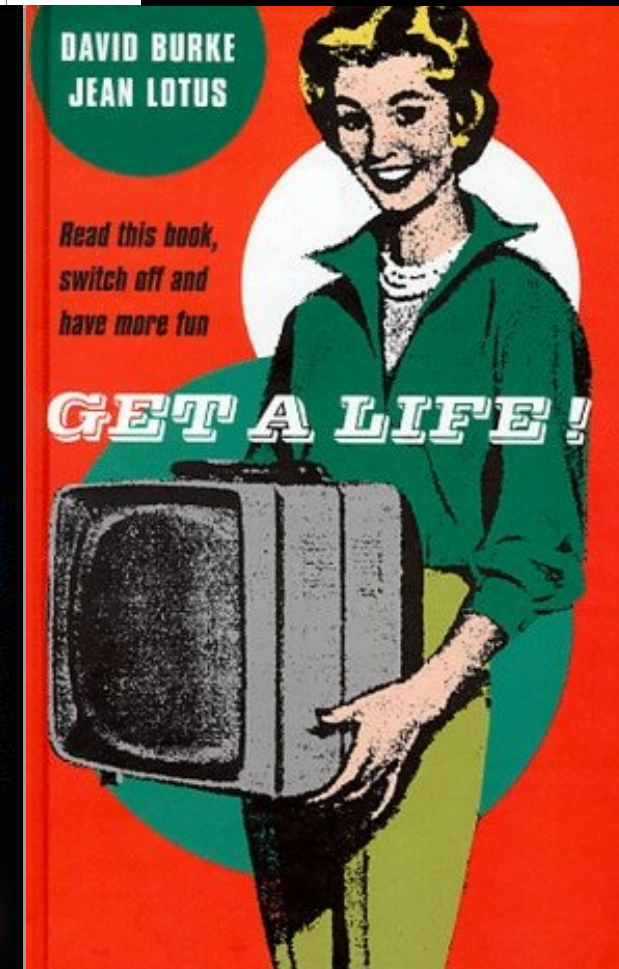
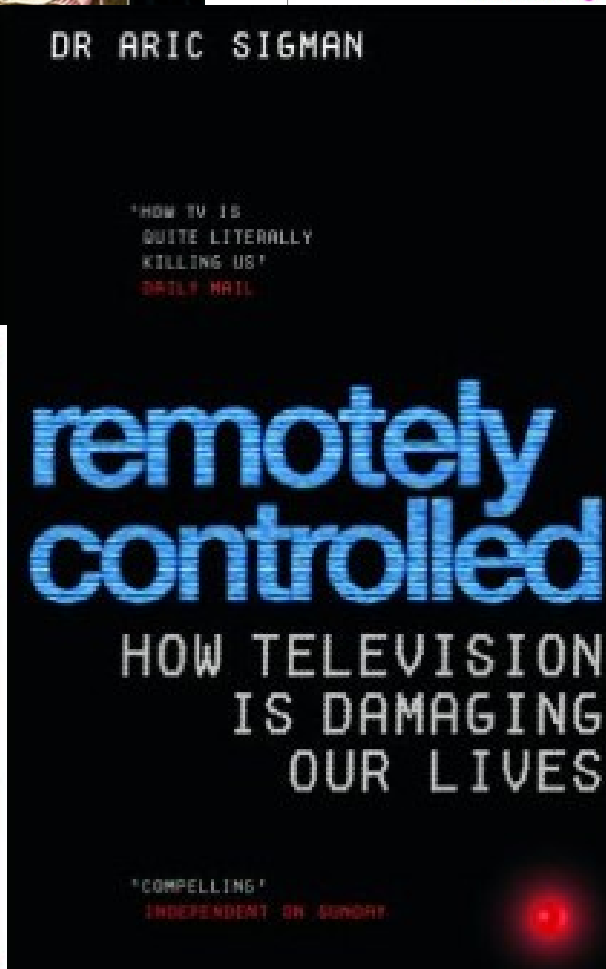
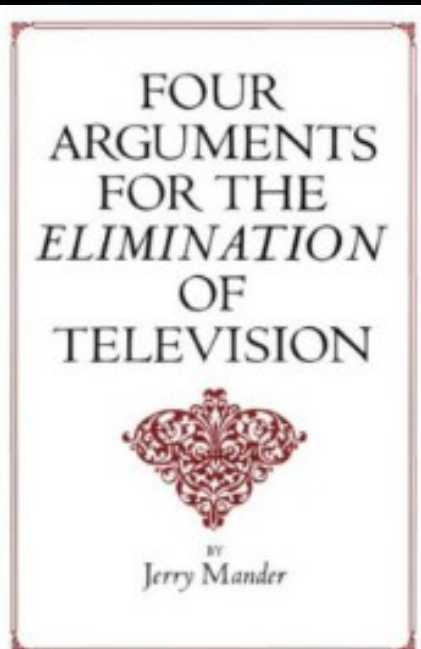
