

ISRA Societate Internațională pentru Cercetarea Agresiunii

Raportul Comisiei Violenței în Media

În decembrie 2011, după ce a primit îndrumarea și aprobarea Consiliului ISRA Craig A. Anderson, președintele ISRA a numit o comisie specială pentru elaborarea unui raport public despre violența în media. Sarcina lor a fost următoarea:

„COMISIA ISRA PENTRU EFECTELE VIOLENȚEI ÎN MEDIA a primit sarcina de a efectua un raport public despre efectele cunoscute ale expunerii la violență în media, pe baza stării actuale a cunoașterii științifice. Dacă se vor găsi suficiente dovezi despre existența efectelor dăunătoare, atunci raportul public al Comisiei poate să includă și recomandări de politici publice, ținându-se totuși cont de faptul că politicile efective pot să difere la nivelul diferitelor state, datorită diferențelor de sisteme legislative și de tradiții culturale. Raportul poate să fie un document original al Comisiei, sau poate fi o susținere sau o modificare a unuia sau mai multor asemenea rapoarte oferite în ultimii ani de către Instituții Științifice importante și/ori grupuri de oameni de știință care au expertiza portivită în domeniul violenței în media. Raportul (dacă este suficient de scurt) sau un Rezumat Executiv al acestuia (dacă este un Raport mai lung, mai detaliat) va fi publicat în jurnalul ISRA *Aggressive Behavior* și va apărea pe site-ul ISRA. Poate fi de asemenea publicat și în ISRA *Bulletin*.

Ceea ce urmează este raportul final al Comisiei Violenței în Media prezentat în mai 2012.

Raportul experților: Efectele Violentei în Media asupra Agresiunii

Elaborat de: Comisia Violentei în Media a Societății Internaționale pentru Cercetarea Agresiunii (ISRA)
© 2012

Acest raport a fost scris de un grup de cercetători cu renume internațional, activi în domeniul violentei în media, pentru a rezuma cunoștințele actuale despre cât de puternică este legătura dintre folosirea mediei violente și agresiune, pentru a explica procesul psihologic prin care media violente poate să mărească riscul de comportament agresiv și pentru a oferi sfaturi practice asupra modului în care părinții și organele responsabile pot să trateze problema.

Media Violentă și Agresivitatea: Care este problema?

Peisajul mediatic este într-o continuă schimbare, cu noi tehnologii care aduc o mărire a interactivității pe aparate tot mai mici, cu grafică superioară și cu performanțe mai puternice. Aceste noi tehnologii sunt resurse formidabile pentru învățare și achiziții de cunoștințe la o rată de neegalat în trecut. Spre deosebire de media tradițională (cum ar fi televiziunea), aceste noi tehnologii, în combinație cu o conexiune Internet, oferă copiilor și adolescenților noi mijloace de a se juca jocuri precum și acces la cea mai mare diversitate de conținuturi stimulante la nivel vizual de până acum¹. Accesul la un astfel de conținut are multe beneficii, dar este de asemenea purtător de riscuri. Tînărul poate să descarce, să vadă, să joace și să asculte material violent în orice moment al zilei sau nopții, deseori în intimitatea propriei camere și cu puțină supraveghere a părinților. Cu noile tehnologii, oportunitatea de a viziona conținut violent, care înainte se petrecea într-un spațiu public mai mare (cum ar fi cartierul, cinematograful sau camera de zi), a devenit din ce în ce mai mult o activitate privată.

Pentru alte conținuturi media care nu au legătură cu violența, este larg acceptat că ceea ce oamenii văd în realitatea virtuală a media are un efect asupra comportamentului lor în lumea reală. De exemplu, industria de publicitate de mai multe miliarde de dolari se sprijină pe asumția că prezentând oamenilor spoturi publicitare va crește probabilitatea ca aceștia să cumpere produsul promovat. Companiile aeriene antrenează viitorii piloți pe simulatoare de zbor ca să-i învețe abilități de zbor virtuale înainte de a le permite să zboare pe un avion real. Limitarea difuzării materialelor cu conținut sexual explicit în momentele în care copii ar putea să se uite reflectă convingerea că un astfel de conținut media afectază negativ dezvoltarea tinerilor. Aceste exemple arată că este acceptat faptul că diferite conținuturi media au un impact asupra modului în care oamenii simt, gândesc și acționează în viața reală. Cu toate acestea, se pare că există mai multă reticiență în a accepta concluzia că reprezentarea violentei în media are o capacitate similară de a influența obiceiurile oamenilor în lumea reală, în special disponibilitatea lor de a se angaja în comportamente agresive.

