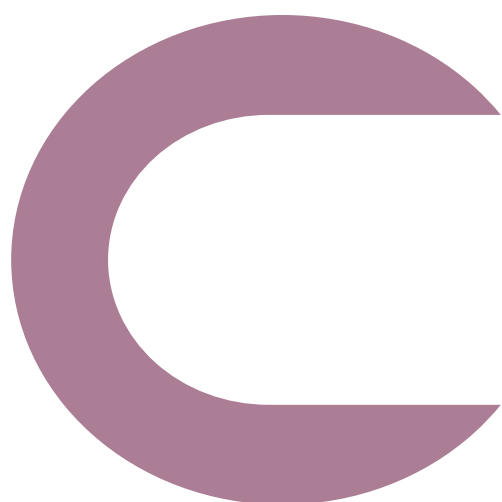




REPREZENTAREA VIOLENȚEI TELEVIZUALE PE CANALELE PENTRU COPII

Anca Valicu

1.

ARGUMENT ȘI METODOLOGIE

Un loc aparte în cadrul cercetării l-au ocupat canalele pentru copii⁴⁰. Dintre acestea au fost analizate canalele Cartoon Network (CN), Jetix (J) și Minimax (MM). Spre deosebire de canalele generaliste analizate până acum, acestea trei sunt canale internaționale care sunt difuzate și în România, dar nu sunt canale românești. Aceasta înseamnă că nu intră sub directa jurisdicție a Consiliului Național al Audiovizualului, acesta putând doar să semnaleze anumite eventuale nereguli de difuzare organelor de control din țara de unde se emite, sau canalului însuși, fără însă a putea sancționa aceste nereguli. Așa se face că, mult clamata „viololență din desenele animate” nu poate fi practic sancționată de către instituția abilitată de pe teritoriul României.

Pe de altă parte, aceste canale sunt cele mai urmărite de către copii, adică de către cei care sunt vizati îndeosebi de către programele și cercetările care vizează monitorizarea și diminuarea viololenței televizuale. Astfel, conform rezultatelor studiului *Expunerea copiilor la programele TV și Radio (modele culturale ale comportamentului de consum)*⁴¹, în preferințele copiilor cu vârste de 6-15 ani din România se află, în primul rând, canalul CN (cu 39% dintre voturi), urmat de MM (29%), **ProTV** (26%) și J(24%)⁴². Se observă deci că singur Jetix-ul, dintre „canalele pentru copii”, ieșea, la acel moment de pe „podiumul” canalelor preferate

⁴⁰ În general, în cadrul altor cercetări de acest gen (a se vedea, spre exemplu, capitolul dedicat desenelor animate din cercetarea *Măsurarea gradului de viololență prezent în programele audiovizualului românesc*, <http://cna.ro/article1638,1638.html>) sau în cadrul unor articole științifice (a se vedea Velicu 2006a, 2006b), aceste canale au fost denumite „canale de desene animate (DA)”. În ultimul timp însă, se întrevede o tendință de depășire a acestei limitări la un tip anume de ficțiune (cea realizată în tehnici animate), tendință manifestată mai ales prin difuzarea unor filme, cu personaje jucate de actori (oameni), despre și pentru adolescenți. În această situație, am renunțat la sintagma „canal de DA”, în favoarea sintagmei „canal pentru copii”, unde termenul de „copii” este folosit mai degrabă în sens generic (până la 18 ani) deoarece, cum am menționat deja, îi cuprinde și pe preadolescenți și pe adolescenți.

⁴¹ Realizat de Metro Media Transilvania în septembrie-octombrie 2007, beneficiar CNA.

⁴² http://cna.ro/IMG/pdf/ExpCopii_CNA2007.pdf

de aceștia. Între timp, odată cu deschiderea acestui canal spre filme dedicate adolescenților, creșterea în topul preferințelor a fost spectaculoasă, astfel încât, în 2008 au existat perioade în care Jetix-ul a fost lider de piață⁴³ așa cum o dovedesc datele de audiență ale GfK, citate într-un comunicat al respectivei televiziuni.

Acestea fiind datele problemei, există deci un interes crescut de analiză. Pentru că, dacă așa cum am arătat în primul paragraf, nu putem să sancționăm violența din desenele animate (cel puțin nu atât timp cât este difuzată de canale TV internaționale), atunci, cel puțin, să o „cunoaștem” suficient de bine pentru a putea fie să protejăm copiii prin limitarea timpului sau limitarea accesului la anumite tipuri de desene animate, fie, și aceasta ar fi soluția dezirabilă, să „educăm” copiii astfel încât să diminuăm efectele negative ale acesteia. Din păcate, această ultimă soluție este și cel mai greu de realizat, ea deschizând marea dezbatere a *media literacy*, dezbatere care durează în occident din anii '60-'70. A-i face pe tinerii telespectatori să deceleze între mecanismele narative care duc violența de tip ficțional în registrul legitimului (binele care restabilește ordinea amenințată de principiul răului, poate folosi și el violența, dar strict în acest registru), sau al logicului (Propp a arătat, în analiza basmului, că o secvență inerentă a acestuia este amenințarea sau chiar acțiunea răului care pune în pericol ordinea „firească” a lucrurilor, legea morală etc.), sau al ludicului (întotdeauna gluma, satira, au inclus un anumit grad de „răutate”, resimțită uneori ca o „violenta” de violența gratuită, cea care este prezentată cu scopul creșterii spectaculozității, îi pregătește pe aceștia să observe și să înțeleagă derapajele care există în ficțiunea pentru copii. Vorbim despre derapaje deoarece literatura pentru copii și, prin extindere, ficțiunea televizuală (animată sau nu) adresată aceluiași consumator, ar trebui să beneficieze de un maniheism structural care să nu pună probleme de interpretare valorică micului lector; în ultimul timp însă, aceste povești sunt din ce în ce mai complexe, într-un registru postmodern⁴⁴, autoreflexive uneori⁴⁵, practicând un metadiscurs⁴⁶ alteori, distanțându-se de mai vechile basme sau chiar amalgamându-le⁴⁷ într-un dadaism animat.

1.1. Obiectivele cercetării

Pentru a radiografia cât mai exact violența din desenele animate (DA), pentru a o înțelege atât în ceea ce privește cantitatea ei cât și calitatea, tipul de violență pe care îl pune în scenă, ne-am stabilit următoarele obiective operaționale:

1. calcularea indicatorilor clasici ai violenței (frecvența actelor de violență, durata actelor de violență și ponderea violenței, ca durată, într-o emisiune și într-o oră de emisiune);
2. identificarea tipului de violență difuzat de canalele de DA, cu precizarea că, din cele două tipologii folosite până acum (real-ficțional și fizică-verbală-etc.), nu o vom păstra decât pe a doua tipologie, și aceasta puțin modificată, în sensul excluderii violenței de tip sexual, care nu se regăsește decât cu totul excepțional în programele pentru copii;
3. identificarea formelor concrete de manifestare a diferitelor tipuri de violență;
4. portretizarea actelor de violență de pe fiecare canal ținând cont, pe de o parte, de tipul de emisiune⁴⁸ (cu actori oameni sau desene animate, în funcție de universul ficțional pe care îl pun în scenă, în funcție de proveniența desenului animat) și, pe de altă parte, de specificul fiecărui act de violență (contextul în care are loc, de la localizarea fizică la intenționalitate, context ludic, gratuitate etc.);
5. analiza actorilor actelor de violență (în ceea ce privește natura lor (umană, animală, tehnică etc.), sexul, vârsta, modul de definire / reprezentare etc.).

⁴³ http://www.standard.ro/articol_47846/jetix_lider_de_audienta_in_mai.html

⁴⁴ Într-un registru al hipermodernității ar spune Gilles Lipovetsky și Jean Seroy pe urmele ideilor exprimate în *Ecranul global* (2008, Polirom, Iași).

⁴⁵ Din ce în ce mai multe filme sau seriale de televiziune se întorc reflexiv asupra statutului televiziunii în societatea actuală. Nici desenele animate nu fac excepție de la această tendință, serialele, și în cadrul acestora episoadele, care fac acest exercițiu autoreflexiv, fiind din ce în ce mai multe în ultimul timp. Așa cum arătam în lucrarea *Relația copiilor cu televiziunea și noile tehnologii de comunicare* (Anca Velicu, teză de doctorat, 2009, nepublicată) există chiar o abordare autoreflexivă a desenelor animate cu privire la problema creșterii agresivității copiilor în urma consumului de violență televizuală. Nu reiau discuția aici, doar amintesc că și desenele animate se angajează în aceste probleme ale societății ecranului, lăsând în urmă poveștile cu prinți și balauri.

⁴⁶ Dintre acestea, exemplul cel mai concludent este seria de desene Shrek (primul film din serie fiind produs în 2001, după cartea cu același nume scrisă de William Steig în 1990).

⁴⁷ Idem.

⁴⁸ Așa cum am amintit deja într-o altă notă, canalele Cartoon Network și Jetix tind acum să aibă o audiență familială, prin difuzarea de filme artistice sau filme seriale cu actori umani (ies astfel din paradigma desenului animat, spre a se adresa unui public mai larg, care depășește sfera copilăriei, spre a se prelungi departe în adolescență și chiar post-adolescență). Trebuie să amintim însă și tendința opusă ce se manifestă pe piața media, anume cea

1.2. Eșantionul cercetării

Au fost cercetate trei canale pentru copii: Cartoon Network (CN), Jetix (J) și Minimax (MM), timp de o săptămână (săptămâna 5-11 ianuarie 2009), patru ore pe zi. Alegerea acestor patru ore a fost făcută în funcție de un algoritm prin care să fie analizate toate emisiunile care sunt difuzate pe aceste canale prin baleierea celor patru ore zilnice pe parcursul fiecărei zile

Am spus deja că anumite canale rezervă anumite intervale orare unui anumit tip de public⁴⁹. De aceea, a alege un interval orar (sau chiar două intervale, unul dimineața și unul seara⁵⁰) și a-l /le) analiza în fiecare zi era o opțiune care risca să nu ne ofere o imagine fidelă a canalului respectiv (ci doar a celui / acelor interval/e orar/e) în ceea ce privește cantitatea de violență transmisă. Pe de altă parte, și audiența desenelor animate are un alt tipic, față de audiența canalelor generale, aceasta nefiind maximă în *prime time* ci fiind relativ egal distribuită pe parcursul unei zile. Un alt considerent de care a trebuit să ținem seama în alegerea orarului emisiunilor ce urmau a fi analizate a fost faptul că cele trei canale nu au același interval de emisie. Astfel, dacă Jetix emite non stop, Cartoon Network își întrerupe emisia la ora 22 (și începe să emită pe respectiva frecvență canalul TCM). Minimax-ul are cea mai scurtă perioadă de emisie (după cum spuneam, acesta este canalul, dintre cele trei analizate, care se adresează copiilor cu cea mai mică vârstă), el întrerupându-și emisia la ora 20, în locul lui intrând canalul Animax care transmite tot un fel de desene animate, mai exact animé-uri adresate în general adulților, dar care este diferit de Minimax. Bineînțeles, căutarea orarului trebuia să răspundă la încă două cerințe: cel al unui orar cât mai unitar pentru cele trei canale, pentru a putea favoriza comparațiile și cel al nesegmentării emisiunilor, pentru a putea avea un indicator care să ne vorbească despre cantitatea de violență per emisiune (și nu doar per unitate de timp).

Ținând cont de toate aceste considerente, precum și de obiectivul nostru de a oferi o imagine cât mai exactă asupra canalelor, am realizat două orare orientative⁵¹ (unul pentru CN și J și cel de-al doilea pentru MM), micile ajustări de la un canal la altul fiind generate de dorința de a „prinde” în analiză emisiunile complete – și nu segmentate. În total, au fost analizate 83 de ore de emisie, după cum urmează:

Cartoon Network	Jetix	Minimax	Total canale DA
27 ore	27 ore	29 ore	83 ore

de „supra-specializare” a canalelor pentru copii, unele dintre acestea adresându-se unui segment al publicului cu vârste foarte strict determinate (spre exemplu Minimax-ul se adresează copiilor foarte mici 2-12 ani; alte canale, neincluse în analiza noastră de aici, vizând un public mai exclusivist, cum ar fi Boomerang (4-9 ani) și JimJam (1-6 ani) – <http://stiri.rol.ro/content/view/105914/3/>). Altele, această îngustare a audienței apare pe anumite tranșe orare (spre exemplu, după ora 10 PM sunt emisiuni ce se adresează unui anumit segment din public) sau apare o segmentare a publicului vizat în funcție de sexul acestuia – TV Toon Disney se transformă în Disney XD și se adresează băieților de 6-14 ani. http://www.ziare.com/Disney_pregateste_o_televiz_iune_dedicata_exclusiv_baietilor-381016.html.

⁴⁹ A se vedea în acest sens studiul lui Jost și Chambat-Houillon din 2003 în care teza susținută este tocmai aceea a programării diferențiate a desenelor animate în funcție de tranșa orară.

⁵⁰ Așa cum a fost realizată cercetarea *Reprezentările televizuale ale violenței*, realizată de CSMNTC-UB pentru CNA, în 2004: <http://arhiva.cna.ro/cercetari/sondaje.html>

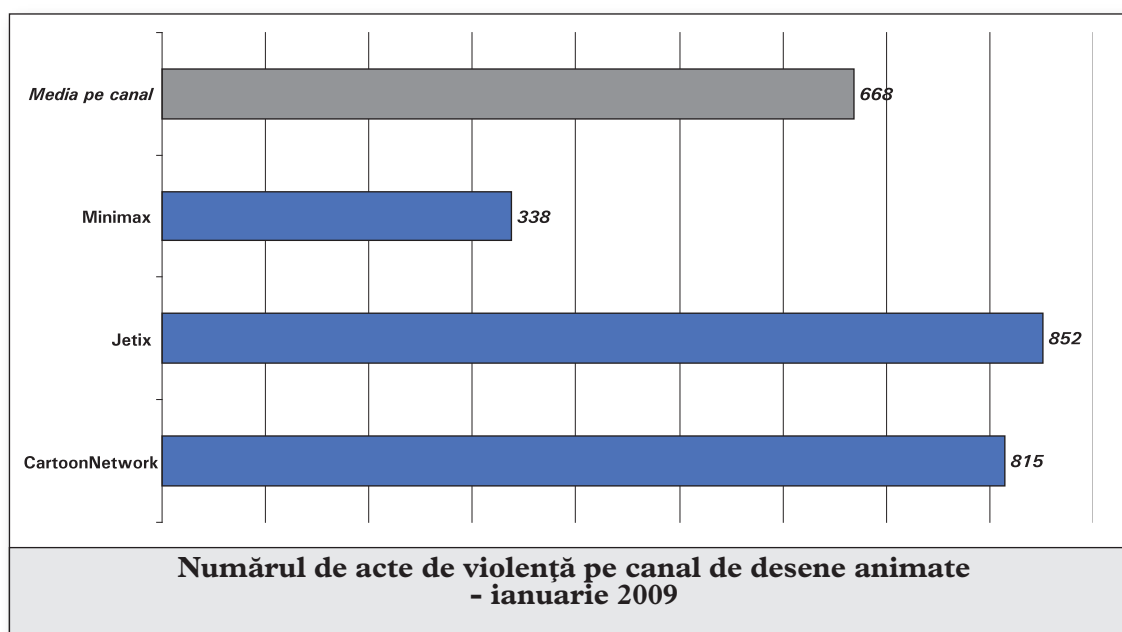
⁵¹ A se vedea anexa DA1.