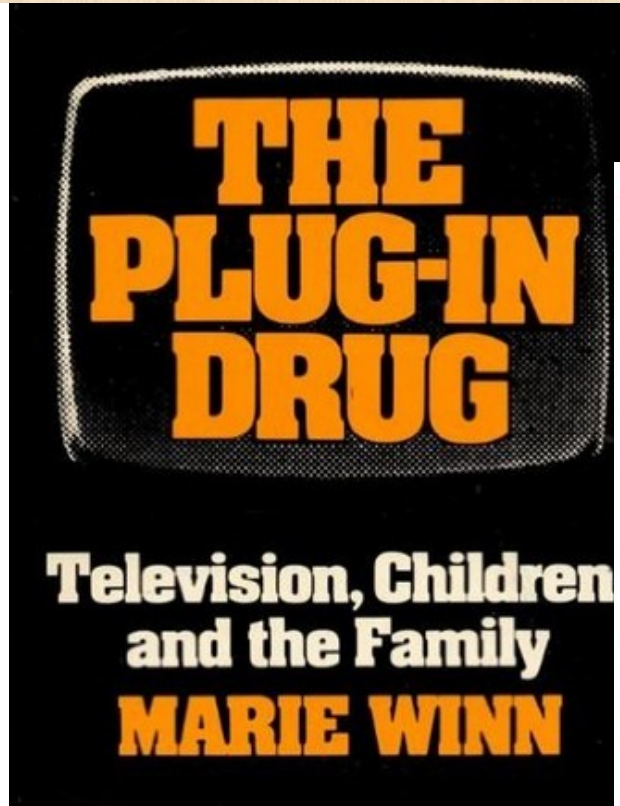
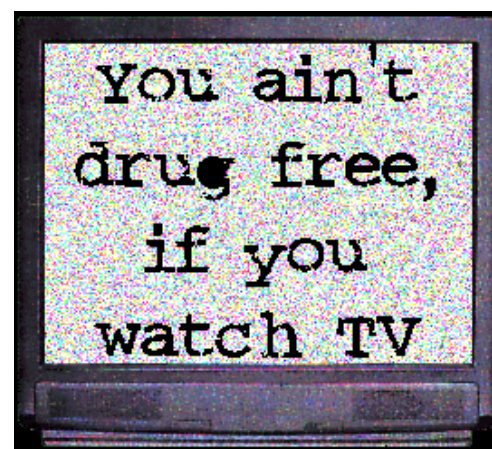
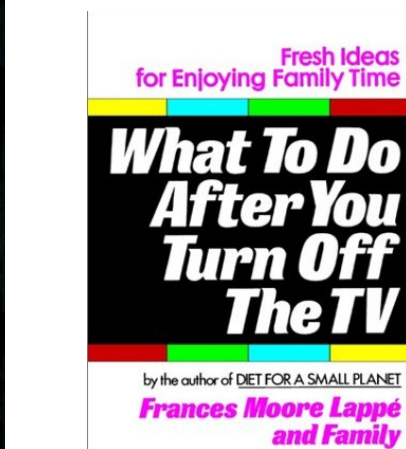
50. a 60. léta 20. století