Desigur, vizionarea unui film violent nu conduce în mod normal oamenii să ia cu asalt o altă persoană atunci când aceștia părăsesc cinematograful. La fel, nu este adevărat că jucătorii avizi de jocuri video extrem de violente ajung deseori criminali violenți. Niciun cercetător respectabil din acest domeniu nu ar face astfel de afirmații.

Problema este mai degrabă dacă vizionarea de filme și emisiuni violente sau angajarea interactivă în jocuri violente într-o lume virtuală cresc șansele ca oamenii să se angajeze în diverse comportamente agresive, atât pe termen scurt, cât și pe termen lung.

Violența media ca un factor de risc pentru agresiune?

Nici un factor de risc luat singular nu determină un copil sau un adolescent să acționeze agresiv. În schimb, acumularea de factori de risc duc la un act agresiv.^{2,3} Deși nici un factor de risc individual nu poate fi necesar sau suficient pentru a determina un comportament agresiv pe cont propriu, fiecare factor crește probabilitatea de agresiune, în special ca răspuns la unele provocări. Acest model este cunoscut sub numele de model de risc și reziliență. După evaluarea numeroaselor caracteristici ale copilului și ale mediului, inclusiv factorii de risc și de protecție, cercetarea arată în mod clar faptul că un consum de media violentă crește riscul de agresiune, definită ca vătămarea intenționată a altei persoane care poate fi verbală, relațională sau fizică.

Care este dovada?

De-a lungul ultimilor 50 de ani, un număr mare de studii efectuate în lume au arătat că vizionarea televiziunii violente, vizionarea filmelor violente sau jucatul jocurilor video violente cresc probabilitatea comportamentelor violente.^{4,5,6,7} Acest lucru s-a adeverit în studii care au folosit metode diferite, provenind din țări diferite și care au acoperit perioade de timp diferite.

Multe studii experimentale, cu oameni repartizați aleatoriu, pentru a fi expuși la media violentă sau non-violentă, au demonstrat că media violentă determină un risc crescut de agresiune pe termen scurt. Multe studii transversale au arătat că oamenii care sunt expuși în mod regulat la media mai violente au un risc crescut de comportament mai agresiv în viața reală. Un set mai mic de studii longitudinale au arătat că acei copii care cresc fiind expuși constant la media violente au un risc mai mare de a se comporta agresiv în viața reală ca adolescenți și ca adulți.^{15,16,17,18,19} Desigur, la fel ca în toate cercetările comportamentale sau medicale, unele studii arată efectele iar altele nu. Pentru a determina cât de puternice sunt efectele, cel mai bine este ca rezultatele de la toate tipurile de studii să fie agregate în meta-analize: Meta-analiza este metoda matematică de a combina împreună multiple studii științifice pe o anumită temă, atât a celor care demonstrează un efect cât și a celor care nu o fac, pentru a testa dacă efectul într-adevăr există atunci când sunt luate în considerare toate studiile.

Mai mult de 15 meta-analize au fost publicate examinând legăturile dintre violența în media și agresiune. Există două aspecte fascinante ale acestor meta-analize. În primul rând, deși aceste meta-analize variază foarte mult în ceea ce privește numărul de studii incluse și tipul de media pe care se concentrează, ele găsesc rezultate foarte asemănătoare.^{5,20,21,22,23} În al doilea rând, deși găsesc aproape aceleași dimensiuni ale efectului (așa cum este ilustrat în trei recente analize din tabel), unii dintre cercetători interpretează efectele ca lipsite de importanță în timp ce alții le interpretează ca fiind extrem de importante. Dimensiunile efectelor determinate empiric variază de la mic la moderat și este normal pentru oamenii de știință să aibă interpretări diferite asupra importanței acordate dimensiunii efectului. Cu toate acestea, diferențele de interpretare amintite nu diminuează faptul că toate meta-analizele arată că un mai mare consum de media violente prezice statistic o mai mare agresiune a consumatorului.

