

MUNI  
FSS

# Násilí

Lukas Blinka

2018 TOP 100

# 17 killed in mass shooting at high school in Parkland, Florida



[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=8&v=0C\\_IBSuXl0o](https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&v=0C_IBSuXl0o)

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

## Parkland students guest-edit Guardian US March for Our Lives

Updated 5 Jun 2019

**Amanda Holpuch and Paul Owen**

Sat 24 Mar 2018 20.03 GMT



2545 2172

24 Mar 2018

Newtown youth speak out

24 Mar 2018

Diversity on stage

24 Mar 2018

'We deserve to live a life without fear of being gunned down'

24 Mar 2018

Speakers begin in Washington

# 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

Here's our report from Oliver Laughland and Lois Beckett in Washington:

09:45

# Copycat phenomenon



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

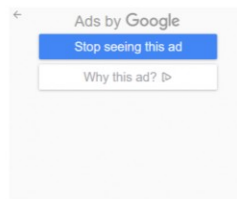
James Holmes, 24, accused of killing 12 at late night showing of Batman movie.

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

- Objevující se tendence napodobovat agresi, násilí (efekt např. Clockwork orange nebo Fight club), zločin, sebevraždy (viz efekt knihy Utrpení mladého Wertera) apod. podle vzoru ze zpráv či popkultury. Různé příčiny např. informace (médiá prezentují návod), sláva (např. Christchurch střelba inspirovaná masakrem na ostrově Utøya).
- Tendence u již náchylných osob (viz např. reinforcing spirals model) – mladší, muži, odcizení, asociální tendence, poruchy osobnosti (např. zneuznané velikášství), nejasná hranice mezi realitu a mediálním obsahem

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.

# 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,...).
- Tzv. bobo doll experiment: děti replikovaly násilí vůči paňákovvi, 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.
- 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

- Tendence postupného přivykání si (habituaace) 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
- Dlouhodobé vystavování se výrazným (nejen násilným) obsahům vede k poklesu emočních a fyziologických reakci – tyto obrazy pak nejsou tak zneklidňující jako dříve. To může vést k apatii a netečnosti vůči násilí
- Odstranění „brzdy“ v podobě emočních zábran může vést k postojům, kdy si jedinec může začít násilí užívat (např. skrze princip transferu excitace)
- 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
- **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 aggression model

- Anderson & Bushman
- 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

# 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“



# Co víme?

- Korelační studie našly asociaci mezi konzumací násilných mediálních obsahů (preference pro takové obsahy; frekvence konzumace) a vyšší mírou agresivity a nižší mírou empatie
- Experimentální studie zjistily kauzální vztah mezi konzumací mediálního násilí a následným agresivním akte: např. během a po hraní hry s prvky násilí zažívají hráči vyšší míru vzrušivosti a nabuzení a jejich vnímání/myšlení ovlivněno směrem k agresi (projekce násilných intencí u chování druhých).
- Problém experimentů 1: umělá situace, která nemusí zcela odrážet realitu
- Problém experimentu 2: zřejmě hraje významnou roli psychické a fyziologické nabuzení - Fenomén transféru excitace/frustrace než samotné násilí. Násilný efekt je pak silně ovlivněn (indukován) vystavěnou experimentální situací

# Co víme?

- Vliv dlouhodobého vystavení se násilí v médiích na dlouhodobé násilné chování se prokázala jen částečně (asociace je minimální, pokud vůbec).
- Nejnovější longitudinální studie reportují efekt spíše menší než studie starší. Důvody:
  - 1) rozdíl v médiu (starší studie zpravidla na TV, novější zpravidla na počítačové hry. Ale i tak je to kontraintuitivní – u počítačových her se zpravidla očekává větší efekt na replikaci násilí, protože jedinec není pasivní konzument)
  - 2) rozdíl v metodologii a statistice (novější studie mají důkladnější a složitější statistické zpracování)
  - 3) problém s konceptualizací násilí – např. co bylo považováno za násilí před 50 lety a co teď (ale problém je hlubší – co měříme jako násilí v médiích? Která skupina je ta pravá na ohodnocení násilí? Co měříme jako násilné chování?)