- Werthamovy studie – 50. léta, obsahová analýza komiksů a snaha vysvětlit úrazy dětí jejich napodobováním komiksových hrdinů
- Frankfurtská škola, T. Adorno – marxistická kritika „nízké“ kultury
- Televize – serializace, reklama, parasociální vztahy
- Behaviorismus a experimenty. Nepřímé posílení, teorie sociálního učení (A. Bandura)





"This comes along at exactly the right time. We must confront the challenge of his [Postman's] analysis."
—Jonathan Kozol



Dehydrovaní mladí Číňané umírají u počítačových her

Čínský parlament razantně vystoupil proti mladým hráčům, kterým ještě nebylo osmnáct let. Podle nové iniciativy by vláda měla vydat nařízení spolu s technologií, která by těmto lidem zabránila hrát déle než pět hodin v kuse. Snaha se odvíjí od rostoucího počtu úmrtí ještě nedospělých hráčů.



pátek 20. července 2007, 10:05

Mladí čínští hráči umírají nejčastěji na dehydrataci

cz / ZPRAVODAJSTVÍ

Domácí Zahraničí Krimi Kraje Ekonomika Kultura Finance

Zábava dětí v lockdownu? Počítačové hry. Závislí už plní ordinace

◀ Hra World of Warcraft je návyková. Údajně již zaví smrt několika mladých č
FOTO: NOVINKY

7. března 2021



Více volného času, nepravidelný denní režim. Situace, kdy se děti učí online, nahrává vzniku závislosti na počítačových hrách, ale také na moderních technologiích obecně. Na adiktologické kliniky se proto nyní obrací až o čtyřicet procent více lidí s tímto problémem, většinou rodičů, kteří si se svými ratoolestmi už nevědí rady.



