

Pedagogía

EL FENÓMENO DE LA REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA EN TELEVISIÓN

DRA. M^a ESTHER DEL MORAL PÉREZ

RESUMEN

Existen diversas interpretaciones sobre la influencia y el impacto que la violencia televisiva tiene en las conductas de los espectadores más vulnerables, como son los niños y niñas.

En este artículo se presentan, a modo de panorámica general, las diferentes posturas que desde las diversas corrientes psicológicas se apuntan. También se analizan algunos de los fenómenos violentos representados en una muestra de 25 episodios pertenecientes a diversas series de dibujos animados emitidas en las distintas cadenas de televisión españolas durante este último curso.

ABSTRACT

There are diverse views about the impact and influence of violent programmes on television on the most vulnerable spectators, i.e. children.

This article aims to illustrate:

- 1) The views held by certain schools of Psychology on this subject.
- 2) Some of the violent scenes as shown in a sample of 25 episodes belonging to various cartoons broadcasted by different television channels last year.

Existen diversas teorías psicológicas que intentan explicar el fenómeno de la representación de la violencia a través de los medios audiovisuales y su impacto en las conductas de los espectadores vulnerables, como son los niños y niñas. Sirva esta breve exposición, a modo de panorámica general, en la que esas distintas posturas entran en un proceso dialéctico, para analizar a continuación los fenómenos violentos representados en una muestra de 25 episodios pertenecientes a diversas series de dibujos animados emitidas en las distintas cadenas de televisión de nuestro país en este último curso.

Desde el ámbito de la psicología infantil se ha visto la necesidad de estudiar cómo las conductas violentas y las conductas agresivas representadas a través de los diversos formatos audiovisuales (programas de televisión, películas, dibujos animados...) pueden tener una repercusión extraordinaria en los más pequeños, e incluso ocasionales disfunciones fisiológicas.

1. Agresividad. Violencia

Con respecto a los efectos reales o ficticios existen estudios muy contrapuestos:

a) Algunos afirman que "*afecta psicológicamente*" a los niños esa agresividad representada (películas, dibujos animados...). Y mantienen que las auténticas causas de la violencia se encuentran en el contexto social del niño/a, son fundamentalmente causas sociales: pobreza, paro, falta de viviendas, mala distribución de la riqueza...

"No es que la televisión no tenga influencia, el problema es que su influencia es conceptualizada y valorada en formas peligrosas y erróneas"¹.

Los partidarios de la teoría de la catarsis defienden que los individuos generan en su convivencia cotidiana deseos de agredir a otras personas (pensemos en algunos automovilistas) que son reprimidos para evitar males mayores; para estos individuos la televisión produce una catarsis que alivia estas frustraciones cuando muestra agresiones en las que la persona reprimida puede participar a través de un intermediario que es el que da los golpes o aprieta el gatillo en televisión; piénsese en "Rambo".

b) Para otros sin embargo "*sí les afecta nocivamente*", lo cual es perfectamente constatable por el elevado índice de delincuencia juvenil. La televisión es transmisora de contenidos violentos que conduce a la asunción de comportamientos agresivos. Desde la perspectiva conductual del aprendizaje observacional la televisión ejerce una gran influencia, los niños actúan por reflejos condicionados tras haber visto demasiados actos violentos.

Las imágenes violentas se presentan como modelos a imitar y pueden, según los defensores de las teorías del aprendizaje social de Bandura:

- Estimular dichas acciones violentas representadas.
- Reforzar conductas de por sí violentas o con gran riesgo en sectores específicos, sobre todo en sujetos marginados por cualquier circunstancia social.
- Provocar un proceso de motivaciones que desencadenen fuerzas que pueden ser activadas dependiendo de los refuerzos concomitantes.