2.

REZULTATE GENERALE

2.1. Frecvența actelor de violență

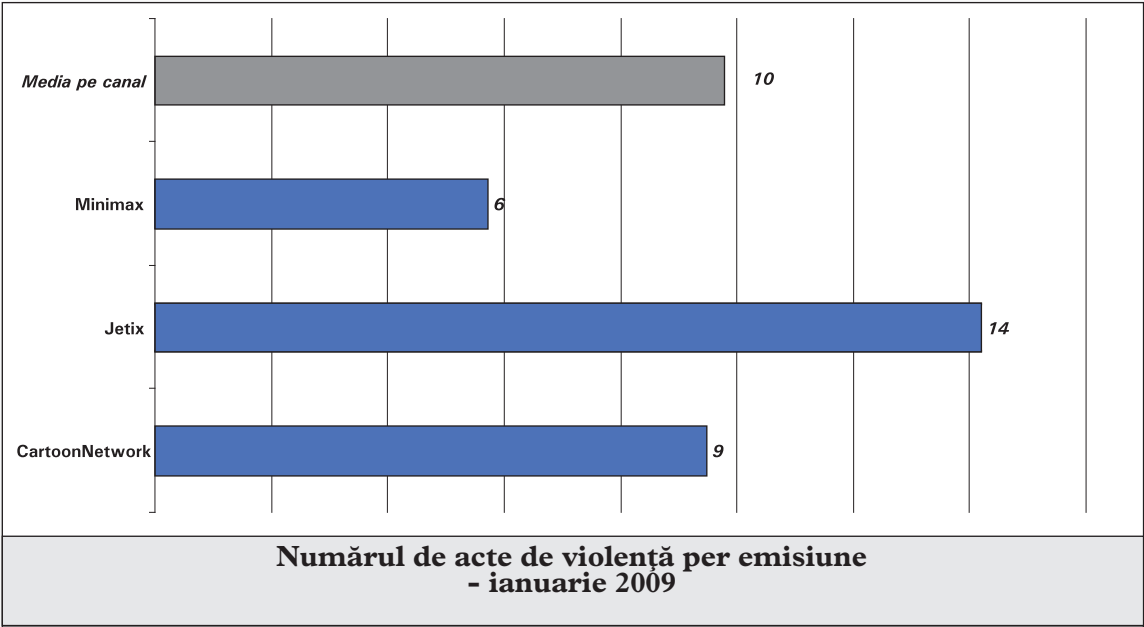
La nivel general, pe întreaga perioadă monitorizată s-au înregistrat 2005 acte de violență în desenele animate de pe cele trei canale. Media per canal este de 668 acte de violență, cel mai violent canal, din punct de vedere al frecvenței „pure”, fiind Jetix-ul, cu 852 de acte, urmat de Cartoon Network (815 acte) și de MM, cu 338 acte.



Dacă transformăm aceste frecvențe în procente reprezentând ponderea pe care o reprezintă cantitatea de violență a fiecărui canal din cantitatea totală de violență, se observă că primele două canale sunt apropiate ca valoare (J: 42% din scenele de violență, respective CN: 41%), în timp ce MM-ul se situează la mai puțin de jumătate din ponderea primelor două (respectiv 17%).

Analiza unui alt indicator al violenței televizuale (VTV), anume frecvența medie per emisiune, lasă clasamentul neschimbat, accentuând însă diferențele dintre primele două canale. Astfel, pe Jetix sunt, în medie, 14 scene de violență pe emisiune, în timp ce pe CN sunt doar 9, iar pe MM sunt 6 scene. Merită, de asemenea, să remarcăm faptul că, în timp ce pe canalele CN și J nu a existat nicio emisiune fără cel puțin un act de violență (ceea ce automat îi dădea eticheta respectivei emisiuni de emisiune violentă), pe canalul Minimax au existat astfel de emisiuni⁵².

⁵² Toți indicatorii de pe MM s-au analizat doar în cadrul “emisiunilor violente”, adică acele emisiuni care au cel puțin un act de violență. Această precizare este utilă mai ales în ceea ce privește indicatorii agregați care sunt raportați la unitatea de timp sau la emisiune.



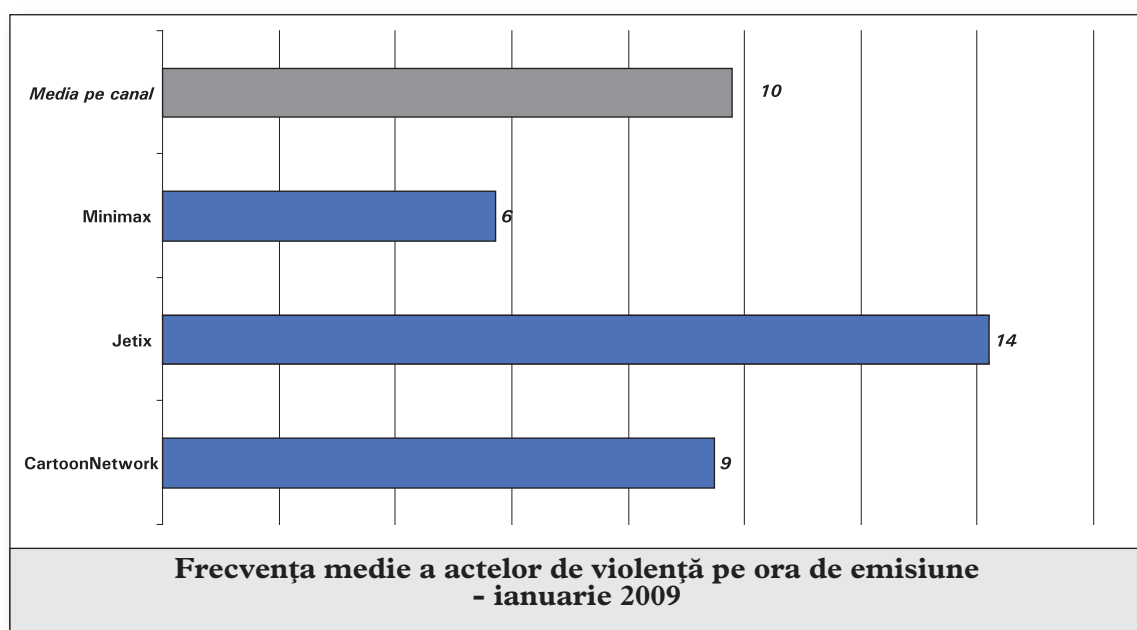
Un indicator mai ușor de citit, și mai obiectiv⁵³, pentru a realiza comparația între cele trei canale, ar fi frecvența actelor de violență pe ora de emisiune⁵⁴. Aceasta deoarece duratele emisiunilor nu sunt egale: emisiunile care se adresează copiilor mici fiind mai degrabă scurte, iar cele care se adresează preadolescenților sau adolescenților fiind mai lungi. După modul în care fiecare canal combină cele două tipuri de emisiuni, fiecăruia i se poate calcula o durată medie a emisiunilor, după cum urmează:

	CartoonNetwork	Jetix	Minimax	Media pe canal
Durata medie a unei emisiuni	18 minute	23 minute	17 minute	19 minute

Astfel, ținând cont de indicatorul compus numit «număr de acte de violență pe emisiune» și de durata medie a unei emisiuni, am construit indicatorul «frecvența actelor de violență pe oră de emisiune». Conform acestuia, Jetix-ul are cele mai multe scene de violență pe oră, anume 37, urmat de CN cu 31 de acte și de MM cu 20 de acte de violență pe oră. Cu alte cuvinte, un copil care se uită la desene animate, pe toate cele trei canale în mod relativ egal, are „șansa” să vadă la fiecare două minute de emisiune un act de violență.

⁵³ Deoarece, este cu totul altceva dacă cele 9 scene de violență de pe CN sunt difuzate în zece minute sau în 25 de minute – două dintre duratele oarecum standard pentru o emisiune de desene animate.

⁵⁴ Trebuie însă precizat faptul că, prin oră de emisiune înțelegem 60 de minute efective de derulare a emisiunilor, fără pauze publicitare.



2.2. Durata actelor de violență

Pe lângă indicatorul frecvența actelor de violență (sau numărul actelor de violență), un alt indicator clasic de măsurare a VTV, considerat „obiectiv”, este cel al duratei actelor de violență. Dincolo de faptul că o scenă se definește, în general, prin dimensiunea temporară, relevanța acestui indicator a fost argumentată de unele cercetări experimentale asupra procesului de receptare al violenței televizuale, în urma cărora s-a descoperit că, pentru copil, este mai „intruzivă”, mai „stresantă” VTV desfășurată în acte lungi, față de cea desfășurată cu o frecvență mai mare. Cu alte cuvinte, copilul suportă mai bine mai multe scene de violență scurte decât mai puține scene de violență lungi⁵⁵.

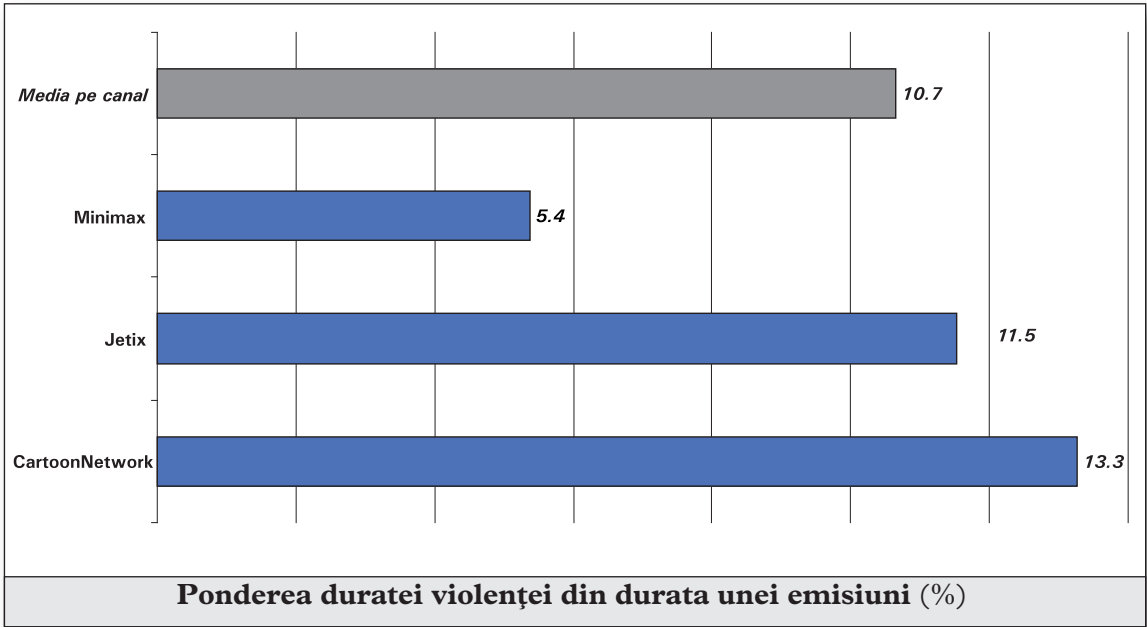
La nivel general, cele 2005 acte de violență de pe cele trei canale s-au desfășurat în 25041 secunde⁵⁶. Cel mai scurt act de violență a fost de o secundă iar cel mai lung act de violență a fost de 300 de secunde (5 minute). În medie, pentru toate canalele, un act de violență a durat 12 secunde.

⁵⁵ Când vorbim despre suportabilitate, vorbim despre un alt efect al VTV decât cel al creșterii agresivității. Este vorba de această dată despre efectul de creștere a fricii, a anxietății. Conform clasificării teoriilor despre receptarea și efectele VTV asupra telespectatorilor (în special copii) propusă de Barbara J. Wilson și preluată de R. Reiffel (2008, pp. 195-198, vezi și I. Drăgan, 2007), există trei mari tipuri de astfel de teorii: *teoria agresivității*, *teoria desensibilizării* și *teoria fricii*. Primul tip, poate îmbrăca, la rândul său, mai multe forme concrete de manifestare, unele dintre ele chiar opuse. Astfel, pe urmele lui Aristotel, se consideră că expunerea la VTV poate avea efect cathartic, eliberând pulsuniile agresive pe care le avem în noi. În acest caz, VTV este benefică. O teorie opusă însă, tot din categoria teoriilor agresivității, este cea dezvoltată de Antonio Bandura, după care VTV duce la *învățarea unor deprinderi sociale agresive* sau, în alte variante, la dezinhibarea anumitor comportamente violente care altfel ar fi reprimare. În fine, a treia formă pe care o ia teoria agresivității este cea a „*procesării informației*” conformă căreia, expunerea la VTV nu doar că activează niște comportamente agresive, ci creează chiar impulsurile agresive, nevoia de agresivitate (care, în varianta de dinainte se presupunea că există deja dar este reprimată sau nu știe cum să se manifeste). Teoria desensibilizării nu a cunoscut mai multe forme dar cunoaște mai multe trepte. Astfel, s-a pornit de la constatarea desensibilizării fizice prin estomparea reacțiilor emoționale la expunerea repetată la un anumit stimul (VTV), mergându-se apoi până la o desensibilizare socială, prin creșterea permisivității sociale a violenței, prin banalizarea acesteia. În fine, teoria fricii sau a incubației culturale vorbește despre o „*amprantare*” a realității însăși în urma consumului excesiv de televiziune. Violența televizuală se transferă astfel realității nu prin creșterea agresivității, așa cum se consideră în celelalte teorii, ci prin modul în care telespectatorul este predispus să perceapă realitatea (el are tendința să transfere VTV în lumea înconjurătoare și să o considere pe aceasta mai violentă decât este în „realitate” – G. Gerbner).

