Violencia, televisión y niños

Mercedes Charles C.

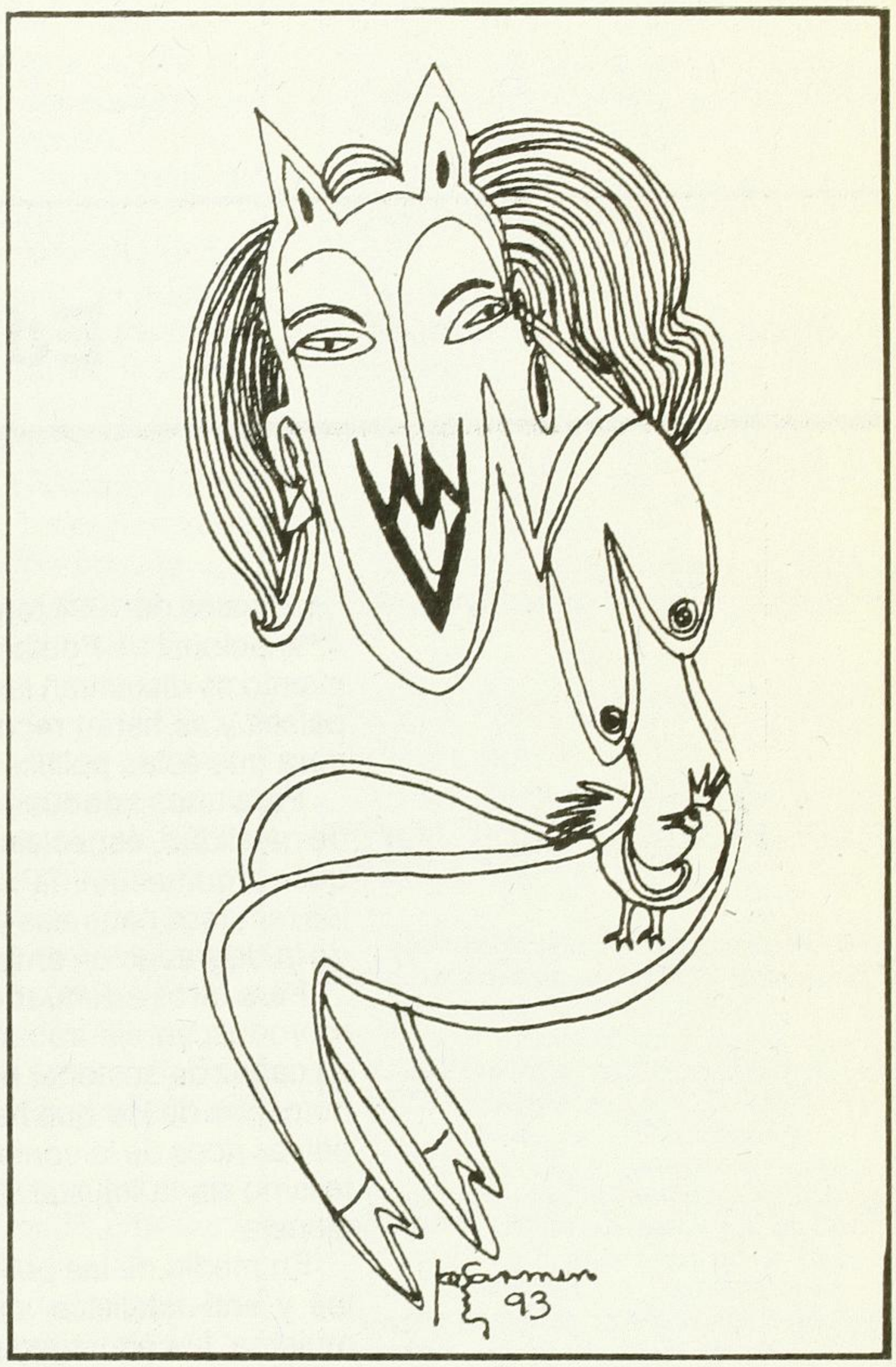
En Estados Unidos, más de 3,000 estudios se han realizado sobre la relación que existe entre la violencia, la televisión y los niños. Es un tema que preocupa mucho a padres de familia, grupos de mujeres, psicólogos, pedagogos, maestros y comunicadores, principalmente por el incremento del nivel de violencia de programas y series televisivas, pero también por el hecho de que, en los últimos años, se ha registrado un crecimiento alarmante del índice de criminalidad infantil y juvenil, que involucra a niños y jóvenes menores de 18 años. Datos estadísticos muestran que un porcentaje nada desdeñable de estos niños y jóvenes porta armas; las llevan a la escuela y a la calle y están dispuestos a usarlas para solucionar los conflictos que se les presentan o, incluso, por mera diversión.