PHILIP
ZIMBARDO
& Nikita D. Coulombová
Odpojený muž

Jak technologie připravuje muže
o mužství a co s tím

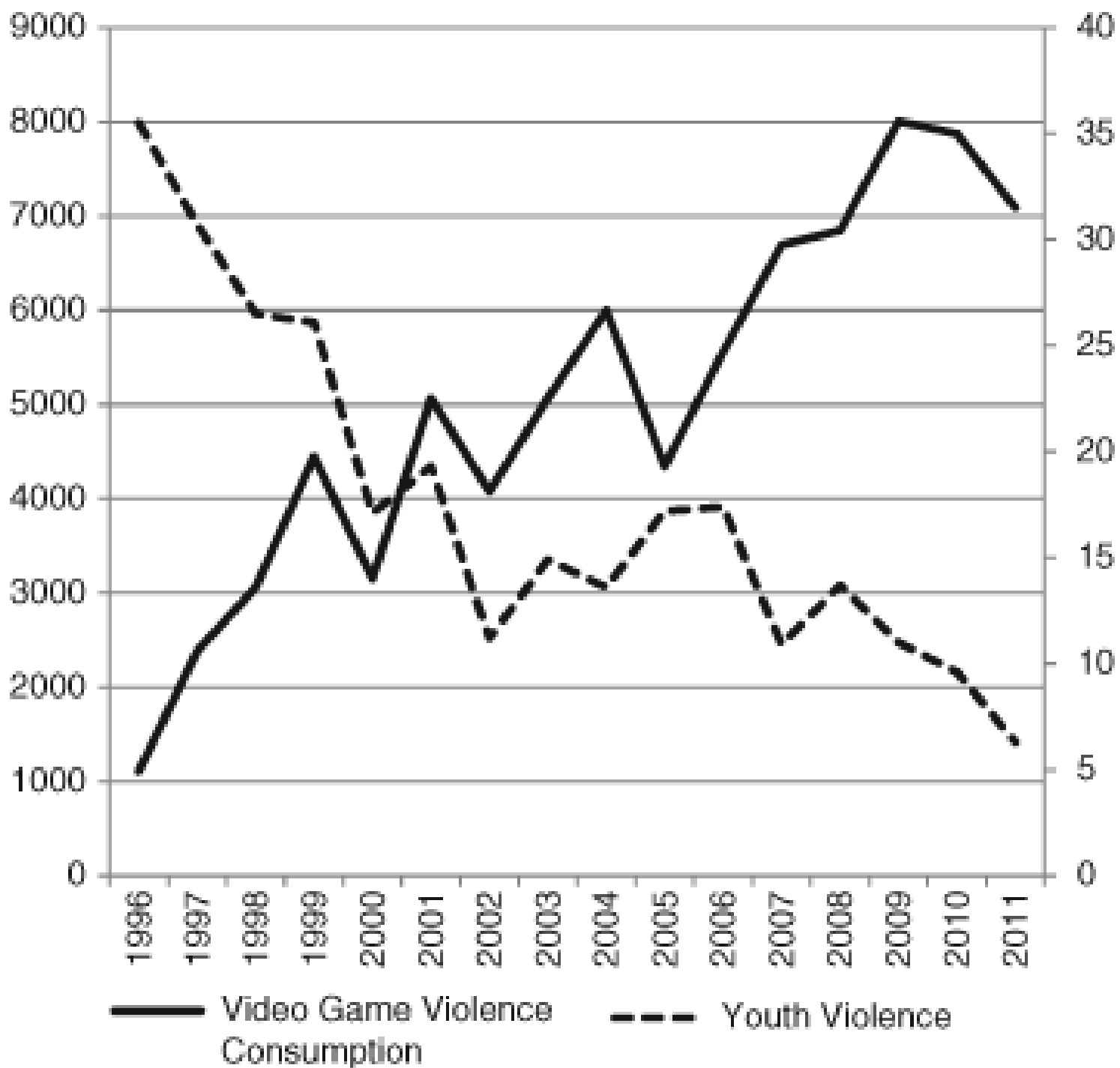




Média mají minimální účinek

- Po utichnutí mediální paniky zpravidla pocit zásadního vlivu média mizí
- Jak se dané médium stává běžným napříč populací, stáváme se vůči jeho vlivu „slepí“





The association between adolescent well-being and digital technology use

Amy Orben^{1*} and Andrew K. Przybylski^{1,2}

The widespread use of digital technologies by young people has spurred speculation that their regular use negatively impacts psychological well-being. Current empirical evidence supporting this idea is largely based on secondary analyses of large-scale social datasets. Though these datasets provide a valuable resource for highly powered investigations, their many variables and observations are often explored with an analytical flexibility that marks small effects as statistically significant, thereby leading to potential false positives and conflicting results. Here we address these methodological challenges by applying specification curve analysis (SCA) across three large-scale social datasets (total $n = 355,358$) to rigorously examine correlational evidence for the effects of digital technology on adolescents. The association we find between digital technology use and adolescent well-being is negative but small, explaining at most 0.4% of the variation in well-being. Taking the broader context of the data into account suggests that these effects are too small to warrant policy change.

The idea that digital devices and the Internet have an enduring influence on how humans develop, socialize and thrive is a compelling one¹. As the time spent by young people online has doubled in the past decade², the debate about whether this shift negatively impacts children and adolescents is becoming increasingly heated³. A number of professional and governmental organizations have therefore called for more research into digital screen-time^{4,5}, which has led to household panel surveys^{6,7} and large-scale social datasets adding measures of digital technology use to those already assessing psychological well-being⁸. Unfortunately, findings derived from the cross-sectional analysis of these datasets are conflicting; in some cases negative associations between digital technology use and well-being are found^{9,10}, often receiving much attention even when correlations are small. Yet other results are mixed¹¹ or contest previously discovered negative effects when re-analysing identical data¹². One high-quality, pre-registered analysis of UK adolescents found that moderate digital engagement does not correlate with well-being, but very high levels of usage possibly have small negative associations^{13,14}.

The second possible explanation for conflicting patterns of effects found in large-scale datasets is rooted in the scale of the data analysed. Compared to the laboratory- and community-based samples typical of behavioural research (mostly $<1,000$)²¹, large-scale social datasets feature high numbers of participant observations (ranging from 5,000 to 5,000,000)^{6–8}. This means that very small co-variations (for example, $r < 0.01$) between self-report items will result in compelling evidence for rejecting the null hypothesis at alpha-levels typically interpreted as statistically significant by behavioural scientists (that is, $P < 0.05$). Thirdly, it is important to note that most datasets are cross-sectional and therefore provide only correlational evidence, making it difficult to pinpoint causes and effects. Thus, large-scale datasets are simultaneously attractive and problematic for researchers, peer reviewers and the public. They are a resource for testing behavioural theories at scale but are, at the same time, inherently susceptible to false positives and significant but minute effects using the alpha-levels traditionally employed in behavioural science.

