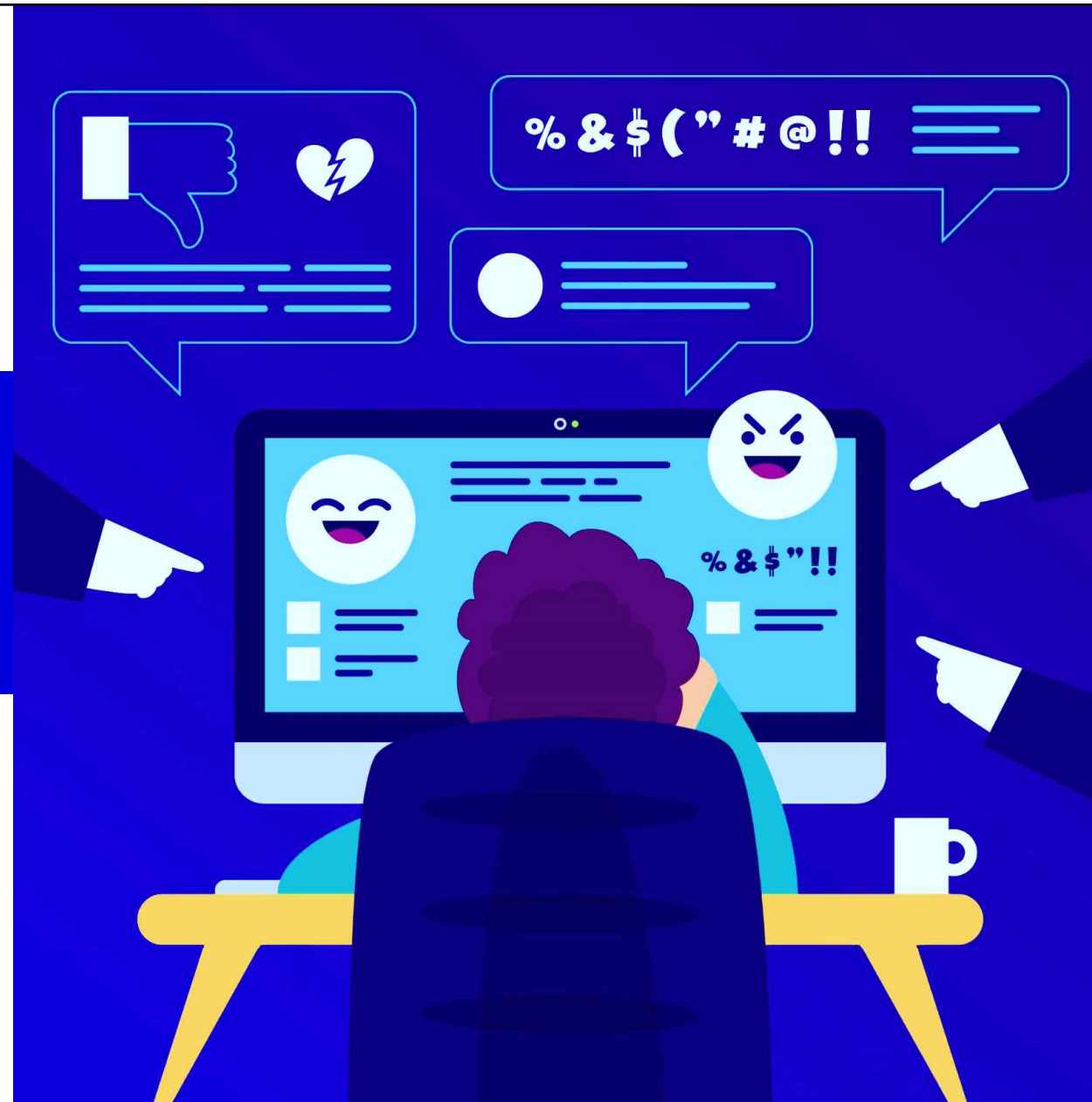


MUNI
FSS

Média a agrese

Marie Bedrošová
marie.bedrosova@mail.muni.cz

Jaro 2023 Psychologie médií



Témata hodiny

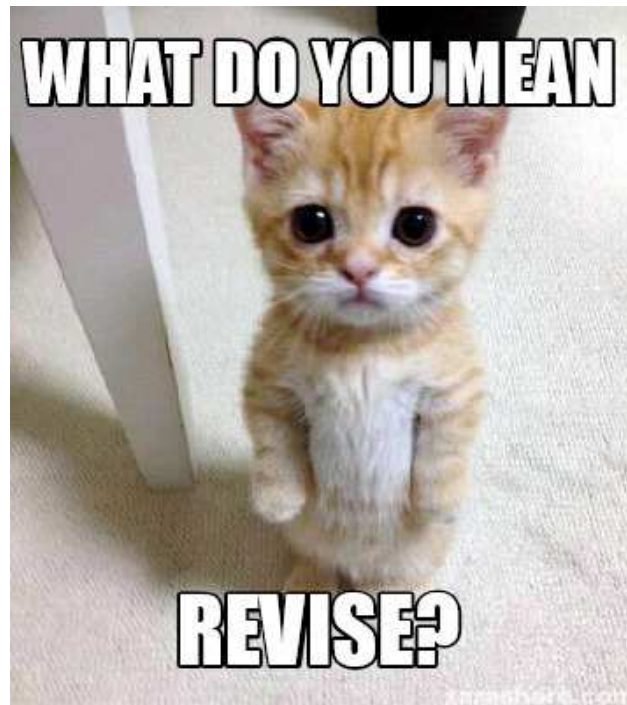


- Násilí v médiích a jeho vliv na násilné chování konzumentů
- Agrese v online komunikaci

Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

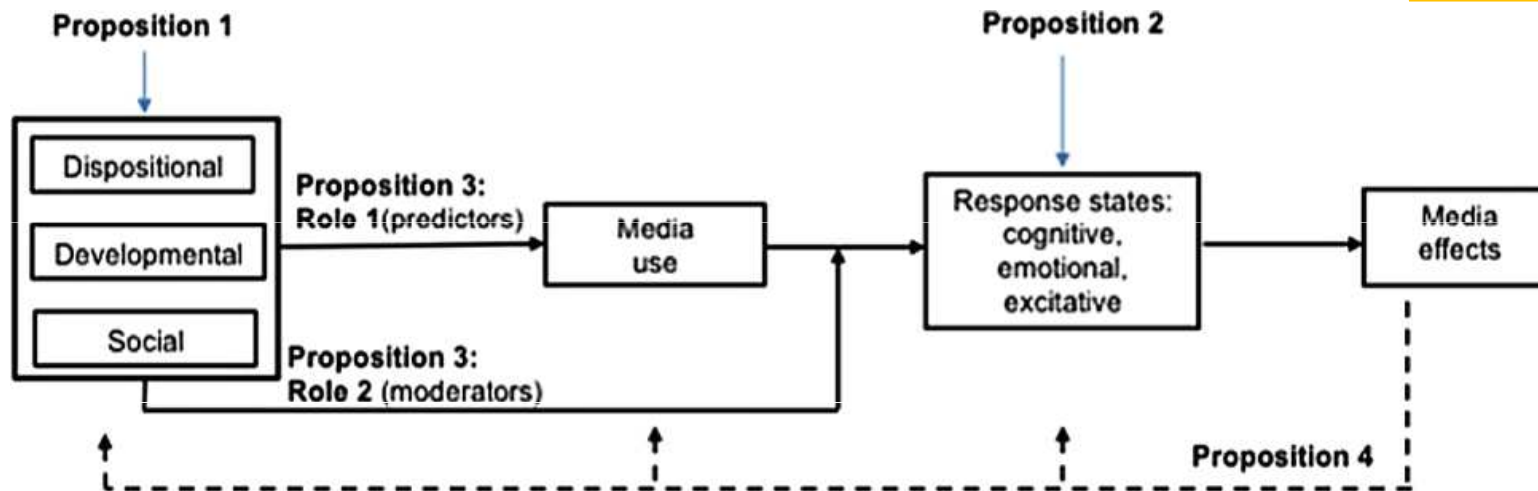
Model zvýšené náchylnosti
k mediálním účinkům



Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

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.