Esas impactantes imágenes se almacenan en la mente infantil, y es el recuerdo el que influye en la conducta debido a la activación de procesos motivacionales. Cuando se produce una desinhibición provocada por la justificación del uso de los actos violentos pueden reproducirse esas conductas aprendidas. Existen efectos de modelado que no son inmediatos.

c) Para los más moderados, la influencia de la violencia representada viene tamizada por los *sistemas de valores* de cada cual. No hay presentación sin tener una figuración dual: un joven no formado/inmaduro se puede identificar con lo que ve en la pantalla. Los niños/as al no comprender realmente lo que están viendo, no reconocen el carácter simbólico de esas imágenes. Viven en un estado simbólico de magia, ellos imitan los modelos basados en seriales tales como los "Power Rangers", su conocimiento de la realidad en ocasiones se reduce a lo que se les presenta a través de la pantalla, y a través de esta técnica se impone un determinado sistema de valores que va calando poco a poco.

Numerosas de las actuaciones violentas de los niños se han explicado desde la psicología social de Piaget en tanto productos de la imitación, y del juego con simbolismo abstracto.

Para otros, el tipo de violencia que se ejerce a través de la televisión puede ser indirecta ya que pueden predisponer a actuar violentamente o para admitir como una realidad normal la violencia, bien se ejerce de forma artera (representación de guerras, luchas, asesinatos...), o bien de modo sutil sobre el pensamiento y la conducta del individuo (propaganda, publicidad, presión social). Como subraya Thibon², "la esclavitud física de otros tiempos va siendo sustituida por una esclavitud moral llevada a cabo por los modernos medios de difusión".

2. Repercusión en el sueño de los niños

El bombardeo continuo de percepciones audiovisuales puede provocar *pesadillas*, dado que como explican los médicos, en el sueño existe una falta de dominio sobre la actividad mental y sobre la percepción de las realidades objetivas. Con la reflexión y motivación intelectual, en estado de vigilia, se favorecen la decisión personal y sus derivaciones. Con estas diferencias, enteramente ajenas a la autopercepción consciente, agravadas si cabe por las condiciones fisiológicas del dormir, es evidente que en los sueños impera la función asociativa, nutrida principalmente por los elementos adquiridos en estado consciente de vigilia, de ahí que muchos niños/as se encuentren atormentados con *pesadillas* nocturnas.

Por otro lado el *alto número de horas* dedicadas a ver televisión por el público infantil indica que:

– Las familias no tienen un *control* de lo que deben o no ver los/as niños/as. Este colectivo consume los programas que originariamente están pensadas para adultos. No hacen distinción como audiencia entre los distintos programas que se permiten y su pertinencia a nivel de contenidos.

– Además los responsables de programación televisiva no delimitan los productos para el público infantil, ni adecuan dicha programación a unos *horarios* apropiados a las distintas edades.

3. Otros efectos

Efecto hipnótico. Para algunos expertos la televisión limita la imaginación de los niños/as llevando su fabulación hacia "situaciones sin misterio, tramas de adultos y héroes mecanizados...". El incremento del uso de los *mass-media* tienen un efecto pasivo, sobre todo en los más pequeños. La *pasividad cognitiva* o mental atrofia la *imaginación* infantil generalmente debido al abuso de los medios audiovisuales, sin

embargo no está demostrado que ésta sea la única razón, existen opiniones encontradas que demuestran tanto un argumento como el contrario.

Otros van más allá y, opinan que con la adicción a las imágenes de televisión los niños/as son menos estereotipados y más creativos, y que las imágenes les ofrecen mayor diversidad y un horizonte de sensaciones mucho más amplio.

Sin embargo, no hay que perder de vista que existe otro problema latente que puede condicionar el aprendizaje de los niños/as. ¿Está efectivamente la televisión en condiciones de vehicular y acrecentar el aprendizaje y los conocimientos de un sujeto? ¿Y en qué condiciones? El problema afecta en particular a la escuela, y a la relación que se puede crear entre los modelos de aprendizaje *mass-media* lógico de tipo espontáneo, y aquellos otros, organizados y programados de tipo escolástico. Se trata, pues, de analizar la posibilidad de constatar los *transfer cognitivos* de un concepto de experiencia a otro, y el papel que juega en el aprendizaje la componente *sugestiva* y motivadora típica de la relación con este medio tan envolvente.

