

Escuela de Psicología de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH), Morelia,
Michoacán, México.

La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil

María del Carmen Manzo Chávez*, Eduardo Reyes Virrueta**

*Maestra en psicoterapia psicoanalítica de la infancia y de la adolescencia; profesora – investigadora de la Escuela de Psicología de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH), Morelia, Michoacán, México. E-mail meylm_2000@yahoo.commx

**Licenciado en psicología, egresado de la Escuela de Psicología de la UMSNH, Morelia, Michoacán, México.

Resumen

Este estudio tuvo como objetivo la comparación de dos tipos de animación con contenido violento y su posible efecto sobre la agresividad infantil. Para esto, se utilizó un diseño cuasiexperimental con preprueba-posprueba y se trabajó en una escuela primaria particular con dos grupos experimentales y uno control. A todos los participantes se les aplicó una preprueba, posteriormente, a los grupos experimentales se les proyectó dibujos animados con contenido violento; uno de ellos estadounidense y otro japonés. En cambio, al grupo control se le presentó un programa cómico. La proyección tuvo una duración de 66 minutos; concluida esta, se aplicó una posprueba a los tres grupos. El resultado fue estadísticamente significativo para esta muestra e indica que los dibujos animados norteamericanos y japoneses, sí tuvieron efecto sobre el nivel de agresividad general en los niños de los grupos experimentales, siendo la agresión de tipo «A» la presentada con más frecuencia. **Palabras clave:** infancia intermedia; agresividad infantil; violencia; dibujos animados.

Abstract

This study had like objective the comparison of two types of animation with violent content and its possible effect on the infantile aggressiveness. For this, a cuasiexperimental design with pre test- post test was used and it worked in a Private School with two experimental groups and one control. To all the participants a pre test was applied to them, later, to the experimental groups projected cartoons to them with violent content; one of them American and another Japanese. However, to the group control a humorous program appeared to him. The projection lasted of 66 minutes; concluded this one, one was applied post test to the three groups. The result was statistically significant for this sample and indicates that the American and Japanese cartoons, had effect on the level of general aggressiveness in the children of the experimental groups, being the aggression of type «A» displayed one with more frequency. **Key words:** intermediate childhood; infantile aggressiveness; violence; cartoons.

La infancia intermedia

Durante la infancia intermedia (6-12 años), el niño tiene un crecimiento lento y este es influido por factores individuales que acelerarán o retardarán el desarrollo corporal en cada infante. Desde el punto de vista psicosexual, durante la latencia, los impulsos sexuales se subliman y su energía se enfoca a realizar otro tipo de actividades, desarrolladas en el aula principalmente. En el aspecto cognitivo, el niño se ubica en la fase de las operaciones concretas según Piaget (1997), lo cual le permite un pensamiento lógico, desde este punto de vista, el desarrollo cognitivo dependerá de variables en cada niño y de factores sociales relacionados. Del mismo modo, Kohlberg y cols. (1998) hablan de un desarrollo moral (nivel 1 preconvencional), caracterizado por que el niño desconoce los motivos de un acto y suele obedecer reglas para evadir castigos. Por su lado, Erikson (1993), comenta que en la infancia intermedia (etapa de la industria versus inferioridad), la producción de cosas es muy importante, ya que eso le permitirá al niño desarrollar límites y retos que le darán reconocimiento social. De la misma forma, Bandura (citado por Engler, 1996), menciona que el aprendizaje estará dado por la observación de modelos, lo que le servirá de guía para el desarrollo de su propia conducta, sin embargo, este aprendizaje estará influido también por factores individuales (cognoscitivos y sociales) en cada infante.

Consideraciones generales sobre la agresividad infantil vista desde una perspectiva psicológica

Para este estudio, la agresividad infantil es definida como una tendencia consciente o inconsciente de provocar daño a una persona, animal u objeto, que puede presentarse en forma de agresión o de acto agresivo, así mismo, se recalca la importancia de diferenciar entre agresividad y agresión, la primera forma parte de la afectividad humana, mientras que la segunda se refiere a un acto, un impulso agresivo convertido en acción (De Ajuriaguerra, 2000).