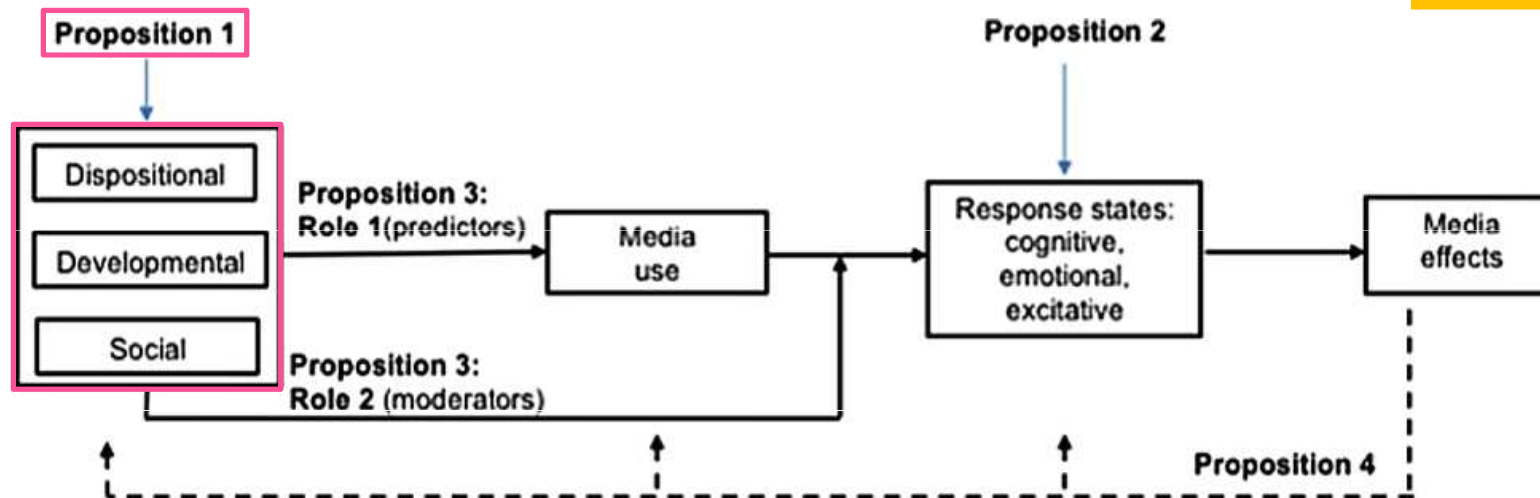
Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.

Proposition 4: Media effects are transactional.

Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

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.

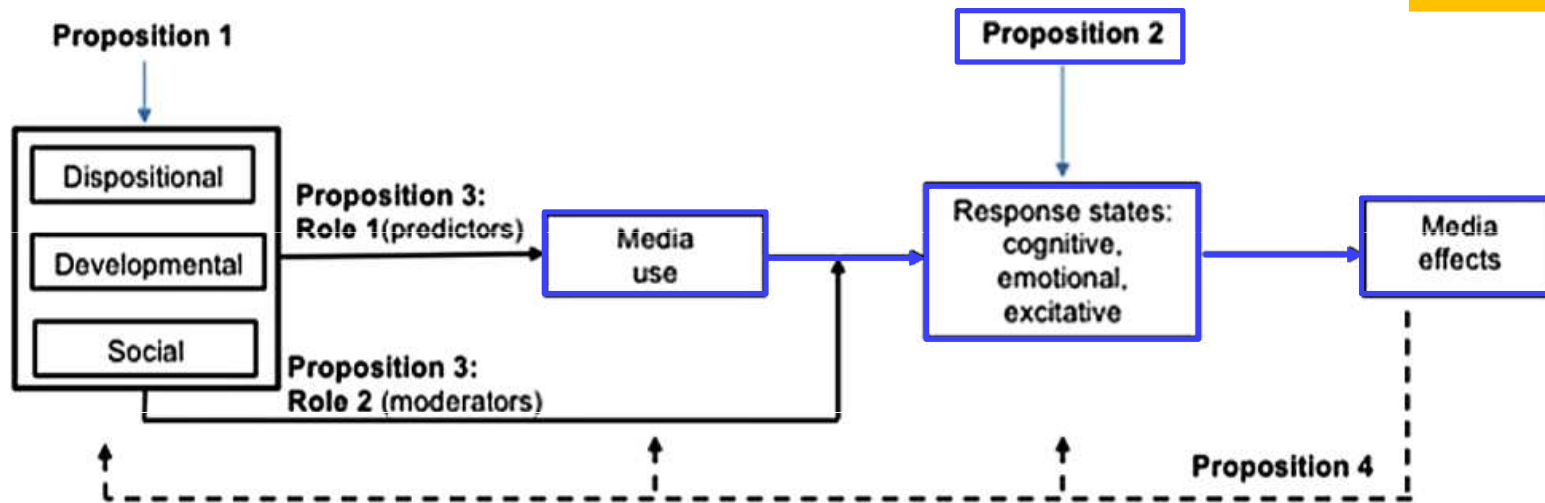
Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.

Proposition 4: Media effects are transactional.

Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

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.

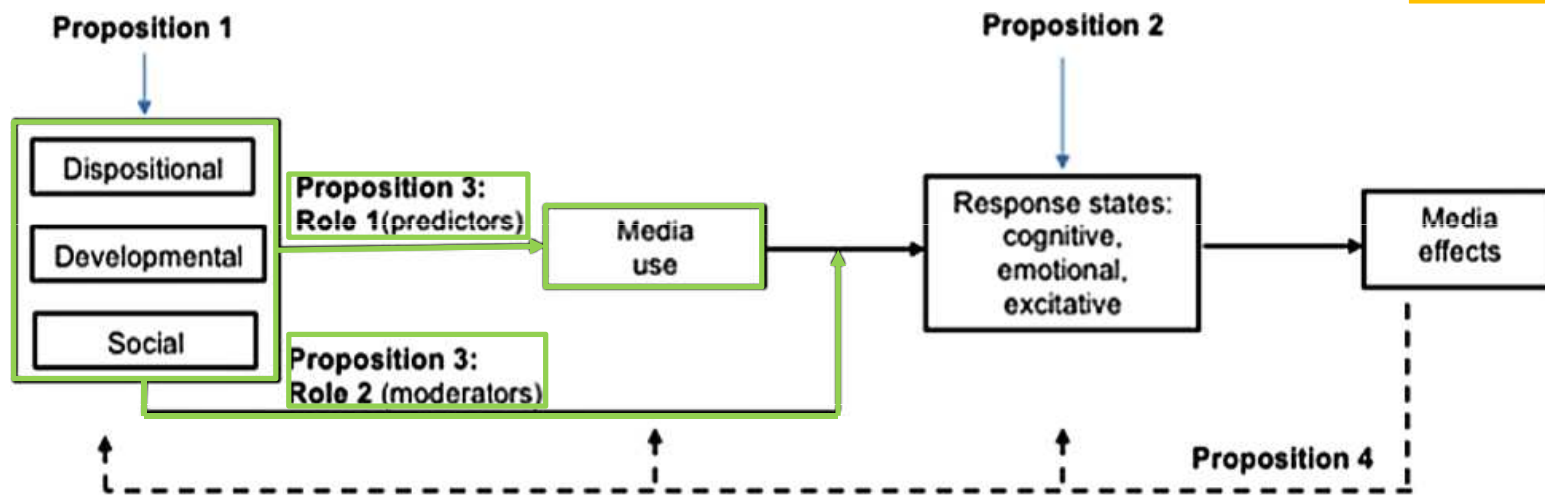
Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.