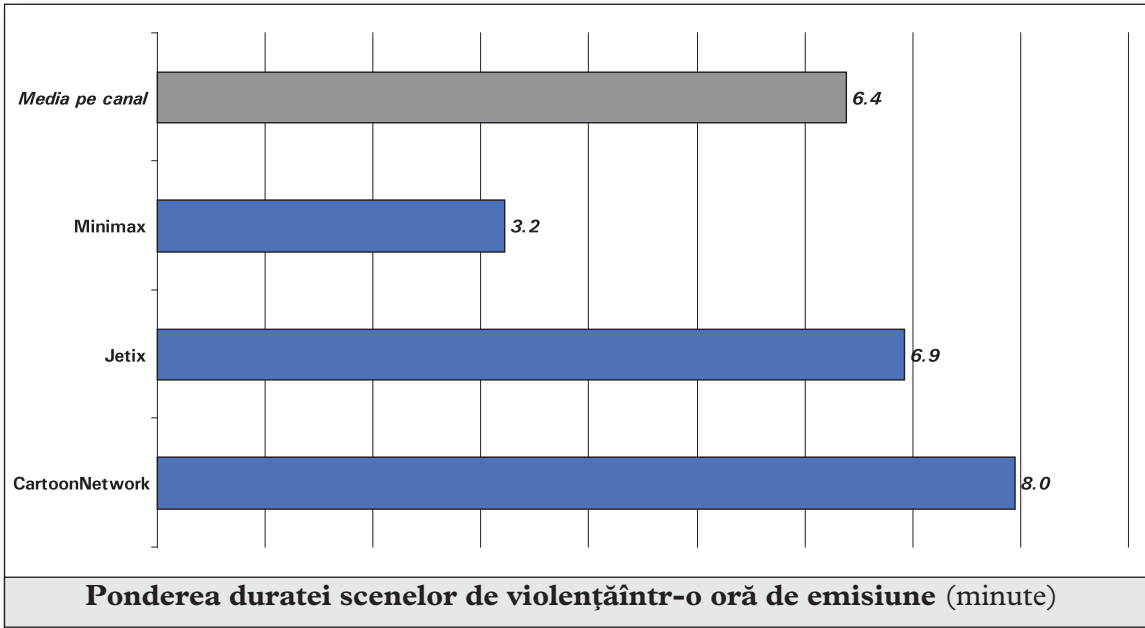
⁵⁶ Secunda a fost unitatea de măsurare a violenței televizuale. Acolo unde datele sunt date în minute, transformarea a fost făcută pentru citirea mai ușoară a datelor (ele fiind însă înregistrate în secunde).

Canalul	Numărul de acte de violență	Durata minimă	Durata maximă	Suma duratelor	Durata medie a actului de violență
CartoonNetwork	815	1 s	300 s	12359 s	15 s
Jetix	852	1 s	185 s	9470 s	11 s
Minimax	338	1 s	123 s	3212 s	10 s
Total canale	2005	1 s	300 s	25041 s	12 s

În ceea ce privește fiecare canal în parte, tipul de violență difuzat este diferit în funcție de acest indicator. Astfel, CN este canalul care are scenele de violență cele mai lungi, pe acest canal fiind și cea mai mare durată medie a unui act violent (15 secunde) și tot aici regăsindu-se și cele mai lungi scene de violență (cele de 300 de secunde). Durata totală a VTV de pe CN este de 12359 secunde (adică aproape 206 minute, ceea ce reprezintă 3,43 ore de scene de violență continuă). Minimax-ul se află la extrema cealaltă, având cele mai scurte scene de violență, cu 10 secunde media, cel mai lung act pe acest canal nedepășind 123 de secunde. Durata totală a actelor de violență este, pentru Minimax, sub o oră (53 de minute), iar pentru Jetix de 158 minute.



Un alt indicator agregat folosit pentru studiul violenței este cel care unește frecvența și durata dând ponderea violenței în cadrul unei emisiuni. Altfel spus, cât la sută din durata unei emisiuni este reprezentată de scene de violență. După acest indicator, cel mai violent canal este Cartoon Network, în cadrul căruia, 13,3% din durata unei emisiuni medii este ocupată de violență, în timp ce cel mai puțin violent canal din acest punct de vedere este Minimax-ul cu doar 5,4% din emisiuni cu violență. Media per canal este de 10,7% violență din durata unei emisiuni.



Pentru a fi mai ușor de citit acest indicator, am transformat procentele în minute. Astfel, se poate observa că în cadrul unei ore de program⁵⁷, pe un canal mediu de desene animate, vom avea 6,4 minute de violență. În ceea ce privește variația acestui indicator pe fiecare canal în parte, avem 8 minute de violență într-o oră de emisiune pe CN, 6 minute și 50 de secunde de violență pe Jetix și 3 minute și 10 secunde de violență pe MM.

Valori ale indicatorilor violenței din DA (ianuarie 2009)	Cartoon Network	Jetix	Minimax	Canal DA (mediu)
Frecvență per canal	815,0	852,0 ⁵⁸	338,0	668,3
Frecvență medie per emisiune	9,5	14,2	5,7	9,8
Frecvență medie per oră de emisiune	31,5	37,4	20,4	30,7
Durata actelor de violență per canal	12359 s	9470 s	3212 s	25041 s
Durata medie a actelor de violență per canal	15,2 s	11,1 s	9,5 s	12,0 s
Ponderea duratei violenței din durata unei emisiuni	13,3 %	11,5%	5,4%	10,7 %

În tabelul de mai sus am sintetizat toate rezultatele de până acum, pentru a putea observa mai ușor profilul fiecărui canal. Astfel, se observă că nu putem vorbi despre o “ierarhie” definitivă a violenței pe aceste canale, depinzând de fiecare dată de indicatorul pe care îl avem în vedere. O afirmație tranșantă putem face despre canalul Minimax care, după toți indicatorii, este cel mai puțin violent canal. Vorbind însă de profilul canalelor J și CN, trebuie să observăm că acestea sunt net diferite în ceea ce privește violența transmisă. Astfel, în timp ce J-ul difuzează mai multă violență (fiind superior în ceea ce privește frecvența actelor de violență), pe CN acestea durează mai mult (durata actelor de violență fiind aici mai mare). Dacă teoriile despre care am vorbit mai sus, privind nocivitatea mai ridicată a actelor de violență lungi, față de cele mai dese este adevărată și universal valabilă, atunci canalul CN⁵⁹, deși cu mai puține scene de violență, este totuși mai periculos decât canalul Jetix.

⁵⁷ Facem din nou precizarea că ne referim la o oră de program fără publicitate.

⁵⁸ Codul culorilor (asemănător celui folosit la semafoare) nu credem că necesită alte comentarii: roșu semnifică atenționare, în timp ce pe verde se poate „merge mai departe”, situația nepunând probleme.

3.

TIPOLOGIA ACTELOR DE VIOLENȚĂ

Dacă până acum am vorbit la modul general despre „acte de violență”, fără să ne intereseze despre ce anume, concret, era vorba, în continuare ne vom apleca asupra diferitelor tipuri de violență prezente în desenele animate. Au fost avute în vedere următoarele tipuri de violență: violență fizică, verbală, economică, psihologică și socială. După cum se poate lesne imagina, analiza acestei tipologii este esențială în înțelegerea fenomenului violenței televizuale deoarece există gradații ale gravității violenței între aceste tipuri (există și în interiorul fiecărui tip variații ale gravității dar, despre aceasta, vom vorbi mai jos) dar, mai ales, deoarece există o permisivitate variabilă a societății față de diferite tipuri de violență, mergându-se până la o toleranță aproape totală a violenței verbale, spre exemplu (cel puțin în societatea românească actuală). De asemenea, se poate remarca faptul că nu toate actele de violență au sancțiuni la același nivel. Astfel, dacă preponderent violența de tip fizic și cea de tip economic sunt sancționate juridic, violența verbală sau cea psihologică sunt sancționate mai degrabă social, în timp ce violența de tip sexual spre exemplu, este încă în dezbatere publică în unele spații, punându-se problema până la ce nivel aceasta este o problemă privată sau dacă și până unde se poate legifera⁶⁰.

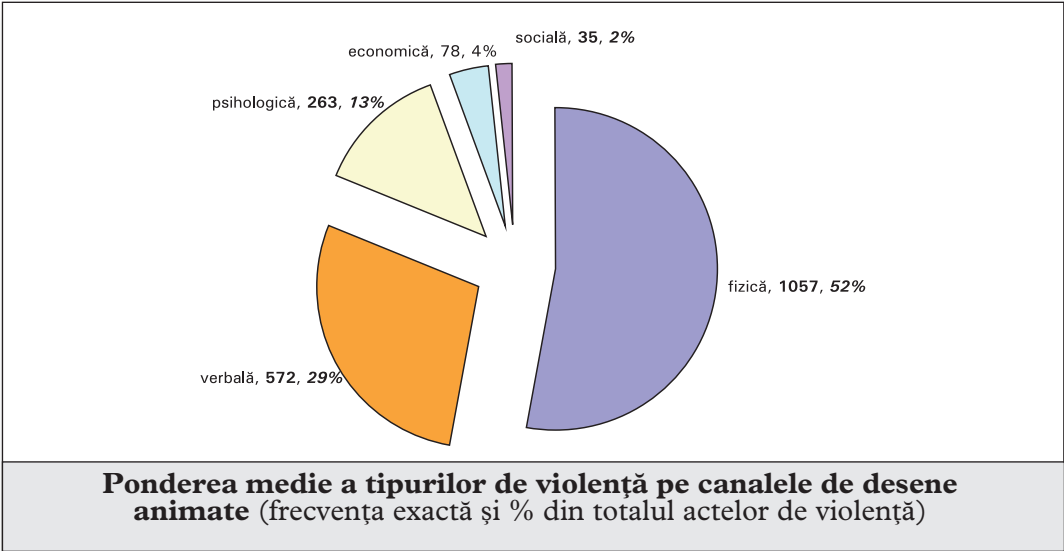
Ori, permisivitatea variabilă, precum și diferențele, de la un spațiu cultural la altul, în modul de a privi diverse tipuri de violență, pot să își aibă originea și/sau să se reflecte în violența televizuală. Poate că o mai bună abordare a problemei VTV ar fi cea dinspre tipul de violență avută în vedere, deoarece cred că se poate vorbi despre un efect mai puternic de desensibilizare față de violența de tip verbal spre exemplu și, eventual, de un mai puternic efect de incubare culturală în urma expunerii la violență televizuală de tip fizic. Aceasta este doar o ipoteză care merită să fie studiată dar care arată, chiar și numai în acest stadiu de ipoteză, importanța tipului de violență avut în vedere.

După aceste considerente inițiale legate de miza analizei tipurilor de violență, o precizare legată de metodologia de lucru. Acolo unde se suprapuneau mai multe tipuri de violență, a fost analizat cel mai grav dintre ele. Spre exemplu, atunci când exista un act de violență fizică însoțit de un act de violență verbală și de un act de violență psihologică, a fost analizat (adică înregistrat și numărat) doar actul de violență fizică. Această opțiune de lucru s-a impus pentru a nu avea situații aberante în care durata actelor de violență să depășească durata monitorizată (situație la care se putea ajunge lesne ținând cont de faptul că, mai ales pe Cartoon Network și Jetix, aproape niciodată nu exista o singură formă de violență). Astfel încât, atunci când ne referim la violența de tip psihologic, ne referim doar la acele scene în care aceasta apare distinct sau preponderent. Precizăm acest mod de cuantificare deoarece, în ceea ce privește violența psihologică, în mod inevitabil, aceasta însoțește toate celelalte tipuri de violență.

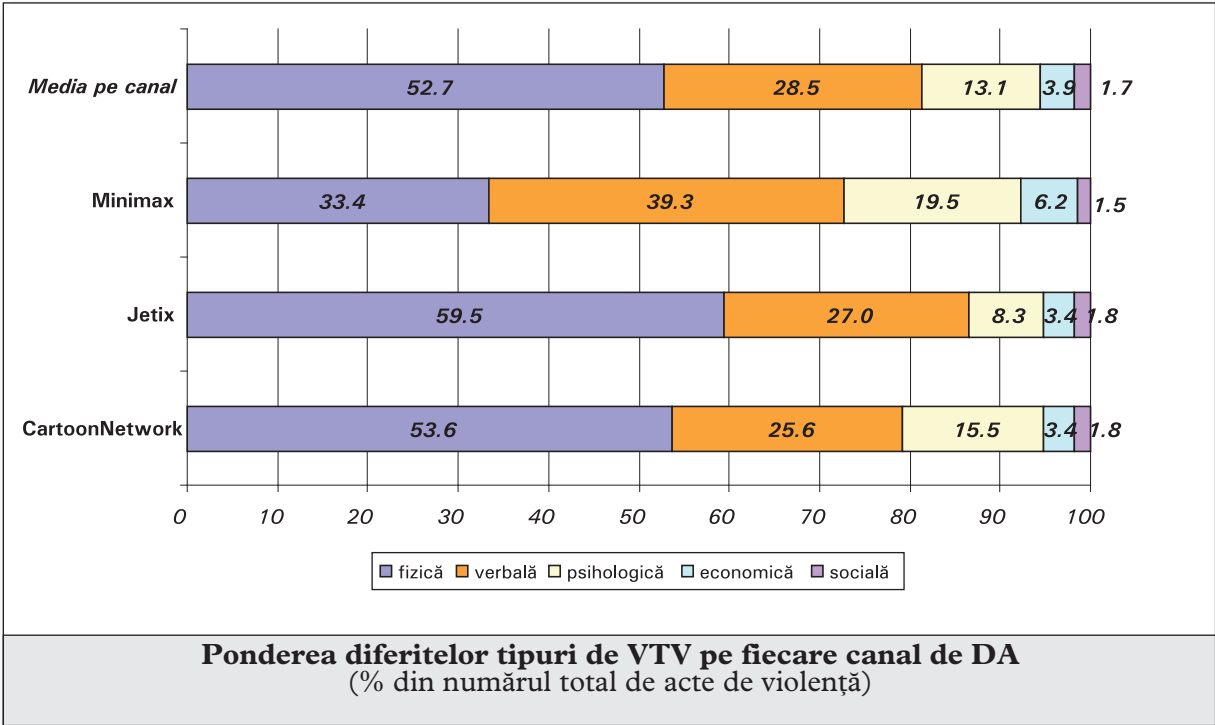
⁵⁹ Este posibil ca așa să se justifice și părerea împărtășită, de unele mame, pe diferite forumuri pe care se vorbește despre acest subiect și unde se afirmă că cel mai violent canal de desene animate este Cartoon Network. Pe de altă parte, la această percepție contribuie și duritatea scenelor de violență de pe acest canal. Unul dintre operatori (Buligă Ana Maria, studentă la Facultatea de Sociologie și Asistență Socială, 21 ani), a declarat (după ce a analizat câte patru ore de emisiune din fiecare canal și a fost întrebată dacă mai vrea să analizeze încă o „porție”): „de Minimax, da... Dar de Cartoon, nu!... eu sincer, aș închide postul... vezi cum li se smulg capetele...”.

⁶⁰ Nu ne referim la deviațiile sexuale, cum este pedofilia spre exemplu, care sunt aspru pedepsite cam peste tot în lume, ci ne referim, în mod specific, la disputa generată de președintele Afganistanului, Hamid Karzai, care a legalizat violul conjugal (<http://m.cotidianul.ro/pages/article.aspx?id=35200&topicid=6>).

3.1. Tipurile de violență: frecvențe și durate



La nivelul tuturor canalelor, cea mai mare cantitate de violență este de tip fizic, ca frecvență situându-se la nivelul de 52% dintre acte (1057 de acte). Practic, mai mult de jumătate din actele de violență sunt fizice. Violența verbală este pe locul doi, cu 29% (572 în termeni reali) dintre acte, urmată de cea psihologică, 13% (263), cea economică (4%, 78 acte) și socială (2%, 35 acte).