La influencia de los mensajes presentados por televisión tiene una mayor aceptación y constituye una fuente de aprendizaje de fácil asimilación, lo que ha hecho que se planteen los educadores por el transvase de “esos mecanismos seudopublicitarios” al aula a través de los medios audiovisuales. ¿Se puede hablar de una *educación no formal* más impactante y efectiva que la estructurada y formal? ¿Qué factores contribuyen a ello?

Existen numerosas opiniones que consideran que la televisión presenta una *visión integradora* de la realidad³. Los relatos de los medios de comunicación son como son porque ninguna sociedad acepta que la imagen que se ofrece del mundo se aparte excesivamente del modo en que esa sociedad se organiza social y normativamente para asegurar su reproducción.

Para otros la televisión presenta una *visión fragmentada*⁴ de la realidad, la televisión ofrece, en ocasiones, modelos de superación de las propias situaciones vitales, aunque al final, los medios nunca ofrecen posibilidades de solución real, sino que se limitan a suministrar experiencias en un plano simbólico.

Los niños viven un mundo de aprendizaje, juegos y relación, en el colegio; otro distinto en su familia, otro más en su grupo de amigos y, finalmente, reciben mensajes a través de los medios de comunicación. Esto les supone un bombardeo de espacios parciales cuya conexión sólo ellos pueden restablecer paulatinamente. Los medios de comunicación fortalecen esa visión del mundo fragmentada que les obliga a reordenar y reubicar *los fragmentos del mundo* que les suministran los distintos medios.

Desde el punto de vista educativo habría que preguntarse por la capacidad de discriminar los contradictorios mensajes que los niños más pequeños reciben en los distintos ámbitos donde desarrollan su existencia.

Tras el análisis de 25 episodios, elegidos al azar entre distintas series de dibujos animados emitidas por las diferentes cadenas de TV durante el periodo que ha durado nuestra investigación (1996-97), con un total aproximado de 9 horas y 50 minutos de duración, se han contabilizado determinados aspectos relativos a las conductas violentas que aparecen recreadas a lo largo de la serie, y así cabe destacarse aspectos como los que se ilustran en las tablas que se adjuntan.

La *duración*, es decir, el tiempo de exhibición televisiva de una misma conducta violenta, operacionalmente, se define en siete categorías correspondientes a los intervalos de duración que se indican en la Tabla I-1.

TABLA I-1
Duración de las conductas violentas

Duración (segundos)	Frec. de conducta	% conductas
1" - 5"	27	3,75
5" - 10"	68	9,44
10" - 15"	79	10,97
15" - 20"	123	17,08
20" - 25"	136	18,88
25" - 30"	192	26,66
Más de 30"	95	13,19

Con respecto a la duración de los comportamientos que responden a patrones de conducta violentos de los personajes de las series de dibujos animados, cabe apuntarse que la recreación de este tipo de conductas en algunos episodios es muy intensa. No aparecen como algo anecdótico y pasajero, sino que hay ocasiones en las que esas secuencias son la temática central del capítulo. Se convierten en una exhibición de lucha libre, de artes marciales, o de violencia gratuita, generalmente esto es una constante en las series de origen nipón, donde la violencia y la agresividad rezuman por doquier.

Se ha intentado medir el posible impacto de la escena considerada, estimando el *grado de realismo* de las conductas representadas y se han establecido tres valores: aquellos que corresponden a conductas realizadas jocosamente o con efectos irreales y poco creíbles; las conductas agresivas no reales pero cuyos efectos y crudeza son considerables, y por último, conductas violentas cuya exhibición simula o recuerda un suceso real.

TABLA I-2
Realismo de las conductas violentas

Grado de realismo	Frec. de conducta	% conductas
Con efectos irreales e inverosímiles	35	4,86
No real con efectos y crudeza considerables	312	43,33
Conductas violentas recuerda a sucesos reales	373	51,80

El grado de realismo que predomina en las series de dibujos animados que se han seleccionado, es fundamentalmente de conductas violentas cuya exhibición simula o recuerda situaciones verídicas, porque son protagonizadas por personajes fácilmente identificables con la realidad, seguidas de las representaciones de conductas agresivas que, sin ser reales, son capaces de provocar efectos tan crudos como si fueran verídicos.