Es importante mencionar que existen varias tipologías de agresión, sin embargo, para esta investigación se tomó en cuenta la aportada por Coulacoglou (1995), quien habla de 4 tipos de agresión: agresión como dominancia (se refiere a una ne-

cesidad de dominar o afirmarse de manera agresiva), agresión de tipo A (formas no justificadas por causas externas, sino que se pueden atribuir a motivos internos o razones personales), agresión de tipo B (se produce como reacción a fuentes externas de dificultad e incluye a la agresión defensiva, la agresión por celos y la agresión por venganza) y agresión oral (la cual implica un deseo de destruir el objeto que ha sido llamado «sadismo oral»).

Televisión y dibujos animados

La televisión se ha convertido en la principal distracción de los niños en las principales ciudades de México, los niños utilizan de dos a tres horas diarias para ver televisión, este número de horas se mantiene hasta llegar al sexto grado de primaria y baja en los años de educación media (González, 1994). Según el INEGI, los niños mexicanos pasan 2000 horas al año viendo televisión y solo 700 horas las pasan en la escuela (Villamil, 2005). Del mismo modo, según el XII Censo General de Población y Vivienda del año 2000, en el 89.9 % de las viviendas ocupadas del país, existe al menos un aparato de televisión (INEGI, 2002).

De la misma forma, en México los canales favoritos entre los niños de 6 y 13 años son los de la televisión privada (Televisa), sobre todo el canal 5, que se ha caracterizado por sus series animadas extranjeras (de origen norteamericano y japonés), (Orozco, 1992).

La lucha entre el bien y el mal ha sido uno de los temas principales tratados en estas series animadas. En estas, se presentan personajes con una gran fortaleza y características que los hacen especiales y muy atractivos para el público infantil (González, 2004). Estos personajes tienen como finalidad ser héroes y suelen poner fin a los problemas a través de actos violentos.

Las primeras series de dibujos animados creadas en Estados Unidos a principios del siglo XX, ya llevaban consigo una gran cantidad de agresividad en su contenido, esta característica en algunos casos se fue reduciendo debido a la censura, pero no desapareció del todo. En la mayoría de los casos, este grado de agresividad no es controlado por las empresas que realizan las series animadas, lo que provoca que el público seguidor de estas, esté expuesto a escenas

en las que la violencia pareciera ser un requisito indispensable.

Esta exposición constante de los niños a escenas violentas en las series animadas, ha despertado gran interés en diversos investigadores, quienes han buscado determinar la influencia de los dibujos animados en el público infantil.

Efectos de la violencia televisiva en los niños

Como consecuencia de diversas investigaciones, algunos autores han clasificado y estudiado los efectos que la violencia televisiva pudiera tener sobre el público infantil. Uno de estos autores es García (2000), quien habla de tres tipos de efectos: efectos conductuales, efectos emocionales y efectos cognitivos.

Castells y De Bofarull (2002), mencionan otras variables que pueden provocar que la violencia televisiva influya en el espectador, entre estas se encuentran las siguientes: parecido del espectador con el personaje (edad, sexo, familia), relación entre la situación real y la escena violenta observada, violencia proyectada no castigada y la violencia utilizada para conseguir algo.

Es importante tomar en cuenta las diferencias individuales de cada niño y la predisposición que este tenga respecto a la agresividad. Estos factores son importantes a la hora de determinar si los contenidos violentos presentados, tienen un efecto en la agresividad infantil. De la misma forma, es de vital importancia la atención y la comprensión de los contenidos televisivos por parte del niño, ya que estos procesos individuales en cada infante, serán mediadores importantes entre los mensajes de la televisión y su posible efecto en el infante.

