

MUNI  
FSS

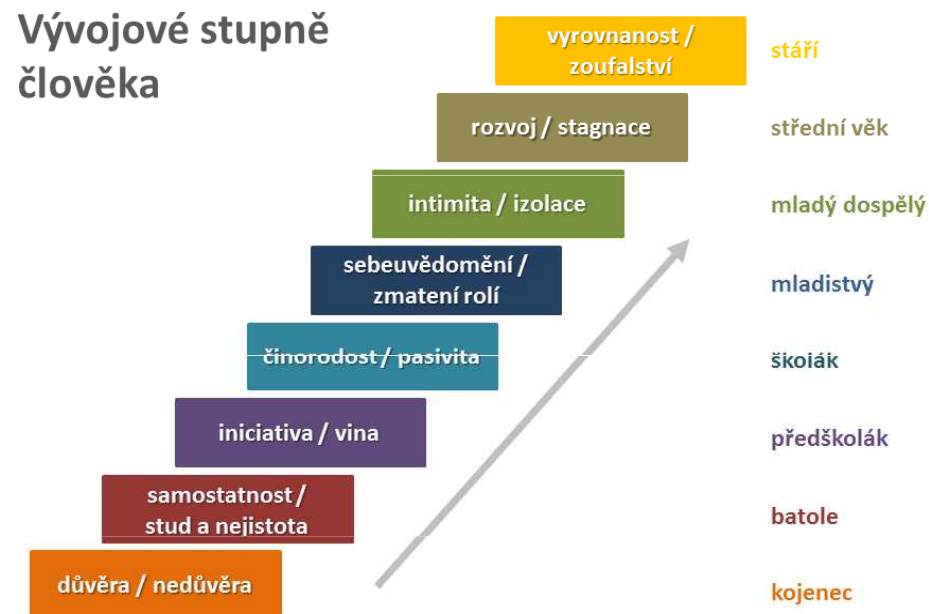
## Média a děti a dospívající: Developmentální perspektiva a online rizika a příležitosti

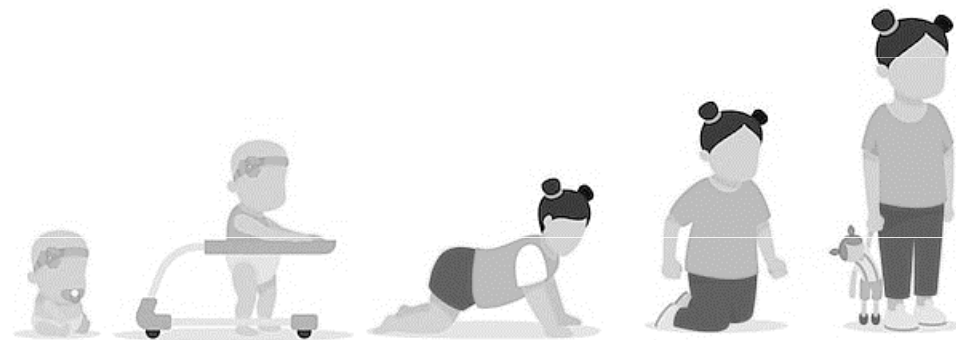
Marie Bedrošová  
[marie.bedrosova@mail.muni.cz](mailto:marie.bedrosova@mail.muni.cz)



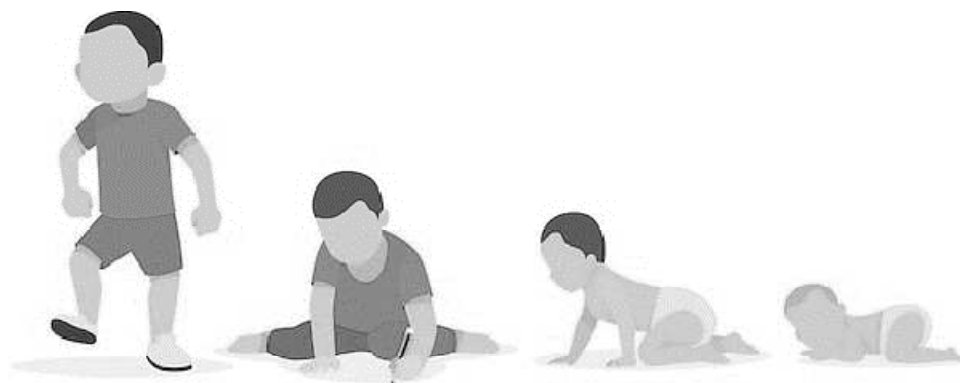
# Psychosociální vývoj člověka

- **Erik Erikson** (1902-1994) – **vývojová stádia**
  - Každá etapa je spojená s životním úkolem obsahující nějaký konflikt
  - Přínos pro ego člověka / pocit méněcennosti





## Děti a média



# Výzkum dětí a médií

- Intersekcce dvou výzkumných linií:
  - Média a komunikace
  - Developmentální psychologie
- **Krcmar (2022)** - implicitní předpoklady ve výzkumu dětí a médií
  - Děti a dospívající se kvalitativně liší od dospělých
  - Věk je hlavní proměnnou
  - Všechny rozdíly souvisejí s vývojem
  - Selektivní aplikace vývojových jevů a vývojové teorie na porozumění dětem a médiím
  - Role prostředí
- Předpoklady nejsou nutně nesprávné, ale je třeba nebrat je jako samozřejmé a zvažovat, jak ovlivňují náš výzkum, empiricky je testovat, ...



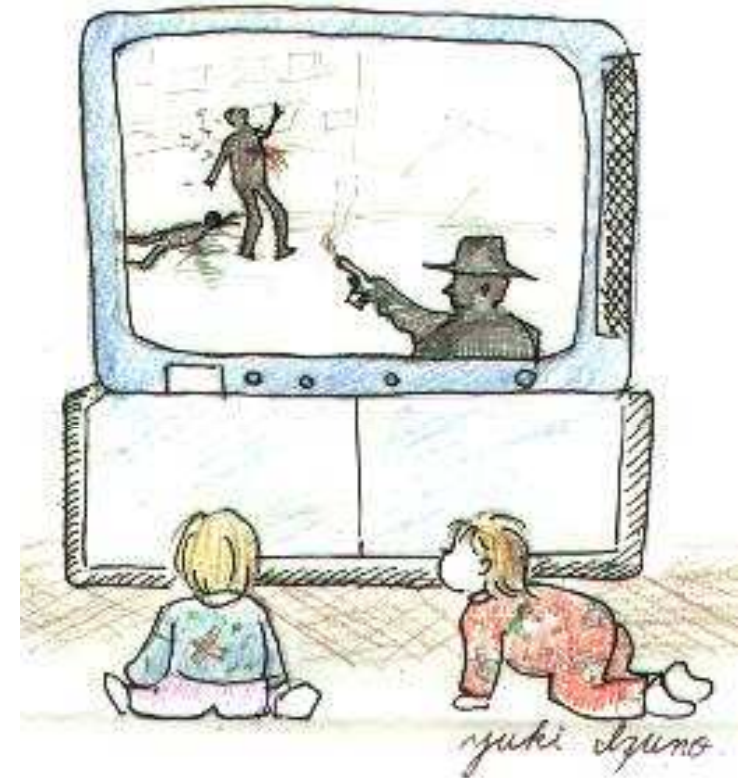
# Děti a dospívající se kvalitativně liší od dospělých

- Dříve děti jako zvláštní kategorie ve výzkumu chyběly
- **Jean Piaget (1926): teorie kognitivního vývoje**
  - Děti myslí, vnímají a interpretují svět a interakce jinak než dospělí
  - Developmentální období:
    - 0-2: Senzomotorické období
    - 2-7: Předoperační období
    - 7-12: Konkrétní provozní období
    - 12+: Formální provozní období



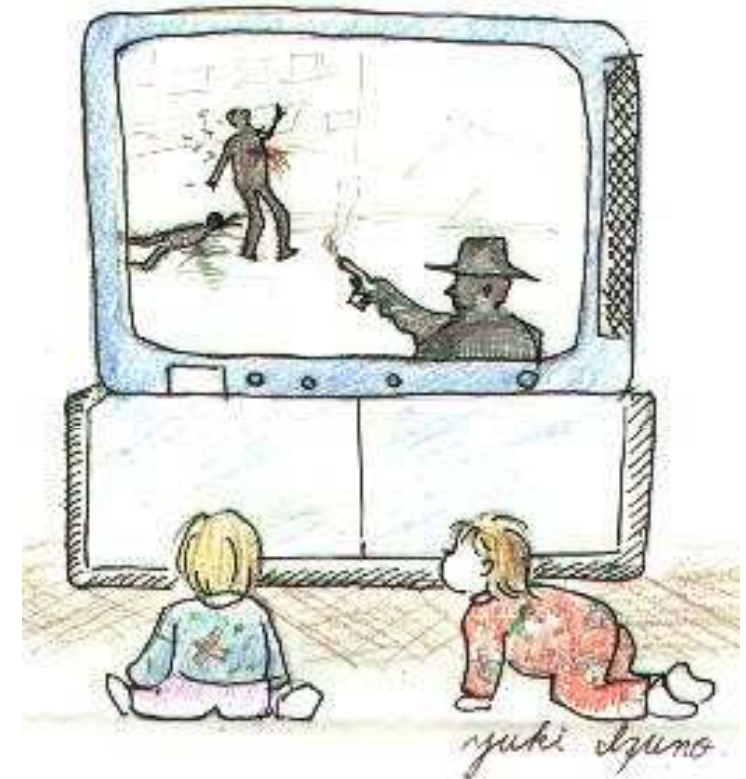
# Děti a dospívající se kvalitativně liší od dospělých

- **Protekcionistický přístup** vůči dětem a jejich užívání médií
  - Děti při užívání médií potřebují ochranu a *guidance*
  - Dominantní přístup