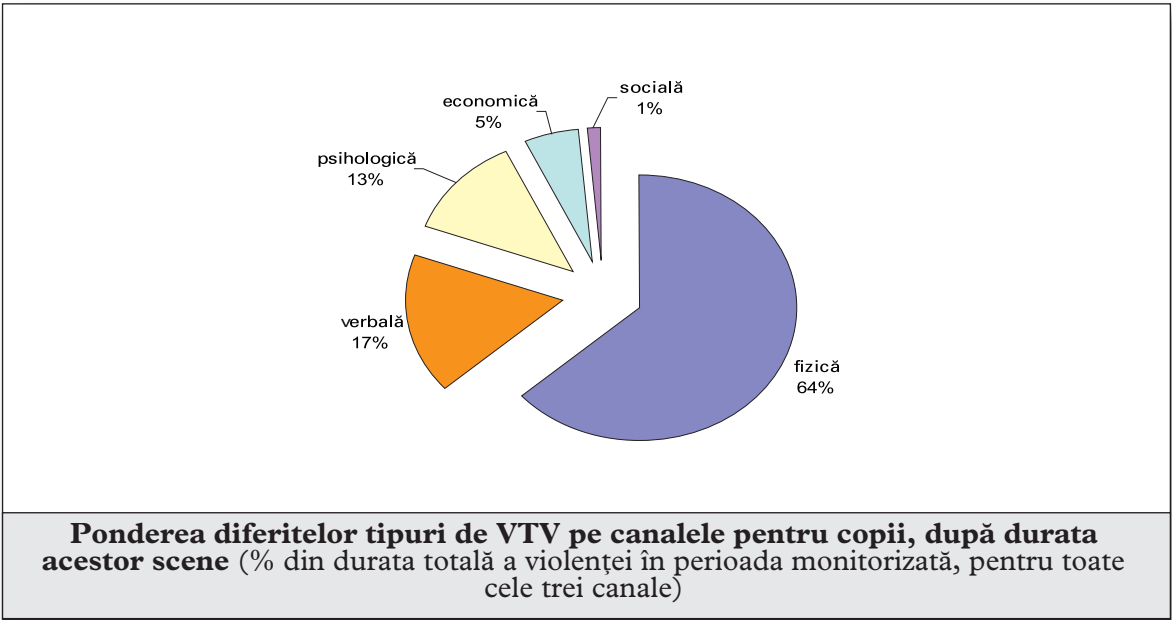


La nivelul fiecărui canal, același indicator, al ponderii diferitelor tipuri de violență din totalul numărului de acte înregistrate, a variat destul de mult, nu doar ca frecvență, ci și ca structură. Astfel, dacă pe J și CN cea mai frecventă violență este cea fizică, pe Minimax cea mai frecventă violență este cea verbală, cu 39,3% dintre acte, urmată de cea fizică cu 33,4%. Un alt fapt ce merită a fi remarcat este variația violenței psihologice: dacă pe MM, violența psihologică în stare “pură” (adică fără a însoți alte acte de violență) este

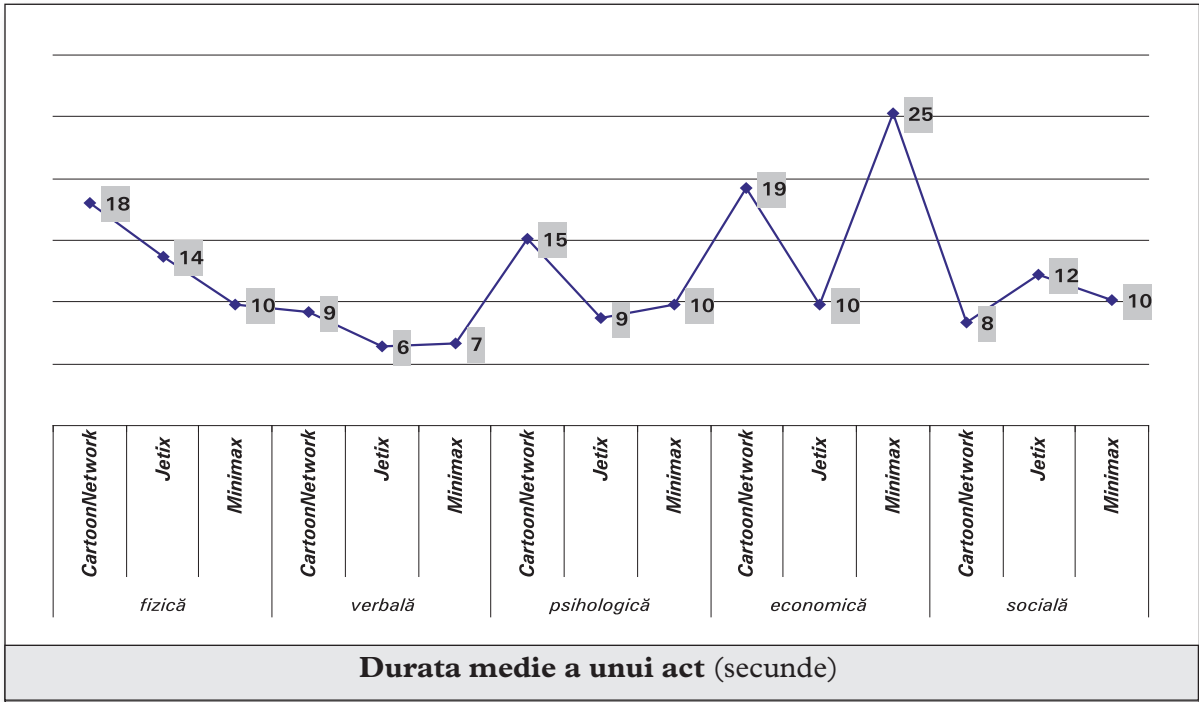
la cel mai ridicat nivel (aproape o cincime din numărul de acte de pe respectivul canal), pe Jetix aceasta ajunge doar la o pondere de 8% din totalul actelor de violență difuzate pe respectivul canal. Ori această variație dă seama de profilul respectivului canal, de înclinația lui spre o violență mai degrabă simbolică / „soft” sau spre o violență concretă, “hard”. Minimax este astfel un canal cu violență „soft”, în timp ce Jetix-ul și Cartoon au o violență „hard”. Această idee trebuie avută în vedere, alături de altele, pentru a înțelege corect rezultatele cercetării și pentru a nuanța informația strict cantitativă.

Tipul actelor de violență	Numărul de acte de violență	Durata minimă	Durata maximă a unui act de violență	Suma duratelor	Durata medie a actului de violență
Fizică	1057	1 s	300 s	15885 s	15 s
Verbală	572	1 s	150 s	4276 s	7 s
Psihologică	263	1 s	120 s	3164 s	12 s
Economică	78	1 s	123 s	1356 s	17 s
Socială	35	2 s	40 s	360 s	10 s

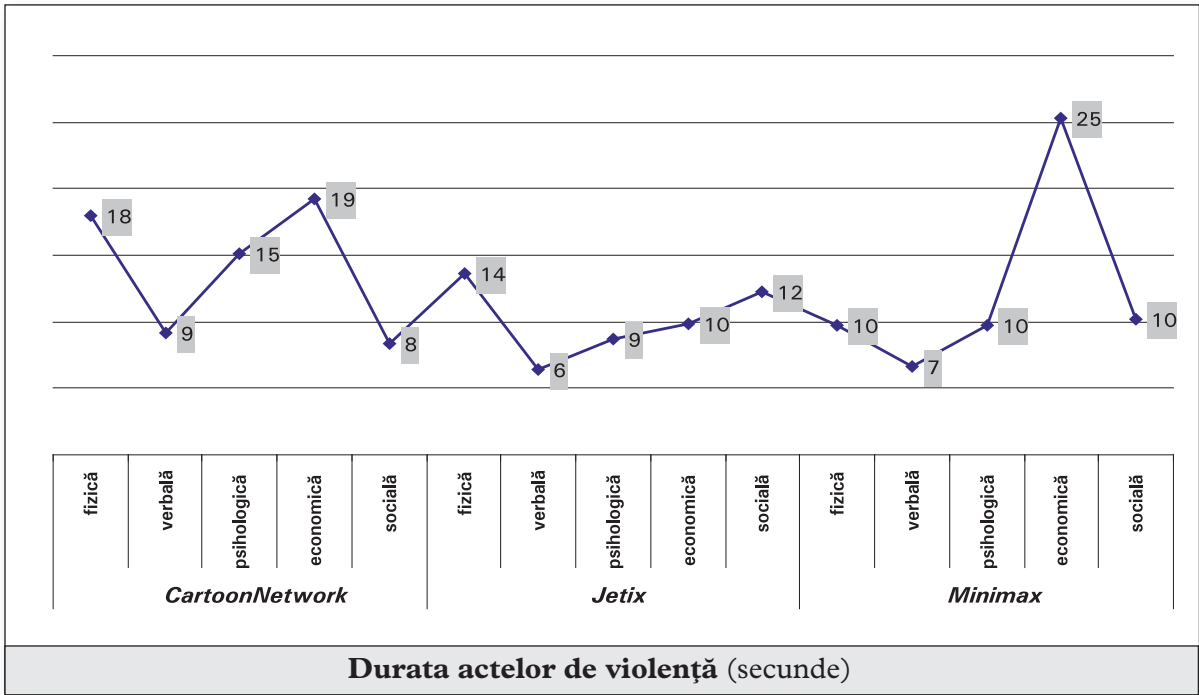
Din tabelul de mai sus, în care sunt oferite toate informațiile legate de frecvența și durata fiecărui tip de violență în parte, se poate observa că, deși pe primul loc în ceea ce privește frecvența, violența fizică este depășită de violența economică în ceea ce privește durata medie a unui act de violență (17 s). Cu titlu informativ, vom spune și că, în 83 de ore de program de desene animate, pe diferite canale, copilul vede 4 ore și 20 de minute de violență fizică și o oră și jumătate de violență verbală.



Și în ceea ce privește durata, violența de tip fizic este pe primul loc, deși în acest caz, cu o pondere mai mare (64%). Prin compensație, violența verbală este cea care scade ca pondere în ceea ce privește durata, ocupând 17% din durata totală.



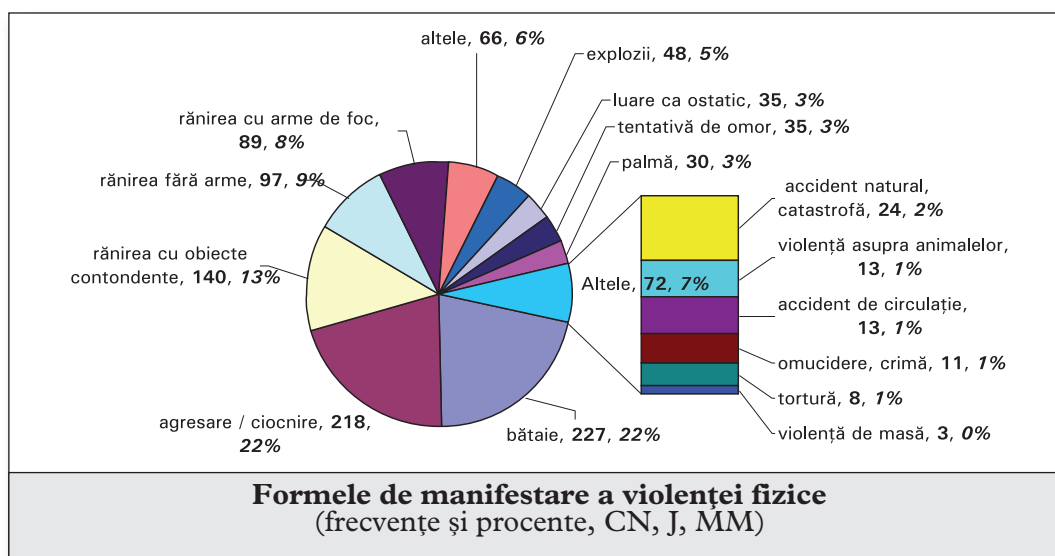
La o analiză comparativă a duratei fiecărui tip de violență, pe fiecare canal în parte, se observă că cele mai scurte acte de violență de tip fizic sunt pe canalul MM (cu 10 secunde față de 18 secunde cât durează pe CN). Alt mod de a citi aceleași date (graficul următor) ne arată că, în timp ce pe CN și MM violența economică are durata cea mai mare, mult peste medie, pe Jetix violența fizică e pe primul loc (14 secunde).



3.2. Formele de manifestare a violenței

O analiză și mai amănunțită a VTV cere ca, dincolo de tipurile mari de violență, să fie analizate și formele concrete de manifestare a acesteia. Această precizie este necesară mai ales pentru aflarea intensității violenței, deoarece, spre exemplu, la același număr de acte, la aceeași durată a actelor, două canale pot fi totuși diferite prin formele concrete: între o împușcare în care sângele țâșnește ca din arteziană și o palmă, trebuie să recunoaștem că palma este mai puțin gravă, deși condamnată și ea. La fel, violență verbală este și cearta și înjurătura, dar și întreruperea vorbitorului. Ori, diferența de intensitate este, din nou, evidentă. Se poate discuta, în acest cadru, despre nocivitatea „miciei violențe” asupra telespectatorilor, mai ales a copiilor. Violența minoră, dar cotidiană, este nocivă prin banalizarea ei, care o face acceptabilă social. Astfel, dacă la vizionarea unei emisiuni de ficțiune (animată sau neanimată) în care apar împușcături, răpiri, violență de masă etc, norma socială de a nu ucide și a nu face rău este acut activată, la întreruperi, ridicări de ton și chiar palme, starea de „alertă” este mai slabă, permisivitatea fiind mai mare.

O bună abordare ar fi aceea de a considera că, deși nocive toate aceste forme de violență, numai înțelegerea și aprecierea exactă a intensității, face posibilă înțelegerea diferitelor mecanisme prin care această VTV are urmări la nivelul psihicului copiilor și chiar la nivel social.