El incremento de la violencia en los programas de televisión es un hecho en los Estados Unidos y, como México importa gran cantidad de ese material, también en nuestro país los niños están recibiendo una fuerte dosis de violencia televisiva. La Asociación Americana de Psicología plantea que el niño estadounidense presencia un promedio de 8,000 asesinatos televisivos antes de terminar la escuela primaria. Un estudio del Departamento de Comunicación de la Universidad de Pennsylvania muestra que en 1991 y 1992 los programas clasificados como infantiles contuvieron más violencia que aquellos dirigidos a jóvenes y adultos. Durante cada hora, los primeros mostraron 32 escenas violentas, mientras que los otros, sólo 4 en promedio, esto además de que más de la mitad (56%) de los personajes de programas y series infantiles mostraron comportamientos clasificados como violentos.

Otro estudio, realizado por el Centro para los Medios de Comunicación y Asuntos Públicos de los Estados Unidos, manifiesta que en un sólo día (el 2 de abril de 1992), 10 canales televisivos exhibieron 389 asaltos sin pistolas, 362 escenas con pistolas, 273 peleas con los puños, 272 empujones violentos, 226 amenazas con armas, 128 cachetadas, 95 destrucciones intencionales de propiedades y 73 asaltos simples.

Esta fuerte dosis de violencia televisiva da origen a una de las preguntas fundamentales que subyacen en la mayoría de las investigaciones sobre el tema. Preguntas que buscan responder cómo afecta a los niños estar expuestos a tanta escena violenta a través de la televisión. Por otra parte, existe la procupación de conocer qué tanto el incremento de la criminalidad infantil y juvenil que existe hoy en ese país se debe a la cantidad de violencia que pasa por el televisor y que muestra al niño, en forma cotidiana e incisiva, que la solución más eficiente para enfrentar cualquier tipo de problema es por medio del uso de la violencia.

Hoy en día, por una cantidad promedio de entre 25 y 30 dólares, los niños y los adolescentes pueden conseguir fácilmente una pistola en Estados Unidos. Una de cada 4 muertes de adolescentes se debe a disparos provenientes de grupos de



iguales, lo cual, en 1990, se tradujo en 4,200 jóvenes muertos en enfrentamientos con otros jóvenes.

Muchos adolescentes, casi niños, consideran que portar armas es una acción necesaria para complementar su proceso de crecimiento y un ritual necesario para su iniciación en la edad adulta. Por lo general, estos adolescentes utilizan armas para adquirir respeto por parte del grupo de pertenencia y para evitar que otros jóvenes les pierdan el respeto o los molesten. Pero tener armas también significa dispararlas.