# Děti a dospívající se kvalitativně liší od dospělých

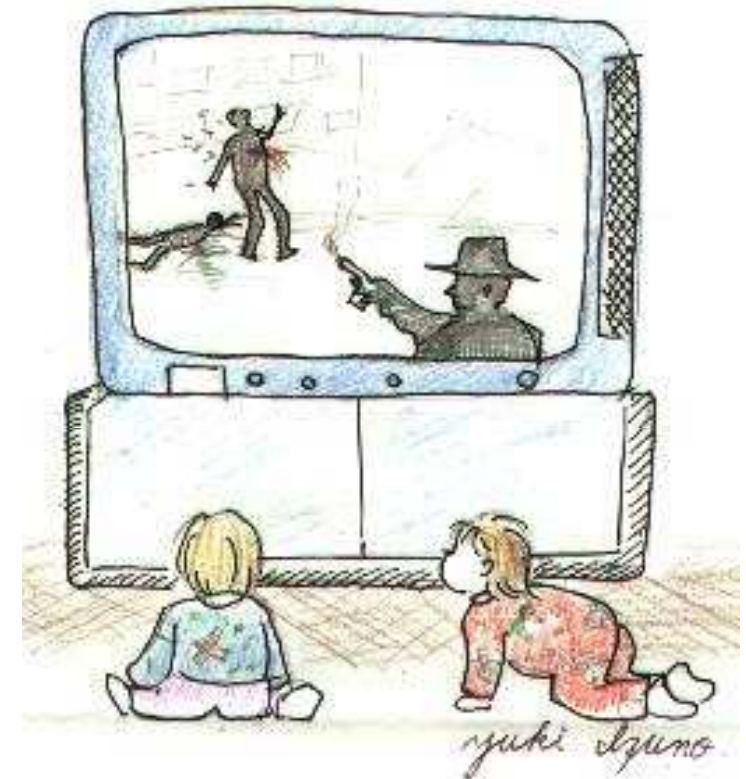
- **Protekcionský přístup** vůči dětem a jejich užívání médií
  - Děti při užívání médií potřebují ochranu a *guidance*
  - Dominantní přístup
- Vs. perspektiva nahlížející na děti jako na **sofistikované a empowered konzumenty** médií, kteří konzumují různá nová média (e.g., Livingstone)





# Děti a dospívající se kvalitativně liší od dospělých

- **Protekcionalistický přístup** vůči dětem a jejich užívání médií
  - Děti při užívání médií potřebují ochranu a *guidance*
  - Dominantní přístup
- Vs. perspektiva nahlížející na děti jako na **sofistikované a empowered konzumenty** médií, kteří konzumují různá nová média (e.g., Livingstone)
- Výzkum naznačuje „něco uprostřed“
  - Děti nemusí obsahu rozumět, aby na ně měl účinek („TV není opravdová“) – nějaká ochrana je třeba





# Věk je hlavní proměnnou

- Věk jako klíčová proměnná ve výzkumu dětí a dospívajících (vs. výzkum na dospělé populaci)
- Konzumace, zpracování mediálních textů a jejich účinky se odvíjí od věku



# Věk je hlavní proměnnou

- Věk jako klíčová proměnná ve výzkumu dětí a dospívajících (vs. výzkum na dospělé populaci)
- Konzumace, zpracování mediálních textů a jejich účinky se odvíjí od věku
- Ale: **Věk vs. individuální vývoj**
- Věk není zástupným ukazatelem vývoje; vývoj je ovlivněný zkušeností = věk je indikátorem vývoje ( $\neq$  vývojem)
  - Vzrůstající věk: biologický vývoj, narůstající zkušenost s médií, více interakcí se světem mimo rodinu, expozice různorodějším a více stimulům, ...



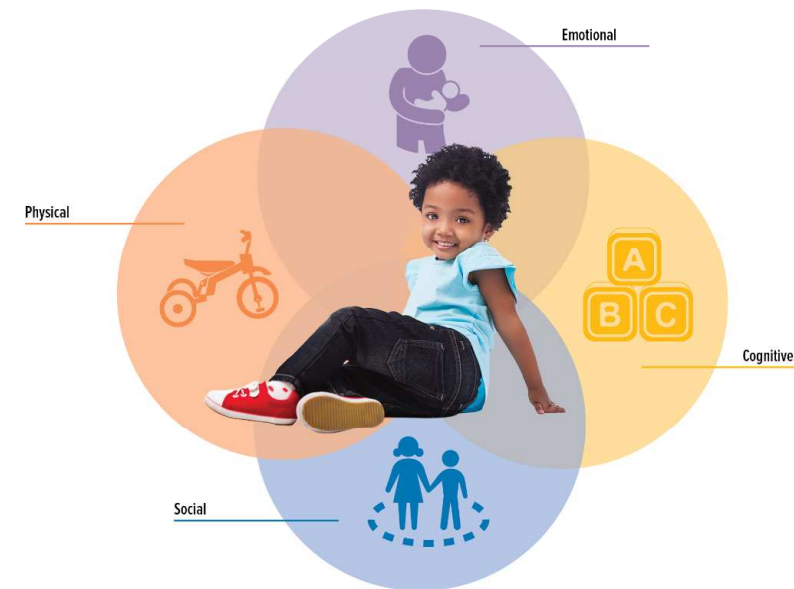
# Všechny rozdíly souvisejí s vývojem

- Tendence hledat změny u dětí v průběhu času a rozdíly brát jako důkaz vývoje a pokroku směrem k dospělosti
- Ale změny mohou souviset s jinými proměnnými
  - Příklad: Výzkum na dospělé populaci: rozdíly v konzumaci médií nebo mediálních účincích interpretujeme ve vztahu k sociálním rozdílům, ekonomickým rozdílům, příslušnosti k subkultuře apod.



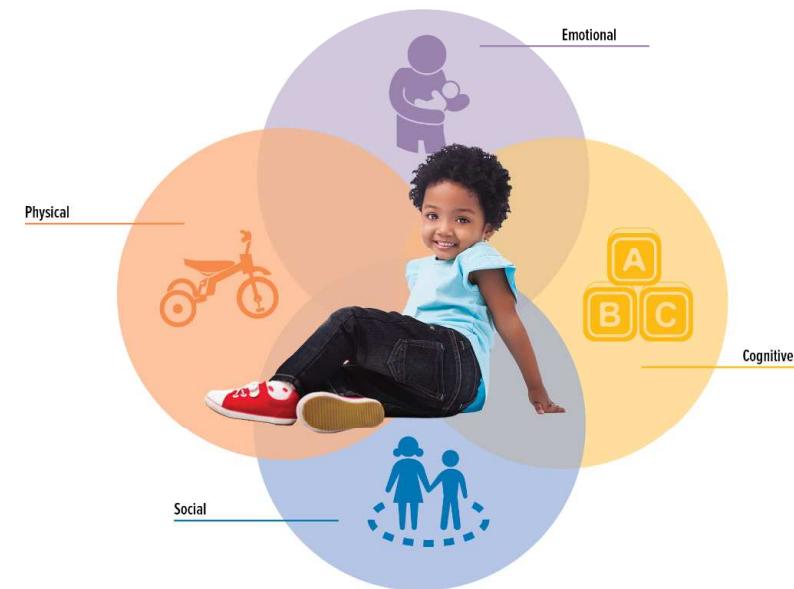
# Selektivní aplikace vývojových jevů a vývojové teorie

- Důraz na **kognitivní vývoj** a další dimenze vývoje (např. emoce, morálka, sociální vývoj) brány jako jeho výsledek
- **Vygotsky** (1978, 1986)
  - Některé kognitivní procesy (např. sebe-regulace, *problem-solving*) jsou výsledkem našich sociálních interakcí a aktivit = **dynamická povaha vývoje**



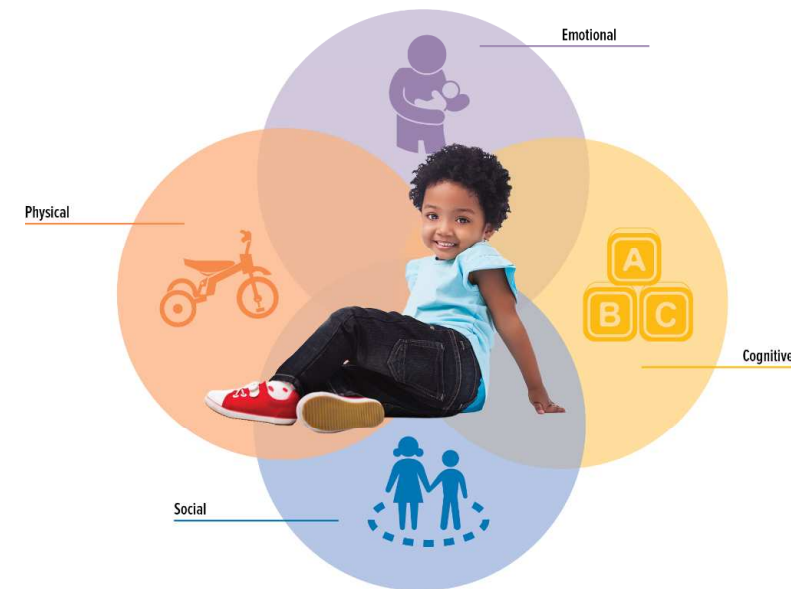
# Selektivní aplikace vývojových jevů a vývojové teorie

- Důraz na **kognitivní vývoj** a další dimenze vývoje (např. emoce, morálka, sociální vývoj) brány jako jeho výsledek
- **Vygotsky** (1978, 1986)
  - Některé kognitivní procesy (např. sebe-regulace, *problem-solving*) jsou výsledkem našich sociálních interakcí a aktivit = **dynamická povaha vývoje**
- Děti jako pasivní „příjemci“ vývoje (co jim ne/nabízí jejich sociální okolí) vs. děti jako aktivní účastníci svého vývoje