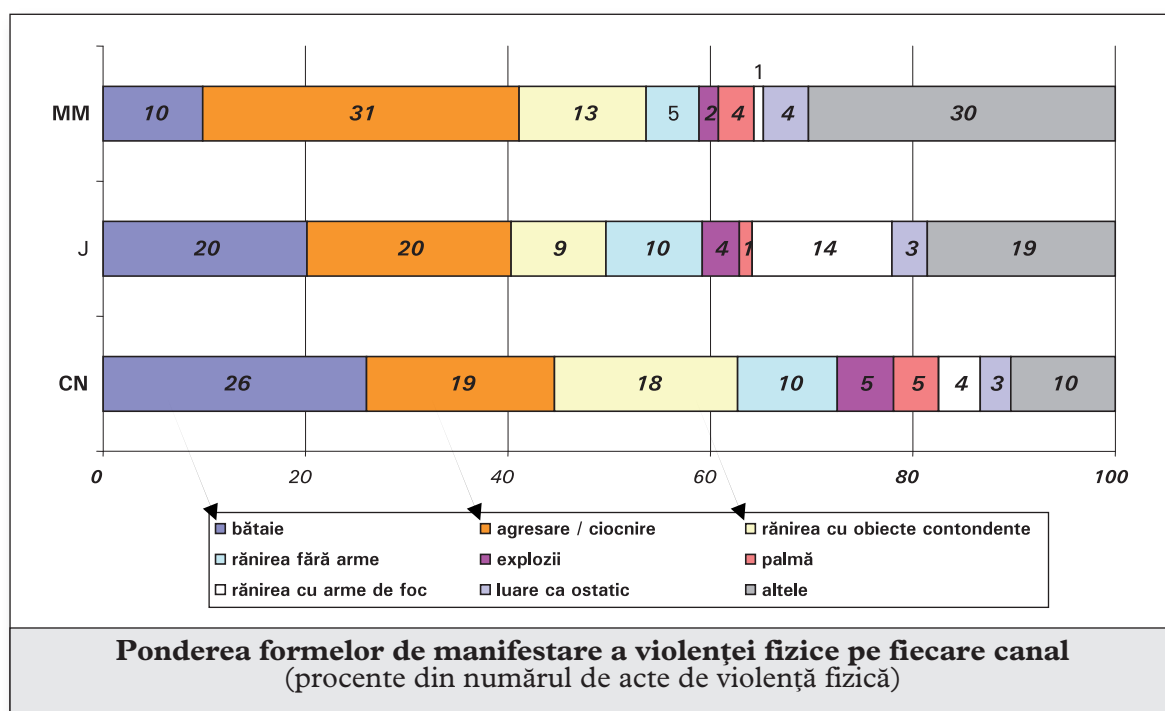


În ceea ce privește violența de tip fizic, la nivelul tuturor canalelor de DA, cea mai frecventă formă de manifestare este bătaia, cu 227 cazuri, urmată de agresări/ ciocniri (218) și răniri cu obiecte contondente (13%). Este de amintit faptul că, în cercetarea nocivității western-urilor s-a concluzionat că scenele de rănire fără arme sau cu așa numitele „arme albe” sunt, pentru copii, mai traumatizante decât scenele în care au loc răniri cu arme de foc. Ori, în DA, acestea din urmă apar în 8% dintre cazurile de violență fizică, în timp ce primele două forme de manifestare ating, însumate, 22%. Observăm, de asemenea, că violența fizică din DA este foarte diversificată și, oarecum, adaptată vremurilor. Astfel, avem reprezentate toate formele de violență, chiar dacă, unele dintre ele aparțin prin excelență actualității și problemelor ei (accidente de circulație, tortură, violență de masă etc.). Vechea formulă din basme „în săbii să ne tăiem, în luptă să ne luptăm sau în paloșe să ne măsurăm”⁶¹, care restrângea violența fizică la confruntări „vitejești”, pare desuetă în desenele animate actuale care propun, în pas cu cinematograful hollywood-ian, o varietate de forme de manifestare a violenței fizice, unele prea puțin cavalierești. Astfel încât, nu atât explozia de violență fizică din DA este cea care trebuie să ne dea de gândit, cât formele ei de manifestare. Așa cum am arătat și în alte locuri⁶², violența, ca punere în scenă a intrigii basmului, este inerentă ficțiunii pentru copii (fie ea literatură sau filmică). Dar în timp ce, în basme, așa cum a arătat Propp, structura era stabilă și simplă (practic, toate basmele au o structură în trei

⁶¹ La chemarea voinicului (Greuceanu, în cazul nostru) la luptă, până și răspunsul zmeului sună, în contratimp cu valorile actuale: "Vino, zmeule viteaz, în săbii să ne tăiem, sau în luptă să ne luptăm. - Ba în luptă, că-i mai dreapta!" (*Legendele sau basmele românilor*, Petre Ispirescu).

⁶² A. Velicu, "Conținuturi și percepții ale violenței televizuale: desene animate versus filme", în *Revista de asistență socială*, nr. 1/2006, pp. 66-73

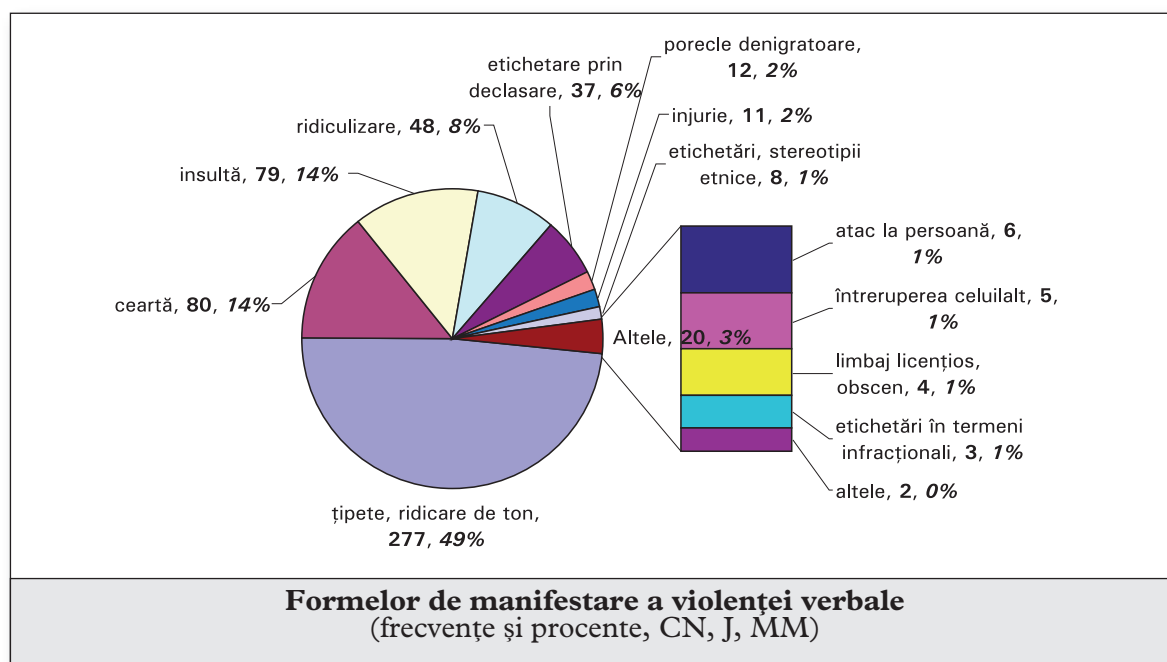
timpi și se pot structura în 31 de funcții), ceea ce făcea înțelegerea acestora ușoară – și nu ne referim aici neapărat la înțelegerea firului epic, deși nici acesta nu este ușor de înțeles în unele desene animate actuale; ne referim la înțelegerea „moralei”, a valorilor transmise⁶³ – unele DA actuale sunt mai degrabă concepute într-o cheie postmodernă, cu final deschis, cu situații indecise, cu accent pe personalitatea (complexă) a personajelor și nu pe funcțiile acestora în cadrul narațiunii.



La o analiză detaliată, pe fiecare canal în parte, se observă că, în timp ce la CN predomină bătaile, urmate de agresare/ ciocnire⁶⁴ și rănire cu obiecte contondente, la MM ierarhia se schimbă, predominând ciocnirile. Trebuie spus, de asemenea, că violența fizică de pe MM este oarecum atipică, ceea ce face ca un procent foarte mare dintre actele violente (30%) să fie încadrate la “altele”. Mai remarcăm faptul că cele mai multe răniri cu arme de foc apar pe Jetix și cele mai multe explozii apar pe CN. Rănirea fără arme este aproximativ aceeași (procentual) pe CN și J și la jumătate din valoare pe MM. De asemenea, bătaile – ca formă de violență simetrică – apar cu ponderea cea mai mică pe MM, acest canal fiind mai degrabă un canal al “accidentelor” (predomină ciocnirile, rănirile cu diferite obiecte contondente; vom reveni asupra acestui aspect la analiza contextelor).

⁶³ Așa cum se spune în finalul basmului popular *Fetele pădurarului*: „Și dați de știre lumii că binele învinge întotdeauna răul!”

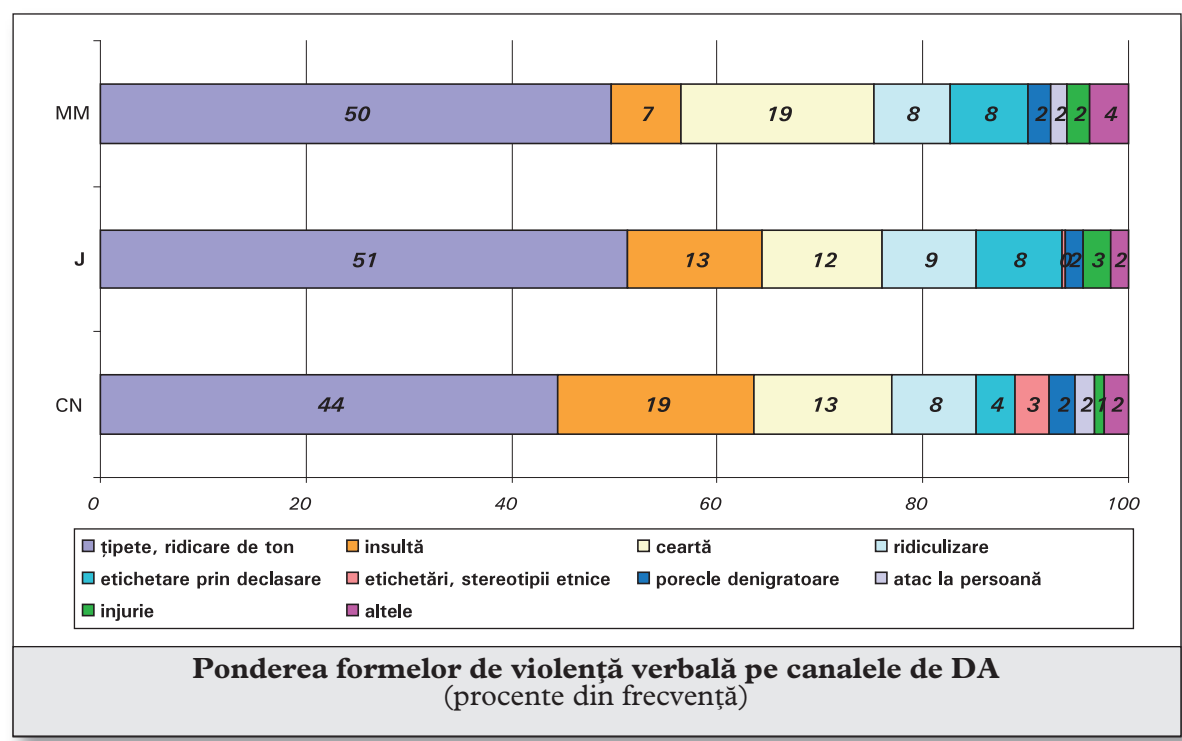
⁶⁴ Aceleași date pot fi vizualizate, sub o altă formă (pentru o mai bună comparativitate între canale), în anexa DA2.



La nivelul celor trei canale, **violența verbală** a însumat 572 de acte, dintre care 209 pe CN, 230 pe Jetix și 133 pe MM. Aproape jumătate din violența verbală, la nivelul celor trei canale, este reprezentată de șipete și ridicări de ton. Facem din nou⁶⁵, cu această ocazie, constatarea că mult denunțată explozie de violență verbală de la nivelul școlii (dar ne putem la fel de bine referi și la violența de pe stradă, din magazine etc.) își are reflexul (oare și cauza?) în VTV de tip verbal. Atât cearta cât și insulta reprezintă 14% din violența verbală din DA, ridiculizarea 8% și diferite etichetări prin deklasare (de tipul „golan”, „derbedeu”) 6%. O constatare îmbucurătoare este aceea că stereotipurile etnice și etichetările de acest fel apar într-un procent foarte mic (anume 1%).

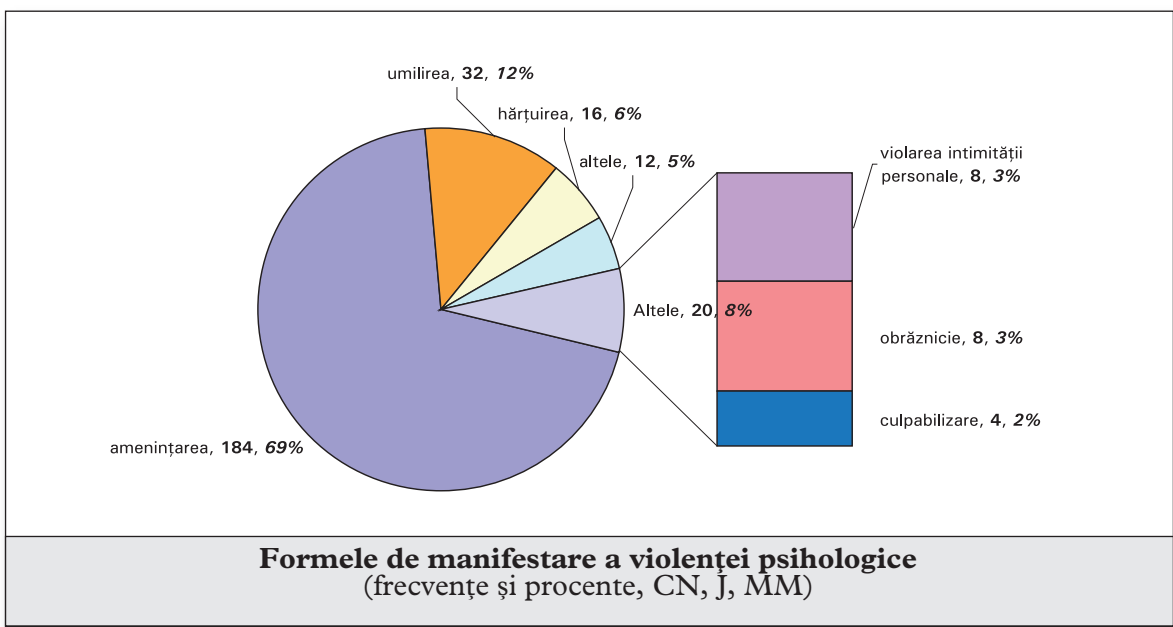
La nivelul fiecărui canal în parte, apar anumite diferențe, atât în cuantumul diferitelor forme de manifestare, cât și în ceea ce privește structura. Astfel, pe toate canalele, cele mai frecvente sunt șipetele / ridicările de ton, urmate însă, de insulte, pe CN și J, și de certuri pe MM. Dacă facem excepție de șipete și ridicări de ton, Minimax-ul este canalul unde cearta apare cel mai frecvent ca pondere în cadrul formelor de manifestare a violenței verbale (19%); etichetările care deklasază sunt cele mai frecvente pe J. CN încalcă „corectitudinea politică”, aproape toate stereotipurile etnice fiind de găsit numai pe acest canal (3,2%). Insulte (una dintre formele grave de manifestare a violenței verbale) sunt în procent foarte mare pe canalul CN (19% - 40 de apariții), cele mai puține fiind pe MM (9 cazuri).