Proposition 4: Media effects are transactional.

Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

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.

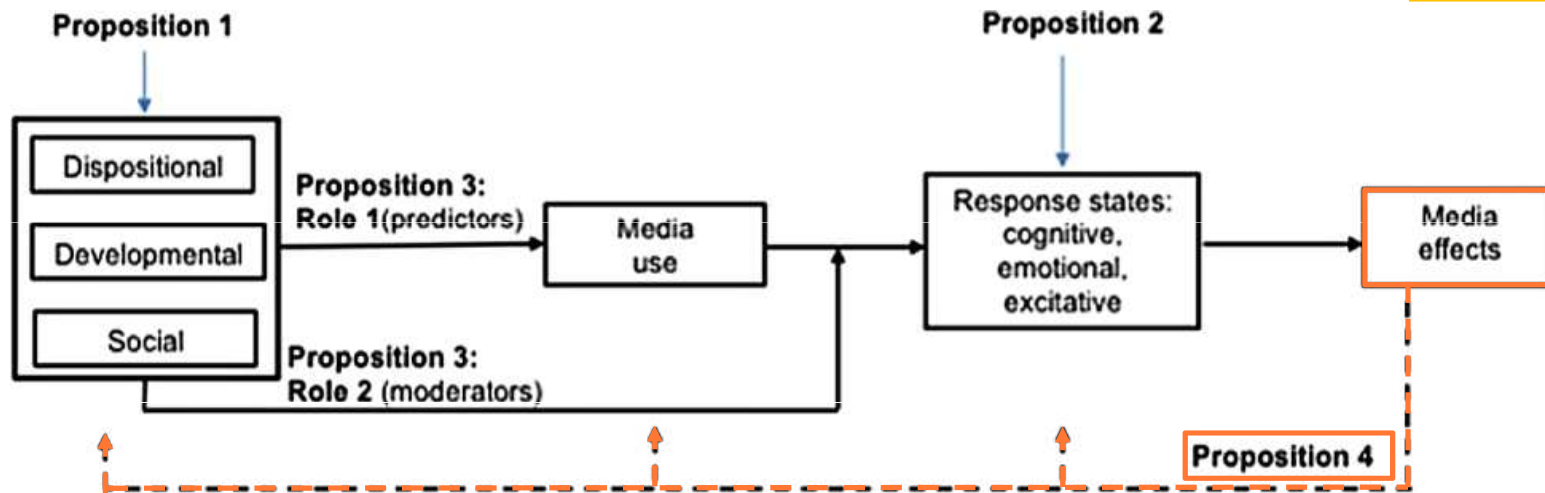
Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.

Proposition 4: Media effects are transactional.

Mediální účinky - opakování

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of Communication*, 63(2), 221-243.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12024>

Model zvýšené náchylnosti
k mediálním účinkům



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

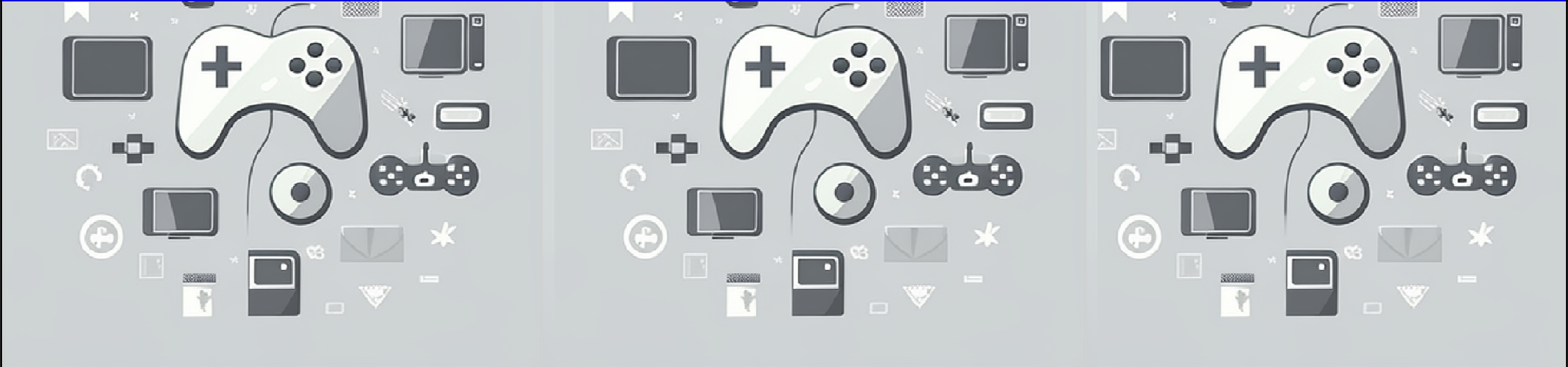
Proposition 2: Three media response states mediate the relationship between media use and effects.

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

Proposition 4: Media effects are transactional.



Násilí v médiích a jeho vliv na násilné chování konzumentů



Násilí ve videohrách

https://www.youtube.com/watch?v=0C_IBSuXloo&t=37s

Media saying
video games
cause violence



Me building a
house for my
wife and kids in
Skyrim



Me, too afraid to pick
rude dialogue options
thinking it would make
the characters sad



**ME PETTING
DOGS IN RED
DEAD REDEMPTION**



Násilí ve videohrách

Trump blames video games and movies for violence

<https://www.youtube.com/watch?v=3RKZn2Sf7bo&t=33s>

March for Our Lives: hundreds of thousands demand end to gun violence - as it happened

- Report: Thousands join anti-gun protests around the world
- Parkland students guest-edit Guardian US and report from DC as special correspondents for the Guardian



▲ March for Our Lives: five of the most powerful speeches - video

25 Mar 2018 09:45 Here's our report from Oliver Laughland and Lois Beckett in Washington:

Japan if video games were connected to mass shootings and violence



MUNI
FSS

The Sims 4 Death Guide, Killing your Sims

May 12, 2015, 7:18 pm 74 2649460



Copycat phenomenon

- Objevující se tendence napodobovat agresi, násilí (efekt např. Clockwork orange nebo Fight club), zločin, sebevraždy (tzv. Werther effect vs. Papageno effect; Domaradzki, 2021) apod. podle vzoru ze zpráv či popkultury. Různé příčiny např. informace (médiá prezentují návod), sláva (např. Christchurch střelba inspirovaná masakrem na ostrově Utøya).