Metodología

Para la realización de esta investigación, se eligió un enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental; el problema que se plantea es el siguiente: ¿Cuáles son los efectos que tienen los dibujos animados estadounidenses y japoneses con contenido violento, sobre las características agresivas de la personalidad infantil?

Las hipótesis planteadas fueron las siguientes:

Hipótesis de trabajo (HT): La violencia presentada en los dibujos animados estadounidenses y japoneses, genera la aparición de características agresivas en la personalidad del niño.

Hipótesis nula (Ho): La violencia presentada en los dibujos animados estadounidenses y japoneses, no genera la aparición de características agresivas en la personalidad del niño.

Hipótesis alternativa 1 (Ha 1): Los dibujos animados estadounidenses y japoneses no tendrán el mismo efecto sobre el nivel de agresividad general de la personalidad del niño.

Hipótesis alternativa 2 (Ha 2): La violencia presentada en los dibujos animados estadounidenses y japoneses, tendrá efecto sobre algunos tipos de agresividad (agresión como dominancia, de tipo A, de tipo B y oral) de la personalidad del niño.

Se consideró como variable independiente los dibujos animados con contenido violento y como variable dependiente la agresividad infantil.

El diseño fue de tipo cuasiexperimental con preprueba – postprueba; la muestra para este estudio fue de tipo no probabilística y se seleccionó de una escuela primaria particular y estuvo conformada por 40 sujetos, 19 niños y 21 niñas de entre 7 y 10 años respectivamente (edades correspondientes a la infancia intermedia), de los cuales, 16 conformaron el grupo experimental 1, 13 conformaron el grupo experimental 2 y los 11 restantes conformaron el grupo control, cabe mencionar que se trabajó con grupos intactos.

Los instrumentos utilizados para este estudio fueron: 3 videos (El cartoon llamado «Static Shock» proyectado al grupo experimental 1; el anime denominado «Shin Seiki Evangelion» proyectado al grupo experimental 2 y la serie cómica «Alf» proyectada al grupo control) y el Test de los Cuentos de Hadas (FTT) de Coulacoglou (1995). Para fines de esta investigación, sólo se aplicaron 5 series de láminas, las correspondientes a Caperucita Roja, Lobos, Enanos, Brujas y Gigantes y sólo se analizaron 6 variables (agresión como dominancia, agresión de tipo A, agresión defensiva, agresión por celos, agresión por venganza y agresión oral) de las 18 que mide el instrumento, además, se interpretó de manera cuantitativa.

Resultados

A partir de la aplicación del Test de los Cuentos de Hadas, se detectó que en el grupo experimental 1, los únicos tipos de agresión que aumentaron de la preprueba a la posprueba fueron la agresión de tipo A (en un 25% del grupo), la agresión por celos (en un 18.7% del grupo), la agresión por venganza (en un 6.3% del grupo) y la agresión oral (en un 12.6 % del grupo) (Figura 1).

Así mismo, en el grupo experimental 2, los tipos de agresión que aumentaron de preprueba a

posprueba fueron la agresión como dominancia (en un 15.4% del grupo), la agresión de tipo A (en un 15.3% del grupo), la agresión por celos (en un 15.4% del grupo) y la agresión oral (en un 30.8% del grupo), siendo la agresión por venganza la única que registro descenso (en un 7.7 % del grupo) (Figura 2).

Del mismo modo, en el grupo control no se registraron aumentos en los diferentes tipos de agresión y sí se detectaron descensos en la agresión de tipo A y en la agresión por celos (ambas en un 9.1 % del grupo) (Figura 3).