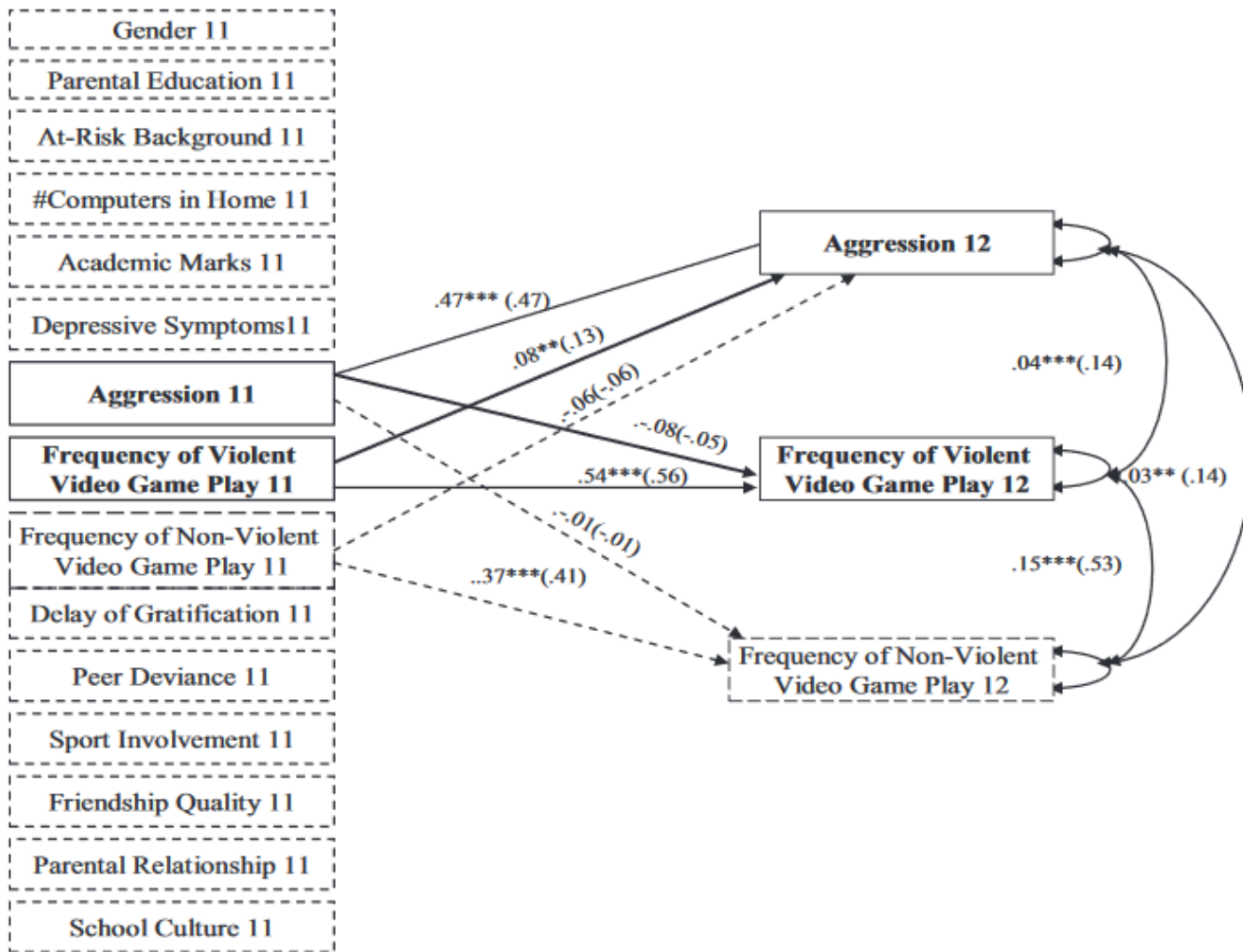


Figure 3. Final model results for analysis assessing the socialization versus selection hypotheses with frequency of violent video game play in Grades 11 and 12. 11 = Grade 11; 12 = Grade 12. Control variables (and paths related to control variables) are indicated with dashed lines. Not shown are paths from third variables to Grade 12 variables, or covariances among all Grade 11 variables. Unstandardized and standardized (in parentheses) coefficients are reported. \*\*\* < .001. \*\* < .01. \* < .05. Covariance between violent video game play 11 and nonviolent video play 11 = .24\*\*\*(.49); between violent video game play 11 and aggression 11 = .10\*\*\*(.22); and between nonviolent video game play 11 and aggression 11 = .02(.06). Results for third variables can be obtained from the first author.



Journal Information  
Journal TOC  
Search APA PsycNET

A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents.

© Request Permissions

Willoughby, Teena, Adachi, Paul J. C., & Good, Marie

Willoughby, T., Adachi, P. J. C., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology, 48*(4), 1044–1057. <https://doi.org/10.1037/a0026046>