# Selektivní aplikace vývojových jevů a vývojové teorie

- Důraz na **kognitivní vývoj** a další dimenze vývoje (např. emoce, morálka, sociální vývoj) brány jako jeho výsledek
- **Vygotsky** (1978, 1986)
  - Některé kognitivní procesy (např. sebe-regulace, *problem-solving*) jsou výsledkem našich sociálních interakcí a aktivit = **dynamická povaha vývoje**
- Děti jako pasivní „příjemci“ vývoje (co jim ne/nabízí jejich sociální okolí) vs. děti jako aktivní účastníci svého vývoje
- **Holistický přístup** – kognitivní, emocionální, sociální atd. vývoj nejsou oddělené kategorie, ale ovlivňují se navzájem
- Média nejsou zpracovávána jen kognitivně, ale roli hrají také emoce, morálka, sociálnost ...
  - Např. emocionální a sociální vývoj může ovlivnit naši vazbu na mediální postavy a to, jaké na nás mají tyto postavy účinky



# Role prostředí

- Některé výzkumy nezvažují rodinné zázemí a opomíjí sociální dimenzi
- Proč je to problematické?
  - Děti jen zřídka konzumují média samy a v izolaci
  - Dětské programy se často snaží v dítěti vyvolat sociální interakci (ptát se na otázky, interagovat a hrát si, ...)
  - Viz Vygotsky – sociální dimenze vývoje a učení se je neoddělitelná od ostatních







## Dospívající



# Dospívající a média

- **Adolescence**: 10-19 let
- **Erikson**: sebeuvědomění, zmatení rolí – hledání vlastní identity v konfliktu s nejistotou ohledně své role mezi lidmi
- **Havighurst** (1972): **vývojové úkoly v adolescenci** (USA adolescenti, 70. léta):
  - „A developmental task is a task that arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later tasks, while failure leads to unhappiness in the individual, disapproval by the society, and difficulty with later tasks.”

# Dospívající a média

- **Adolescence:** 10-19 let
- **Erikson:** sebeuvědomění, zmatení rolí – hledání vlastní identity v konfliktu s nejistotou ohledně své role mezi lidmi
- **Havighurst (1972): vývojové úkoly v adolescenci (USA adolescenti, 70. léta):**
  - „A developmental task is a task that arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later tasks, while failure leads to unhappiness in the individual, disapproval by the society, and difficulty with later tasks.”
  - Dosažení nových a vytrálejších vztahů s vrstevníky obou pohlaví
  - Dosažení mužské nebo ženské sociální role
  - Přijetí vlastního těla a jeho efektivní
  - Dosažení citové nezávislosti na rodičích a ostatních dospělých
  - Příprava na manželství a rodinný život
  - Příprava na ekonomickou kariéru
  - Získání hodnot a etického systému, který povede chování a vytvoření socio-politicko-etické ideologie pro život
  - Přání a dosažení společensky odpovědného chování

# Dospívající a média

- **Adolescence**: 10-19 let
- **Erikson**: sebeuvědomění, zmatení rolí – hledání vlastní identity v konfliktu s nejistotou ohledně své role mezi lidmi
- **Havighurst** (1972): **vývojové úkoly v adolescenci** (USA adolescenti, 70. léta):
  - „A developmental task is a task that arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later tasks, while failure leads to unhappiness in the individual, disapproval by the society, and difficulty with later tasks.”
  - Dosažení nových a vytrálenějších vztahů s vrstevníky obou pohlaví
  - Dosažení mužské nebo ženské sociální role
  - Přijetí vlastního těla a jeho efektivní
  - Dosažení citové nezávislosti na rodičích a ostatních dospělých
  - Příprava na manželství a rodinný život
  - Příprava na ekonomickou kariéru
  - Získání hodnot a etického systému, který povede chování a vytvoření socio-politicko-etické ideologie pro život
  - Přání a dosažení společensky odpovědného chování
- Dnes některé úkoly méně relevantní
- **Arnett** (2000, 2004) – **emerging adulthood**, přechodné vývojové stádium některé úkoly „posunuté“ do pozdních dvacátých let života; závislé na kulturním kontextu; formování identity



# Opakování



**Co je to *self* a jaké podoby může mít?**

# Co je to *self* a jaké podoby může mít?





# Co je to *self* a jaké podoby může mít?

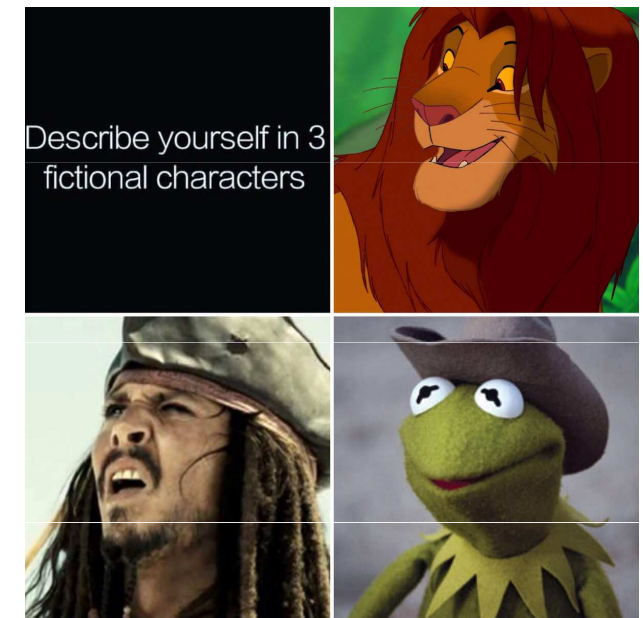
- Já
- Relativně **stabilní** vlastnosti (např. extroverze, otevřenost) vs. **proměnlivost** identity
  - **Goffman** – *Všichni hrajeme divadlo* (1959)  
Teorie sebe prezentace; jako herci hrajeme různé role pro různá publika – *self* je flexibilní, závisí na situaci, kontextu a reakci interakčních partnerů
  - *Self* jako stabilní vlastnosti, situační faktory určují, které aspekty *self* jsou aktivovány v danou situaci
- *Actual / real self* – aktuální (byť dočasné) já
- *Ideal self* – jací chceme být
- *Ought self* – jací si myslíme, že bychom měli být podle ostatních
- *Future selves* – motivační faktor, ovlivňuje naše jednání



# **Jak může naši identitu ovlivnit identifikace s mediálními postavami?**

# Jak může naši identitu ovlivnit identifikace s mediálními postavami?

- Identifikujeme se s mediálními postavami, vnímáme a zakoušíme jejich perspektivu a zkušenosti
- Zažíváme role, které bychom jinak nezažili
- Učíme se zprostředkovaně názory, postoje, chování
- Co není identifikace? Nahrazení našeho *self* identitou postavy
- Porozumění cizí zkušenosti
  
- Nejedná se vždy o postavy, které jsou nám demograficky podobné (Cohen et al., 2017) ⇒ můžeme prozkoumávat různé alternativy našeho *self*



# Co jsou to parasociální vztahy?

# Co jsou to parasociální vztahy?

- **Jednostranný** „imaginární“ **vztah**, jenž navazuje publikum s mediálními postavami nebo celebritami prostřednictvím opakované expozice a imaginární interakce
- Mediální figura nás ovlivňuje z hlediska chování, postojů a prožívání emocí
- Derrick et al. (2008) – tendence navazovat parasociální vztahy s postavami blízkými našemu ideálnímu *self* (spíše než reálnému *self*) = přiblížení vlastnímu ideálnímu *self*

PARASOCIAL  
INTERACTION  
communication science,  
by @ikbenjulia



FAN:  
I FEEL AS IF HARRY  
POTTER IS A  
REAL FRIEND OF  
MINE.

one-sided "bond"  
with a media figure



HARRY POTTER:  
FIRST OF ALL I'M NOT  
A REAL PERSON AND  
SECOND OF ALL I DON'T  
EVEN KNOW THIS GUY.

He's just a fictional character you say? I was certain we were best friends.



# Co je to zprostředkované experimentování (*vicarious experimentation*)?

# Co je to zprostředkované experimentování (*vicarious experimentation*)?

- Zprostředkovaně díky mediálním postavám můžeme experimentovat a zkusit se vidět „v novém světle“ – důležitý první krok pro reálnou změnu
- Představujeme si naše alternativní *self*, bez rizika







## Dospívající



# Nová média a vývojové potřeby dospívajících

– Co jsou to nová média?

# Nová média a vývojové potřeby dospívajících

## – Co jsou to nová média?

- Interaktivita, *user-generated content*, mobilita zařízení (např. smartphone, laptop) a připojení „kdekoliv a kdykoliv“
- Nejasná linie mezi novými a „starými“ médii – nová média často používaná podobně jako „stará“ (např. starý film na YouTube)

# Nová média a vývojové potřeby dospívajících

## – Co jsou to nová média?

- Interaktivita, user-generated content, mobilita zařízení (např. smartphone, laptop) a připojení „kdekoli a kdykoli“
- Nejasná linie mezi novými a „starými“ médii – nová média často používaná podobně jako „stará“ (např. starý film na YouTube)

## – Adolescence

- Silná egocentrická perspektiva, „imaginary audience“ (*Everyone is watching*), „personal fable“ (*I am unique*)
  - Formace identity
  - Narůstající role vrstevníků
- Nová média podporují tyto tendence



# Imaginary audience & personal fable

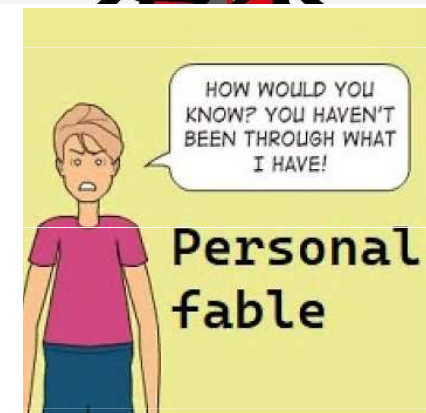
- **Imaginary audience**

- „*Everyone is watching*“
- Zvýšené monitorování sebe sama, větší kritičnost sebe, i kdy žádné publikum není

