

VIOLENCIA EN LA PROGRAMACIÓN INFANTIL

Introducción

Este trabajo consiste en un estudio para evaluar la violencia que se incluye en las series infantiles. Para nuestro estudio hemos escogido la serie infantil *Hora de Aventuras* ya que muestra claramente cómo inducen la violencia tanto física como el lenguaje violento en estas series para niños. Esta serie, creada por Pendleton Ward, trata sobre las aventuras realizadas por dos amigos: Finn, un niño de 12 años, y Jake, un perro de 28 años con poderes mágicos. Otros personajes de la serie son la Princesa Chicle, Lady Arcoíris, el Rey Hielo o Marceline entre muchos otros. Cabe destacar que entre los escenarios abundan cementerios, castillos siniestros, explosiones, lugares sangrientos, etc. Los índices de violencia siguen subiendo cada vez más a pesar de tratarse contenidos no aptos para niños y maleducados.

Nos resultó muy interesante escoger esta serie por ser una de las más vistas entre los niños en nuestro país, ya que coincide con la hora que suelen llegar del colegio o instituto. “Hora de Aventuras” se emite en Boing en varios horarios entre semana y en los fines de semana.

El marco teórico: la teoría del aprendizaje vicario

De procedencia canadiense, Albert Bandura, partió de ciertas pinceladas del conductismo e intentando superarlo, le llevó a definir su propia Teoría del Aprendizaje Social o Teoría Cognitivo Social, pasando por el concepto de “determinismo recíproco”, según el cual, el ambiente o entorno causa a una persona, en tanto una persona causa el ambiente o entorno; o estableciendo la personalidad como interacción del ambiente, comportamiento y procesos psicológicos de la persona. La Teoría del Aprendizaje Vicario, por Observación, Modelado, Imitación o Cognitivo Social, se podría resumir en un genérico “hacemos lo que vemos”. Bandura realizó otros muchos experimentos, y llegó a la conclusión de que hay unos ciertos pasos en el proceso de imitación o modelado: la prestación de atención, la retención de lo atendido, la reproducción del comportamiento o conducta observados, y una motivación para que la persona se vea empujada a llevar a cabo la conducta. Bandura establece unos “motivos”, como son el refuerzo pasado o conductismo tradicional, el refuerzo prometido o incentivo, y el refuerzo vicario o reforzador. Pero no hay que olvidar las motivaciones negativas como el castigo pasado, castigo prometido o amenaza, y el castigo vicario. Esta teoría pone de manifiesto cómo los niños toman como modelos a los padres, profesores, amigos, y por supuesto, a los héroes de televisión.

Bandura da especial importancia a los medios de comunicación, abarcando desde los videojuegos hasta la televisión. Desde hace algunas décadas, la sociedad crece con las nuevas tecnologías y se ve influenciada por éstas a todos los niveles. Los niños, desde pequeños están expuestos a la televisión, con lo que su comportamiento depende en gran medida de lo que ven. El “hacemos lo que vemos” es una realidad, pues la sociedad está

sometida a influencias externas constantemente, lo que provoca modificaciones en las conductas.

Objetivos que nos planteamos con el estudio

El primer objetivo que nos planteamos con nuestro trabajo es mostrar que hay series infantiles que deberían no estar recomendadas para ellos.

También concienciar que *Hora de Aventuras* no es la única serie que enseña estos contenidos. Hoy en día en la televisión nos encontramos con muchas series que califican aptas para todos los públicos.

Esta serie engaña también por ser una serie animada. Nos engaña a los jóvenes y niños y engaña sobre todo a los padres de estos, que son los encargados de decidir qué deben o no deben ver sus hijos.

Análisis de los contenidos agresivos o violentos.

