

## Lugude mõistmise psühholoogia

Empaatia  
Transporteerumine  
Meelelahutus

### Mis on narratiiv?

- Narratiiv koosneb ühest või mitmest
  - tegelasest
  - põhjuslikult seotud sündmusest
  - konfliktist
- Narratiiv on psühholoogiliselt realistlik – olukorrad, tegelaste motiivid ja emotsioonid on äratuntavad
- Narratiivi võivad vahendada väga erinevad meediumid verbaalsetest mitteverbaalseteni
- Narratiiv võib olla enam või vähem fiktiivne

### Narratiivide mõistmine

- Narratiiv aktiveerub **empaatia** loo tegelas(t)e suhtes (võib aga ei pruugi võrduda samastumisega) (Keen, 2006)
- Narratiiv tekitab ajutise **transporteerumise narratiivi maailma** (Brock & Green, 2000)

## Narratiivi mõistmine: empaatia

Empaatia  
Transporteerumine  
Meelelahutus

Mis see on? Automaatsed ja teadlikud alused

### Masserman et al., 1967



### Mis on empaatia?

- Empaatia on keerukas psühholoogiline tuletusprotsess, milles käigus taju, mälestuste, teadmiste ja mõtlemise koostoimes sünnib arusaam teise olendi mõtetest ja tunnetest (Ickes, 1997)
- Empaatia alusmehhanisme võib jagada:
  - pigem **automaatseteks** ja afektiivseteks
  - pigem **teadlikeks** ja kognitiivseteks

## Automaatse empaatia näited

- Inimesed **jäljendavad** automaatselt üksteise:

- Näoväljendusi ja miimikat
- Kõne ja hääle omadusi
- Aktsente ja maneere
- Poose ja liigutus

Dijksterhuis & Bargh, 2001

- Nende ja muude mehhanismide vahendusel **nakkuvad** inimesed üksteise emotsioonidest

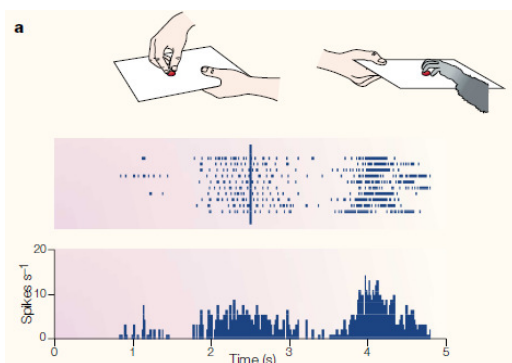
Hatfield, Cacioppo, & Rapson, 1994

## Automaatse empaatia alusmehhanism

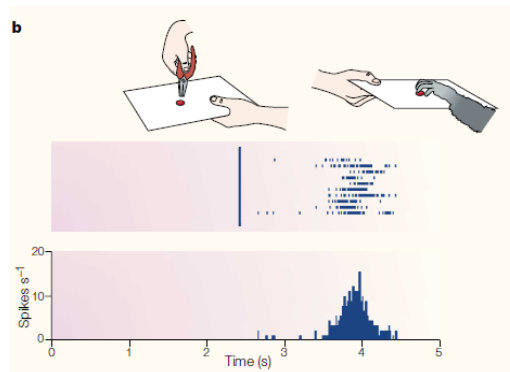
- Taju on evolutsiooniliselt arenenud käitumise juhtimiseks (taju-käitumise süsteem on justkui tagasisideringete kogum)
- Tajumise ja käitumise neuraalne substraat on osaliselt kattuv (nt Rizzolatti, Fogassi & Gallese, 2001). Võib väita, et käitumist representeeritakse ajus selle tajutavate tagajärgede kaudu ja vastupidi (*common-coding theory*, Prinz, 1997)
- Seetõttu seostuvad käitumise tajutavad tagajärjed automaatselt käitumist põhjustavate seismiste seisunditega
- See seos aktiveerub ka teist tajudes ning võimaldab representatsioonide automaatset jagamist (nt Dimberg, Thunberg, & Elmehed, 2000)