La violencia "cómica", caracterizada por sus efectos irreales e inverosímiles, que genera situaciones jocosas, es la que menos aparece en los dibujos animados que se

emiten actualmente. La representación de esta violencia se puede identificar en series en donde, a través de animales o mascotas animadas se representan aventuras divertidas, aunque cargadas de crueldad, que no dejan de ser meras representaciones fantásticas sin homólogo en la realidad.

Si en décadas anteriores, “Tom y Jerry”, “Dixie y Pitxie”, “Silvestre y Piolín”, “el Coyote y el Correcaminos”..., y tantas otras parejas de personajes animados, pintados como eternos rivales, eran criticadas por su violencia entrevelada, donde siempre vencían los considerados más indefensos gracias a su habilidad y picardía, hoy se les hace justicia y se les tacha de ingenuos e inofensivos al establecer la comparación con el otro tipo de series cargadas de brutalidad descarnada que recae en personajes de fácil identificación en la realidad: chicos y chicas, jóvenes... Se ha indagado en las causas que mueven a los personajes animados a realizar el acto violento, y se han definido diez *matices*:

- *Accidental*: acción fortuita. El sujeto no busca positivamente realizar el acto agresivo.
- *Juego*: conducta agresiva simulada efectuada para interactuar lúdicamente.
- *Autoafirmadora*: se da cuando la finalidad principal del agente es mostrar su poder y dominio sobre el entorno.
- *Defensiva*: efectuada como reacción a cualquier tipo de ataque.
- *Venganza*: cuando éste es el móvil principal para realizar la conducta.
- *Sadismo*: acción violenta destinada a producir placer al agente.
- *Pasión*: cuando la causa desencadenante de la agresividad está relacionada con aspectos emotivos o sexuales del ejecutor.
- *Ideales*: cuando el móvil principal para realizar la acción consiste en la defensa de una idea en la que se cree por encima de todo.
- *Conformista*: cuando el sujeto agente actúa despersonalizadamente en obediencia a una autoridad superior.
- *Instrumental*: Se busca con el acto la consecución de un fin, normalmente de tipo material.

TABLA I-3
Matices de las conductas violentas

Matices	Frec. de conducta	% conductas
Accidental	21	2,91
Juego	12	1,66
Autoafirmación	85	11,80
Defensa	132	18,33
Venganza	97	13,47
Sadismo	26	3,61
Pasión	7	0,97
Ideales	99	13,75
Conformista	83	11,52
Instrumental	158	21,94
TOTAL	720	100,00

Entre las causas que destacan como desencadenantes de las conductas agresivas y violentas de los distintos personajes se subrayan aquellas que tienen como fin la búsqueda de algún bien material, ya sean riquezas de cualquier tipo, o la búsqueda desafortada de fuentes de nuevos poderes, llamada *violencia instrumental*, generalmente asignada a los grupos de personajes tildados de "malos", seguida de la *defensiva* que, por supuesto, es la respuesta del grupo de personajes "buenos". En tercer y cuarto lugar se encuentran conductas violentas que responden, respectivamente, a la lucha por la consecución de ideales, como puede ser el salvar la tierra de agresiones extrañas... (en los buenos), o a deseos de venganza, *representativas*, estas últimas tanto de personajes considerados buenos como malos.

Otro aspecto que se ha estudiado es el *sujeto* que aparece como agente que efectúa las conductas violentas, con objeto de ver en qué medida la repetición de conductas asignadas a un determinado sexo o grupo contribuyen a afianzar los estereotipos y prejuicios que se reproducen.