Figura 1

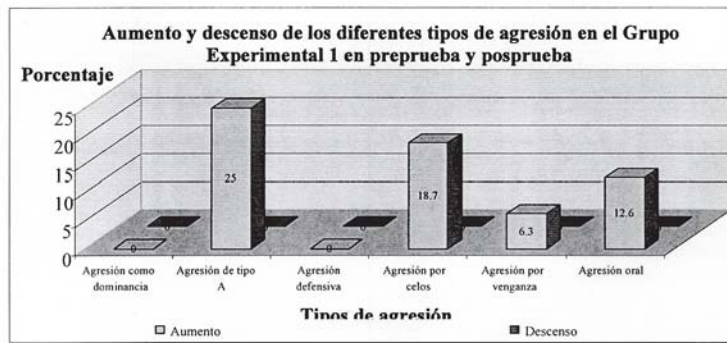


Figura 2

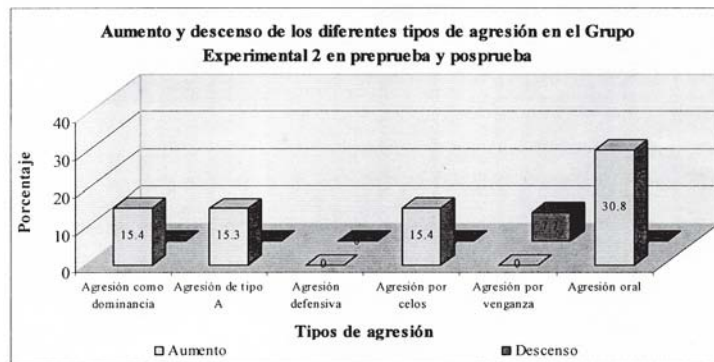


Figura 3

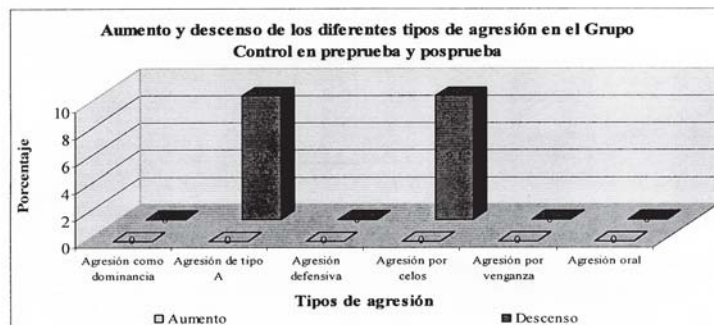


Figura 4.

Valores «T» obtenidos con sus grados de libertad y nivel de confianza correspondientes.

GRUPOS COMPARADOS	GRADOS DE LIBERTAD	VALOR "T" CALCULADO	VALOR EN LA TABLA DE DISTRIBUCION "T"	NIVEL DE CONFIANZA
1. Grupo Experimental 2. Grupo Control.	25	3.6360	2.787	.01*
1. Grupo Experimental 2. Grupo Control	22	2.7179	2.074	.05**
1. Grupo Experimental 2. Grupo Experimental	27	0		

(*) Significancia al nivel .01 con un 99 % de confianza y 1 % de error.

(**) Significancia al nivel .05 con un 95 % de confianza y 5 % de error.

Figura 5. Valores «K» obtenidos con sus grados de libertad y nivel de confianza correspondientes.

TIPOS DE AGRESIÓN	GRADOS DE LIBERTAD	VALOR K EN PREPRUEBA	VALOR K EN POSPRUEBA	VALOR X ² CORRESPONDIENTE	NIVEL DE CONFIANZA
Agresión como dominancia	2	.8464	.5036	5.991	.05*
Agresión de tipo A	2	.9819	7.2364	5.991	.05*
Agresión defensiva	2	0	0	5.991	.05*
Agresión por celos	2	.5220	.9781	5.991	.05*
Agresión por venganza	2	.0339	.3250	5.991	.05*
Agresión oral	2	.1228	1.7998	5.991	.05*

(*) Significancia al nivel .05 con un 95 % de confianza y 5 % de error.

La prueba estadística utilizada para determinar si existían diferencias estadísticamente significativas entre los grupos experimentales y el grupo control fue la llamada «t» de Student.