WorldViews

New Zealand suspect allegedly claimed 'brief contact' with Norwegian mass murderer Anders Breivik



Singapore teenager inspired by Christchurch massacre arrested for allegedly planning attack on mosques, authorities say

The 16-year-old is the first person in the country to be detained for being 'inspired by far-right extremist ideology'



▲ A 16-year-old boy has been arrested in Singapore for allegedly planning an attack on two mosques on the anniversary of the Christchurch massacre. Photograph: Fiona Goodall/Getty Images

A 16-year-old who was arrested in Singapore for allegedly planning a terror attack on two mosques was inspired by the Australian who carried out the

Norway mosque attack suspect 'inspired by Christchurch and El Paso shootings'

Online posts by Philip Manshaus praising other white extremist attacks emerge



▲ Baerum's al-Noor Islamic Centre, where the attack occurred on Saturday. Photograph: Terje Pedersen/AFP/Getty Images

The suspected gunman in an attack on a mosque in Norway on Saturday was inspired by recent white extremist attacks in New Zealand and the US, online posts suggest.

abc NEWS VIDEO LIVE SHOWS CORONAVIRUS



Aurora 'Dark Knight' Suspect James Holmes Said He 'Was the Joker': Cops

James Holmes, 24, accused of killing 12 at late night showing of Batman movie.

By RICHARD ESPOSITO, JACK DATE, PIERRE THOMAS and LEE FERRAN
20 July 2012, 19:58 • 5 min read

MUNI
FSS

Copycat phenomenon

- **Werther effect**

(e.g., Domaradzki, 2021)



vs.

- **Papageno effect**



Copycat phenomenon

- Tendence u již náchylných osob (viz např. reinforcing spirals model) – mladší, muži, odcizení, asociální tendence, poruchy osobnosti (např. zneuznané velikášství), nejasná hranice mezi realitou a mediálním obsahem



The Incel Manifesto

By Surreal

You can't get laid because female sexuality is inherently discriminatory, which means that women will always categorize men into a "yes" group and a "no" group, and your involuntary celibacy simply attests to your belonging to the latter category.



MUNI
FSS

Imitace a nápodoba



- **Teorie sociálního učení** (social learning theory / social cognitive theory) – Albert Bandura – pozorováním jiných - jejich chování máme tendenci napodobovat tím pravděpodobněji, čím více jejich chování bylo odměněno a pokud ty osoby vnímáme jako pro nás významné (rodiče, přátelé, vzory, celebrity,...).

Imitace a nápodoba

- Tzv. **bobo doll experiment**:
 - Děti replikovaly násilí vůči panáčkovi, pokud viděly takové chování u dospělého. Efekt funguje od útlého dětství a nezáleží, zda dítě pozoruje násilí skutečné či v médiích. Silnější tendence u chlapců.
- Vliv odměny a trestu:
 - 1) Agresor byl odměněný
 - 2) Agresor byl potrestaný
 - 3) Neproběhla žádná odměna ani trest



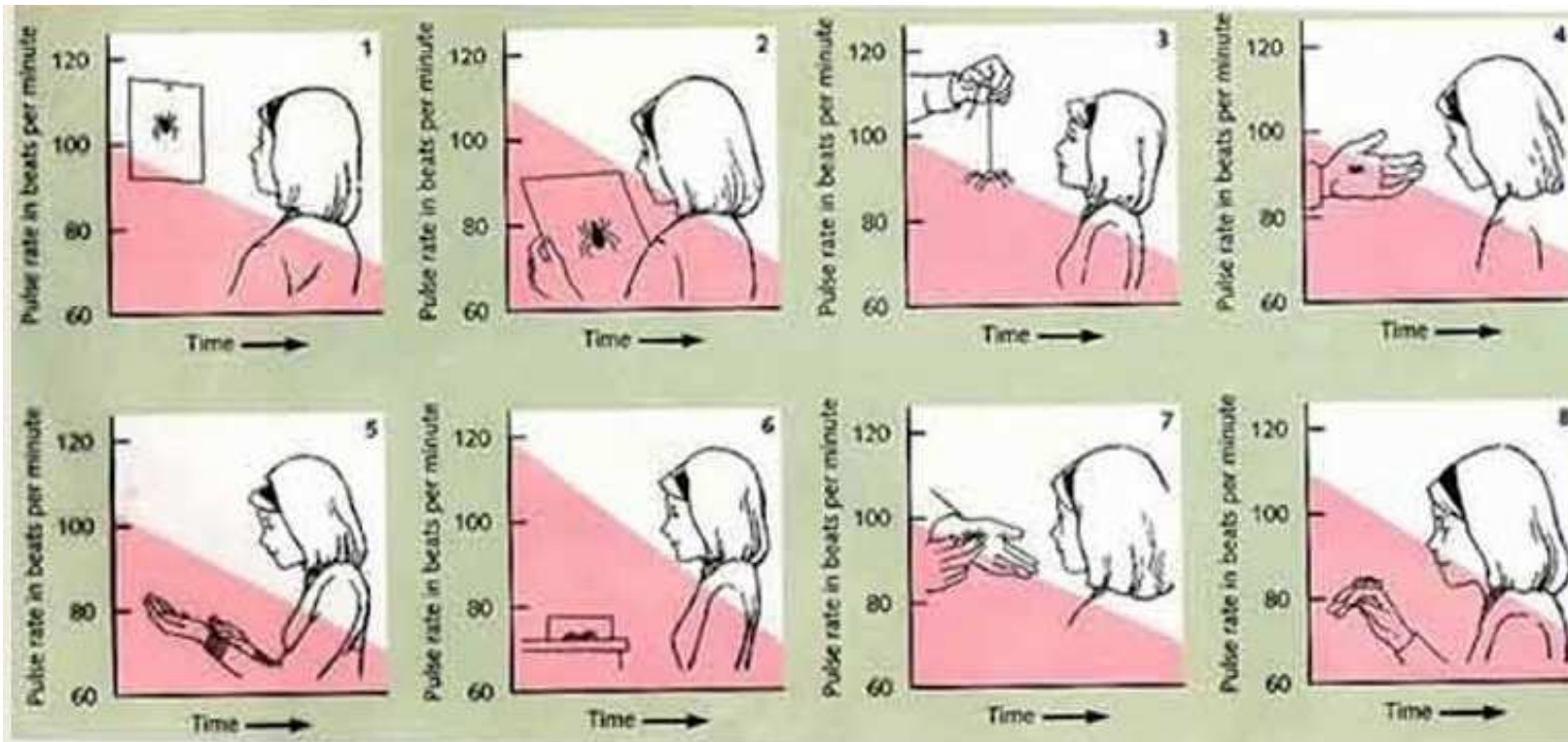
Imitace a nápodoba



- Spíše se učí obecnější pravidla a „vzorce chování“ než konkrétní chování (na rozdíl od copycatu) – na základě přesvědčení, že okolí (významní druzí) by takové chování ocenili či naopak s ním nesouhlasili - média nás učí co je norma



Desenzitizace



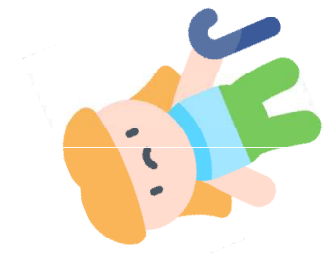
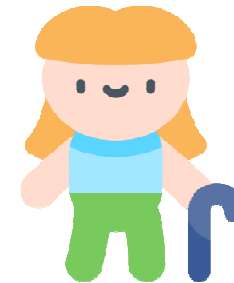
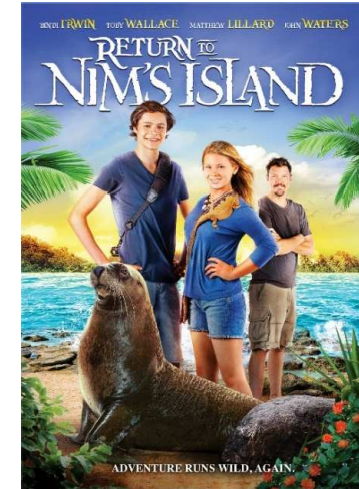
Desenzitizace