TABLA I-4
Sujetos y conductas violentas

Agente/Paciente	Frec. de conducta	% conductas
Hombre - Hombre	321	44,58
Hombre - Mujer	85	11,80
Hombre - Grupo	38	5,27
Hombre - Niño	35	4,86
Hombre - Animal	12	1,66
Mujer - Hombre	11	1,52
Mujer - Mujer	28	3,88
Mujer - Grupo	16	2,22
Mujer - Niño	0	0,00
Mujer - Animal	0	0,00
Grupo - Hombre	52	7,22
Grupo - Mujer	18	2,5
Grupo - Grupo	104	14,44
Grupo - Niño	0	0,00
Grupo - Animal	0	0,00

Al preguntarnos por quienes son los sujetos que ejecutan dichas conductas violentas obtenemos datos muy reveladores, por un lado, del tipo de perfiles que se presentan en los dibujos animados, y por otro, la identificación de determinadas conductas con un grupo y sexo concreto.

Tras el análisis de las series animadas se ha constatado que el sexo masculino viene asociado a un grado mayor de agresividad, por lo que se ha observado al considerar el porcentaje de acciones agresivas que efectúan los hombres sobre otros hombres (44,58%), sobre las mujeres (11,80%), niños (4,86%) y otros grupos (5,27%).

También hay que destacar el porcentaje de unos grupos de personajes que agre-

den a otros (14,44%), es decir, la banda de los “malos” contra los “buenos”, la eterna representación maniqueísta del bien contra el mal, aunque hoy ya no siempre gana el “bien”. Se intenta diluir la victoria, que en ningún caso es total, siempre hay un “continuará” en el que se volverán a enfrentar y medirán sus fuerzas de nuevo.

En los dibujos animados, los niños son menos coaccionados y agredidos por el resto de los personajes, aunque de serlo, sus agresores son personajes masculinos.

Existe un alto porcentaje (11,80%), —con respecto al global—, de representación de conductas violentas que recaen sobre personajes femeninos de parte de agentes masculinos.

Las agresiones de un grupo, constituido por “los malos” que proyectan sus ataques para destruir a un sólo personaje “bueno” también constituyen porcentajes considerables (7,22%), poniéndose de manifiesto una vez más la incompetencia de los primeros y la valía del héroe, que no siempre es un personaje bien dotado de cualidades sobrehumanas, y a pesar de todo se remarca que el bien es invencible.

Con respecto al *tipo de efectos* o consecuencias que se derivan de cada acto violento representado se han anotado tres fundamentales: amenazas, heridas y muerte de algunos de los personajes que aparecen en las series animadas.

TABLA I-5
Efectos de las conductas violentas

Efectos	Frec. de conducta	% conductas
Amenazas.	435	60,4
Heridas	242	33,61
Muerte	43	5,97

En el análisis que hemos abordado, se ha intentado determinar el efecto de las conductas violentas que tienen lugar en las historias inmortalizadas en el celuloide, y fundamentalmente se detectan tres: *amenazas* que suponen más de la mitad (60,4%); *heridas* de cualquier índole con un 33,61% de los mismos, y la *muerte* representada en un aproximado 6%, esta última suele ser de personajes malvados, “robots”, “humanoides”, monstruos destructores, engendros inteligentes..., y en el peor de los casos, la muerte de algún personaje bondadoso pero débil, que se ofrece como víctima para salvar a sus compañeros a fin de que lleven a buen término la victoria. Y, en algunas ocasiones, llega a producirse el fenómeno de la resurrección por la acción de elementos sobrenaturales y consiguen recuperar al compañero perdido para siempre y abocado a la nada.

El efecto de la acción coercitiva suele ser en la mayoría de los casos (60,4%) el menos grave: la amenaza.

Además también se han clasificado las conductas con respecto a tres categorías o tipos de violencia: violencia *física*, *psicológica* y *moral*, según se actuara, respectivamente, contra la integridad corporal, contra el equilibrio psíquico o contra las normas y usos sociales. En cada una de estas modalidades se definieron un gran número de acciones concretas que cubrían suficientemente el amplio abanico que puede presentar la violencia.

TABLA I-6
Tipos de conductas violentas

Tipo de violencia	Frec. de conducta	% conductas
Física	515	71,52
Psicológica	112	15,55
Moral	93	12,91

Como cabría adivinar, dada la facilidad de su dramatización, el tipo de violencia más frecuentemente representada es la física (71,52%), seguido a gran distancia de la psicológica (15,55%) y la moral, en un virtual empate. Si especificamos un poco más diremos que la violencia física más repetida consiste en la utilización de armas de fuego o ultramodernos láser (16,89%), seguido de golpes, correspondientes a llaves de alguna de las artes marciales exhibidas (15,92%).