- **Personal fable**

- Pocit vlastní výjimečnosti

- **Role nových médií?**



# Imaginary audience & personal fable

## – Imaginary audience

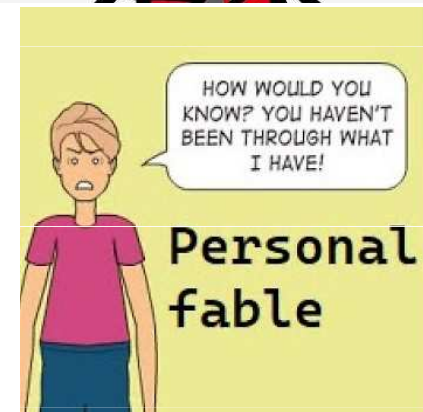
- „Everyone is watching“
- Zvýšené monitorování sebe sama, větší kritičnost sebe, i kdy žádné publikum není

## – Personal fable

- Pocit vlastní výjimečnosti

## – Role nových médií?

- Profily na SNS, virtuální publikum
- Exprese sebe sama, sebeprezentace
- Impression management
- „Celebrity status“ – dostáváme likes, máme fanoušky (sledující), ...
- Média jako prostředek naplnění těchto vývojových potřeb a jejich „materializace“ ve virtuálním prostředí



# Imaginary audience & personal fable

## – Imaginary audience

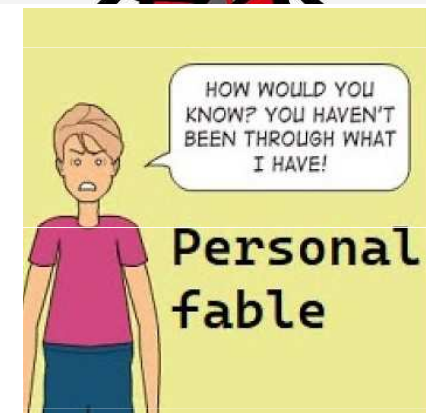
- „Everyone is watching“
- Zvýšené monitorování sebe sama, větší kritičnost sebe, i kdy žádné publikum není

## – Personal fable

- Pocit vlastní výjimečnosti

## – Role nových médií?

- Profily na SNS, virtuální publikum
- Exprese sebe sama, sebeprezentace
- Impression management
- „Celebrity status“ – dostáváme likes, máme fanoušky (sledující), ...
- Média jako prostředek naplnění těchto vývojových potřeb a jejich „materializace“ ve virtuálním prostředí
- Silný vliv *sensation seekingu* – vyhledávání nových a „rizikových“ zážitků – jednoduché a bezpečnější v prostředí internetu





# The Co-construction Model

- **Tradiční modely mediálních účinků**

- Média ovlivňují dětský vývoj (jejich postoje, vnímání a chování)
- Média jsou něco externího vůči jejich uživatelům a konzumentům (kteří jsou pasivní)

# The Co-construction Model

## – Tradiční modely mediálních účinků

- Média ovlivňují dětský vývoj (jejich postoje, vnímání a chování)
- Média jsou něco externího vůči jejich uživatelům a konzumentům (kteří jsou pasivní)

## – Co-construction model

- Greenfield (1984); Subrahmanyam et al. (2004, 2006)
- Uživatelé spoluutvářejí kontext užívání médií a online kulturu
- Dospívající ko-konstruují online prostředí
- **Online a offline světy jsou propojené** (z hlediska témat, chování, lidí, se kterými interagujeme a vztahů)
  - Bidirectional relationship; rozostření hranice real/virtual (X dichotomie „reálný svět“ vs. „online svět“; spíše „fyzický/offline“ vs. „digitální/online“)
  - E.g., problem behaviours offline ⇔ problem behaviours online
- Důležité vývojové úkoly mohou probíhat online (sexualita, identita, intimita, interpersonální vztahy)



# Formace identity a nová média

- Součástí procesu formace vlastní identity je **hledání vzorů** (*role models*), se kterými se můžeme **identifikovat** – můžeme hledat v médiích
- Experimentování s různými **sociálními rolemi** a **možnými selves** – v prostředí internetu jednoduché a bezpečné
- Získání nové identity formou **avatarů** – inter/aktivní konzumace médií (např. videohry)
- Častá experimentace s **genderovou identitou**



# Similarity & wishful identification

# Similarity & wishful identification

- **Similarity identification**

- Identifikace s mediální postavou na základě podobností s námi; podobnost v prožívání a myšlení
- „Sloučení“ nás a postavy

# Similarity & wishful identification

## – Similarity identification

- Identifikace s mediální postavou na základě podobností s námi; podobnost v prožívání a myšlení
- „Sloučení“ nás a postavy

## – Wishful identification

- Naše přání být jako nějaké mediální postava, je to extenze identifikace
- Chceme být jako někdo, kdo představuje naše *ideal self* (jáci bychom chtěli být)
- Jasně rozlišení nás a postavy
- Může probíhat na různých rovinách: obecně jako role model pro naše jednání; konkrétně např. jako imitace specifického chování



# Similarity & wishful identification

## – Similarity identification

- Identifikace s mediální postavou na základě podobností s námi; podobnost v prožívání a myšlení
- „Sloučení“ nás a postavy

## – Wishful identification

- Naše přání být jako nějaké mediální postava, je to extenze identifikace
- Chceme být jako někdo, kdo představuje naše *ideal self* (jáci bychom chtěli být)
- Jasně rozlišení nás a postavy
- Může probíhat na různých rovinách: obecně jako role model pro naše jednání; konkrétně např. jako imitace specifického chování

## – Identifikace a videohry

- Může být spojená s tzv. *embodiment* (vtělení); př. prostřednictvím avataru ve hře
- Spojení *similarity* a *wishful identification* – vytváříme avatary, kteří se nám podobají v některých našich vlastnostech (např. gender, věk, sociodemografie), ale také, kteří představují, jáci bychom chtěli být



# Vrstevníci a nová média

- Adolescence – menší role rodičů, narůstající vliv vrstevníků na emoční i sociální vývoj
  - **Vliv může být pozitivní i negativní**
- **Nová média**
  - Nové komunikační a interakční možnosti
  - Expozice velkému množství relevantních druhých (ne jen celebritám a fiktivním postavám jako u tradičních médií)
  - Možnost navazovat online vztahy a přátelství
  - Negativní jevy – kyberagrese, kyberšikana, sociální vyloučení, *peer rejection*, ...



when you get a text from  
your internet friend asking  
you about your day



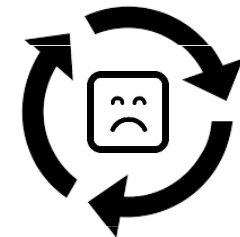


# Regulace emocí a morálka

- Nová média – platforma pro zkoumání a experimentování s emocemi a pro *coping* s negativními emocemi
  - Např. videohry jako *coping* s prožívaným vztekem a frustrací
- Adolescence – období, kdy se morálka a dovednosti pro regulaci emocí a *coping* stále vyvíjejí

# Regulace emocí a morálka

- Nová média – platforma pro zkoumání a experimentování s emocemi a pro **coping** s negativními emocemi
  - Např. videohry jako *coping* s prožívaným vztekem a frustrací
- Adolescence – období, kdy se morálka a dovednosti pro regulaci emocí a *coping* stále vyvíjejí
- *Coping* může být i **maladaptivní**
  - Př. negativní emoce z *peer-rejection* ⇒ nižší morální úsudek, vyhledávání a tolerance vůči antisociálnímu obsahu
  - Tzv. *Cyclic Process Model*
  - *Vicious circle of violence* – oběti (kyber)agrese se často stávají kyberagresory  
Role médií? Mohou nabízet jednodušší prostředek, jak to někomu oplatit, jak se cítit silně, apod. a být přitom anonymní





## Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající



# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- Livingstone et al. – *online risks and opportunities*
- **Projekt EU Kids Online**
- Online zkušenost dětí a dospívajících:
  - **Online rizika** (např. kyberagrese, harmful content, sexting)
  - **Online příležitosti** – online aktivity a jejich pozitivní role
- Je třeba konceptualizovat odděleně **riziko** a **újmu** (*harm*); **příležitost** a **benefit** (ale nezapomínat na ně)