Given that digital technology's impact on child well-being is a

Table 3 | Comparison specification results

Comparison specifications		YRBS	MTF	MCS
Negative Factors	Binge-drinking	×2.95	×8.10	×1.02
	Marijuana	×2.70	×10.09	×1.14
	Bullying	×4.33	–	×4.92
	Getting into fights	×3.65	×15.58	–
	Cigarettes	–	×18.47	–
	Being arrested	–	–	×0.96
Neutral Factors	Perceived weight	×1.02	–	–
	Potatoes	×0.86	–	–
	Asthma	×1.34	–	–
	Milk	×0.28*	–	–
	Going to movies	–	×11.51*	–
	Religion	–	×16.29*	–
	Music	–	×32.68	–
	Homework	–	×3.57*	–
	Cycling	–	–	×1.88*
	Height	–	–	×1.53*
Positive Factors	Glasses	–	–	×1.45
	Handedness	–	–	×0.10
	Fruit	×0.11	×9.49*	×1.32*
	Vegetables	×0.27	×20.63*	×1.52*
	Sleep	×3.06*	×44.23*	×1.65*
Breakfast	×2.37*	30.55*	×3.32*	

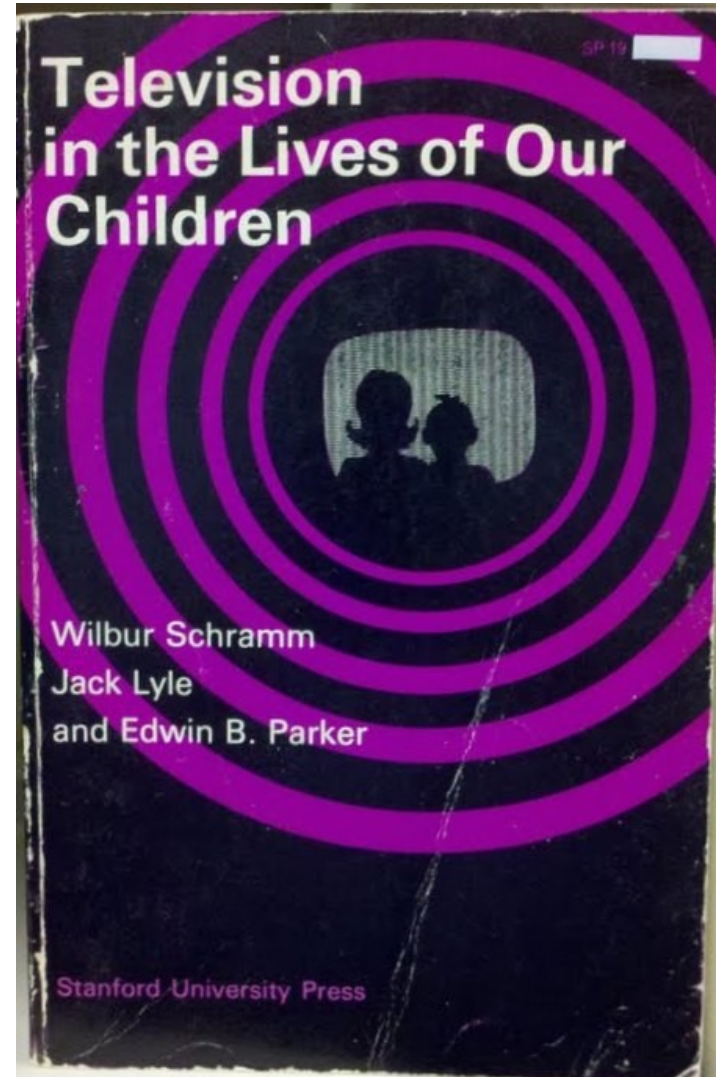
The table shows the size of the effect of comparison variables on adolescent well-being when compared to the size of the effect of technology use (measured using the mean of technology use questions) on adolescent well-being. The values indicate how many times larger the effects of the comparison variables are in comparison to technology use when examining the Youth Risk and Behaviour Survey (YRBS), Monitoring the Future (MTF) and Millennium Cohort Study (MCS) datasets. * Denotes when the effect of the comparison variable on well-being is positive, and therefore in the opposite direction to the effect of technology use. Note: For the YRBS the average effect linking technology to well-being was $\beta = -0.049$; for the MTF the average effect linking technology to well-being was $\beta = -0.006$; for the MCS the average effect linking technology to well-being was $\beta = -0.042$. Please note that these figures may be different from those found in Table 2, because the mean of technology use measures was used in these analyses.