- Tendence postupného přivykání si (habituační) na opakující se násilné obsahy - např. postupem času nejsou vnímané tak emočně silně. Vysvětluje tedy dlouhodobé vliv médií (viz kultivační teorie)
- Tvůrci mediálních obsahů zvyšují kvalitu a kvantitu násilí aby získali pozornost



Desenzitizace

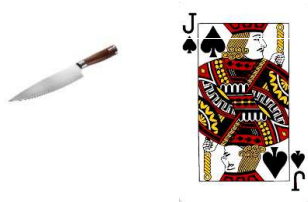
- Dlouhodobé vystavování se výrazným (nejen násilným) obsahům vede k poklesu emočních a fyziologických reakcí – tyto obrazy pak nejsou tak zneklidňující jako dříve. To může vést k apatii a netečnosti vůči násilí
 - Ochota pomáhat?
 - Př. Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others (Bushman & Anderson, 2009)
- Desenzitizační efekt násilí v médiích potvrzen v mnoha experimentálních studiích (i fyziologických a neurologických), těžko se ale zkoumá v reálných podmínkách



Priming a trasfér excitace

- Vysvětlují krátkodobé efekty
- Lidská zkušenost je mentálně organizovaná v clusterech jako schémata a scénáře (tj. předpoklad, že určité události se dějí „nějak“, mají svou souslednost atd.). Tyto schémata se spouští automaticky na základě asociací vlivem (zpravidla vnějších) spouštěčů.
- Násilí v médiích nás může udělat dočasně náchylnějšími ke spuštění agresivních schémat a scénářů

kn__e → knife; knave



mug →  / 

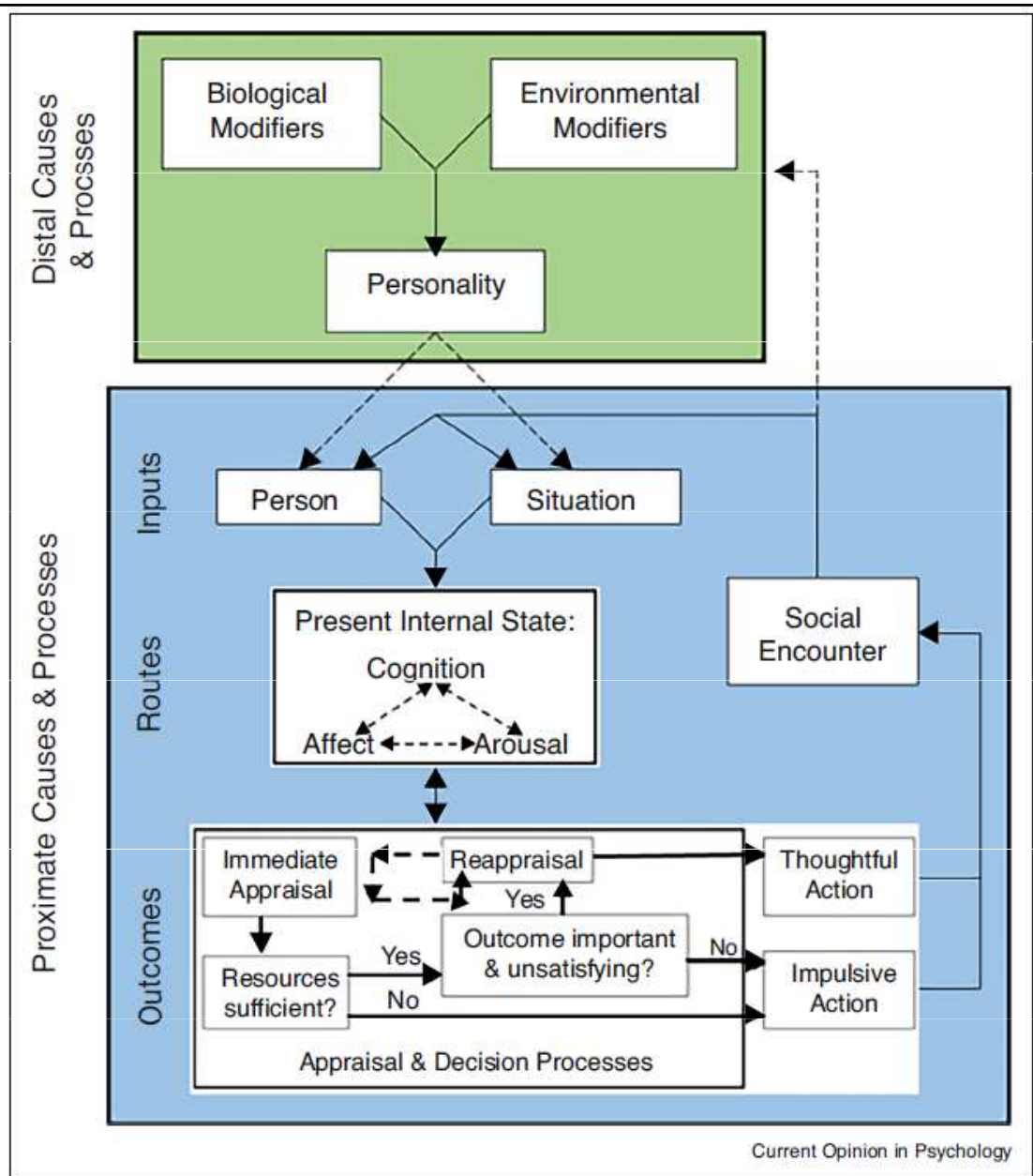
Priming a transfér excitace

- **Transfér excitace** – podobné jako priming – zde spouštění fyziologicko/emoční reakce - vzrušení (*arousal*) a ne kognitivního (neuro) schématu.
- Excitace je neutrální, ale předává energii (zesiluje) případné emoce, které se vážou na následnou situaci
- Spouštěč nemusí být nutně násilí, ale třeba frustrace, napětí, nebo rychlé střihy v záběrech filmu. Zda je pak následná reakce násilná záleží na rámování té situace

General Agression Model

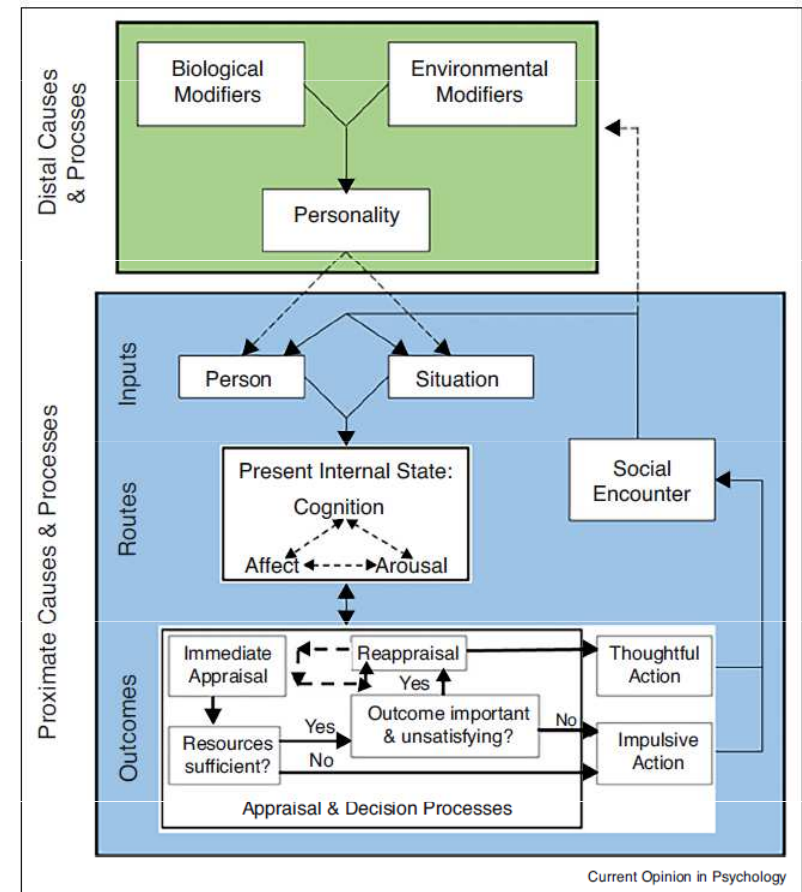
- Anderson & Bushman
- Krátkodobé i dlouhodobé mediální účinky
- „Meta-teoretický rámec“
- Filmová a televizní agrese, videohry, interaktivní média