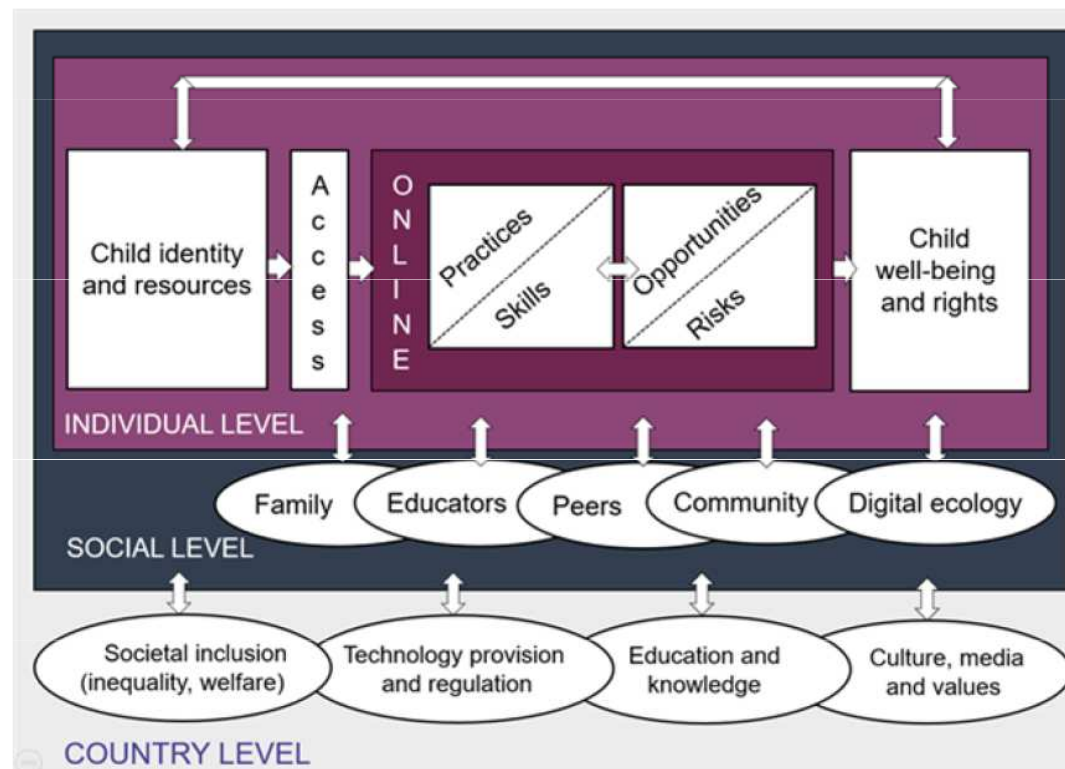
# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- Livingstone et al. – *online risks and opportunities*
- **Projekt EU Kids Online**
- Online zkušenost dětí a dospívajících:
  - **Online rizika** (např. kyberagrese, harmful content, sexting)
  - **Online příležitosti** – online aktivity a jejich pozitivní role
- Je třeba konceptualizovat odděleně **riziko** a **újmu** (*harm*); **příležitost** a **benefit** (ale nezapomínat na ně)
- **Online resilience**
  - Proč jsou některé děti, zažívající online rizika, lépe schopné se s nimi vypořádat a zažívají menší újmu?
  - Dynamický proces
  - Díky zkušenosti s riziky si děti budují „odolnost“, učí se navigovat online svět a učí se vyrovnávat s potenciálními riziky a újmou
  - Multidimenzionální konstrukt: psychologická rezilience a copingové dovednosti



# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

Figure 2: The EU Kids Online theoretical model



# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- Více **aktivit online** ⇒ více rizik i více příležitostí  
(pozitivní korelace mezi riziky a příležitostmi), vyšší  
digitální dovednosti
- Méně aktivit = méně rizik, ale také méně příležitostí,  
menší digitální dovednosti a méně rezilience
- Tzv. **digital divide**

# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- Více **aktivit online** ⇒ více rizik i více příležitostí (pozitivní korelace mezi riziky a příležitostmi), vyšší digitální dovednosti
- Méně aktivit = méně rizik, ale také méně příležitostí, menší digitální dovednosti a méně rezilience
- Tzv. **digital divide**  
Nerovnosti v přístupu k internetu ⇒ nerovnosti v digitálních dovednostech
  - Souvislost s věkem, genderem, SES

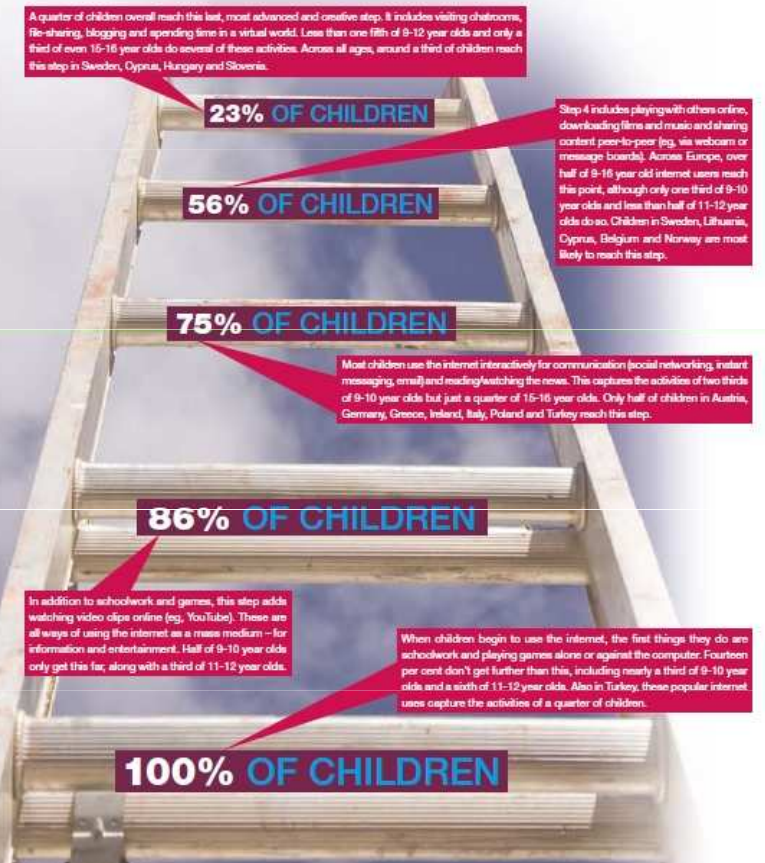




# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- Více **aktivit online** ⇒ více rizik i více příležitostí (pozitivní korelace mezi riziky a příležitostmi), vyšší digitální dovednosti
- Méně aktivit = méně rizik, ale také méně příležitostí, menší digitální dovednosti a méně rezilience
- Tzv. **digital divide**  
Nerovnosti v přístupu k internetu ⇒ nerovnosti v digitálních dovednostech
  - Souvislost s věkem, genderem, SES
- Tzv. **žebříček online příležitostí**

The EU Kids Online survey asked children which online activities they engage in, to understand the opportunities they enjoy and to contextualise online risks



# Online rizika a příležitosti pro děti a dospívající

- **Více rizik ≠ vyšší újma**
  - Důležité rozlišovat různá rizika, některá jsou závažnější (např. kyberšikana)
  - Zkušenost s méně závažnými online riziky, může vést k lepšímu copingu (a ve výsledku nižší pociťované újmě)
- Role demografie a psychologických charakteristik
  - Věk (více aktivit, více rizik a příležitostí)
  - Self-efficacy, sensation-seeking, digital skills – více rizik
  - ...



# Digitální dovednosti (digital skills)

- Definice: *Schopnost používat informační a komunikační technologie způsobem, který pomáhá dosahovat užitečných a kvalitních výsledků v každodenním životě.*
  - = **zvýšení online benefitů a příležitostí**
  - = **snížení online újmy a rizik**
- Multidimenzionální – **jaké typy digitálních dovedností můžeme rozlišit?**

# Digitální dovednosti (digital skills)



- Technical and operational
- Programming
- Information navigation and processing
- Communication and interaction
- Content creation and production



# Digitální dovednosti (digital skills)



## – Technical and operational

- *I know how to adjust privacy settings*
- *I know how to turn off the location settings on mobile devices*
- *I know how to protect a device (e.g. with a PIN, a screen pattern, a finger print, facial recognition)*
- *I know how to store photos, documents or other files in the cloud (e.g. Google Drive, iCloud)*
- *I know how to use private browsing (e.g. incognito mode)*
- *I know how to block unwanted pop-up messages or ads*



# Digitální dovednosti (digital skills)



- **Technical and operational**
- *I know how to use programming language (e.g. XML, Python)*



# Digitální dovednosti (digital skills)



## – Information navigation and processing

- *I know how to choose the best keywords for online searches*
- *I know how to find a website I have visited before*
- *I know how to find information on a website no matter how it is designed*
- *I know how to use advanced search functions in search engines*
- *I know how to check if the information I find online is true*
- *I know how to figure out if a website can be trusted*





# Digitální dovednosti (digital skills)



## – Communication and interaction

- *Depending on the situation, I know which medium or tool to use to communicate with someone (e.g. make a call, send a WhatsApp message, send an email)*
- *I know when I should mute myself or disable video in online interactions*
- *I know which images and information of me it is OK to share online*
- *I know when it is appropriate and when it is not appropriate to use emoticons (e.g. smileys, emojis), text speak (e.g. LOL, OMG) and capital letters*
- *I know how to report negative content relating to me or a group to which I belong*
- *I know how to recognise when someone is being bullied online*





# Digitální dovednosti (digital skills)



## – Content creation and production

- *I know how to create something that combines different digital media (e.g. photos, music, videos, GIFs)*
- *I know how to edit existing digital images, music and videos*
- *I know how to ensure that many people will see what I put online*
- *I know how to change the things I put online depending on how other people react to it*
- *I know how to distinguish sponsored and non-sponsored content online (e.g. in a video, in a social media post)*
- *I know how to reference and use content covered by copyright*



# Digitální dovednosti (digital skills)

- **Gender divide**
  - Chlapci vyšší skills než dívky – proč?

# Digitální dovednosti (digital skills)

- **Gender divide**

- Chlapci vyšší skills než dívky – proč?

- **Self-report vs performance test**

- Chlapci častěji skórují výše v nepřímém měření digitálních dovedností (např. dotazníky)
- Ale performance testy genderové rozdíly neukazují


Role sebevědomí a vnímané self-efficacy

# Digitální dovednosti (digital skills)

Task 2: In what follows we present you with four messages.  
Please read them carefully and explain for each what you think it is trying to do and what else you note about the post.

**Netflix** Sponsored

Love watching TV shows?  
Head to Netflix to watch all your favourite episodes instantly on any device.  
Anytime and anywhere.



**Try One Month Free**  
Sign up for Netflix today and get instant access to thousands of hit TV shows.  
[www.netflix.com/signup](http://www.netflix.com/signup) [Learn More](#)

562 276 Comments 17 Shares

Like Comment Share

**Netflix Company USA**

To help out during the COVID-19 pandemic, Netflix is giving away some free subscriptions for their platform.



Click now to get one, the offer will end soon!!  
<https://netflix-usa.net/?9VMsJHJU1J> [Watch More](#)

1.2K 126 Comments 10 Shares

Like Comment Share

**Financial Times** Sponsored

Netflix is resuming production of original content, adapting in recognition of COVID-19 risks.