Smíšené účinky

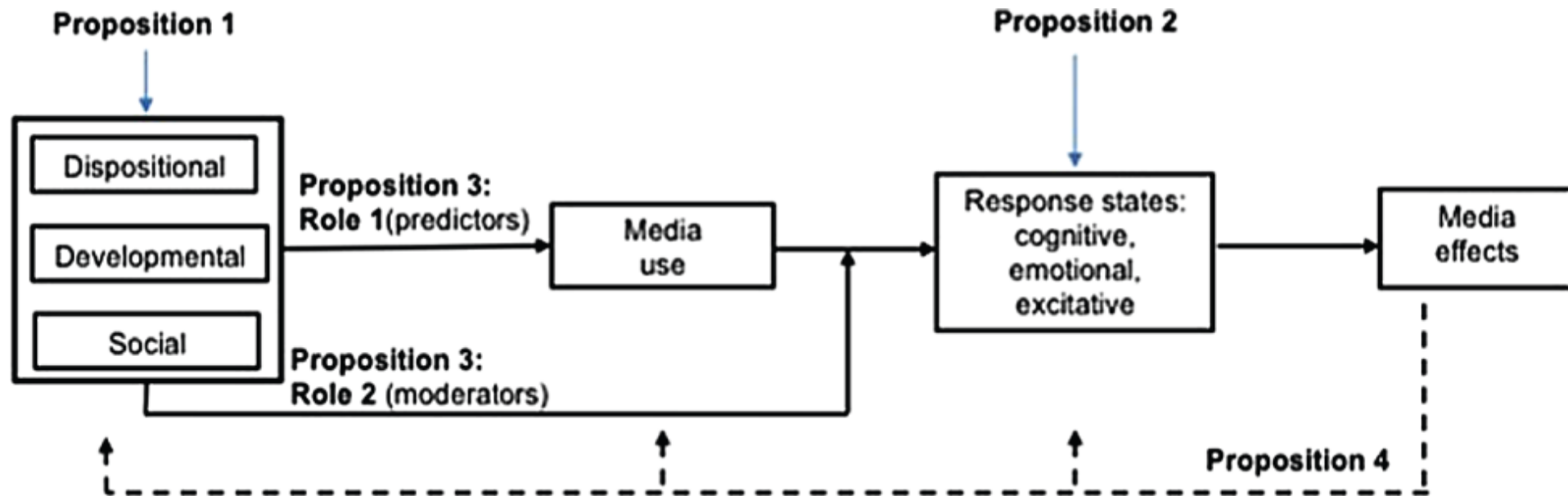
For some children under some conditions some television is harmful.

For other children under the same conditions or for the same children under other conditions it may be beneficial.

For most children under most conditions, most television is probably neither particularly harmful nor particularly beneficial.