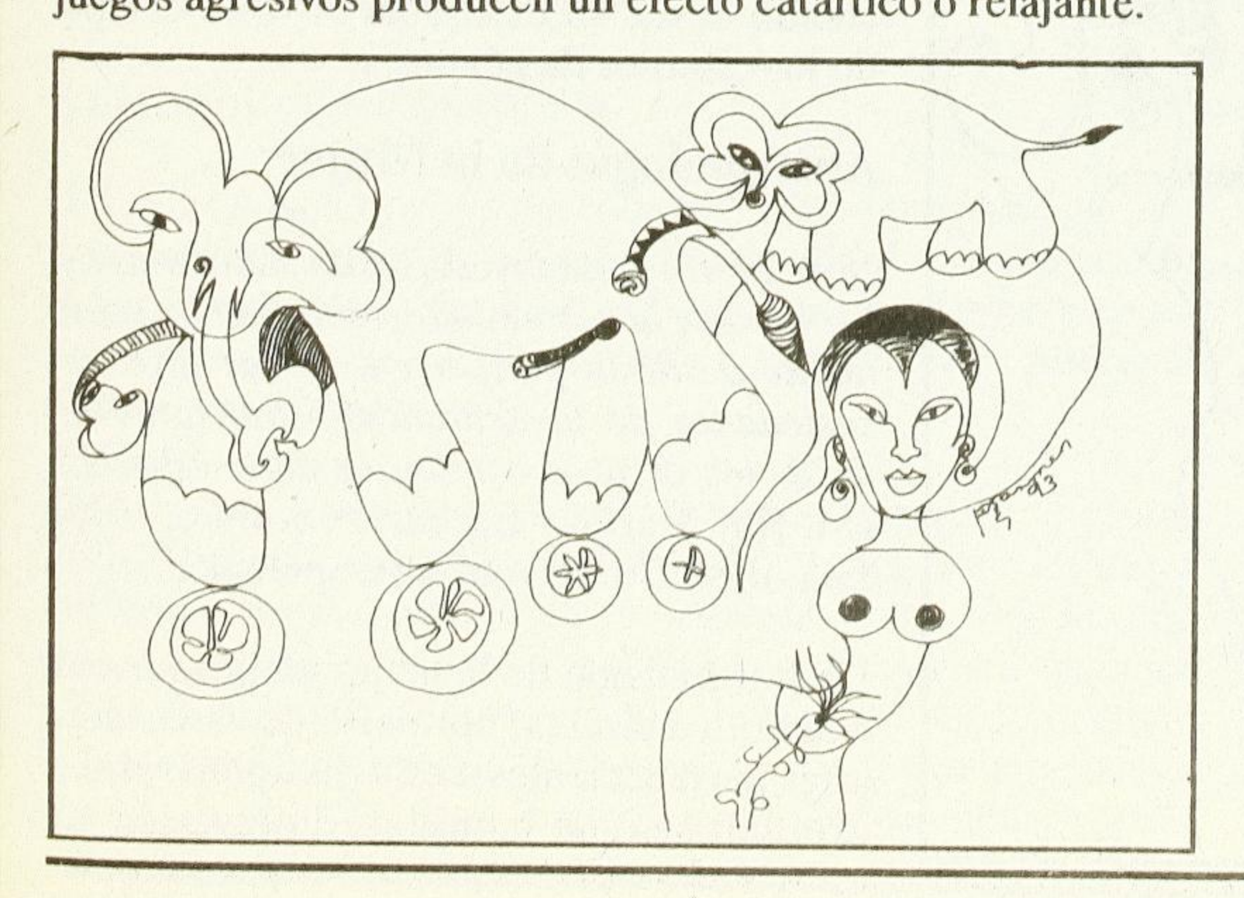
Los pájaros y los perros son sus primeras víctimas; después, lo son los carros y las casas de aquellos considerados "enemigos", o sea, de chicos que los molestan, novios de las chicas que les gustan, miembros de otras pandillas, estudiantes de escuelas consideradas rivales, maestros que los reprueban, etc. Posteriormente, los disparos van en contra de los dueños de esas casas y carros.