⁶⁵ Am amintit despre acest lucru și în Raportul *Măsurarea gradului de violență prezent în programele audiovizualului românesc*, studiu realizat de CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2008.
<http://cna.ro/article1638,1638.html>



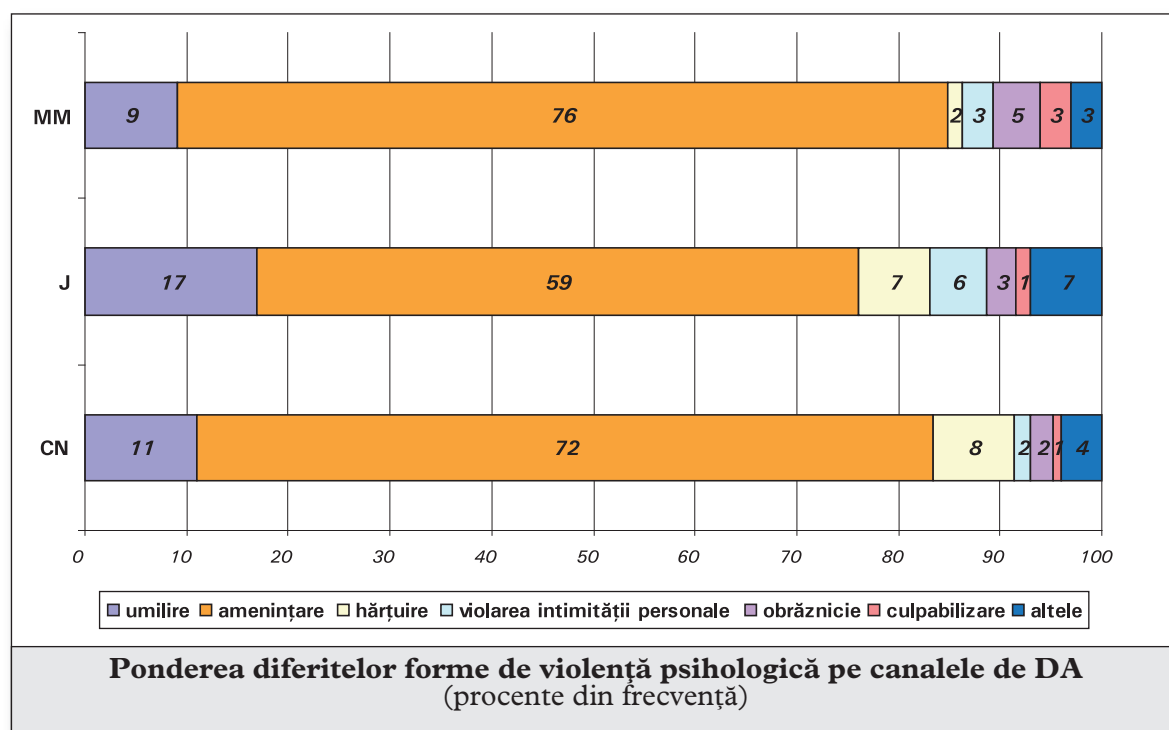
Deși formele de manifestare au valori procentuale apropiate, în termeni reali, situația diferă⁶⁶. Astfel, ridiculizarea apare în doar 10 cazuri pe MM (față de mai mult decât dublu pe Jetix), cearta apare chiar într-un număr mai mic pe MM (25), deși procentual pare mai mare decât cearta de pe restul canalelor de DA, țipetele la fel, sunt la jumătate față de Jetix dar, ca structură, reprezintă ca și pe Jetix, jumătate din actele de violență verbală etc.

În ceea ce privește **violența de tip psihologic**, din cele 264 de acte prezente pe cele trei canale, 184 (adică 69%) o reprezintă amenințările, urmate de umilire (32 de cazuri, reprezentând 12%), hărțuire (6%) și de violarea intimității personale (3%).



⁶⁶ Vezi anexa DA3

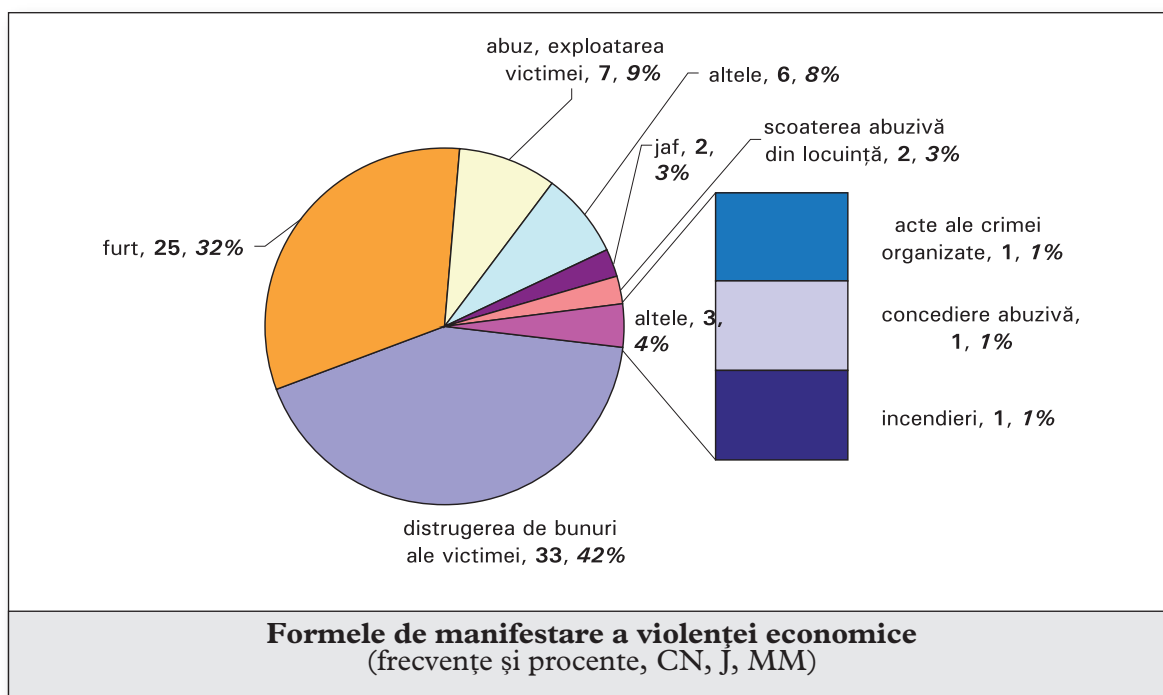
La nivelul fiecărui canal, situația este aproximativ aceeași în termeni procentuali, pe primul loc, cu un procent foarte mare situându-se amenințările, urmate de umilire. Ca procente, amenințările sunt însă mai numeroase pe MM (în „defavoarea” umilirilor) decât pe Jetix. De asemenea, se remarcă faptul că „obraznicia”, comportament specific copilăresc, este mai prezent pe MM decât pe celelalte canale.



În ceea ce privește frecvențele exacte⁶⁷, diferențele semnificative care apar între canale sunt doar la cele mai frecvente forme de manifestare, adică la amenințare, umilire și hărțuire. Cartoon Network este canalul care îi supune pe copii la cea mai mare presiune psihologică⁶⁸, numărul de cazuri de amenințare fiind aici dublu față de restul canalelor (92 de cazuri pe CN față de 42 pe J și 50 pe MM).

⁶⁷ Vezi anexa DA4

⁶⁸ Au existat voci printre cercetători (David Buckingham, 1996) care au atras atenția ca violența televizuală care într-adevăr îi „marchează” pe copii nu este cea la care s-ar aștepta adulții. Astfel, exploziile și scenele de violență extremă, percepute ca atare de telespectatorul adult, sunt mai „suportabile” pentru copil decât scenele de tensiune, de suspense. Un alt rezultat important al aceluiași studiu este acela că programele percepute ca fiind violente nu sunt aceleași pentru copii și părinți; astfel, s-a arătat că imaginile din actualitate (mai ales actualitatea de proximitate, locală) și programele care amestecă ficțiunea cu scenele reale (cum se întâmplă în reconstituiri sau în alte reality show-uri) au un impact emoțional negativ mai puternic asupra copiilor decât filmele sau desenele animate pe care le indicau părinții ca fiind periculoase. O idee similară a fost demonstrată și într-un studiu românesc (Velicu2006a, Velicu, 2006b) asupra violenței televizuale, atunci când s-a arătat că percepția copiilor privind cantitatea de violență din știri (și alte emisiuni de tip „real”), ficțiune (filme și seriale) și desene animate este cu totul diferită de datele cercetării de tip obiectiv cu privire la conținutul violent al programelor (date obținute cu instrumentar științific în urma unei monitorizări a violenței în programele TV).



Actele de **violență de tip economic** au fost, pe toate cele trei canale, 78 la număr. Dintre acestea, 33 (adică 42%) le-au reprezentat distrugerile de bunuri, urmate de furt (cu 32%) și abuz, exploatarea victimei (9%). Pe canale, repartitia a fost relativ omogenă, după cum urmează: CN a avut 28 de acte, Jetix 29 și MM 21 de acte.

Deși numărul actelor de violență economică este destul de mic și este mai puțin relevant să vorbim în termeni statistici (78 acte pe cele trei canale), vom spune totuși câte ceva despre tendințele manifestate de fiecare canal în parte. Astfel, în timp ce pe CN sunt cele mai multe distrugeri de bunuri, 68% din totalul actelor de violență economică de pe respectivul canal (9 cazuri), pe MM și pe J cele mai multe acte sunt reprezentate de furt (43%, respectiv 38% sau, în termeni reali, de 9 acte pentru MM și 11 pentru J). Distrugerea de bunuri este un act puțin întâlnit pe Jetix (cu 6 acte, adică 21% din actele de V economică de pe J), unde însă întâlnim cele mai multe (deși puține ca număr în termeni absoluți) acte de exploatare a victimei (4 acte, față de 1 pe CN și 2 pe MM).

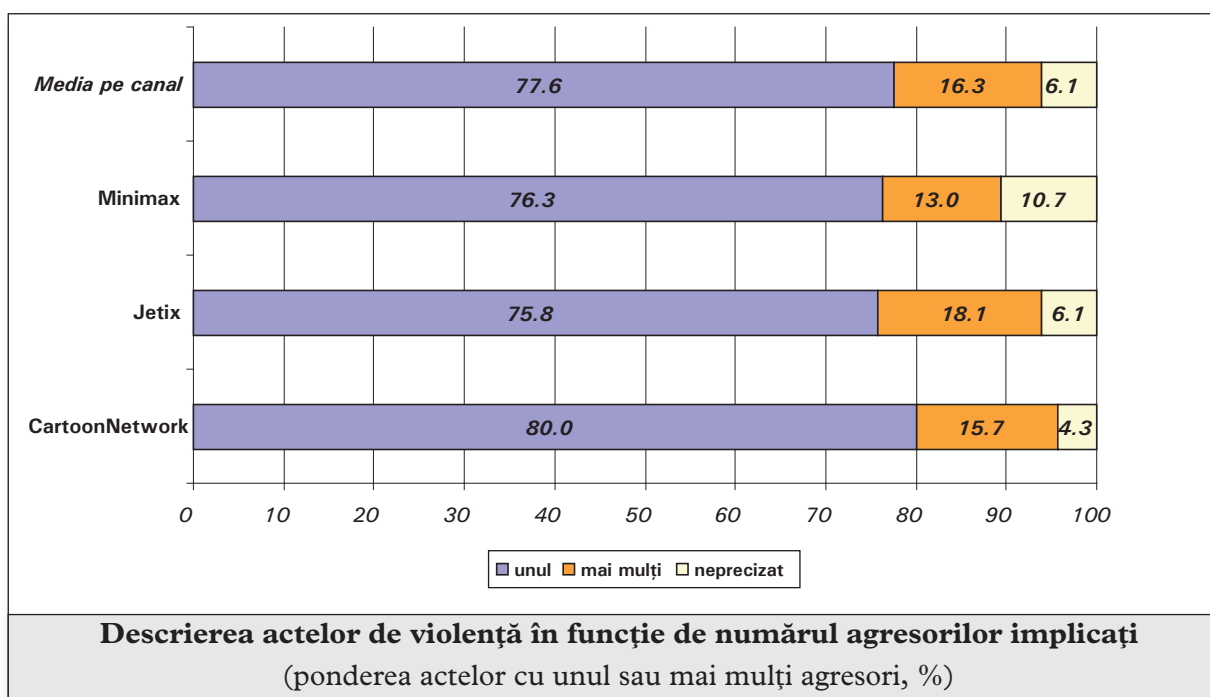
Violența socială, la rândul său, este slab întâlnită în DA, pe întreaga perioadă înregistrându-se doar 35 de acte, pe toate cele trei canale analizate. Dintre acestea, cele mai multe au luat forma interdicției de a comunica (5 acte, 14%), arestării abuzive (4 acte, 11%) sau interdicția de a ieși din casă (3 acte reprezentând 9%). Au mai existat, de asemenea, abuzuri ale poliției și ale autorităților și explozii provocate, ambele cu câte 2 acte.

4.

ACTANȚII SCENELOR DE VIOLENȚĂ. AGRESORI ȘI VICTIME

Un element definitoriu al tuturor actelor și, în special al celor de violență, este cel al actanților. Pentru determinarea acestora am folosit schema clasificării în victimă și agresor deși, așa cum arată și Lipovetsky și Serroy⁶⁹ în analiza asupra „hipercinematografului”, multe din „poveștile” actuale sunt structurate într-o schemă mai degrabă ciclică, victima devenind agresor (*The Brave One*) și agresorul (uneori chiar agresorul nelegitim inițial – tâlharul/ personajul negativ) devenind o victimă atunci când se îndreaptă (exemplu devenit clasic al personajului negativ devenit pozitiv sau, de fapt, al amalgamării „funcțiilor” – cu termenii lui Propp – personajelor este cel al lui Leon, eroul filmului cu același nume). Totuși, am optat pentru schema clasică deoarece, pe de o parte, există încă destule ficțiuni care funcționează după această schemă simplă, iar ficțiunile complexe pot fi și ele structurate, deși nu epuizate, în această schemă, și, pe de altă parte, deoarece receptorul care ne interesează pe noi, anume copilul telespectator, „citește” narațiunile în acest cod, într-o primă fază⁷⁰, nefiind uneori capabil să treacă de comportamentele evidente.