- Naučená kognitivní schémata
- Distální a proximální procesy



General Agression Model

- V krátkodobé perspektivě média ovlivňují náš kognitivní, emoční a fyziologický stav
- V dlouhodobé perspektivě nás média učí jak vnímat, interpretovat a hodnotit svět kolem nás
- S každým opakováním expozice násilí v médiích se skrze krátkodobé efekty zesiluje „zapisování“ těchto schémat do paměti a identity jedince. Tyto clustery se stávají komplexními, propojují s jinými částmi identity a je tak stále obtížnější je změnit



General Agression Model

- Jednotlivé propozice modelu byly testovány v rámci průřezových, longitudinálních i experimentálních studií, a to v různých kulturních kontextech i s různými věkovými skupinami
- Existující metaanalýzy ukazují, že výsledky jsou napříč kontexty poměrně konzistentní a hlavní propozice modelu potvrzují
- ALE:
 - Malé effect sizes, komplexní a těžko testovatelný model
 - Vliv mnoha intervenujících proměnných

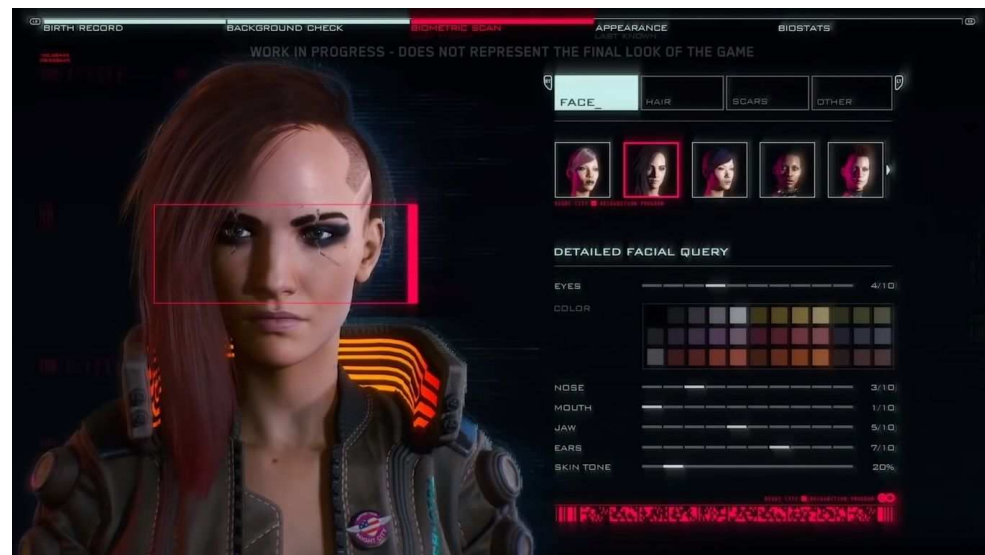
General Agression Model

- Vliv mediálního obsahu:
 - Odměna násilí, realističnost násilí, ne/ukázání důsledků pro oběti, pozitivní vykreslení agresora a identifikace
 - Hollingdale & Greitemeyer (2013) – personalizace avatara

MOVIE VILLAINS THAT WE SECRETLY LOVE

These bad guys may be evil but they are undeniably charming

by CHRISTIAN SACLAO
10 months ago



General Agression Model

- Vliv individuálních charakteristik
 - Př. Agresivita jedince, hostilní atribuce, postoje vůči násilí, etc.
 - Morální indentita, empatie, etc.
- Vliv sociálního prostředí
 - Konflikt v rodině, rodičovské mediace konzumace médií etc.



Prosociální chování

- Obecný model učení
- Výzkumy zaměřené na prosociální chování
- Konzumace prosociálních obsahů vede k učení se a k aktivování prosociálních skriptů a kognitivních schémat
- Hraní prosociálních her – zvýšení prosociálních tendencí chování, snížení agresivních tendencí



Ohrožená populace

- Vliv médií na násilné chování je menší, než samotný vliv socio-demografických charakteristik. Zároveň tyto charakteristiky predikují preferenci a frekvenci konzumace násilných obsahů (viz model zvýšené náchylnosti k mediálním účinkům):
 - Chlapci
 - Adolescenti – krátkodobé efekty a děti pod 7 let u dlouhodobých efektů
 - Již s agresivními sklony
 - Další problematické psychologické charakteristiky (ADHD, poruchy osobnosti, nižší IQ)
 - Jiné problematické chování (alkohol, drogy, záškoláctví)
 - Z rodin s problémovým zázemím (např. konflikty v rodině)
 - Z nižšího socioekonomického prostředí, které je zpravidla více tolerantní k násilí a více pozitivně se staví k projevům „síly“

Způsobují média násilí?

- Dva nesmiřitelné tábory, které interpretují stejná data naprosto rozdílným způsobem (viz. Anderson et al. vs Ferguson et al.)



[Journal Information](#)
[Journal TOC](#)

[Search APA PsycNet](#)

APA PsycArticles: Journal Article

Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.

[Request Permissions](#)

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

Meta-analytic procedures were used to test the effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, empathy/desensitization, and prosocial behavior. Unique features of this meta-analytic review include (a) more restrictive methodological quality inclusion criteria than in past meta-analyses; (b) cross-cultural comparisons; (c) longitudinal studies for all outcomes except physiological arousal; (d) conservative statistical controls; (e) multiple moderator analyses; and (f) sensitivity analyses. Social-cognitive models and cultural differences between Japan and Western countries were used to generate theory-based predictions. Meta-analyses yielded significant effects for all 6 outcome variables. The pattern of results for different outcomes and research designs (experimental, cross-sectional, longitudinal) fit theoretical predictions well. The evidence strongly suggests that exposure to violent video games is a causal risk factor for increased aggressive behavior, aggressive cognition, and aggressive affect and for decreased empathy and prosocial behavior. Moderator analyses revealed significant research design effects, weak evidence of cultural differences in susceptibility and type of measurement effects, and no evidence of sex differences in susceptibility. Results of various sensitivity analyses revealed these effects to be robust, with little evidence of selection (publication) bias. (APA PsycInfo Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)



[Journal Information](#)
[Journal TOC](#)

[Search APA PsycNet](#)

APA PsycArticles: Journal Article

Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).