In the past 2 decades, correlational and experimental studies have found a positive association between violent video game play and aggression. There is less evidence, however, to support a long-term relation between these behaviors. This study examined sustained violent video game play and adolescent aggressive behavior across the high school years and directly assessed the socialization (violent video game play predicts aggression over time) versus selection hypotheses (aggression predicts violent video game play over time). Adolescents ( $N = 1,492$ , 50.8% female) were surveyed annually from Grade 9 to Grade 12 about their video game play and aggressive behaviors. Nonviolent video game play, frequency of overall video game play, and a comprehensive set of potential 3rd variables were included as covariates in each analysis. Sustained violent video game play was significantly related to steeper increases in adolescents' trajectory of aggressive behavior over time. Moreover, greater violent video game play predicted higher levels of aggression over time, after controlling for previous levels of aggression, supporting the socialization hypothesis. In contrast, no support was found for the selection hypothesis. Nonviolent video game play also did not predict higher levels of aggressive behavior over time. Our findings, and the fact that many adolescents play video games for several hours every day, underscore the need for a greater understanding of the long-term relation between violent video games and aggression, as well as the specific game characteristics (e.g., violent content, competition, pace of action) that may be responsible for this association. (PsycINFO Database Record (c) 2016 APA, all rights reserved)

# 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

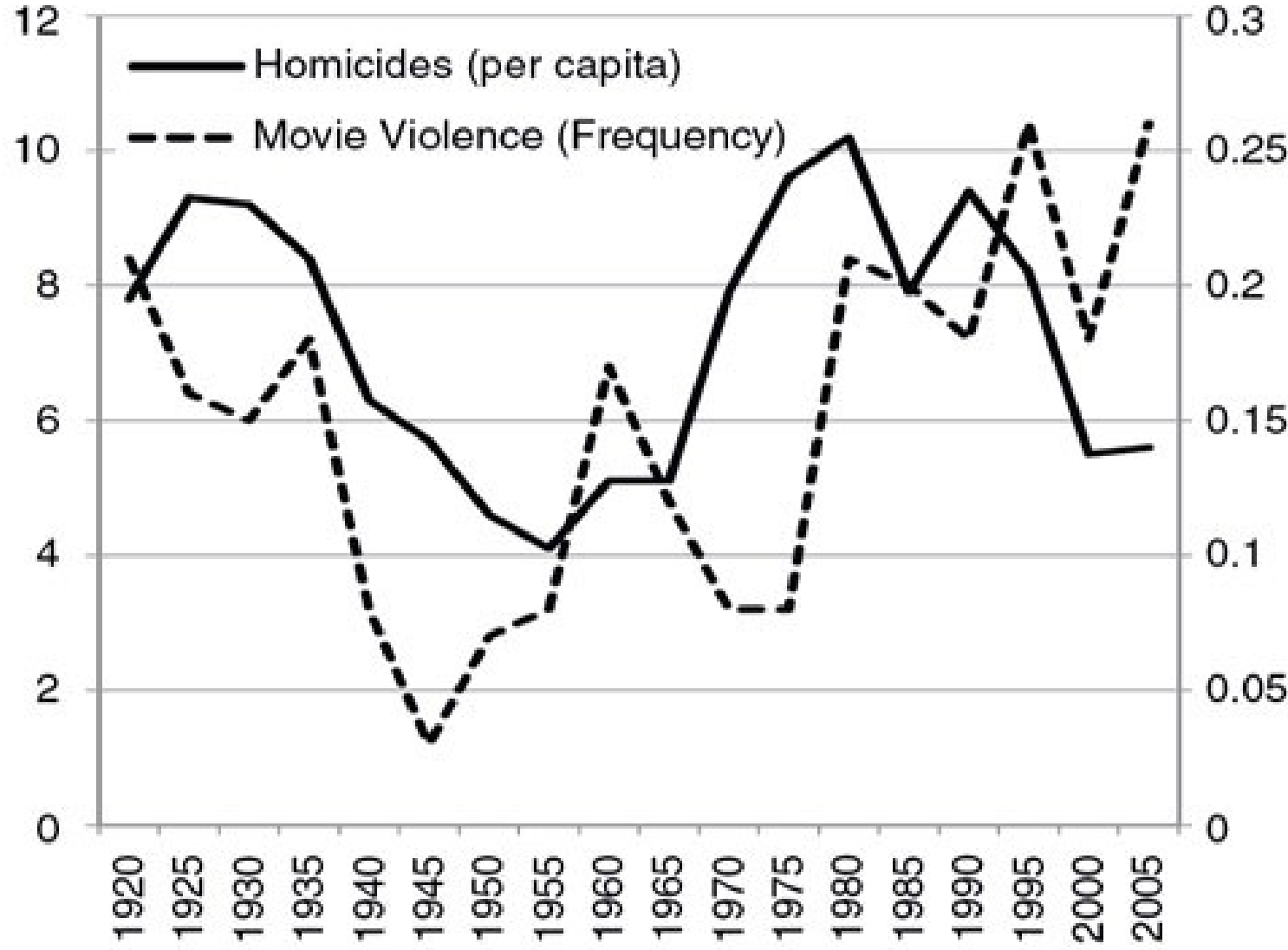
Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010).

© 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)

# Movie violence and homicide rates, 1920-2005



<sup>1</sup> "Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When," *Journal of Communication*, 2014