Como los valores «t» obtenidos (3.6360 y 2.7179) de la comparación de los grupos experimentales y del grupo control son iguales o mayores a sus valores correspondientes (2.787 y 2.074) en la tabla de distribución «t» (25 y 22, .01 y .05), se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay diferencias estadísticamente significativas entre los promedios de agresividad de los grupos experimentales y el grupo control. Por lo tanto, la violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses si genera características agresivas en la personalidad del niño (Figura 4).

De la misma forma, como el valor «t» obtenido de la comparación de los grupos experimentales 1 y 2 es de cero, se concluye que no hay diferencias estadísticamente significativas en el promedio de agresividad de los Grupos Experimentales. Por lo tanto, los dibujos animados norteamericanos y japoneses tienen el mismo efecto en el nivel de agresividad en la personalidad del niño.

Así mismo, con la finalidad de detectar el nivel medio de los diferentes tipos de agresividad en el total de la muestra y determinar si este nivel tuvo variación después de la aplicación del tratamiento, se aplicó la prueba estadística Kruskal-Wallis. (Figura 5)

Como el único valor K (7.2364) mayor o igual a su valor correspondiente (5.991) en la tabla de X² (2, .05), fue el de la agresión de tipo «A» (Figura 5),

se concluye que este tipo de agresión es el único que tuvo variación estadísticamente significativa en los grupos de trabajo después de la aplicación del tratamiento.

Discusión

Son varios los efectos que pudieron haberse presentado en parte de la muestra después del tratamiento experimental, entre ellos está el llamado efecto de desinhibición; en este sentido, pareciese que en algunos casos el tratamiento pudo haber debilitado la inhibición de respuestas agresivas. Al respecto, Byrne (1998), Aronson (1999) y Berkowitz (citado por García, 2000), comentan que ante la presencia de actos violentos presentados en televisión, se puede llegar a desinhibir la agresión (adquirida previamente). Esto puede sugerir, que en estos niños los impulsos agresivos habían sido reprimidos y que la violencia presentada en los dibujos animados pudo haberlos liberado.

Otro posible efecto es el mencionado por Aronson (1999) y Castells y De Bofarull (20002), llamado imitación; en este sentido, los dibujos animados presentados pudieron proporcionar ideas sobre como se podrían liberar los impulsos agresivos. Del mismo modo, la teoría del aprendizaje social menciona que la agresión se aprende a través de la observación de modelos. A esto, Bandura (citado por García, 2000), lo denomina *modeling* o modelaje, lo que parece indicar, que los modelos presentados en las series animadas pudieron haber facilitado el aprendizaje y formación de respuestas agresivas, esto a través de diversos procesos cognitivos (atención, retención, habilidades mentales y motivación) que pudieron haber permitido dicho aprendizaje.

Por su parte, García (2000), habla de un fenómeno llamado estimulación, en el que la violencia en la televisión puede aumentar las posibilidades de que se generen rasgos agresivos. Sin embargo, cuando no se está acostumbrado a observar cierto tipo de programación televisiva, existen mayores posibilidades de que los contenidos televisivos afecten a la audiencia, sobre este punto, Rodrigo (1994), comenta que cuando no existe tolerancia, se tiene poca referencia respecto a lo que se ve. Lo que sugiere que es altamente probable que la programación presentada

a los niños, aumentara sus niveles de agresividad.

Otros factores que pueden estar relacionados con los efectos de la violencia televisiva sobre los niños, son la identificación y el grado cultural de estos, el primero es explicado por Castells y De Bofarull (2002), quienes comentan que este proceso es importante para que el contenido televisivo impacte al espectador, este fenómeno se observa cuando el niño o niña encuentra características propias o que quisiera tener en algunos de los personajes de las series animadas. En cuanto al nivel cultural, Bonilla (1995), comenta que la educación que el niño posea y su capacidad para discernir y analizar los contenidos televisivos, determinará el efecto de éstos sobre él.