TABLA I-7
Tipos específicos de violencia física

Violencia física	Frec. de conducta	% conductas
Puñetazos	38	7,37
Patadas	27	5,24
Presiones	21	4,07
Lanzamientos	56	10,87
Armas de fuego	87	16,89
Armas cortantes	22	4,27
Golpes	82	15,92
Ruidos	53	10,92
Explosiones	25	4,85
Torturas físicas	17	3,30
Amordazar	8	1,55
Raptos	8	1,55
Accidentes	12	2,33
Robos	3	0,58
Guerras	56	10,87

Respecto a las coerciones psicológicas destacan los desprecios (20,53%), seguido de las provocaciones y miedo (Tabla I-8.).

TABLA I-8
Tipos específicos de violencia psicológica

Violencia psicológica	Frec. de conducta	% conductas
Tortura mental	12	10,71
Presiones	8	7,14
Provocaciones	16	14,28
Ridículos	11	9,82
Desprecios	23	20,53
Miedo	18	16,07
Hipnotismo	12	10,71
Amenazas	12	10,1

En el aspecto moral cabe considerar prioritariamente el insulto (73,11%) como se muestra en la Tabla I-9.

TABLA I-9
Tipos de violencia moral

Violencia moral	Frec. de conducta	% conductas
Chantaje	3	3,22
Fraude	6	6,45
Insultos	68	73,11
Abusos	19	20,43
Calumnias	3	3,22

Estos datos que presentamos vienen a confirmar, en parte, algunos de los aspectos constatados en otras investigaciones (Espina Barrio, 1991) los cuales coinciden en poner de relieve el alto contenido de violencia de los dibujos animados que han desbancado el liderazgo que ostentaban los largometrajes en cuanto a porcentaje de programas con violencia.

El sociólogo Amando de Miguel (1993) explica que la historia entera, la literatura, los mitos son una sucesión inacabable de crímenes, venganzas, represalias, alardes heroicos. Sin embargo todas esas historias tenían un sentido, un argumento, el héroe era premiado por sus hazañas, y el villano era castigado o ridiculizada su vileza, no es ésta la fórmula que adoptan hoy las representaciones de la violencia, sino que son meras sucesiones de agresiones satisfactorias sobre el débil, torturas y ferocidades sin límite. La violencia no es un medio sino un objetivo por sí mismo, algo placentero en suma.

Esto entraña cierto riesgo dado que los niños sobre todo asimilan bastante bien las escenas brutales y despiadadas que perciben a través de la "ventana electrónica".

Desde el ámbito psicológico se ha intentado dar explicación a determinadas conductas desajustadas. El fenómeno de la inducción consciente o inconsciente de la tele-

visión junto con la capacidad asombrosa de imitar de los niños son los grandes enigmas que se plantean. Existen matices importantes entre la conducta imitativa y la inducción. Al estudiar el fenómeno de inducción, algunos psicólogos (López-Ibor, 1993) indican que siempre el inductor es el anormal, mientras que el inducido es una persona débil.

La vida mental del hombre moderno está integrada de ideas y creencias. En el niño priman las creencias, es por eso más manipulable. Esa manipulación se hace en una sociedad de soledades.

La televisión puede ir llenando y organizando la mente, sobre todo de los más débiles, de contenidos y vivencias deleznable, en un medio familiar constituido por individuos solitarios. La televisión tiene sin duda una gran capacidad de sugestión, por lo que desde el ámbito educativo hay que cuestionarse su repercusión.

La inducción televisiva no prende por consideraciones racionales sino a través de lo subjetivo. Se puede calificar a la televisión, y en concreto a las producciones dirigidas al público infantil, de programas deleznable, pero ésta prenderá y sugestionará a los más débiles en tanto que la atmósfera afectiva, las circunstancias, en sentido orteguiano, estén viciadas. En la medida que se encuentren más viciados esos lazos afectivos más patológicas serán las creencias inducidas y sus consecuencias.