Efectele violenței în media asupra agresiunii și comportamentului prosocial documentate prin meta-analize

	Bushman & Huesmann (2006) TV, filme, jocuri video, muzică și benzi desenate	Ferguson (2007) Jocuri video (Studii experimentale)	Anderson et al. (2010) Jocuri video (Studii experimentale, transversale și longitudinale)
Numărul probelor independente	431	14	381

ISRA Societate Internațională pentru Cercetarea Agresiunii

Numărul participanților	68463	1 189	130296
Gânduri agresive	,18	,25	,16
Excitare fiziologică	,26	,27	,14
Sentimente agresive	,27	-	,14
Comportament agresiv	,19	,29	,19
Comportament pro-social	-,08	- ,30	-,10

Rezultatele tuturor acestor meta-analize arată că expunerea la media violente poate determina nu doar un comportament agresiv într-o varietate de forme, ci și gânduri agresive, sentimente agresive, excitarea fiziologică și scăderea comportamentului pro-social. Efectele violenței media pot fi diferite pentru persoane diferite și pot fi foarte subtile, mai ales când sunt cercetate de-a lungul vieții unei persoane. Efectele violenței din media au fost găsite în toate tipurile de media examinate (TV, filme, jocuri video, muzică, desne animate etc.).^{4,24} Efectele sunt extrem de consistente, indiferent de tipul de media, vârstă, sex, sau locul unde trăiește persoana respectivă în lume. Acesta este motivul pentru care organizațiile științifice – cum ar fi Asociația Medicală Americană, Academia Americană de Pediatrie, Asociația Americană de Psihiatrie și Asociația de Psihologie Americană (printre altele) – au ajuns la concluzia că toate „datele indică o covârșitoare legătură de cauzalitate între media violente și comportamentul agresiv” (Declarația Comună, 2000; <http://www2.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>). Multe alte cercetări acumulate de atunci confirmă această concluzie.

Este de remarcat, totuși, că aceste concluzii sunt despre comportament agresiv și nu *comportament violent penal*.²⁵ Foarte puține studii au cercetat efectele asupra comportamentului violent cu adevarat penal iar dovezile existente (și teoriile) sugerează că efectul asupra comportamentului violent penal, deși semnificativ în cazul bărbaților,^{17,26} este mai mic decât efectul asupra agresivității la modul general.²⁷

De ce le este oamenilor atât de greu să creadă că media violente poate fi dăunătoare ?

Deși o vastă literatură bazată pe teorie – incluzând multe replicări ale unor cercetări și un număr de studii folosind “cele mai bune practici” metodologice – sugerează creșterea agresivității ca urmare a consumului de media violente, există o tendință persistentă, chiar și în rândul oamenilor educați, de a nega efectele media violente.²⁸

Un motiv pentru care uneori oamenii nu cred în existența efectelor media violente este că ei în mod greșit consideră că acestea trebuie să fie imediate și severe (de exemplu cineva joacă un joc video violent și apoi imediat împușcă pe altcineva), în mod contrar ele ne-existând. În fapt, efectele mediei violente de obicei au forme mai puțin dramatice și instantanee (de exemplu, cu cât crește expunerea la media violente, cu atât un copil devine mai sfidător și mai lipsit de respect;²⁹ sau un adult devine astfel mai lipsit de solitudine față de ceilalți³⁰). În plus, dacă cineva are interes înăscut pentru media violentă (de exemplu, o crează sau folosește media violentă), disonanța cognitivă și necesitatea de a menține o imagine de sine pozitivă motivează negarea efectelor mediei violente.³¹

Cum funcționează violența media?

Efectele pe termen scurt:

Când copiii (și adulții) trăiesc o experiență nouă, cum ar fi o culoare nouă sau un obiect sau un sentiment,

un grup de celule din creier este alocat să recunoască acel lucru din nou pe viitor și să îl diferențieze de alte lucruri pe care le cunoaștem. Acești „noduli” sunt activați de fiecare dată când trăim acea experiență din nou. Este important că atunci când două experiențe sunt trăite împreună ele încep să devină „legate” împreună (cum ar fi un trandafir și mirosul său distinctiv). Lucruri pe care le experimentăm împreună frecvent devin din ce în ce mai puternic legate în rețeaua noastră neurală de concepte, sentimente și amintiri cunoscute. În cele din urmă, activând un nodul parțial se activează un altul, proces numit *activare prin propagare*. În consecință, chiar și la copiii foarte mici, o mulțime de diferiți indicatori ai agresivității și violenței au căi neurale care îi leagă (armele și lupta, insultele verbale și loviturile etc.).