Model zvýšené náchylnosti k mediálním účinkům

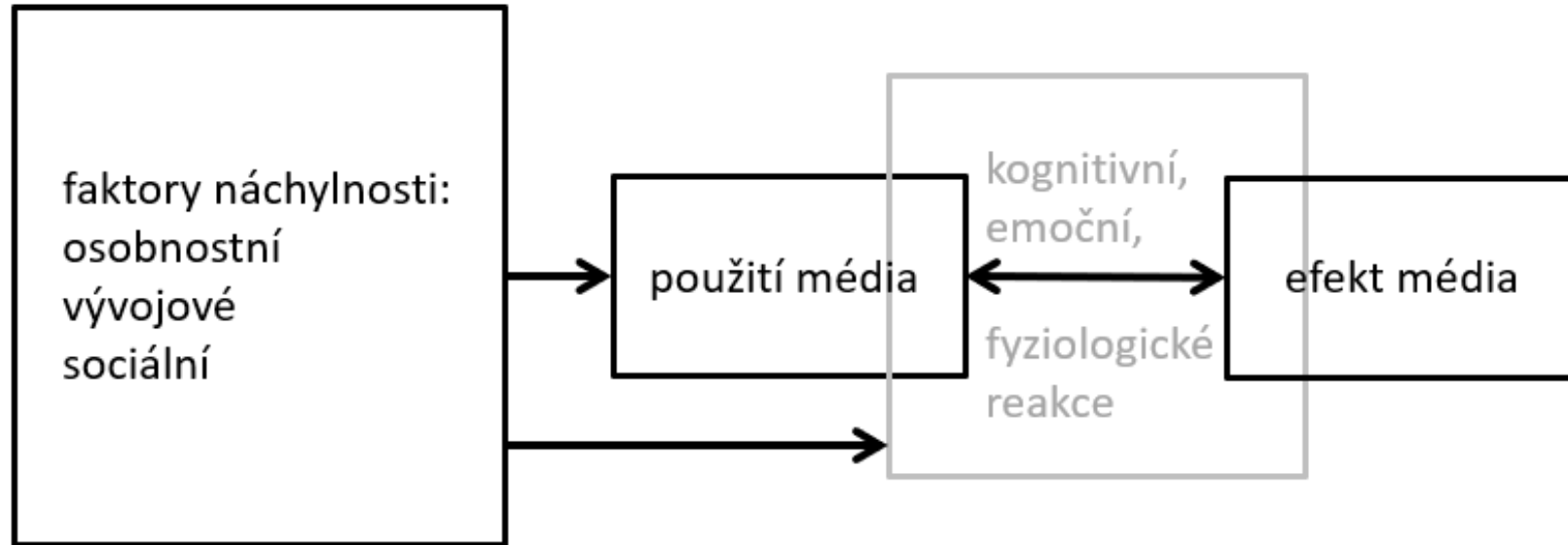


Proposition 1: Media effects depend on three types of differential susceptibility variables.

Proposition 2: Three media response states mediate the relationship between media use and effects.

Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.

Proposition 4: Media effects are transactional.



- Selektivita ve výběru média – výběr je ovlivněn osobními, vývojovými a sociálními faktory
- Stejně tři skupiny faktorů určují náchylnost jedince vůči účinkům médií
- Transakční vztah mezi použitím média a účinkem
- Vztah mezi použitím média a účinkem není přímý, ale mediováný skrze fyziologické, emoční a kognitivní reakce jedince

Individuální faktory náchylnosti

Stabilní faktory – temperament, osobnostní rysy, gender. Např:

- Sensation seeking, agresivita, poruchy osobnosti apod. u násilných obsahů
- Need for cognition

Proximální faktory – motivace, nálada,... Např:

- Kognitivní disonance (Festinger)
- Teorie řízení nálady (mood management, Zillmann & Bryant)

Vývojové faktory náchylnosti

- Vyhledáváme média, která obsahově odpovídají kognitivnímu a emočnímu stupni vývoje. V případě diskrepance věnujeme médiu menší pozornost
- Kojenci – vysoký tón zvuku, pomalý děj, jednoduché postavy
- Děti – zrychlení děje, sofistikovanější postavy, dobrodružné prostředí
- Adolescenti – humor založený na překročení tabu, riskantní chování
- Mladší dospělí – násilné, hororové, vzrušující
- Starší dospělí – klidné, založené na vyšších hodnotách

Sociální faktory náchylnosti

- Makro-mezo-mikro systém
 - Makro – kultura, infrastruktura dané země
 - Mezo – školní prostředí
 - Mikro – rodiče
-
- Teorie sociální identity (Tajfel & Turner) – lidé svou identitu odvozují od příslušnosti a nepříslušnosti k sociálním skupinám. Zde lidé získávají normy, postoje atd. Důležitost subkultur, kamarádských klik. S každou in-group automaticky vzniká out-group

Transakčnost

- Výběr média a mediální účinky jsou v recipročním vztahu
- Zpětnovazebná smyčka
- Dynamický vztah mezi selektivitou a efektem
- Např. Reinforcing spirals model (Slater)
- Např: Agresivní rys osobnosti ovlivňuje výběr média s násilným obsahem, což dále zvyšuje pravděpodobnost násilného chování, dlouhodobě se upevňuje do struktury identity – pokud nedojde k oslabování tohoto vztahu z jiných zdrojů (např. skrze blízké sociální vztahy, konfrontaci s jinými postoji apod.)

Nepřímost mediálních účinků

- Mezi užitím média a následkem stojí intervenující/mediační reakce - kognitivní, emoční a fyziologické procesy - které nastaly během a krátce po užití média
- vysvětlují JAK a PROČ vůbec k účinku došlo
- Např: centrální cesta přesvědčování nese stabilnější výsledek postojové změny než periferní cesta přesvědčování (elaboration likelihood model - Petty & Cacioppo)
- Model transferu excitace (Zillmann) – fyziologické nabuzení zvyšuje emoční (i protichůdné) reakce