Pero ¿qué tanto la televisión influye en este comportamiento agresivo? En las investigaciones que existen sobre el tema no podemos encontrar un acuerdo de cuáles son los efectos de la violencia televisiva en la conducta de los niños y jóvenes. Existen estudios que sostienen categóricamente que la televisión fomenta la actitud agresiva en su público, mientras que otros plantean que la violencia televisiva produce un efecto catártico al permitir a los espectadores desenterrar, en forma simbólica, la agresión que guardan en su interior. Otros estudios relativizan aún más los efectos al sustentar que si el niño o el joven televidente tiene tendencias agresivas, éstas se verán magnificadas por los contenidos y escenas de violencia, pero que si no manifiestan esta tendencia, no hay ningún efecto por el cual preocuparse.

Ante la inquietud que existe al respecto y las múltiples presiones realizadas por asociaciones, grupos de mujeres y padres de familia, en junio de este año se reunieron las grandes cadenas televisivas de Estados Unidos para tomar una posición conjunta. Estas cadenas llegaron a la conclusión de que, más que tratar de eliminar la violencia en la televisión -la cual ciertamente es una temática altamente redituable-, van a transmitir avisos que adviertan a los padres que el programa que van a presenciar tiene contenidos violentos. La respuesta a esta medida fue inmediata. Las organizaciones y padres de familia involucrados en la discusión respondieron que advertir sobre los contenidos violentos, no basta, ya que esta medida no considera que hay millones de niños que ven solos la televisión y que el 50 por ciento de los niños estadounidenses de entre 6 y 17 años cuentan con un aparato de televisión en su recámara.

Otro campo, directamente relacionado con la violencia y los medios de comunicación, es el de los videojuegos. Con una imagen visual dinámica, efectos sonoros y registro automático de puntuaciones, los temas y escenas que aparecen en esta forma de entretenimiento electrónico están, mayoritariamente, relacionados con escenas violentas.

Al igual que en la televisión, hay investigaciones que sostienen que la violencia de los videojuegos genera comportamientos agresivos. Aunque también encontramos estudios que muestran que los videojuegos agresivos en los que participan dos jugadores reducen el nivel de agresividad que se presenta en los juegos que se realizan en forma inmediata posterior. Por esto, estos estudios sostienen que los videojuegos agresivos producen un efecto catártico o relajante.



También se ha encontrado que, cuando se trata de videojuegos agresivos para ser jugados en forma individual, sucede exactamente lo opuesto: se presenta una estimulación de actitudes agresivas en los juegos posteriores. Si se trasladan estas investigaciones al campo de la televisión, resultan ser un sustento a aquellos estudios que sostienen que la televisión produce actitudes agresivas en los niños, tanto por el alto contenido de violencia que contienen y como porque su recepción se realiza en forma individual, o cuanto más, acompañada de muy poca interacción social.

Un aspecto que se ha encontrado en estas investigaciones es que, el contenido violento de los videojuegos ha mantenido alejadas a las niñas de esta forma de entretenimiento, mientras que la violencia ciertamente actúa como polo de atracción para los varones. Esta diferencia tiene importantes implicaciones posteriores ya que se ha visto que los videojuegos constituyen la puerta de entrada a la computación para la mayoría de los niños, en cambio, las niñas -alejadas de ellos por considerarlos agresivos y violentos- carecen de esta entrada lúdica al mundo de la computadora.

Actualmente no existen datos suficientes que nos permitan afirmar que la televisión o los videojuegos sean culpables o influyan en la violencia social, pero sus contenidos altamente agresivos se suman -a manera de estímulo- a una realidad social violenta, a la desintegración familiar, al consumo de drogas, al sinsentido de la vida y al desencanto que tienen gran número de adolescentes en el país vecino.

En México encontramos muy poca preocupación sobre el tema. Incluso no existen asociaciones ni grupos que se dediquen a estudiarlo en forma rigurosa y sistemática, por lo que hay poca información al respecto, pero tenemos la seguridad de que no estamos exentos del problema.