[ft.com](http://ft.com)  
The show must go on: inside Netflix's race to restart filming.  
HAVING WON THOUSANDS OF SUBSCRIBERS, THE STREAMING SERV... [Watch More](#)

20 25 Comments 10 Shares

Like Comment Share

**Anne**

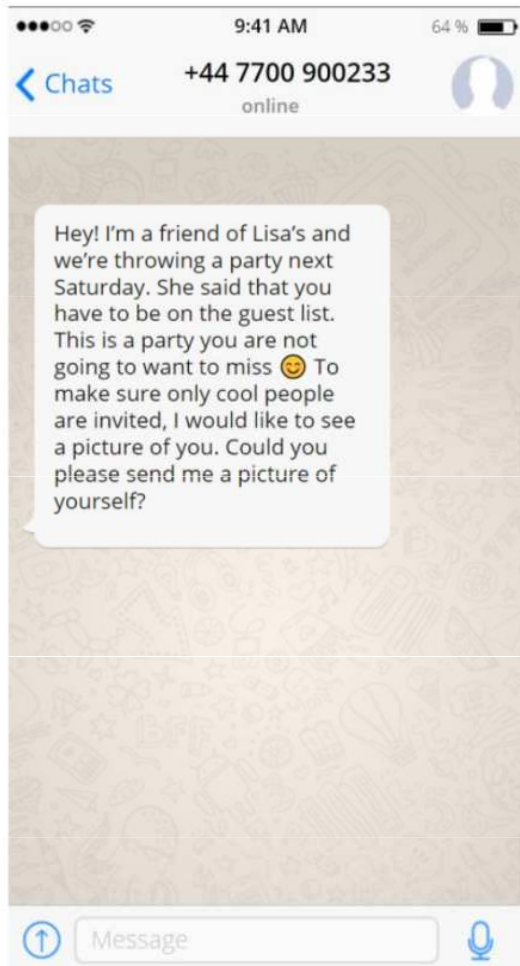
Netflix documentary about COVID-19 leads to violent protests against mask wearing!



20 134 Comments 17 Shares

Like Comment Share

# Digitální dovednosti (digital skills)



*Task 3.1: What would you do when you receive this message?  
Explain why:*

# Role rodičů a rodiny



- Generační rozdíly v používání internetu
  - „Starší“ vs. „mladší“ rodiče (offline dětství vs. dětství s internetem)
- Individuální rozdíly v rodinách
  - Low ... heavy internet users

# Rodičovské mediace

- Strategie rodičů pro kontrolu, supervizi, monitorování nebo diskuzi konzumace médií jejich dětmi (Livingstone & Helsper, 2008; Warren, 2001)
- Snaha ovlivnit používání technologií dítětem tak, aby se **maximalizovali benefity a minimalizovala rizika a újma**
- V literatuře různé typologie mediací



# Rodičovské mediace

## – **Enabling (aktivní / autonomní / co-use)**

- Společné užívání médií, diskuze o online aktivitách (a případných rizicích), vysvětlování toho, jak interpretovat online obsahy, jak se chovat a proč, ...
- Nekonzistentní výsledky
  - V některých studiích žádný efekt na míru setkání s rizikem, někde souvisí s vyšší četností setkání potenciálně rizikové situace
  - Souvisí také s nižšími negativními dopady po setkání s rizikem a s vyšším digitálním self-efficacy a digitálními dovednostmi
  - Je nejvíce doporučovaná, protože nejlépe připravuje dítě na samostatné řešení situací



# Rodičovské mediace

## – Monitoring

- Monitorování toho, co dítě dělá online:
  - Současně s aktivitou
  - Retrospektivně (kontrola historie, kontrola profilu na SNS, ...) – problematické z hlediska soukromí dítěte
- Ve studiích nejčastěji žádné nebo jen malé efekty na zažitá rizika a míru újmy

# Rodičovské mediace


- **Restriktivní** (omezující / autoritativní)
  - Omezování aktivit na internetu, zákazy některých aktivit, pravidla ohledně času na počítači nebo na mobilu, ...
  - Nejsilnější efekty u zažitých rizik, ale stejně tak snižuje pozitivní online aktivity a je spojována s nižšími digitálními dovednostmi
  - Efektivnější u mladších dětí
  - Kdo ji častěji používá? Starší rodiče, nižší digitální dovednosti, rodiče mladších dětí

# Online rizika

- **Typologie 4C** (Livingstone & Stoilova)
  - Content risks
  - Contact risks
  - Conduct risks
  - Contract risks



Figure 6: The CO:RE classification of online risk to children

	<b>Content</b> Child engages with or is exposed to potentially harmful content	<b>Contact</b> Child experiences or is targeted by potentially harmful <i>adult</i> contact	<b>Conduct</b> Child witnesses, participates in or is a victim of potentially harmful <i>peer</i> conduct	<b>Contract</b> Child is party to or exploited by potentially harmful contract
<b>Aggressive</b>	Violent, gory, graphic, racist, hateful or extremist information and communication	Harassment, stalking, hateful behaviour, unwanted or excessive surveillance	Bullying, hateful or hostile communication or peer activity e.g. trolling, exclusion, shaming	Identity theft, fraud, phishing, scams, hacking, blackmail, security risks
<b>Sexual</b>	Pornography (harmful or illegal), sexualization of culture, oppressive body image norms	Sexual harassment, sexual grooming, sextortion, the generation and sharing of child sexual abuse material	Sexual harassment, non-consensual sexual messaging, adverse sexual pressures	Trafficking for purposes of sexual exploitation, streaming (paid-for) child sexual abuse
<b>Values</b>	Mis/disinformation, age-inappropriate marketing or user-generated content	Ideological persuasion or manipulation, radicalisation and extremist recruitment	Potentially harmful user communities e.g. self-harm, anti-vaccine, adverse peer pressures	Gambling, filter bubbles, micro-targeting, dark patterns shaping persuasion or purchase
<b>Cross-cutting</b>	<p style="text-align: center;"> <b>Privacy violations</b> (interpersonal, institutional, commercial)  <b>Physical and mental health risks</b> (e.g., sedentary lifestyle, excessive screen use, isolation, anxiety)  <b>Inequalities and discrimination</b> (in/exclusion, exploiting vulnerability, algorithmic bias/predictive analytics)                     </p>			

# EU Kids online IV - výsledky

- Děti a dospívající (9-16 let)
- 2017-2019
- 19 evropských zemí
- $N = 25,101$

eukidsonline.net

## EU Kids Online 2020

Survey results from 19 countries

David Smahel, Hana Machackova,  
Giovanna Mascheroni, Lenka Dedkova,  
Elisabeth Staksrud, Kjartan Ólafsson,  
Sonia Livingstone and Uwe Hasebrink

with members of the EU Kids Online network

ISSN 2045-256X

eukidsonline.net



# EU Kids online IV - výsledky

- **Přístup**
  - Dospívající více používají smartphony
  - Dívky o něco více používají smarphony než počítače (v některých zemích)
  - Chlapci o něco více tráví čas na internetu

eukidsonline.net

## EU Kids Online 2020

Survey results from 19 countries

David Smahel, Hana Machackova,  
Giovanna Mascheroni, Lenka Dedkova,  
Elisabeth Staksrud, Kjartan Ólafsson,  
Sonia Livingstone and Uwe Hasebrink