[Request Permissions](#)

Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178. <https://doi.org/10.1037/a0018566>

The issue of violent video game influences on youth violence and aggression remains intensely debated in the scholarly literature and among the general public. Several recent meta-analyses, examining outcome measures most closely related to serious aggressive acts, found little evidence for a relationship between violent video games and aggression or violence. In a new meta-analysis, C. A. Anderson et al. (2010) questioned these findings. However, their analysis has several methodological issues that limit the interpretability of their results. In their analysis, C. A. Anderson et al. included many studies that do not relate well to serious aggression, an apparently biased sample of unpublished studies, and a “best practices” analysis that appears unreliable and does not consider the impact of unstandardized aggression measures on the inflation of effect size estimates. They also focused on bivariate correlations rather than better controlled estimates of effects. Despite a number of methodological flaws that all appear likely to inflate effect size estimates, the final estimate of $r = .15$ is still indicative of only weak effects. Contrasts between the claims of C. A. Anderson et al. (2010) and real-world data on youth violence are discussed. (APA PsycInfo Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)

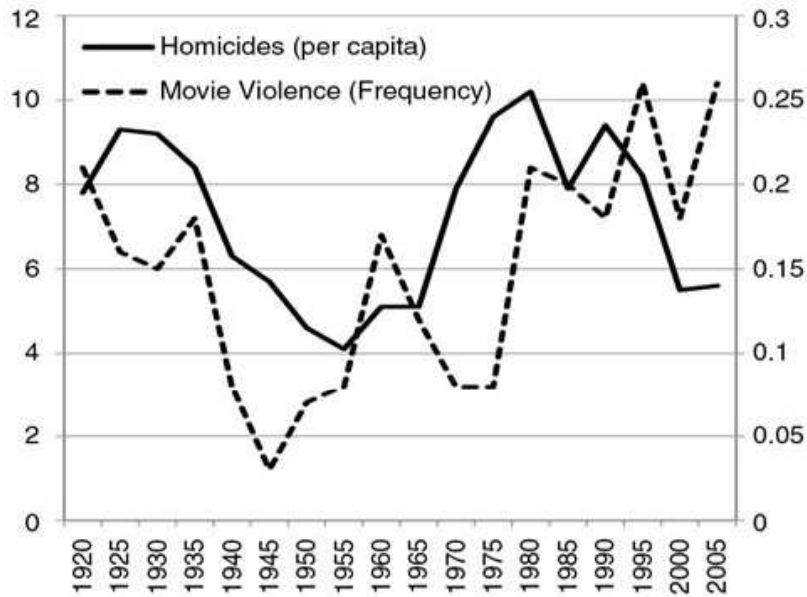
Způsobují média násilí?

Japan if video games were connected to mass shootings and violence

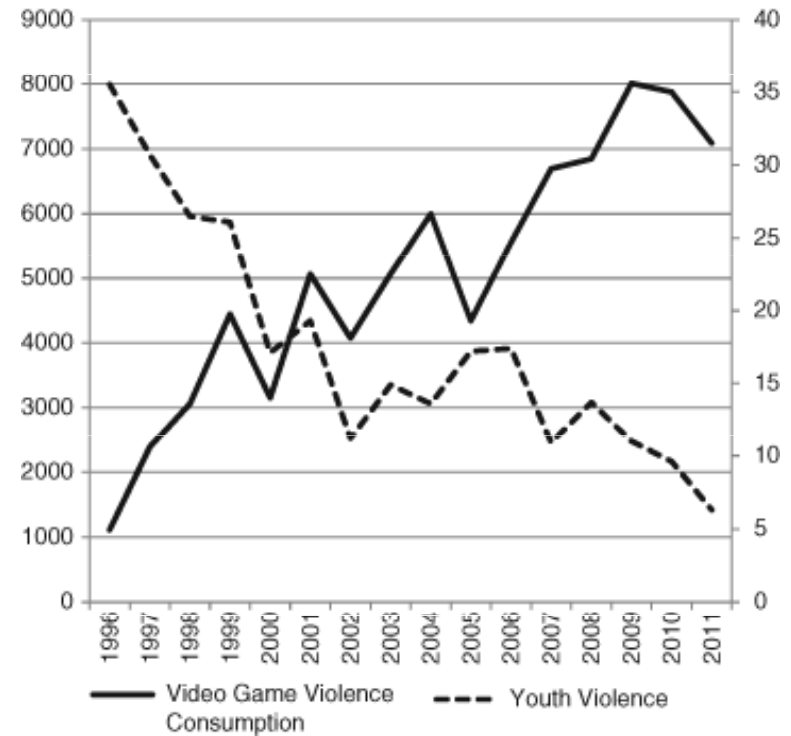


Způsobují média násilí?

Movie violence and homicide rates, 1920-2005



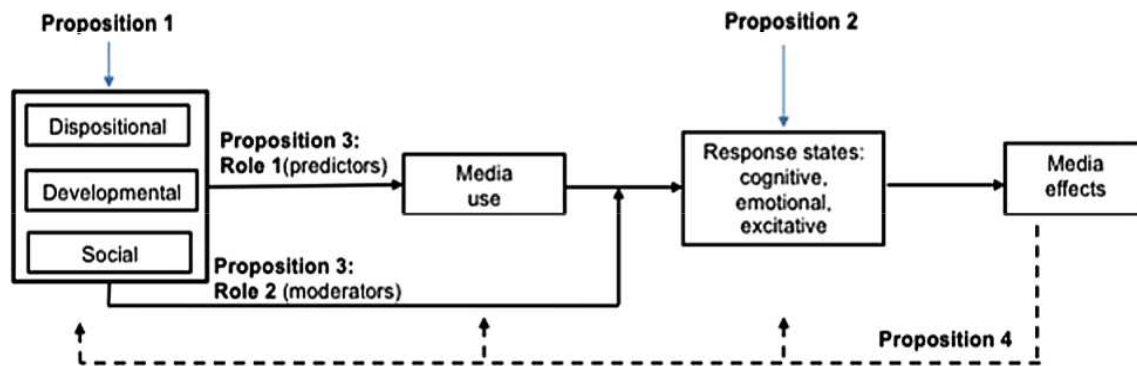
"Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When," *Journal of Communication*, 2014



Způsobují média násilí?

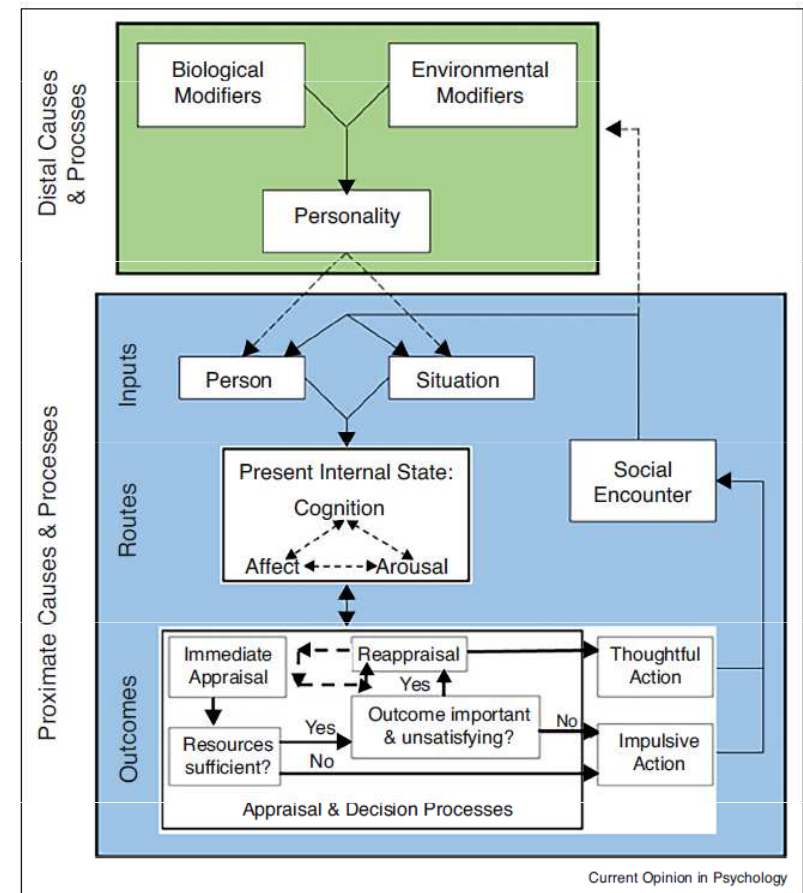


Způsobují média násilí?