Decety & Jackson, 2004

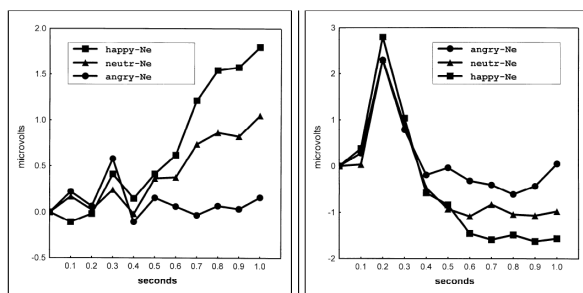
## Rizzolatti, Fogassi & Gallese, 2001



## Rizzolatti, Fogassi & Gallese, 2001



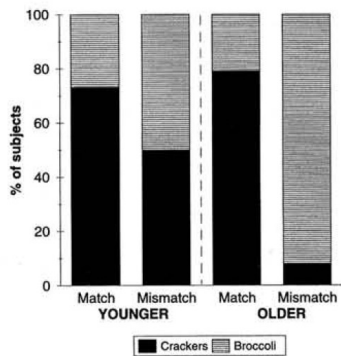
## Dimberg, Thunberg, & Elmehed, 2000



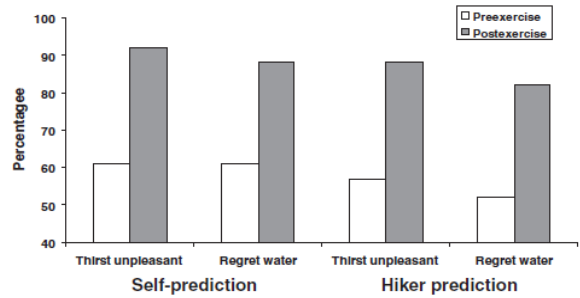
## Teadliku empaatia alusmehhanismid

- Teadmised nii enda kui teiste psühholoogia kohta on organiseeritud **implitsiidse inimõistuse mudeli/skeemi** abil (Barresi & Moore, 1996, Gallagher & Frith, 2003, Tooby & Cosmides, 1996)
- Teiste käitumise mõistmiseks ja ennustamiseks **muudame perspektiivi** ja rakendame seda skeemi teise inimese olukorda ehk kasutame **simulatsiooni** (Goldman, 1989; Gordon, 1986; Harris, 1991, 2000)
- Võimete ja võimaluste piires **korrigeerime** enesekeskse skeemi rakendamisest tulenevat viga (nt VanBoven & Loewenstein, 2003)

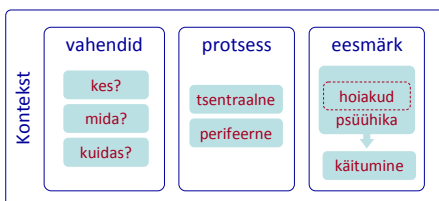
### Repacholi & Gopnik, 1997



### VanBoven & Loewenstein, 2003



### Mõjutamise mudel



### Kahe režiimi teooriate põhiteesid

- Süstemaatilises režiimis (tsentraalses kanalis) töödeldakse infot teadlikult, aktiivselt, mälus oleva materjaliga seostades ning teadlikke vastuseid (*cognitive response*) genereerides
- Heuristilises režiimis (perifeerses kanalis) rakendatakse automaatseid skeeme (hoiakuid / heuristikuid / rusikaregleid)
- Režiimid on kontinuumid ega välista teineteist
- Süvenemis- ehk osalusmäär sõltub süvenemise a) motivatsioonist ja b) võimalusest

## Transporeerumine

- Kogetakse tegelaste emotsioone ja motiive (empaatia)
- Ajutiselt kaob juurdepääs loo maailma eeldustega vastuolus olevatele kognitsioonidele (tahtlik uskmatuses loobumine, *suspension of disbelief*)
- Aktiveeruvad sarnased isiklikud kogemused

Green & Brock 2000

## Narratiivi mõju allikad

- Empaatia suurendab süvenemist
- Transporeerumine takistab kriitilist süvenemist
- Empaatia võimendab emotsioone

## Green & Brock 2000

Belief Means (and Standard Deviations) as a Function of Transportation

Item	Transportation		High-low difference	
	High	Low	p	z
<b>Violence</b>				
Experiment 1	11.35 (2.42)	10.26 (2.66)	.025	1.96
Experiment 2	11.12 (3.20)	10.22 (2.93)	.120	1.18
Experiment 3	11.56 (2.48)	10.78 (2.51)	.003	2.75
Combined			.001	3.40
<b>Psychiatric patient</b>				
Experiment 1	95.93 (22.42)	87.45 (19.93)	.030	1.88
Experiment 2	88.73 (20.00)	85.90 (20.66)	.290	0.55
Experiment 3	97.50 (22.10)	94.25 (19.42)	.099	1.29
Combined			.016	2.15
<b>Just world</b>				
Experiment 1	55.89 (19.08)	50.74 (24.53)	.140	1.08
Experiment 2	70.67 (22.06)	65.68 (18.65)	.160	0.99
Experiment 3	66.32 (22.75)	59.57 (23.54)	.013	2.24
Combined			.006	2.49
<b>Crime doesn't pay</b>				
Experiment 1	47.65 (13.49)	46.21 (15.83)	.330	0.44
Experiment 2	50.82 (11.99)	39.97 (15.03)	.001	3.09
Experiment 3	43.99 (15.33)	38.44 (15.76)	.004	2.65
Combined			.001	3.57