with members of the EU Kids Online network

ISSN 2045-256X

eukidsonline.net

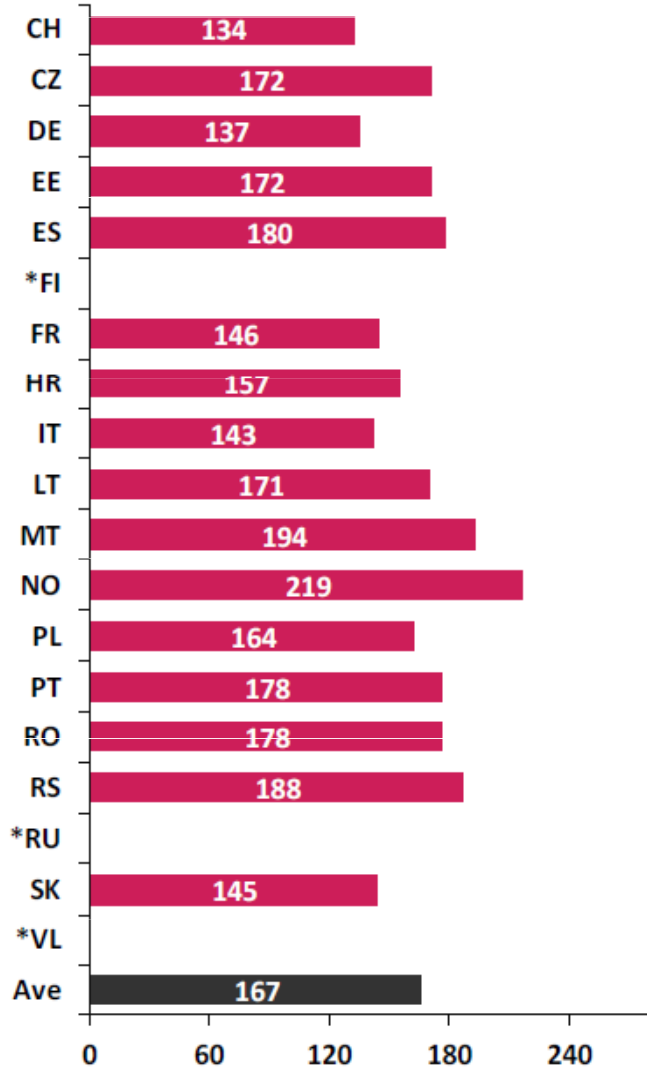




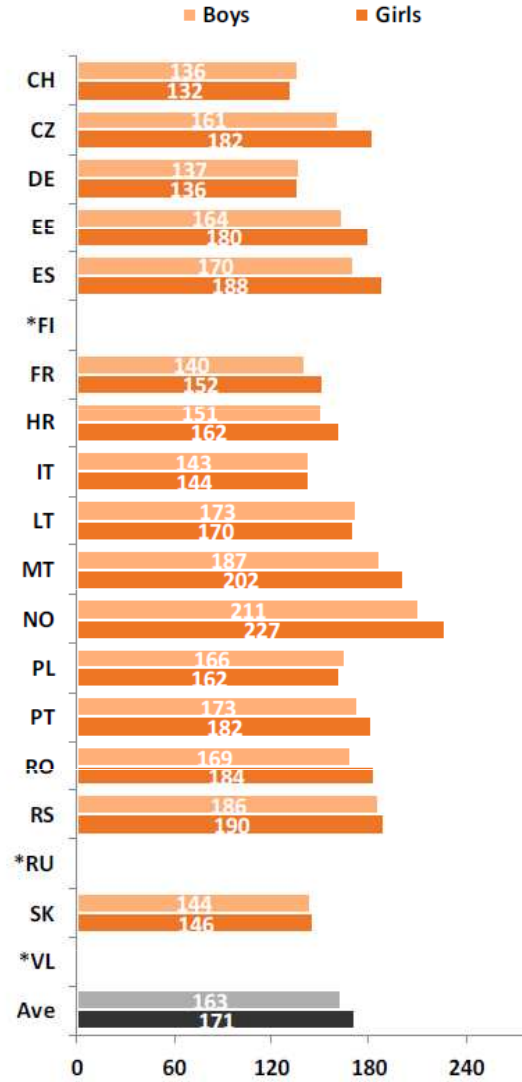
**Table 2: Daily use of different devices, by country**

	Smartphone or mobile phone	Desktop computer, laptop or notebook	Tablet	Games console	TV	Toy connected to the internet	Wearable device	Other
CH	70	26	20	21	n.a.	n.a.	n.a.	17
CZ	82	43	18	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	20
DE	85	46	16	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	8
EE	87	41	16	13	50	9	8	9
ES	76	29	28	30	75	6	15	15
*FI	–	–	–	–	–	–	–	–
FR	65	41	31	26	47	18	13	6
HR	82	52	17	10	20	4	3	4
IT	80	39	20	14	17		3	2
LT	89	66	20	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	26
MT	77	58	43	34	48	11	14	15
NO	86	44	33	26	46	2	10	9
PL	83	40	14	14	59	2	8	8
PT	84	37	27	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	28
RO	86	41	19	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.
RS	86	40	15	11	61	0	8	13
*RU	–	–	–	–	–	–	–	–
SK	70	43	24	5	21	1	6	n.a.
*VL	–	–	–	–	–	–	–	–
<b>Ave</b>	<b>80</b>	<b>43</b>	<b>22</b>	<b>19</b>	<b>44</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>13</b>

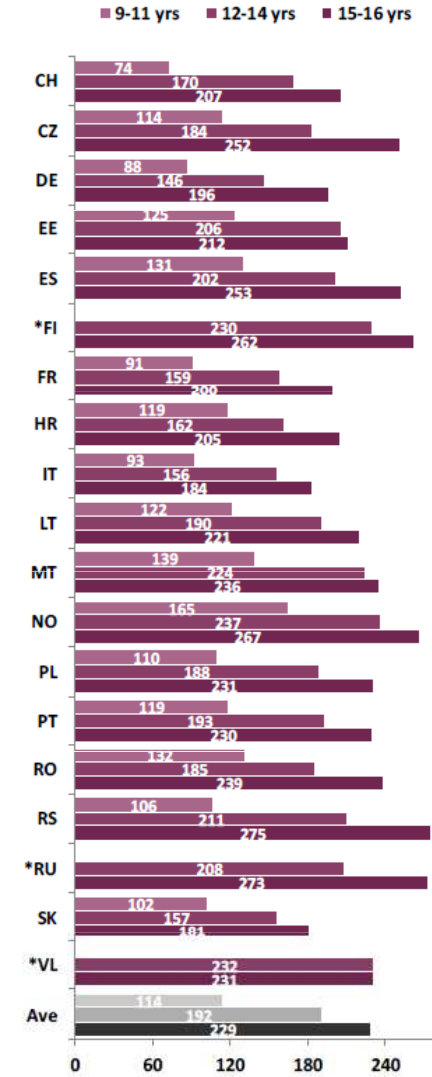
**Figure 7: Estimated average time online (in minutes) each day, by country**



**Figure 8: Estimated average time online (in minutes) each day, by gender**



**Figure 9: Estimated average time online (in minutes) each day, by age**





# EU Kids online IV - výsledky

- **Online aktivity**
  - Nejčastější aktivity: sledování videí, poslouchání hudby, komunikace s přáteli a rodinou
  - Proměna používaných SNS (populární Instagram, YouTube)
  - Zanedbatelné genderové rozdíly v používání SNS
  - Genderové rozdíly v hraní her
  - Využívání internetu pro práci do školy (roste s věkem)
  - Digitální dovednosti – narůstají s věkem, malé genderové rozdíly

eukidsonline.net

## EU Kids Online 2020

Survey results from 19 countries

David Smahel, Hana Machackova,  
Giovanna Mascheroni, Lenka Dedkova,  
Elisabeth Staksrud, Kjartan Ólafsson,  
Sonia Livingstone and Uwe Hasebrink

with members of the EU Kids Online network

ISSN 2045-256X

eukidsonline.net



Table 3: Daily online activities, by country

	Watched video clips	Listened to music online	Communicated with family or friends	Visited a social networking site	Played online games	Used the internet for schoolwork	Browsed for things to buy or to see what things cost	Looked for news online
CH	58	63	47	54	36	21	17	20
CZ	73	68	70	66	44	20	27	19
DE	49	45	14	42	34	20	8	9
EE	79	66	71	56	43	28	13	22
ES	58	64	70	38	48	44	23	19
*FI	–	–	–	–	–	–	–	–
FR	46	57	48	41	42	29	13	18
HR	52	64	60	58	40	34	20	18
IT	55	47	74	54	28	35	16	14
LT	82	72	63	61	71	46	16	39
MT	79	72	68	46	54	35	31	17
NO	71	68	65	56	43	41	15	19
PL	70	65	63	48	36	16	24	15
PT	75	76	72	67	47	25	18	25
RO	77	76	77	49	60	37	41	21
RS	80	81	68	73	55	18	23	12
*RU	–	–	–	–	–	–	–	–
SK	43	55	46	62	27	42	17	19
*VL	–	–	–	–	–	–	–	–
Ave	65	65	61	54	44	31	20	19

\* FI/RU/VL: Full age range not available.

QC3 How often have you done these things ONLINE in the past month? Percentage of children who answered *daily or almost daily, several times a day or all the time*.

Base: All children 9–16 who use the internet.

Figure 18: Playing online games daily, by gender

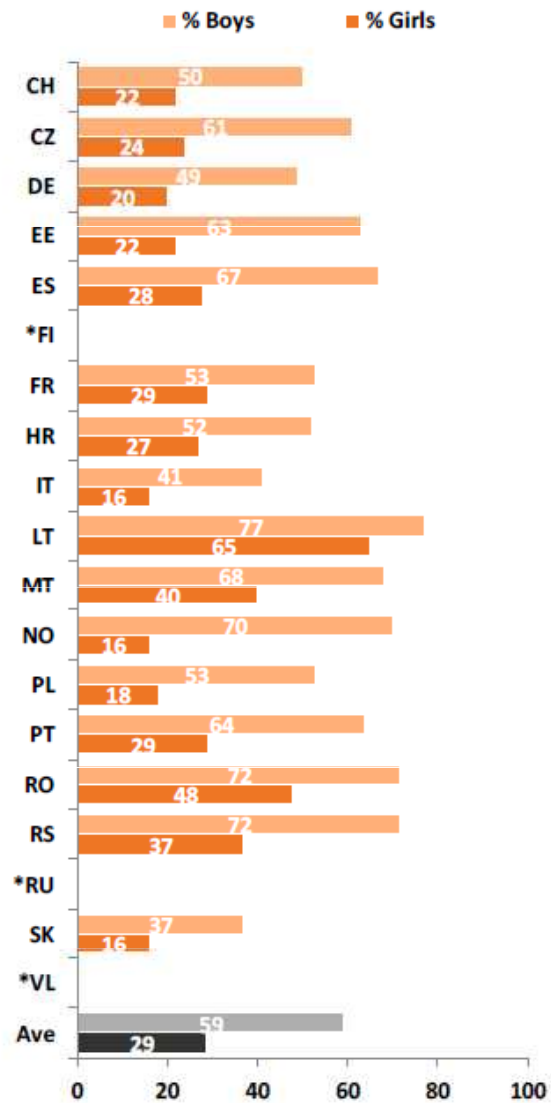
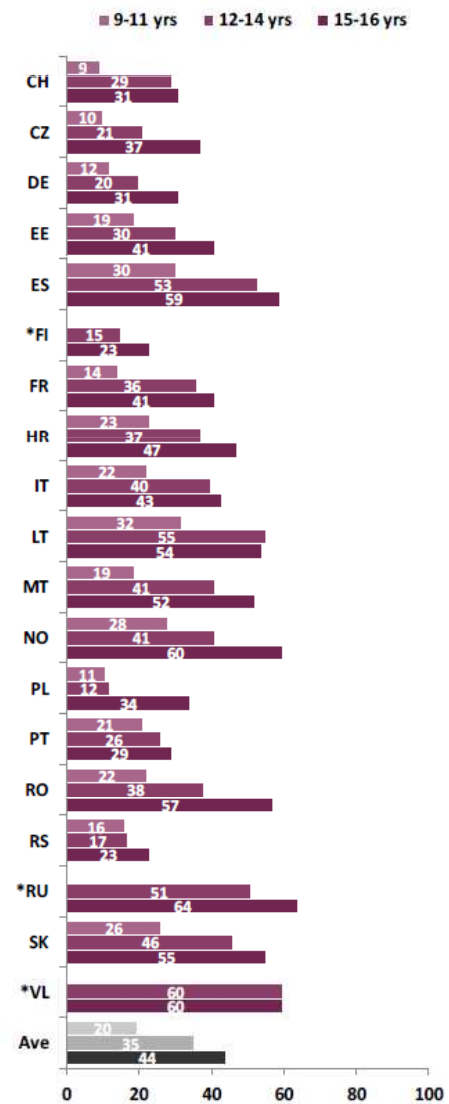