En cuanto a los tipos de agresividad presentados con más frecuencia por los niños de los grupos experimentales, cabe resaltar el hallazgo de que la agresión de tipo «A» (caracterizada por ser injustificada) fue la más presentada. A este tipo de agresión le siguieron la agresión por celos, la agresión por venganza, la agresión oral y la agresión como dominancia. Estos tipos de agresión se encuentran escenificadas entre las diversas modalidades que las series presentadas muestran, lo que pudiese indicar una posible relación entre el tipo de violencia o agresión que aparece en las series animadas y los tipos de agresión presentados por los niños de estos grupos.

Conclusiones

En base a los resultados arrojados se concluye que la violencia presentada en los dibujos animados norteamericanos y japoneses tuvo un mismo efecto sobre las características agresivas de la personalidad infantil, lo que parece indicar que el contenido de ambos tipos de animación, cuenta con un grado similar de violencia.

Así mismo, dentro de los posibles efectos presentados se encuentran los de desinhibición, imitación, estimulación, catarsis, sensibilización y tolerancia, mencionados por algunos autores anteriormente citados. En cuanto a los tipos de agresión presentados, la agresión de tipo «A» (caracterizada por no tener justificación externa), fue la presentada con más frecuencia en los niños de la muestra, esto parece indicar que la violencia observada en las animaciones proyectadas pudo ser percibida como violencia in-

justificada.

Sin embargo, además de considerar las posibles causas del fenómeno estudiado, es conveniente considerar las características individuales de cada uno de los integrantes de la muestra, ya que como menciona Charles y Orozco (1990), el niño «se construye socialmente» (p.33). En este sentido, el niño no solo es regulado por procesos físicos, psicosexuales y cognitivos, sino también se regula por procesos socioculturales (que le brindan pautas de aprendizaje y comportamiento), por lo tanto, estos procesos también pudieron influir en los niveles de agresividad presentados.

Referencias Bibliográficas

- Aronson, E. (1999). *El animal social*. España: Alianza editorial.
- Bonilla, J. (1995). *Violencia, Medios y Comunicación*. México: Trillas.
- Byrne, B. (1998). *Psicología social*. España: Prentice-Hall.
- Castells, P., De Bofarull, I. (2002). *Enganchados a la pantalla*. España: Planeta.
- Charles, M., Orozco, G. (1990). *Educación para la recepción: hacia una lectura crítica de los medios*. México: Trillas.
- Coulacoglou, K. (1995). *Test de los cuentos de hadas*. España: Tea ediciones.
- De Ajuriaguerra, J. (2000). *Manual de psiquiatría infantil*. España: Masson.
- Engler, B. (1996). *Teorías de la personalidad*. México: McGraw-Hill.
- Erikson, E. (1993). *Infancia y sociedad*. Argentina: Horme.
- *Estadística de cultura*, cuaderno número 6. (2002). México: INEGI.
- García, M. (2000). *Televisión, violencia e infancia*. España: Gedisa.
- González, F. (2004). *Héroes y villanos en la caricatura televisiva*. México: UPN. Internet. <http://www.upn.mx/modules.php?name=News&file=article&sid=267>.
- González, J. (1994). *Televisión y comunicación*. México: Pearson educación.
- Kohlberg, L., Power, F., Higgins, A. (1998). *La educación moral según Lawrence Kohlberg*. España: Gedisa.
- Orozco, G. (1992). *La influencia de la televisión en la educación de niños y jóvenes: opiniones, mitos, hechos*. México: Universidad Iberoamericana.
- Piaget, J. (1997). *Estudios de psicología genética*. Argentina: Emecé.
- Rodrigo, M. (1994). *Contexto y desarrollo social*. España: Síntesis.
- Villamil, J. (2005). *La televisión que nos gobierna*. México: Grijalbo.