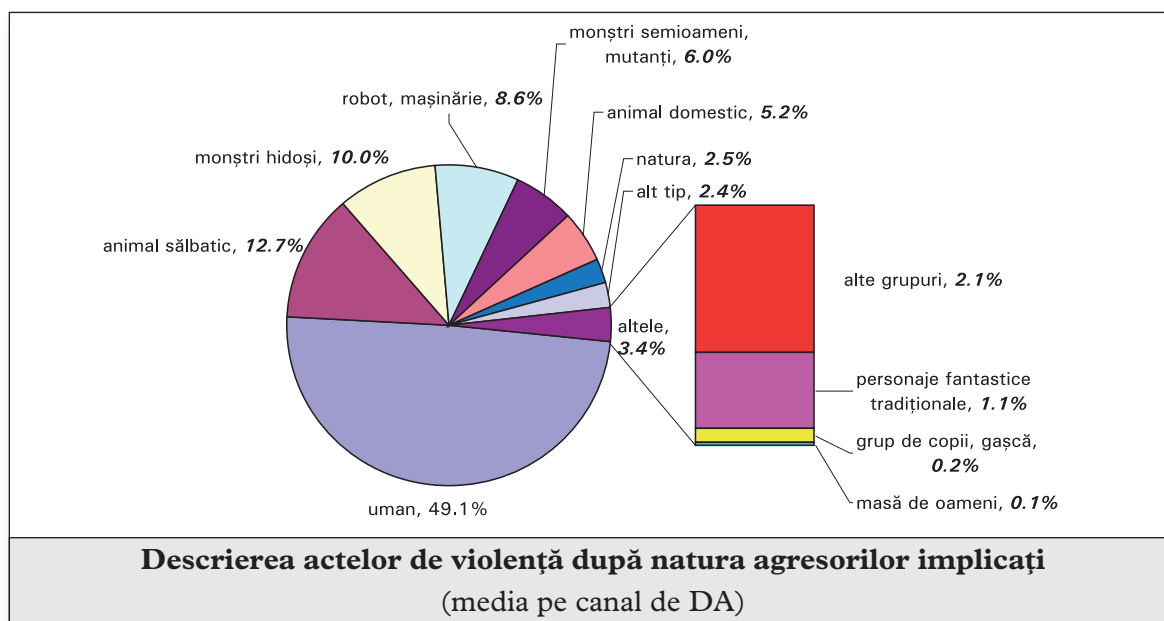
4.1. Agresorii în actele de violență



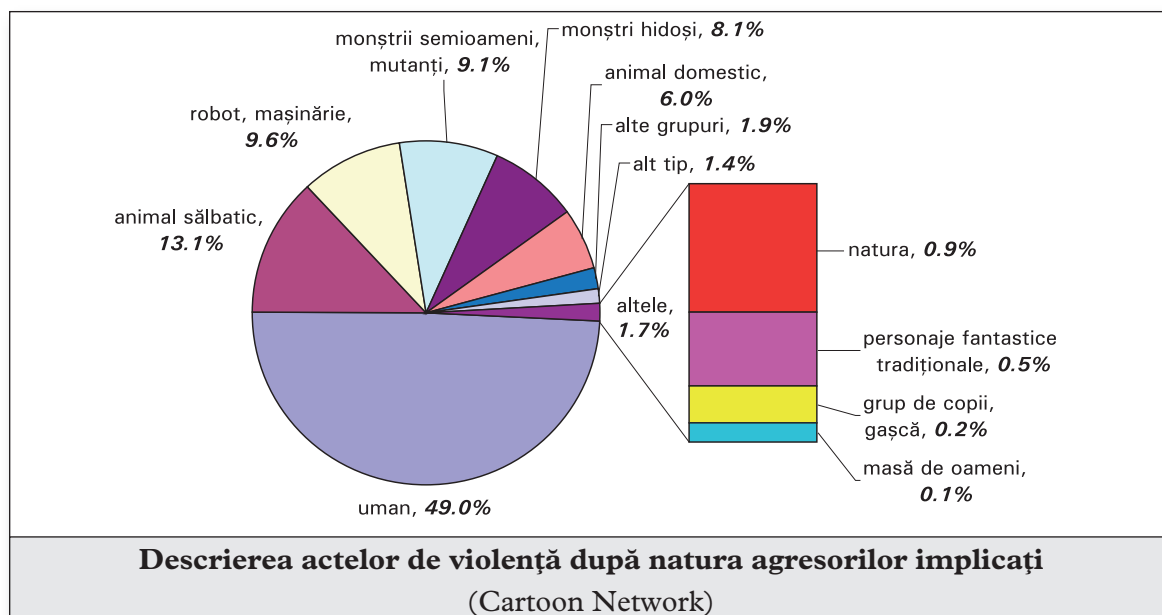
⁶⁹ Ecranul global, 2008, Ed. Polirom, Iași.

⁷⁰ Deși ca fir epic acesta poate înțelege acțiunile personajului central fie că acestea sunt pozitive sau negative sau amalgamate, nu poate înțelege corect valorile promovate pentru că nu poate înțelege și aprecia corect motivațiile interne care determină personajele complexe să acționeze într-un anumit mod, motivații care uneori nu sunt evidente, ele fiind de ordin psihologic/ emoțional, social etc. Un exemplu foarte bun, pe care l-am dat în mai multe ocazii, este desenul animat *Viața cu Louie*, serial de desene animate difuzat de Jetix. Tatăl lui Louie este veteran al războiului din Vietnam și toate frustrările lui care se reflectă în comportament își au originea în acest episod. Ori, fără un background adecvat, copilul din alt spațiu cultural cu greu discerne motivațiile personajului și natura militantă anti-război a poveștii.

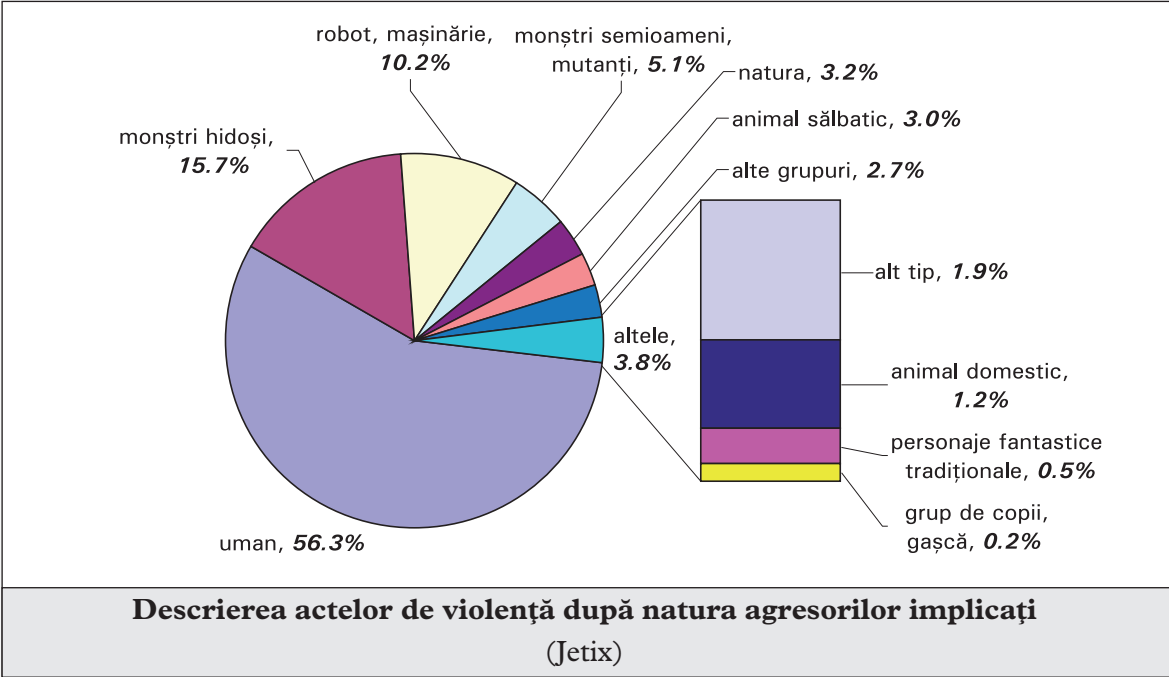
În ceea ce privește problema **numărului de agresori**, în marea majoritate a cazurilor (77,6%), actele de violență prezentate pe canalele de desene animate sunt asumate, individualizate, bine definite, fiind comise de un singur agresor. CN prezintă cea mai mare cantitate de violență cu agresori unici (80%), în timp ce Jetix prezintă cele mai puține astfel de acte (75,8%) și cele mai multe acte de violență colectivă (cu mai mulți agresori, 18,1%). Minimax se evidențiază ca fiind canalul cu cea mai multă violență difuză, în care actanții nu sunt bine identificați, numărul acestora fiind neprecizat (10,7%).



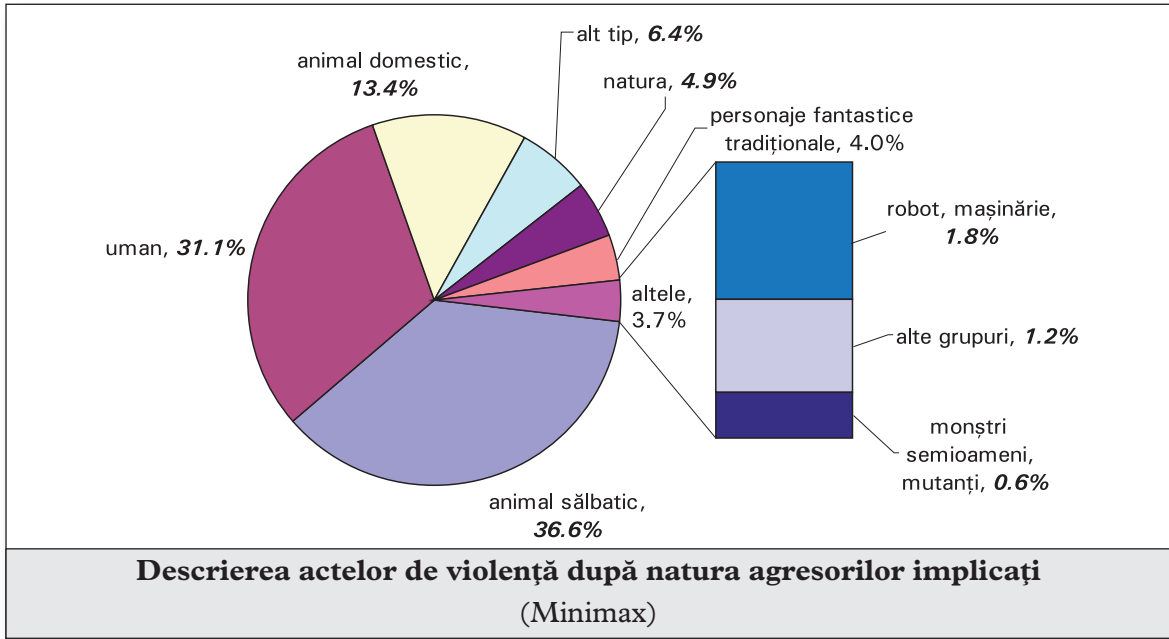
În ceea ce privește **natura agresorilor**, pe cele trei canale de DA predomină agresorul uman (cu aproape jumătate dintre cazuri), urmat de animalul sălbatic (12,7%), monștrii hidoși (10%), robot, mașinărie, 8,6%. Acest rezultat invalidează percepția comună precum că desenele animate actuale sunt saturate de roboți / mașinării și că acestea sunt în mare măsură violente. Agresorii roboți constituie, cum spuneam, doar 8,6%. De asemenea, ni s-a părut interesant să vedem ce tip de animale predomină în DA: astfel, frecvența animalelor sălbatice este mai mult decât dublă față de cea a animalelor domestice (12,7% față de 5,2%). Personajele fantastice tradiționale apar într-o foarte mică măsură ca actanți ai violenței în DA (doar 1,1%).



Agresorii de pe CN se află, în mare măsură, la valorile medii de pe canalele de DA, atât în ceea ce privește structura, cât și în ceea ce privește cuantumul. Modificările față de medie, cele care de altfel și conferă identitate canalului, apar în ceea ce privește personajele de tip robot / mașinărie care reprezintă 9,6% dintre agresorii de pe CN (CN fiind astfel un canal mai „robotizat” decât celelalte). Monștrii hidoși, cei care erau pe locul trei la analiza mediei pe canale, apar aici abia pe locul 5, fiind depășiți și de semioameni / mutanți.



Jetix-ul este canalul pe care predomină personajele de tip uman, 56,3%, (inclusiv cu actori oameni), animalele, fie ele domestice sau sălbatice fiind cel mai puțin prezente aici. Astfel, dacă media pe canale situează agresorii de tip animal în jurul valorii de 18%, aici de abia ajunge la 4,2%. Mutanții sunt și ei slab reprezentați pe acest canal, în timp ce monștrii hidoși se află 1,5 din valoarea medie.



Dacă Jetix-ul este canalul pe care predomină umanul, nu greșim numind Minimax-ul „Canalul cu animăluțe”. Acestea însumează 50% dintre personajele agresive care apar în emisiunile canalului. Este de remarcat faptul că monștrii hidoși practic nu există pe acest canal, iar mutanții, semioamenii sunt și ei slab reprezentați în rol de agresori (0,6%). De asemenea, Jetix-ul este canalul care păstrează cele mai multe legături cu mai vechile basme, prin personajele cu rol de agresor care provin din basme (4% este încă un procent mic, arătând că desenele animate difuzate pe aceste canale renunță la personajele fantastice de tip tradițional în favoarea noilor eroi; totuși este cel mai mare procent dintre CN, J, MM).

Ca o concluzie am putea spune că, la nivel comparativ⁷¹, natura agresorilor variază de la un canal la altul după cum urmează: un procent mare de agresori umani pe Jetix, corelat cu un procent ridicat al agresorilor animali pe canalul Minimax, precum și cu absența monștrilor hidoși pe acest canal. Natura precum și grupurile în rol de agresor sunt la aproximativ același procent pe toate canalele.

Am urmărit, de asemenea, să vedem în ce măsură animalele, fie domestice sau sălbatice, apar în variantă „umanizată” sau „neumanizată”. Cu alte cuvinte, în ce măsură violența pusă în practică de aceste personaje ține mai degrabă de sfera „naturalului”, a legii naturii sau de sfera socialului; în acest din urmă caz, reprezentarea personajelor sub formă animală este mai degrabă pentru atractivitatea personajelor, ele trăind însă într-un model social familiar copilului, cu aceleași roluri și valori, aceleași activități zilnice etc. (ursuleții, elefanții sau alte animăluțe merg la școală, se trezesc dimineața și se spală pe dinți, se bat sau „doar” se agresează verbal cu colegii pentru aceleași motive pentru care orice elev de oriunde s-ar lua la trântă cu colegul de clasă).