Figure 22: Using the internet for schoolwork, by age



# EU Kids online IV - výsledky

## – Online rizika

- „In the PAST YEAR, has anything EVER happened online that bothered or upset you in some way (e.g., made you feel upset, uncomfortable, scared or that you shouldn't have seen it)?“
- Negativní online zkušenosti narůstají s věkem (ale jsou spíše méně časté)
- Děti jsou sebevědomé v tom, že ví, jak se v takových situacích zachovat (žádné genderové rozdíly, sebevědomí se zvyšuje s věkem)
- Děti se s negativní zkušeností nejčastěji svěří rodičům nebo přátelům, jen malá část např. učitelům
- Nejčastější forma „copingu“ – ignorování problému

eukidsonline.net

# EU Kids Online 2020

Survey results from 19 countries

David Smahel, Hana Machackova,  
Giovanna Mascheroni, Lenka Dedkova,  
Elisabeth Staksrud, Kjartan Ólafsson,  
Sonia Livingstone and Uwe Hasebrink

with members of the EU Kids Online network

ISSN 2045-256X

eukidsonline.net



Figure 35: Negative online experiences in the past year, by age

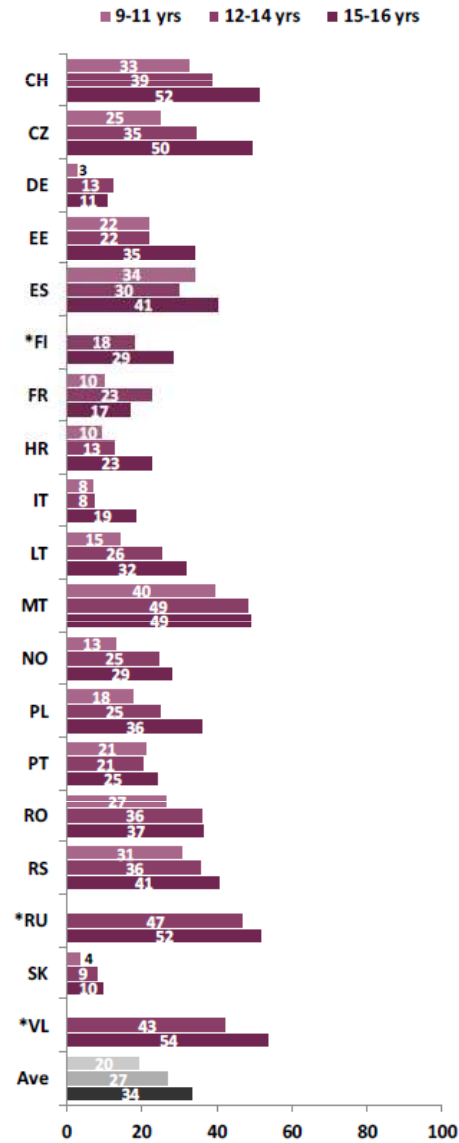


Figure 36: Frequency of negative online experiences in the past year, by country

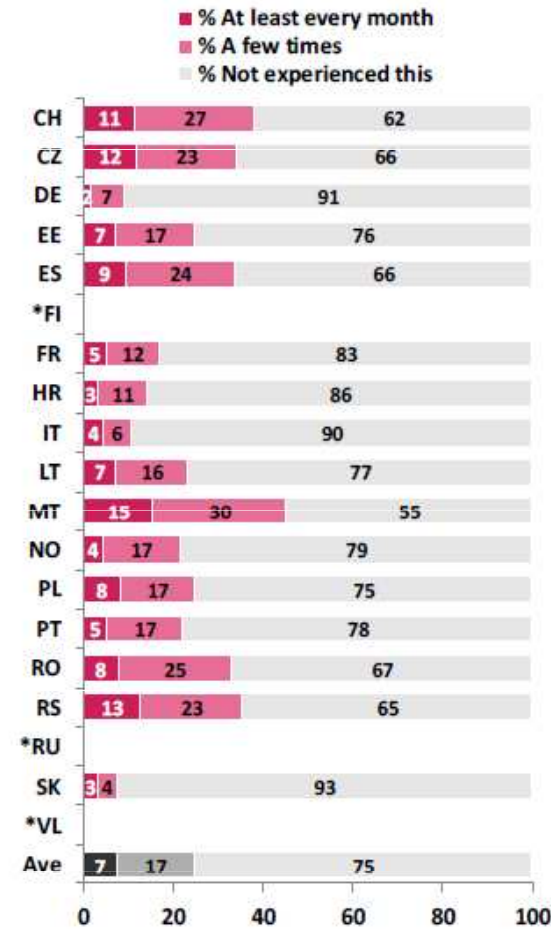


Figure 37: Knowing how to react to online behaviours of others which children do not like, by country

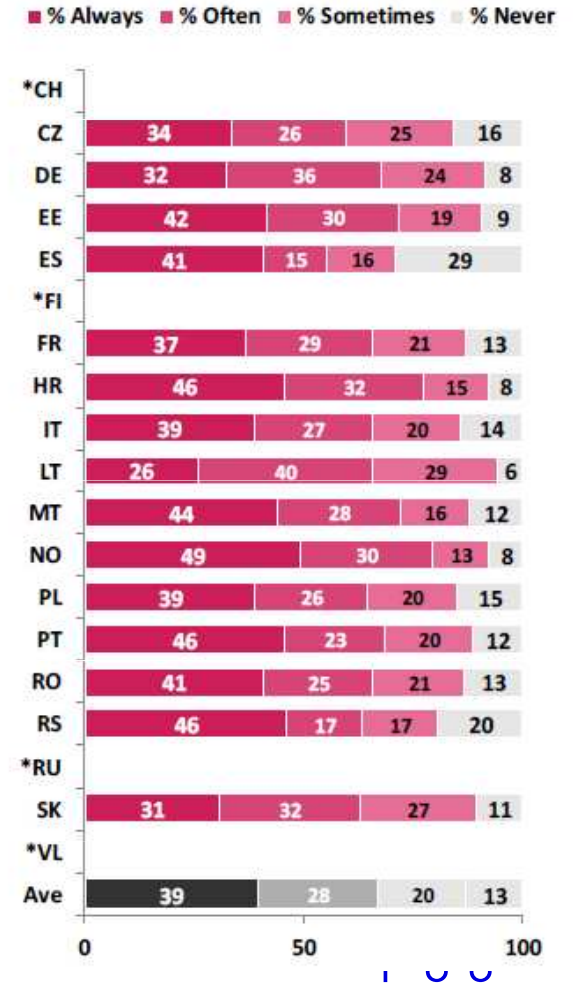


Table 5: Who children talked to after having negative online experiences, by country

	% Mother or father	% Brother or sister	% Friend around my age	% Teacher	% Someone whose job it is to help children	% Another adult I trust	% I didn't talk to anyone
*CH	–	–	–	–	–	–	–
CZ	31	15	56	3	1	5	24
DE	44	11	51	3	1	3	16
EE	46	10	38	6	1	5	30
ES	47	31	69	12	8	32	21
*FI	–	–	–	–	–	–	–
FR	59	23	39	4	6	6	4
HR	52	13	39	3	0	3	14
IT	45	11	44	4	0	1	22
LT	40	11	57	3	2	7	15
MT	42	14	39	8	2	9	21
NO	34	8	50	6	5	5	25
PL	34	23	71	13	9	25	9
PT	37	13	44	7	1	10	26
RO	39	13	43	5	3	10	17
RS	31	16	43	3	2	6	26
*RU	–	–	–	–	–	–	–
SK	31	9	54	2	0	2	22
*VL	–	–	–	–	–	–	–
Ave	40	14	50	5	3	9	19



Table 6: How children react after having negative online experiences, by country

	I ignored the problem or hoped the problem would go away by itself	I closed the window or app	I felt a bit guilty about what went wrong	I tried to get the other person to leave me alone	I tried to get back at the other person	I stopped using the internet for a while	I deleted any messages from the other person	I changed my privacy or contact settings	I blocked the person from contacting me	I reported the problem online
CH	46	36	22	28	16	26	24	19	44	25
CZ	44	36	17	18	7	11	21	13	35	12
DE	25	30	16	25	5	4	28	13	30	7
EE	36	41	6	12	4	9	12	5	19	6
ES	54	52	28	56	19	22	35	26	54	16
FI*	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
FR	4	20	11	22	7	8	18	12	33	21
HR	24	56	8	14	12	5	14	19	34	10
IT	28	37	4	14	6	9	15	9	18	3
LT	24	42	10	13	4	21	22	9	35	4
MT	33	30	16	11	8	7	17	14	30	11
NO	28	25	10	16	5	6	10	4	20	16
PL	56	60	33	55	23	20	28	31	58	35
PT	43	29	13	20	10	10	14	11	35	9
RO	45	29	13	16	6	6	13	8	18	7
RS	24	23	7	11	6	7	15	7	31	10
RU*	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
SK	23	30	13	11	5	12	25	20	46	7
VL*	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Ave	34	36	14	21	9	11	19	14	34	12

MUNI  
FSS

**Děkuji za pozornost**



Marie Bedrošová  
[marie.bedrosova@mail.muni.cz](mailto:marie.bedrosova@mail.muni.cz)

Jaro 2023 Psychologie médií

Images retrieved from Freepik, Flaticon and Midjourney.