Amalio Blanco define en *Los cimientos de la violencia* a ésta como el tipo de interacción humana que se manifiesta en aquellas conductas o situaciones que, de forma deliberada, provocan, o amenazan con hacerlo, un daño o sometimiento grave (físico, sexual o psicológico) a un individuo o una colectividad. Al tiempo que la agresividad ha sido definida como la "disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo" (Van Rillaer, 1978) o como "una conducta dirigida a causar daño personal (devaluación y degradación psicológica) o destrucción a la propiedad" (Bandura, 1973). Nuestro cometido ahora es observar qué clase de estas interacciones o conductas aparecen en un contenido audiovisual, la serie *Hora de Aventuras*, y estimar qué impacto o reacción pueda tener sobre niños y adolescentes.

El análisis ha consistido en la estimación por parte de cuatro jueces independientes del grado de violencia de cada uno de los personajes principales de la serie por cada episodio emitido. En este artículo se presentan los primeros resultados del visionado de cinco capítulos consecutivos en mayo. Para la ponderación de la violencia se ha usado una escala de Likert donde 1 correspondía con el valor nunca, 2 con casi nunca, 3 con "indiferente", 4 con casi siempre y 5 con siempre. En definitiva, una ponderación progresiva del nivel de violencia contemplando un valor nulo de violencia, el 1, que, por otra parte, sería lo deseable. La valoración de la violencia se ha subdividido en violencia física y verbal. No se ha contemplado un registro de violencia sexual, a pesar de que muchos autores la contemplan como muy significativa, ya que al tratarse de una serie infantil no presenta en absoluto esta clase de violencia. Aunque sí se hacen alusiones implícitas a lo sexual, y al comportamiento estereotípico del género al igual que pequeñas vejaciones al respecto. Hemos preferido incluir los poquísimos casos de esta índole en las ya mencionadas categorías de "violencia física" y "violencia verbal".

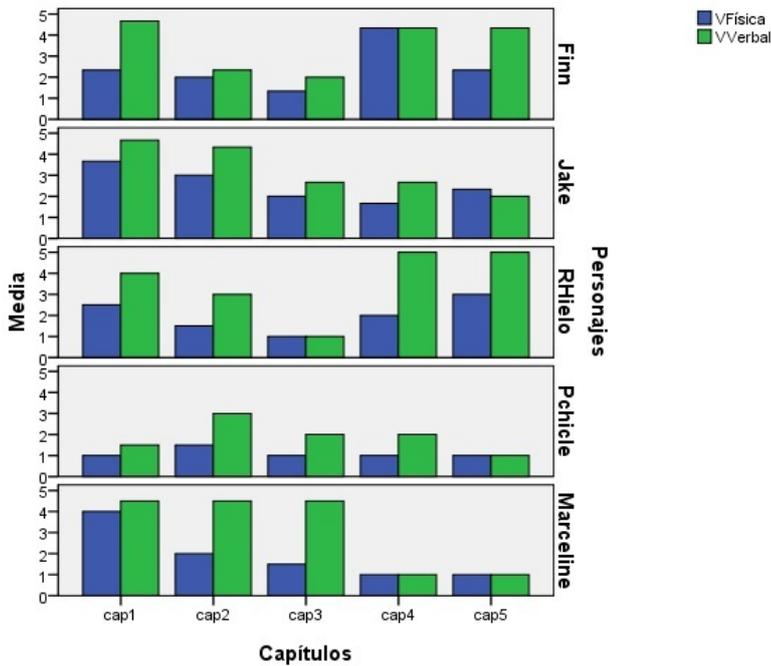


Figura 2. Resultados medios de presencia de la violencia física o verbal en función del personaje por cada capítulo.

Capítulos		VFísica	VVerbal
cap1	Media	2,75	4,00
	N	12	12
	Desv. típ.	1,138	1,279
cap2	Media	2,08	3,42
	N	12	12
	Desv. típ.	,793	1,084
cap3	Media	1,42	2,42
	N	12	12
	Desv. típ.	,669	1,311
cap4	Media	2,17	3,08
	N	12	12
	Desv. típ.	1,403	1,564
cap5	Media	2,00	2,75
	N	12	12
	Desv. típ.	,853	1,712
Total	Media	2,08	3,13
	N	60	60
	Desv. típ.	1,062	1,467

Figura 1. Resultados estadísticos generales de presencia de violencia física o verbal por capítulo.