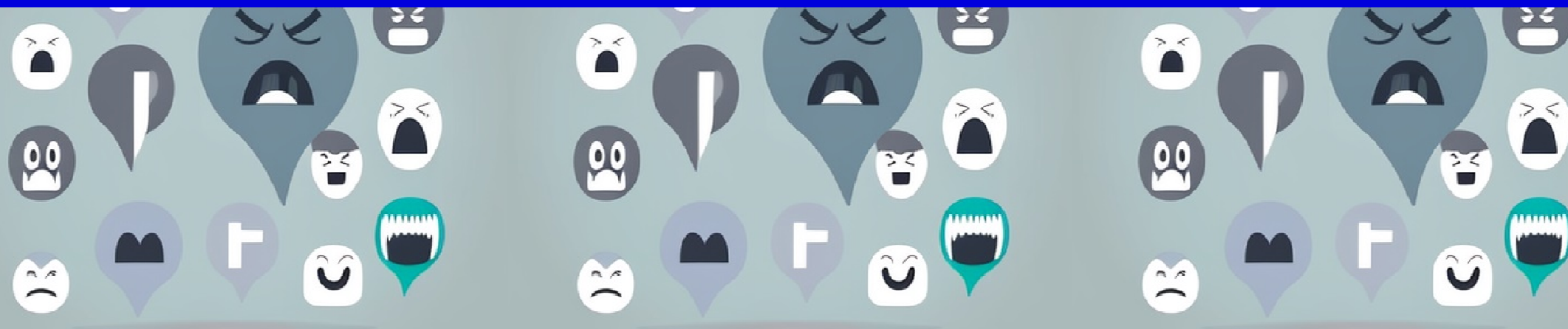
Proposition 1: Media effects depend on three types of differential susceptibility variables.
Proposition 2: Three media response states mediate the relationship between media use and effects.
Proposition 3: The differential susceptibility variables have two roles; they act as predictors and moderators.
Proposition 4: Media effects are transactional.

- Komplexní proces
- Individuální a situační faktory
- Ve výzkumu špatně změřitelné
- Krátkodobé vs. dlouhodobé účinky
- Desensitizace
- Agrese i prosociálnost





Agrese v online komunikaci



Online disinhibice

- John Suler (2004) – vznik koncem 90.let
- Chování se sníženými zábrany
- Pozitivní (benign)
 - Sebe-odhalování, podpora ostatních, rady, sdílení informací...
- Negativní (toxic)
 - Agresivní chování, urážky, flaming, trolling...



Online disinhibice

- Podle Sulera 6 rysů internetu přispívá k disinhibici včetně anonymity
 - **Anonymita** – *You Don't Know Me*
 - **Neviditelnost** – *You Can't See Me*
 - **Asynchronicita** – *See You Later*
 - **Solipsistická introjekce** – *It's All in My Head*
 - **Disociativní představivost** – *It's Just a Game*
 - **Minimalizace authority** – *We're Equals*



Kyberagrese – online agrese



- *Úmyslné jednání způsobující újmu jiné osobě nebo osobám pomocí počítačů, telefonů nebo jiných elektronických zařízení, a které je obětí vnímáno s averzí (Schoffstall & Cohen, 2011).*
- Zastřešující pojem, může mít specifické projevy
 - Cyberbullying
 - Cyberstalking
 - Online harassment
 - Flaming
 - Outing
 - Cyberterrorism
 - Cyberhate
 - Identity theft
 - Cybergrooming
 - Happy slapping
 -

Kyberšikana

- Kyberšikana – definice vychází z tradiční šikany (Kowalski et al., 2014; Olweus, 1994):
 - Opakovaná aktivita, dlouhodobé trvání
 - Záměrná újma
 - Mocenská nerovnováha mezi agresorem a obětí
- Agrese, ale také vyloučení z kolektivu, ignorace
- Často se děje v nějakém kolektivu (např. vrstevnický kolektiv, škola, zaměstnání)
- Překryv tradiční šikany a kyberšikany

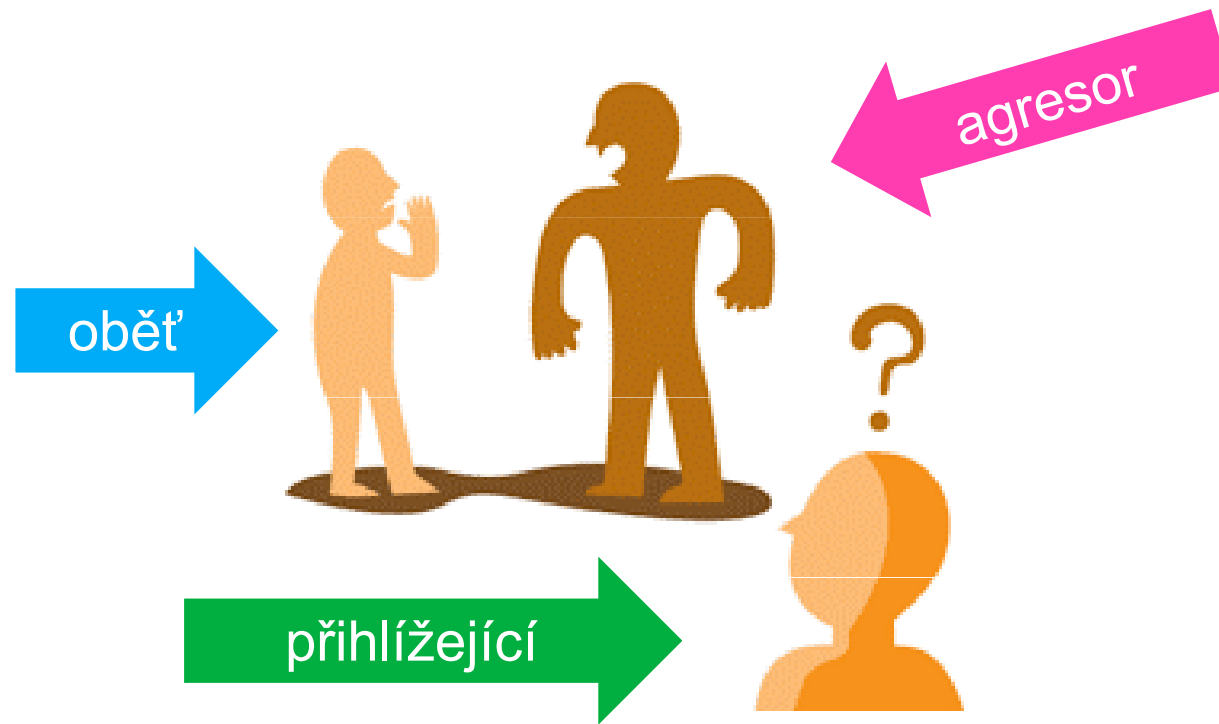
Dlouhodobost a opakování?

Jeden incident může být přeposílán a šířen dále

Mocenská nerovnováha?

Anonymní agresor vs. neanonymní oběť
Digitální dovednost agresora vs. oběti

Kyberagrese – různé role



MUNI
FSS

Děkuji za pozornost



Marie Bedrošová
marie.bedrosova@mail.muni.cz

Jaro 2023 Psychologie médií

Images retrieved from Freepik and Midjourney.