Ca urmare, de câte ori o persoană este expusă la o scenă violentă, rezultatul activării nodurilor se răspândește la nodurile legați și îi activează, chiar dacă în mică măsură, și pe aceștia. Acest proces neural este numit *amorsare*.^{6,7,32} Atunci când nodurile asociate cu o anumită tendință comportamentală sunt amorsați, va fi mult mai probabil (dar nu sigur) să aibă loc comportamentul. Acest comportament este mai probabil să apară în cazul în care alți stimuli amorsează nodulul simultan.³² De exemplu, studiile arată că, în cazul în care o persoană este insultată de către o altă persoană, simpla vedere a unui pistol poate aduce persoana insultată în pragul de a recurge la represalii agresive împotriva provocatorului.³³ Efectul psihologic de amorsare pe care îl are arma, combinat cu efectul activator al insultei care acționează pe nodul pentru un comportament agresiv specific, împinge activarea lui dincolo de limită, ducând astfel la agresiune. În mod similar, expunerea la violența media *amorsează* tot feluri de noduri asociate cu agresiune. În cazul în care alte evenimente sau provocări amorsate apar aproximativ în același timp, poate rezulta agresiune.

Un alt proces neural important care face ca vizionarea violenței de către cineva să fie urmată în scurt timp de o creștere a riscului de comportament agresiv este *mimetismul*.^{6,7} Oamenii, ca o serie de alte primate, sunt conectați pentru a imita comportamentul altora. Astfel, există niște neuroni specializați la oameni, numiți neuroni oglindă, care ajută probabil la acest mimetism. Un neuron oglindă special se declanșează, ori de câte ori se efectuează sau se observă un anumit comportament, de exemplu, lovirea. Deși mai este încă mult de învățat despre neurofiziologia procesului de mimetism la om, este clar că oamenii, în special copiii mici, au tendința de a imita tot ceea ce văd pe alții că fac. Suntem norocoși să avem acest mecanism al mimetismului, deoarece duce la achiziționarea rapidă a tot felul de aptitudini importante. Cu toate acestea, atunci când ceea ce se observă este un comportament agresiv, mimetismul promovează același comportament agresiv la observator.

Efecte pe termen lung:

De multe ori în viață, o gamă complexă de senzații, sentimente și concepte sunt activate împreună în anumite circumstanțe devenind astfel legate împreună într-o structură complexă de cunoștințe în creierul nostru numită schemă sau *script* de exemplu, cunoștințe despre ceea ce este un supermarket, unde este probabil să se gasească produsele de băcănie, amintiri și sentimente relevante pentru asta, precum și un scenariu despre cum să te comporți). Aceste structuri de cunoștințe odată activate sunt principalii factori determinanți ai comportamentului și pot influența ceea ce facem în afara conștiinței noastre.^{6,7}

Multe scheme, scenarii și sentimente sunt, fără îndoială, consecințe ale evoluției umane (de exemplu, teama de a fi singur sau scenariile care leagă furia cu agresiunea). Cu toate acestea, în mod esențial, rețelele noastre neurale și structurile de cunoștințe din cadrul lor sunt modificate și modelate prin învățarea din experiențele noastre cu lumea din jur în timp ce creștem. Părinții și colegii sunt elemente importante ale acestei lumi, dar pentru copilul de azi, media electronică are o influență pe care mulți copii

o experimentează mult. La fel ca în cazul părinților sau a colegilor, statul cu media este suficient pentru a garanta învățarea de scenarii, scheme, și credințe din acestea. Important în acest sens devine conținutul mass-media care determină ceea ce este învățat. În momentul în care media este educațională sau poartă mesaje despre comportamentul atent și plin de solicitudine, dezvoltarea rețelei neurale a copilului va reflecta acest lucru. În mod similar, când conținutul este violent, dezvoltarea rețelei neurale va reflecta de asemenea acest input. Cu media, conținutul este esențial.