Tal y como se puede observar en las figuras 1 y 2, la violencia verbal en todos los capítulos ha superado a la violencia física, habiendo capítulos que son mucho más pacíficos donde la violencia física se da “nunca” y la agresión verbal “casi nunca”. Del mismo modo encontramos que otros capítulos han sido especialmente maleducado en cuanto al lenguaje y que la violencia física se aproxima peligrosamente al “casi siempre”. Por su parte, los personajes también presentan diferentes niveles de violencia en sus acciones, como se indica en la figura 1.

A grandes rasgos, el nivel de violencia de *Hora de Aventuras* no es permanente ni estable, no es llega a niveles escandalosos pero sí de una violencia media-baja intermitente durante el tiempo de emisión de la serie. Los personajes, en función de su carácter, tienen establecidas unas cotas de violencia, lo cual nos puede hacer ver que existen modelos de comportamiento potencialmente “copiables” por los más pequeños que no son violentos.

Concluyendo...

Una vez recabados los datos, así como sintetizados, acerca de la serie *Hora de aventuras*, podemos destacar que sus contenidos de carácter violento se repiten de forma frecuente, y además en altas dosis. La serie aunque presenta altibajos en su desarrollo argumental, así como en las acciones que la forman, persiste en su matiz de violencia, a veces casi gratuita, por encima de la originalidad con la que ha sido creada.

No solo Finn y Jake manejan un lenguaje violento y de clara intencionalidad negativa, sino también el elenco de secundarios que los rodean, tal como el rey Hielo, dispuesto siempre a “destruir la vida” de los protagonistas, así como conseguir saciar sus frustrados deseos sexuales, del mismo modo que Marceline, cuya intervención es una garantía de agresividad. Ante esta visión tan alocada, y tan exuberante de la existencia, y utilizando el marco teórico de Albert Bandura, hemos podido comprobar de una forma más minuciosa esos contenidos violentos, que se hacen cada vez más presentes en nuestra sociedad, a través de series de este tipo. La violencia es usada en las distintas clases de contenidos audiovisuales, pudiendo encontrar justificación en algunos casos. Sin embargo, dentro del terreno de la infancia, los modelos que parecían buenos en ciertos contextos adoptan aquí otro cariz. Los niños están preparándose para introducirse en la vida social y aprendiendo a vivir en ella. Hay que construir su sistema de ideas, de valores, mediante una escala que les permita situarse y les permita determinar que lo que se les ofrece es necesario y bueno. Se debe mostrar la realidad pero aprendiendo a elaborar las ideas para que los niños las entiendan, las asimilen, y de esta forma su crecimiento tanto social como cultural sea satisfactorio, para ellos mismos y la gente que les rodea.

Educar es el primer paso, para ser críticos y cambiar el mundo que se ensucia bajo las manos de la corrupción, y deja de lado la verdadera cultura, ese bien necesario para crecer, porque sin cultura no somos nada.

Bibliografía

Garza, H. (2010). *Aprendizaje social*. Obtenido de:

<http://socialpsychology43.lacoctelera.net/post/2008/07/21/aprendizaje--social--teorias--albert--bandura>

Boeree, C. G. (2002). *Teorías de la personalidad*. Obtenido de:

<http://www.psicologia--online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm>

Castillo, J. obtenido de Douglas A. Bernstein y Michael T. Nietzeel (1988). *Introducción a la Psicología*. Obtenido de:

<http://www.monografias.com/trabajos4/teorias/teorias.shtml#bandura1>

Anónimo. *Albert Bandura*. Obtenido de:

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bandura.htm>

Fukisaki, V. *Crítica de Hora de Aventuras*. Obtenido de:

<http://www.sosmoviers.com/>

Blanco, A. (2011). *Los cimientos de la violencia*, *Mente y Cerebro*, 49, 2001, págs. 9--15 (10).

Van Rillaer, J. (1978). *La agresividad humana*. Barcelona: Herder.

Bandura, A. (1973). *Agresion a social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall International.