Note. Higher numbers indicate beliefs more consistent with the story. For

## Escalas 2004

### Simulation Not Encouraged, Strong Arguments Ad Text

Introducing Westerly running shoes. These shoes are remarkably light. They weigh only 10 oz. Westerly running shoes put a spring in one's step. They also provide strong support, with their advanced stability system. Westerly's cushioning system spreads shock, reducing injury. Westerly running shoes improve the comfort and quality of a morning run. . . .

### Simulation Not Encouraged, Weak Arguments Ad Text

Introducing Westerly running shoes. These shoes are remarkably secure. They have advanced, reinforced shoelaces. Westerly running shoes have water-resistant uppers that keep one's feet dry, even in the rain. And Westerly running shoes have never been tested on laboratory animals. Westerly running shoes improve the comfort and quality of a morning run. . . .

### Simulation Encouraged, Strong Arguments Ad Text

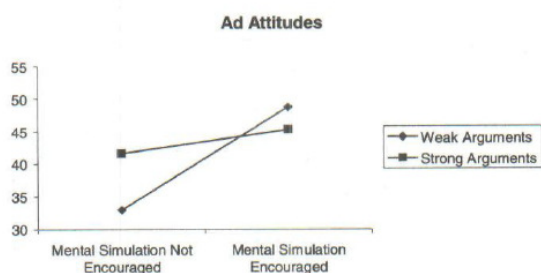
Imagine yourself running through this park. Your feet feel remarkably light. You look down and see a pair of Westerly running shoes on your feet. They weigh only 10 oz. You notice a spring in your step. Westerly running shoes provide strong support with their advanced stability system. Westerly's cushioning system spreads shock, reducing injury. Imagine yourself in Westerly running shoes to improve the comfort and quality of your morning run. . . .

### Simulation Encouraged, Weak Arguments Ad Text

Imagine yourself running through this park. Your feet feel remarkably secure. You look down and see a pair of Westerly running shoes on your feet. They have advanced, reinforced shoelaces. You notice your feet are dry. Westerly running shoes have water-resistant uppers to keep your feet dry, even in the rain. And Westerly running shoes have never been tested on laboratory animals. Imagine yourself in Westerly running shoes to improve the comfort and quality of your morning run. . . .

## Escalas 2004

Ad Attitude and Brand Evaluation (1-100)  
Interaction Results (H1)

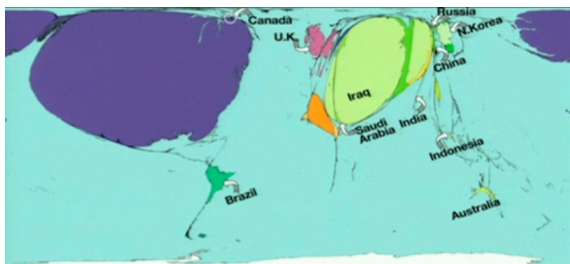


## Infomeedia mõjud

- Ainese kujundamine (*agenda setting*)  
Millest mõeldakse ja räägitakse?
- Käsitluse kujundamine (*framing*)  
Kuidas mõeldakse ja räägitakse?

Scheufele 2000, 2007

## Ainese kujundamine



## Nelson, Clawson & Oxley 1997

- Katseisikud nägid salvestatud teleuudiseid (7 min)
- Sõltuv muutuja: ühest ja samast sündmusest kahe erineva telekanali poolt tehtud lõigud
- Sõltumatu muutuja: sallivus ja reaktiivioiaeg

TABLE 2. Content of KKK News Stories, Study 1

	Free Speech Frame	Public Order Frame
Theme	Members of the KKK and those protesting their appearance were determined to get out their message.	KKK rallies have the potential for disorder and physical violence between KKK supporters and those protesting their appearance.
Quotes	"No free speech for racists," on sign held by protester. "I came down here to hear what they have to say and I think I should be able to listen if I want to," spoken by a supporter of the KKK.	"Here you have a potential for some real sparks in the crowd," spoken by an observer. "The tension between Klan protesters and supporters came within seconds of violence," spoken by a reporter.
Images	Chanting of protesters. KKK leaders speaking before a microphone.	Police officers standing in front of Klan members protecting them from the protesters.
Interviews	Three of the four people interviewed were Klan supporters who wanted to hear the Klan's message.	All three people interviewed emphasized the violence and disruption of public order that they had witnessed.