Învățarea

În cele din urmă, efectele conținutului violent sunt efecte de învățare în creier. Creierul uman, la fel ca în cazul altor câteva primat, are niște conexiuni particulare menite să-i facă pe oameni să imite ceea ce văd că se face. Imitarea apare la sugari, la copiii mici și la adulți, dar copiii mici sunt îndeosebi înclinați să imite ceea ce văd. Nu este o exagerare să spunem, „Copiii văd și apoi fac.” În plus, la oameni imitația (mai general numită învățarea observațională) depășește cu mult simplul mimetism. Copiii fac deducții cu privire la ceea ce văd că se face și dezvoltă convingeri normative despre corectitudinea sau adecvarea unor comportamente specifice. Dacă ei văd pe cineva că rezolvă o problemă socială prin comportament agresiv, ei stochează în memorie un scenariu pentru a se comporta în acel mod și de asemenea stochează o credință conform căreia este acceptabil să se comporte astfel. Mai târziu, este mai probabil că se vor comporta în acel mod dacă decid să utilizeze scenariul respectiv.^{6,7}

În afară de a fi surse de imitație, imaginile violente, cum ar fi scenele din filme sau jocurile sau imaginile dintr-o carte de benzi desenate, acționează ca declanșatori de activare a gândurilor și sentimentelor agresive deja stocate în memorie. Dacă aceste gânduri și sentimente agresive sunt activate din nou și din nou printr-o repetată expunere la violența din media, acestea devin cronic accesibile și astfel mult mai probabil să influențeze comportamentul. Se poate, de asemenea, ca unele persoane să devină mult mai atente la ostilitate și agresivitate în general și prin urmare să înceapă să creadă că unele acțiuni ambigue ale altora (cum ar fi o lovitură primită într-o încăpere aglomerată) sunt acte deliberate de provocare.

Personajele din media sunt modele de roluri atractive, mai ales în cazul în care acțiunile lor violente de pe ecran sunt prezentate ca fiind justificate și social acceptabile. În cazul în care conținutul violent este răsplătit și prezentat ca „distractiv”, conceptul de agresiune va fi în mod clasic corelat cu sentimente pozitive. Acestea vor duce probabil la schimbări de atitudine și convingeri legate de agresiune, cum ar fi de a vedea agresiunea ca un răspuns mai acceptabil la provocări. Schimbările în gânduri și sentimente pot duce la schimbări în comportament, dar nu neapărat într-un mod mecanic – mai mult prin schimbarea șanselor ca o provocare va întâlni un răspuns agresiv.

Jocurile video, în special, sunt profesori excelenți. Ele folosesc multe din tehnicile pe care le folosesc cei mai buni profesori, acesta fiind motivul pentru care jocurile video educaționale sunt atât de eficiente. Jocurile învață, indiferent care le este conținutul; astfel, dacă sunt distractive, jocurile de matematică pot învăța atitudini pozitive legate de matematică sau pot învăța aptitudini de matematică specifice. În același mod, jocurile violente pot învăța atitudini agresive. În cazul în care profesorii doresc să-i învețe pe copii, prin joc, atitudini transferabile în lumea reală, important este să le predea aceleași aptitudini de bază în mai multe moduri. În mod similar, atunci când jucătorii joacă multe tipuri diferite de jocuri violente (ținând cont de cantitatea totală a jocurilor violente), atitudinile și comportamentele agresive par să se transfere mai ușor în lumea reală.³⁴ La jocurile video violente, există încă un proces subtil. Atunci când încerci ceva nou, una dintre cele mai bune metode de a-l învăța bine este să-l repeți; și dacă repeți acțiunile violente dintr-un joc de mai multe ori, vor rezulta tot mai multe schimbări în creier care duc la un comportament asemănător.

Desensibilizarea la violență

Un alt motiv pentru care jocurile video violente sau filmele și emisiunile TV violente cresc riscul ca privitorul să se comporte mai agresiv este deoarece privitorul sau jucătorul devine emoțional „desensibilizat” la violență. Cercetătorii media cunosc de o lungă perioadă de timp că desensibilizarea la violență este un rezultat al expunerii la violența media. Desensibilizarea poate fi definită în sens larg ca reducerea sau eliminarea răspunsurilor cognitive, emoționale, fiziologice și, în cele din urmă, de comportament la un anumit stimul. Desensibilizarea este o experiență comună și care oferă protecție în viața de zi cu zi. Ca oameni, noi nu suntem pur și simplu capabili de nici o excitare emoțională prelungită datorată unui anumit eveniment, fie el fericit (ca succesul unui copil) sau deranjant (ca o împușcătură la școală).