Existen proyectos de intervención, impulsados desde instancias educativas, en los que se pone de relieve que es posible llevar a cabo un estudio tanto de la realidad como de los elementos localizados en un espacio integrado en lo que se puede llamar la pararealidad, con objeto de constatar la influencia de la violencia representada, así como llevar a efecto un aprendizaje desde posturas positivas.

La televisión presenta una segunda vida o vida paralela. Existe una gran incidencia de la vivencia televisiva dentro de la dinámica de cada uno: (problemas conyugales, profesionales...)

Hay aspectos de la vida real que no se pueden llevar a término, sólo desde el medio televisivo (evasión, realización de sí mismo...).

Tras el análisis de estos aspectos se hace preciso una educación de *valores prosociales y altruistas*. Hasta ahora la educación en el área actitudinal había quedado relegada a la esfera familiar, pero desde esta perspectiva se pretende incluir dentro del curriculum escolar, entendiéndose desde las áreas transversales. En las experiencias que se iniciaron hace algún tiempo, a modo de proyectos innovación por un equipo multidisciplinar en Barcelona, se ha constatado un descenso de los comportamientos violentos/agresivos a medio y largo plazo entre sujetos de Enseñanza Primaria y Secundaria.

Se trata de la puesta en marcha de un proceso educativo sobre fenómenos micro (problemáticas familiares, escolares) a través del diálogo, no se trata de un acercamiento a fenómenos macro (problemáticas sociales: guerras...).

Parece claro que hay que organizar un plan de aplicación de los valores sociales fundamentado en un proceso de descondicionamiento crítico, donde partiendo desde un análisis crítico, quede definida una actuación activa mediante el diálogo y la decodificación a través de códigos preparados. Simultáneamente se deberá elaborar una compleja red de parámetros: violencia, agresividad... que ayuden a discriminarlos.

Esta propuesta parte de una línea próxima al constructivismo social, donde no se pretende focalizar la atención en los fenómenos negativos únicamente. Aunque sí será

preciso un control de los contenidos con objeto de incrementar los modelos positivos y no aumentar la presentación de modelos violentos.

Estas iniciativas que ya se han empezado a poner en marcha proponen, con responsabilidad, crear esperanza frente al derrotismo imperante hacia los medios, dado que este último genera una lógica de guerra/conflicto/confrontación.

NOTAS

- ¹ Halloran, J.D. (1988): *Los efectos de la televisión* Madrid. Editora Nacional.
- ² Thibon, L. (1977): *La violence* Paris. Nouvelle; p. 123.
- ³ Martín Serrano, M. (1990): "La participación de los medios audiovisuales en la construcción de la visión del mundo de los niños". *Infancia y sociedad*. n.º 3, pp. 5-18.
- ⁴ Barthelmes, J. (1990): "¿Por qué miras? Relación de la media y las familias" *Infancia y sociedad*, n.º 3, pp. 50-63.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHELMES, J. (1990): "¿Por qué miras? Relación de la media y las familias". *Infancia y sociedad*, n.º 3, pp. 50-63.
- ESPINA BARRIO, A.B. (1991): "Antropología y comunicación: la violencia en las emisiones televisivas". *Cuadernos de Realidades Sociales*, n.º 37/38, pp. 8396.
- HALLORAN, J.D. (1988): *Los efectos de la televisión*. Madrid. Editora Nacional.
- LÓPEZ-IBOR, J.M. (1993): "Los niños víctimas de la violencia de la televisión". *ABC*, 12 de diciembre 1993, Análisis p. XI.
- MARTÍN SERRANO, M. (1990): "La participación de los medios audiovisuales en la construcción de la visión del mundo de los niños". *Infancia y sociedad*, n.º 3, pp. 5-18.
- MIGUEL, A. DE (1993): "Televiolencia". *ABC*, 12 de diciembre 1993, Análisis p. XIII.
- THIBON, L. (1977): *La violence*. Paris. Nouvelle.