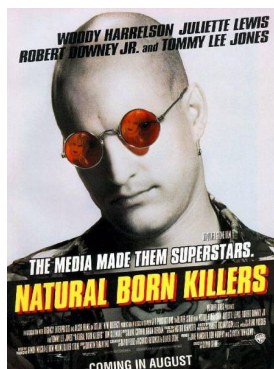
## Nelson, Clawson & Oxley 1997

TABLE 3. Tolerance Judgments, Reaction Times, and Importance Ratings by Framing Condition, Study 1

	Free Speech Framing Condition	Public Order Framing Condition
Tolerance for rallies <sup>a</sup>	3.96	3.31
Tolerance for speeches <sup>a</sup>	4.17	3.54
Reaction time for free speech words <sup>b</sup>	6.34	6.42
Reaction time for disorder words <sup>b</sup>	6.43	6.53
Reaction time for filler words <sup>b</sup>	6.35	6.48
Importance of free speech <sup>c</sup>	5.49	5.25
Importance of public order <sup>c</sup>	4.75	5.43

<sup>a</sup>Higher numbers indicate greater tolerance.  
<sup>b</sup>Entries are natural logs of reaction times in milliseconds.  
<sup>c</sup>Higher numbers indicate greater importance.

## Meediavägivald



### "Klass" pani poisid lapsi vägistama (100)

17. aprill 2008 08:18  
 Online | Trüki | Saada sõbrale

Toimetaja: Madis Taras

Mangufilmi "Klass" vaadanud 13aastased sundisid kaht esimese klassi poisi ennat seksuaalselt rahuldama. Süüdistasid paasid nooruse tõttu kohtust.



See on väike kool väikeses Eestima kohalikes. Ühel päeval toimub koolis režissöör Ilmar Raagi mangufilmi "Klass" ühivaatamine. Kvaliteetne kinofestivalidel tavaliselt mitu auhinda võtnud film räägib jõhkrast kooliususisest, kirjutab Eesti Ekspress.

Raag kaib "Klassi" inatustel sageli rääkimas, mida ta selle filmi teki. Kuna režissöör on väga hõivatud, siis sellesse kooli ta ei jõua. Kuid Raag on pidanud alati vajalikuks, et lapsed ei vaataks tema filmi üksi.

Selles koolis nätab "Klassi" sotsiaalpedagoog. Ta räägib natuke ka omalt poolt kommentaaris.

Paar päeva pärast filmi vaatamist otsustavad kolm 12-13aastast viienda ja kuuesenda klassi poisi kooli lähedal asuva jõe ääres minna. Nad võtavad kaasa kaks esimese klassi poisi.

Idee on õhine: teeme nii nagu seal filmis.

## Kui palju on meedias vägivalda?

- 100% 1937 - 1999 USA toodetud täispikkadest animafilmidest sisaldab vägivalda
- Keskmise 18-aastane ameeriklane on näinud 200 000 vägivaldaakti
- alates 1960-ndatest sisaldab 60% USA telekanalite programmist keskmiselt 4,5 vägivaldaakti

Signorielli, 2003

## Meediavägivalda uurimine

Algus: Himmelweit, Oppenheim & Vince, 1958

Esimesed eksperimendid

- Bandura, 1963
- Berkowitz, Corwin, & Heironimus, 1963

Naturaalsed eksperimendid

- Hennigan et al 1982
- Phillips, 1983

Esimesed metaanalüüsid

- Hearold 1986, Paik & Comstock 1994.
- Kriitika (Freedman, 1984) ja sellele järgnenud debatt

Hetkeseis

- Gunter, B. (2008). Media Violence: Is There a Case for Causality? *American Behavioral Scientist*, 51(8), 1061-1122.
- Murray, J. P. (2008). Media Violence: The Effects Are Both Real and Strong. *American Behavioral Scientist*, 51(8), 1212-1230.