Desensibilizarea la violență perturbă procesul de evaluare morală, deoarece persoana desensibilizată nu va percepe sau nu va răspunde la indici care de obicei ar iniția procesul de evaluare.^{6,7,35} Prin urmare acțiunile negative pot avea loc fără luarea în considerație a implicațiilor lor morale, ori o acțiune prosocială necesară nu va fi inițiată.³⁰ Cercetările în curs de desfășurare identifică o legătură între expunerea la violența media și desensibilizare, așa cum este măsurată aceasta în cercetarea psihofiziologică și de comportament, atât pe termen scurt, cât și pe termen lung.^{36,37,38}

Ce măsuri trebuie luate?

Monitorizarea parentală:

A devenit tot mai greu pentru părinți să monitorizeze utilizarea mass-mediei de către copiii lor în primul rând din cauza creșterii accesului la dispozitive media portabile. Cu toate acestea, studiile au arătat că părinții mai au încă un drum lung de făcut pentru monitorizarea accesului copiilor la media violente și, mai important, pentru a-i învăța să fie spectatori critici ai media, ambele activități putând reduce impactul efectelor mediei violente.³⁹

Recomandăm ca părinții să știe ce media folosesc copiii și adolescenții lor. Signaletica și sistemele de avertizare pentru părinți oferă adesea prea puține detalii despre conținutul media pentru a fi de ajutor și, în orice caz, nu sunt un substitut pentru părinți de a vedea, juca sau asculta ce fel de media folosesc copiii lor. Părinții pot stabili, de asemenea, limite temporale de utilizare a ecranului (Academia Americană de Pediatrie recomandă să nu fie lăsați în fața ecranului copiii sub 2 ani și nu mai mult de 1-2 ore pe zi de expunere la ecrane pentru copii/tineri între 3-18 ani) și, de asemenea, recomandă ca părinții să discute conținutul media cu copii lor pentru a promova gândirea critică atunci când vizionează. Școlile îi pot ajuta pe părinți învățând elevii de la o vârstă fragedă să devină consumatori critici ai media învățându-i că, la fel ca la alimente unde „ești ceea ce mănânci”, principiu se aplică și la consumatorii sănătoși de media.⁴⁰

Implicații de politici publice:

Cele mai multe politici publice s-au concentrat asupra restricționării accesului copiilor la media violente, o abordare ce are provocări politice și juridice semnificative în multe țări. Ar fi mult mai fructuos să se depună eforturi pentru îmbunătățirea evaluării și clasificării media și pentru educarea publicului cu privire la efectele media asupra copiilor. Mai multe studii au demonstrat că evaluările actuale care se raportează la vârsta de vizionare favorizate de majoritatea țărilor au probleme grave de valabilitate.⁴¹ În plus, ele pot acționa ca magnet pentru a atrage copiii la media violentă.⁴² Prin urmare, evaluările ar putea fi mult îmbunătățite iar dacă ar fi concomitente cu educarea publică privind motivul pentru care este important să se utilizeze evaluarea, acest lucru ar putea fi foarte benefic.

Comentarii de încheiere

O concluzie apare clar – concluziile extreme trebuie evitate. Nu orice privitor sau jucător va fi afectat vizibil; dar din înțelegerea proceselor psihologice implicate, știm că orice spectator sau jucător este afectat într-un fel. Unii comentatori au susținut că media violente, în special jocurile video violente, sunt cauza principală a împușcăturilor din școli. Alți comentatori au susținut că nu există nici o dovadă cu privire la efectele nocive ale media violente - de obicei bazați pe unu sau două studii. Nici o extremă nu este susținută de vastul corp de studii din acest domeniu. Ceea ce este clar este faptul că expunerea la media violente este un factor de risc pentru creșterea agresiunii atât pe termen lung, cât și pe termen scurt.

Further reading

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
- Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

References

- ¹ Donnerstein, E. (2011). The media and aggression: From TV to the Internet. In J. P. Forgas, & A. W. Kruglanski (Eds.), *The psychology of social conflict and aggression* (pp. 267-284). New York: Psychology Press.
- ² Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- ³ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1974). How learning conditions in early childhood -including mass media- relate to aggression in late adolescence. *American Journal of Orthopsychiatry*, 44,412-423.
- ⁴ Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L.R., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- ⁵ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 348-352.
- ⁶ Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6 Suppl. 1), s6-13.
- ⁷ Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, & I. Waldman (Eds.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 545-570). Cambridge: Cambridge University Press.
- ⁸ Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.
- ⁹ Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- ¹⁰ Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- ¹¹ Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, M. D. (2005). Correlates and consequences of exposure to videogame violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and*

- Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586.
- ¹² Bjorkqvist, K. (1985). *Violent films, anxiety, and aggression*. Helsinki: Finnish Society of Sciences and Letters.
- ¹³ Josephson, W. L. (1987). Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 882-890.
- ¹⁴ Leyens, J.P., Camino, L., Parke, R.D., & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 346-360.
- ¹⁵ Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., & Shibuya, A., Yukawa, S., . . . Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, 1067-1072.
- ¹⁶ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, 27, 253-263.
- ¹⁷ Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. P., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between childhood exposure to media violence and adult aggression and violence: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39, 201-221.
- ¹⁸ Milavsky, J. R. (1982). *Television and aggression: A panel study*. Quantitative Studies in Social Relations. New York, New York, Academic Press.
- ¹⁹ Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R.C., & Anderson, L.L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- ²⁰ Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . 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, 151-173.
- ²¹ Comstock, G., & Scharrer, E. (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (pp. 205-226). Westport, CT, Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.
- ²² Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 470-482.
- ²³ Paik, H., & Comstock, G. A. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- ²⁴ Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- ²⁵ Coyne, S. M., Nelson, D. A., Lawton, F., Haslam, S., Rooney, L., Titterington, L., Trainor, H., Remnant, J., & Ogunlaja, L. (2008). The effects of viewing physical and relational aggression in the media: Evidence for a cross-over effect. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44, 1551-1554.
- ²⁶ Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42, 125-139.
- ²⁷ Savage, J., & Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression. A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior*, 35, 772-791.
- ²⁸ Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- ²⁹ Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
- ³⁰ Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 21, 273-277.
- ³¹ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks,

CA: Sage.

- ³² Jo, E., & Berkowitz, L. (1994). A priming effect analysis of media influences: An update. In J. Bryant, & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-60). Hillsdale, NJ: LEA.
- ³³ Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, 202-207.
- ³⁴ Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37, 127-141.
- ³⁵ Funk, J. B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatry Clinics of North America*, 14, 387-404.
- ³⁶ Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2011). The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: An ERP study. *Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience*, 11, 259-276.
- ³⁷ Krahé, B., Möller, I., Huesmann, L. R., Kirwil, L., Felber, J., & Berger, A. (2011). Desensitization to media violence: Links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100, 630-646.
- ³⁸ Strenziok, M., Krueger, F., Deshpande, G., Lenroot, K., van der Meer, E., & Grafman, J. (2011). Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: A multi-method study. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 6, 537-547.
- ³⁹ Nathanson, A. I. (2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television. *Human Communication Research*, 29, 111-134.
- ⁴⁰ Warburton, W. A. (2012). Growing up fast and furious in a media saturated world. In W. A. Warburton & D. Braunstein (Eds.), *Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children* (pp. 1-33). Sydney: The Federation Press.
- ⁴¹ Gentile, D. A., Maier, J.A., Hasson, M. R., & de Bonnetti, B. L. (2011). Parents' evaluation of media ratings a decade after the television ratings were introduced. *Pediatrics*, 128, 36-44.
- ⁴² Nije Bijvank, M., Konijn, E. A., Bushman, B. J., & Roelofsma, P. H. M. P. (2009). Age and content labels make video games forbidden fruit for youth. *Pediatrics*, 123, 870-876.

Disclaimer

This document was produced by the Special Commission on Media Violence Effects appointed by the President of the International Society for Research on Aggression (ISRA) with the advice and approval of the ISRA Council. The Commission bears sole responsibility for the content of this statement.

Members of the commission:

Prof. Barbara Krahé (University of Potsdam, Germany, Chair)

Prof. L. Rowell Huesmann (University of Michigan, Ann Arbor, USA, Chair)

Prof. Leonard Berkowitz (University of Wisconsin, USA)

Prof. Jeanne H. Brockmyer (University of Toledo, USA)

Prof. Brad J. Bushman (Ohio State University, Columbus, USA)

Dr. Sarah M. Coyne (Brigham Young University, USA)

Prof. Karen E. Dill (Fielding Graduate University, USA)

Prof. Edward Donnerstein (University of Arizona, Tucson, USA)

Prof. Douglas A. Gentile (Iowa State University, Ames, USA)

ISRA Societate Internațională pentru Cercetarea Agresiunii

Prof. Steven J. Kirsh (State University of New York, Geneseo, USA)

Dr. Ingrid Möller (University of Potsdam, Germany)

Dr. Wayne Warburton (Macquarie University, Sydney, Australia)