## Kas efekt on olemas?

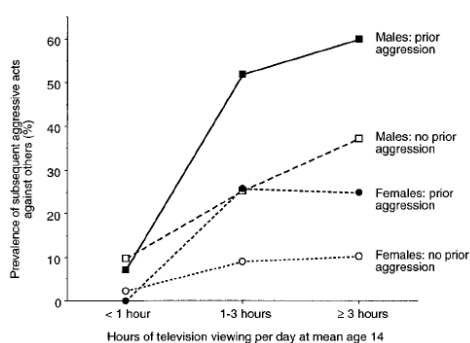
- 217 töö meta-analüüsis meedia vägivalda seos agressiivse käitumisega
    - eksperimentides  $r=0,4$  (*fail safe*>700 000,  $p<0,0001$ )
    - Küsimustikeandmetes  $r=0,19$
- Paik & Comstock, 1994

## Millest efekt sõltub?

Efekt suurendavad, kuid ei seleta üksi ära:

- Isikuslik agressiivsus (Johnson, Cohen, Smailes, Kasen, & Brook, 2002)
- Vägivalda tähendus narratiivis (Aluja-Fabregat & Torrubia-Beltri, 1998, Huesmann, Lagerspetz & Eron, 1984)
- Madal sotsiaalmajanduslik tase
- Mõõdetud agressiivsuse leebus (Gauntlett 1995)

## Johnson, Cohen, Smailes, Kasen & Brook 2002



## Miks vägivald mõjub?

- Mudelõppimine (Bandura, 2001), skeemide õppimine (Huesmann, 1986)
- Disinhibitsioon (Berkowitz et al., 1963)
- Erutuse ülekannet (Zillmann, 1971)
- Katarsis (Anderson, Collins, Schmitt & Jacobvitz, 1996)
- Desensitiseerumine (Friedrich-Coter & Huston 1986)
- Kultivatsioon (Gerbner et al 1980)
- Praimimine (Berkowitz 1984)
- Hoiakud, väärtused, normid

## Lugude psühholoogia

## Narratiivi veetlus: meelelahutus

Empaatia  
Transporteerumine  
Meelelahutus

Mis see on? Automaatsed ja teadlikud alused

Mis see on? Mõjud laboris ja meedias

Mis see on? Meelelahutus kui nauding ja mäng

## Mis on meelelahutus?

- Mitte stiimuli vaid kogemuse omadus
- Iseseisev mõõde, mitte informatsiooni vastand
- Meelelahutus kui nauding
 

Bosshart & Macconi, 1998
- Meelelahutus kui mäng

Vorderer, 2001

## Meelelahutus kui nauding

- Meeleline nauding (*pleasure of the senses*)
- Emotsionaalne nauding (*pleasure of the (ego)emotions*)
- Intellektuaalne nauding (*pleasure of personal wit and knowledge*)
- Empaatiline nauding (*pleasure of the (socio)emotions*)

Bosshart & Macconi 1998

## Meelelahutusnaudinguga allikad

- Meelelahutusmeedia naudinguga tagab narratiivse maailma turvalisus
- Naudinguga allikaks on empaatiline kogemus, mis:
  - Lubab enda negatiivsed aspektid ajutiselt unustada
  - Tunnetada maailma ja ennast uut moodi
  - Saavutada kontakt teis(t)ega
- Seega ei ole positiivne sündmustik naudinguga eeltingimuseks

Green, Brock & Kaufman, 2004

## Meelelahutus kui mäng

- Laste mäng on tegevus, mida iseloomustavad
  - Aktiivsus
  - Seesmine motivatsioon
  - Tavapärasest erinev mängureaalsus
  - Kordamine
  - Kaotuseoht
  - Mõõdukas intellektuaalne pingutus
- Lapsed mängivad, et põgeneda pingelisest reaalsusest
- Religioon ja kunst täidavad täiskasvanutele samu funktsioone

Oerter 1999, 2000

## Ka meelelahutusmeedia tarbimine...

- On psühholoogilisel tasandil tegevus
- On seesmiselt motiveeritud
- On sageli korratav
- Loob osaliselt uue reaalsuse
  - transportation* (Green & Brock 2004), *idenitfication* (Oatley 1994), *involvement* (Vorderer ,1993), *immersion* (Biocca & Levy, 1995), *absorption* (Wild et al 1995), *presence* (Lombar & Ditton 1997)
- Sisaldab pettumise potentsiaali
- Nõuab vaid mõõdukat intellektuaalset pingutust

Lugude psühholoogia

**Aitäh!**

Andero.Uusberg@ut.ee

Empaatia  
Transporteerumine  
Meelelahutus

Mis see on? Automaatsed ja teadlikud alused

Mis see on? Mõjud laboris ja meedias

Mis see on? Meelelahutus kui nauding ja mäng