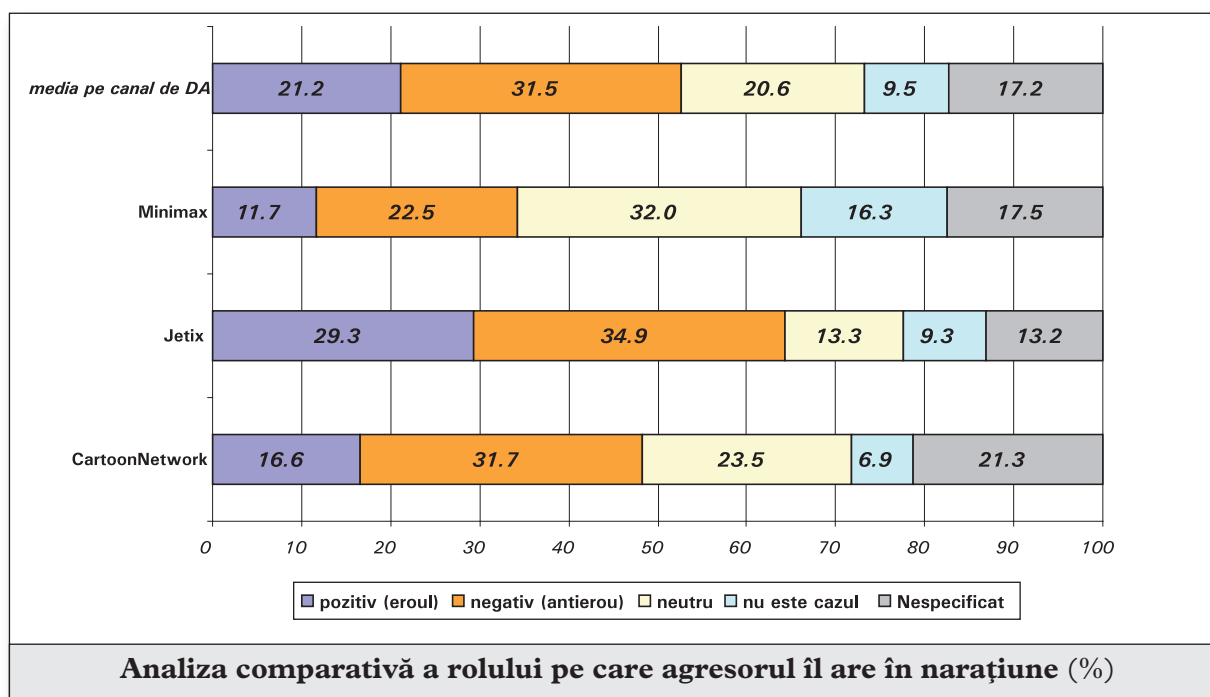
Natura agresorului	Umanizat	Neumanizat	Total
Animal domestic	89,4	10,6	100%
Animal salbatic	85,6	14,4	100%
Animal (total)	87,5	12,5	100%

Media simplă (neponderată cu proporția animalelor sălbatice față de animalele domestice) arată că 87,5% dintre animale sunt prezentate într-o manieră umanizată și doar 12,5% sunt păstrate într-o logică a naturii, fiind prezentate într-o manieră neumanizată. Rezultatul nu surprinde, fiind oarecum în ton cu personajele din cărțile copilăriei în care, spre exemplu, purcelușii își construiau și ei case (și se regăseau tipurile leneșului, harnicului, personajului mediu etc.). Totuși, proporția de personaje animale umanizate este mult mai mare în actualele desene animate și suntem tentați să o interpretăm și ca parte a procesului de antropomorfizare care abundă în media la acest moment (de multe ori emisiunile despre animale de pe canalele de „popularizare a științei”, de tip Discovery sau Animal Planet, sunt „gustate” de copii⁷², tocmai pentru că implică această logică socială pe care copilul poate să o înțeleagă, tocmai pentru că se recurge la antropomorfizare în explicarea comportamentelor animale).

Este interesantă, de asemenea, înclinația realizatorilor de DA spre a folosi ca personaje animalele sălbatice în defavoarea celor domestice (pe toate canalele, animalele domestice sunt la jumătate sau sub jumătate din ponderea celor sălbatice). O posibilă explicație ar fi aceea că fiind mai departe de universul copilului, acesta poate mai ușor să-l perceapă ca personaj de ficțiune (este mai credibil în acest rol decât pisica sau cățelul pe care copilul îl suprapune de cele mai multe ori peste propriul său animal de companie).

⁷¹ Vezi anexa DA5

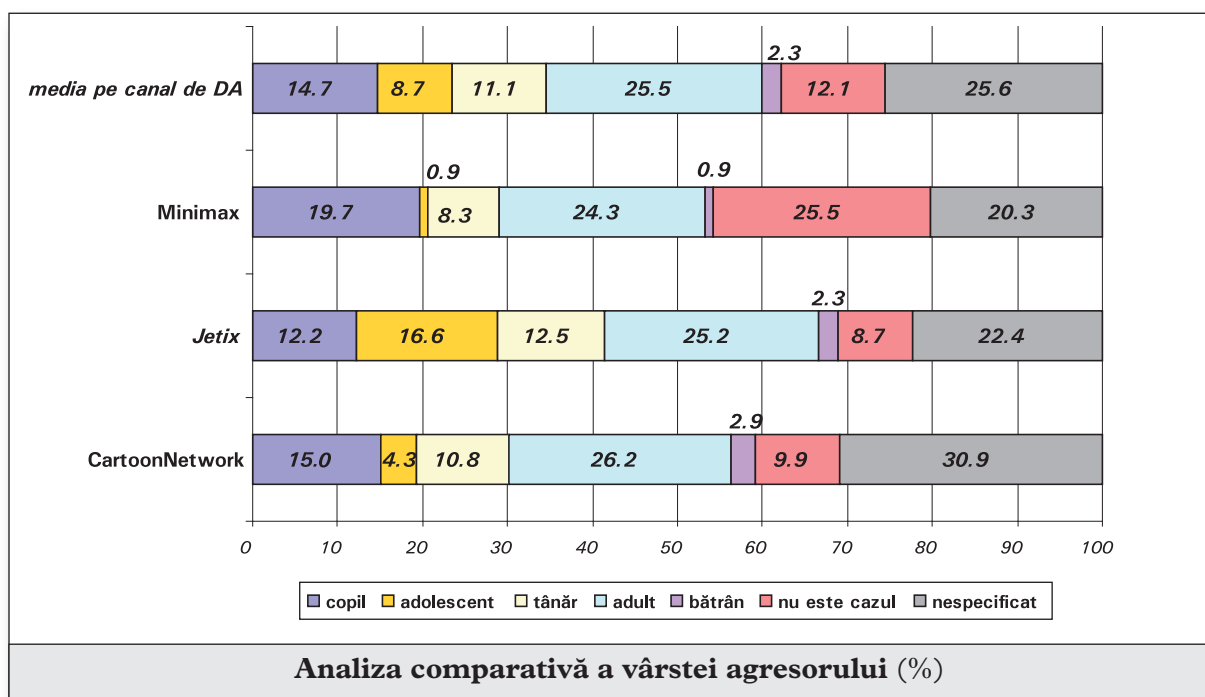
⁷² Cu 6% Discovery și 4% Animal Planet dintre preferințele copiilor de 6-15 ani (vezi raportul *Expunerea copiilor la programele TV și Radio*, 2007, p. 69). http://cna.ro/IMG/pdf/ExpCopii_CNA2007.pdf



În ceea ce privește **rolul pe care agresorul îl are în narațiune**, media arată că cei mai mulți agresori au rol negativ (sunt antieroi), 31,5%. Agresorul cu rol de erou în acțiune se află, la nivelul mediei pe canalele pentru copii, în aproape aceeași proporție cu personajele de tip neutru. Acest lucru complexifică situațiile, mai degrabă maniheiste, din basmele populare sau vechea literatură pentru copii, prin faptul că violența nu mai este apanajul personajelor cu funcție bine definită (binele și răul) ci se “naturalizează” în situații comune. Este vorba, cu alte cuvinte, despre o creștere a violenței neasumată.

În ceea ce privește violența asumată de către erou, Jetix-ul este în frunte, cu 29,3%, urmat de CN, cu 16,6% și MM, cu 11,7%. Acest din urmă canal are, în contrapondere, cea mai multă violență neasumată, 32% dintre agresori fiind personaje neutre. Aceste date ar fi, în sine, negative așa după cum am explicat mai sus. Și totuși situația de pe Minimax este specială, tipul de violență de aici este, așa cum vom arăta mai târziu, una accidentală și nu una intențională. Astfel că, neasumarea de către erou, respectiv anti-erou a violenței este de fapt inteligibilă în această logică a accidentalului; actele de pe MM nu sunt puse și nu trebuie înțelese în logica luptei dintre bine și rău, ci mai degrabă în logica neintenționatului. De remarcat faptul că agresorul este, pe fiecare canal, în mai mare măsură, personajul negativ, antieroul, decât personajul pozitiv. Jetix are cea mai puțină violență neutră, ne-angajată în lupta bine-rău, având, din acest punct de vedere violența cea mai ușor de “citit” de către copii.

Înainte de a analiza valorile obținute pentru indicatorul “**vârsta agresorului**”, o lămurire metodologică se impune: în foarte multe dintre cazuri, se observă varianta “nespecificat” sau “nu este cazul”. Aceste variante indică fie cazuri de violență în care agresorii erau multipli și nu se putea analiza vârsta agresorilor (atunci când grupul era omogen în ceea ce privește vârsta, se trecea respectiva vârstă) – această situație a fost codată cu varianta “nu este cazul”, fie situații în care personajele păreau să fie atemporale (în cazul Minimax-ului spre exemplu, în care foarte multe animale apar ca agresori, animale neumanizate, este imposibil să apreciezi acest indicator) sau se făcea referire la (uneori chiar se arătau) acte de violență cu agresori necunoscuți – codul folosit pentru acest caz fiind “nespecificat”.

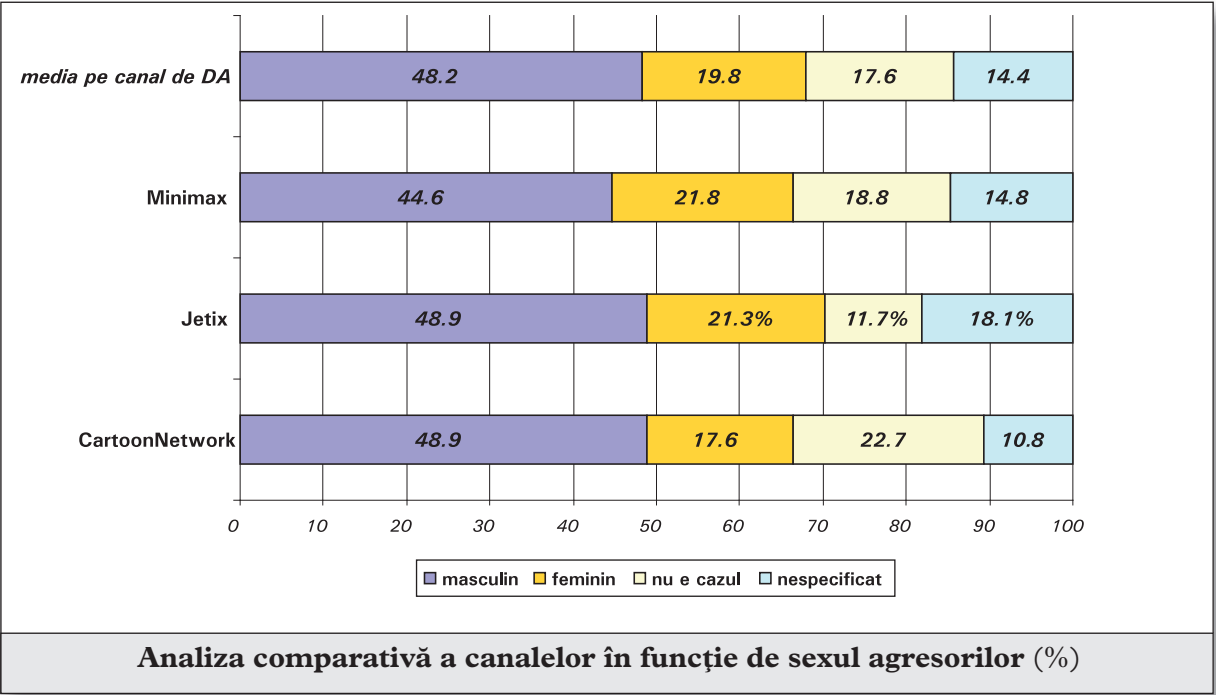


Așa cum se poate observa și din graficul de mai sus, agresorul este de cele mai multe ori⁷³ adult⁷⁴ (25,5%). Acesta este urmat de agresorul copil, agresorul tânăr și cel adolescent.

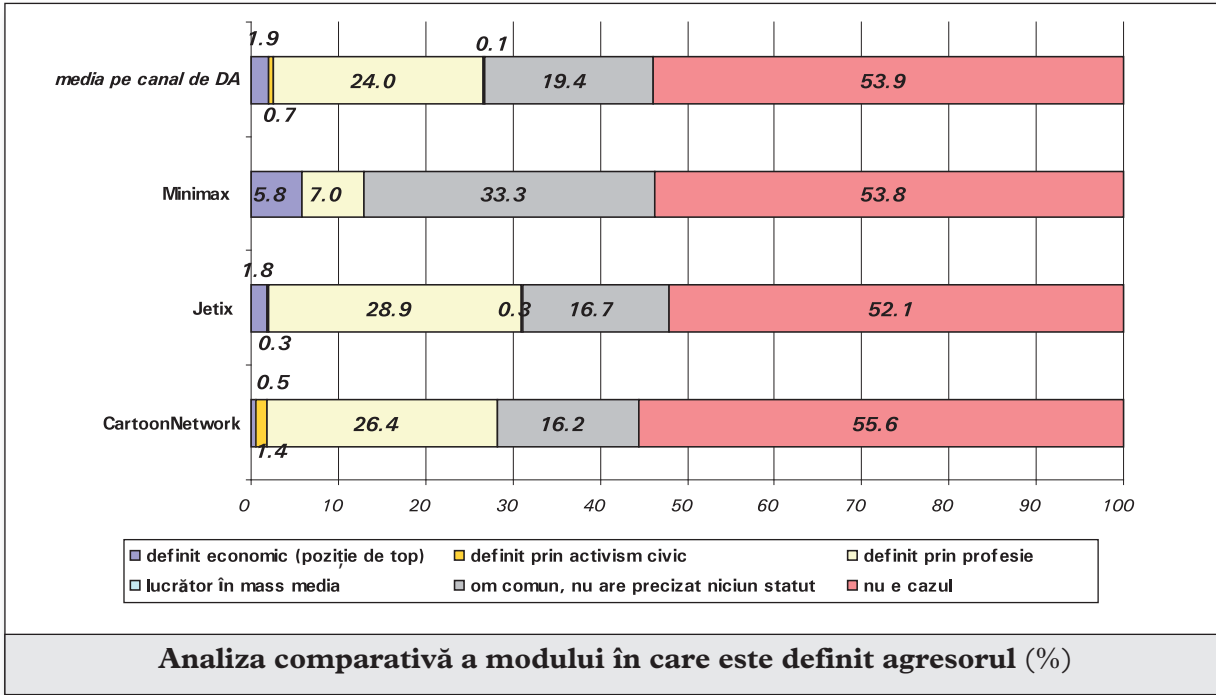
În ceea ce privește repartitia pe canale, se observă că cei mai mulți agresori adulți apar pe CN, iar cei mai mulți agresori copii apar pe MM (19,7%). Așa cum se poate observa și în graficul referitor la vârsta agresorilor, Jetix este canalul în mare parte dedicat adolescenților (precum și pre- și post- adolescenților), aceștia regăsindu-se ca personaje (inclusiv ca personaje agresive) cel mai mult pe acest canal (16,6% adolescenți, 12,5% tineri). Vârsta a treia, bătrânii, sunt foarte puțin prezenți între personajele din DA și tot atât de puțin prezenți printre agresori (media este de 2,3% agresori bătrâni, Minimax fiind canalul cu cei mai puțini astfel de agresori).

⁷³ Vorbim de situațiile în care acesta este specificat.

⁷⁴ Această situație a fost întâlnită și cu ocazia altor analize asupra reprezentării violenței în desenele animate; cu acea ocazie am vorbit despre continuitatea acestei scenarizări cu temele clasice ale literaturii pentru copii care opune adultul, cu lumea lui rigidă, copilului. Această opoziție se poate transforma de multe ori în conflict, uneori violent, dar este de înțeles în logica distanței care separă lumea copilului de cea a adultului. Replica cea mai relevantă în acest sens este cea a copilului din povestea Micul Prinț: „Oamenii mari nu înțeleg niciodată nimic singuri și e obositor pentru copii să le tot dea explicații” (A. De Saint-Exupery, *Micul prinț*, 2006, Ed. Rao, București, p. 9)

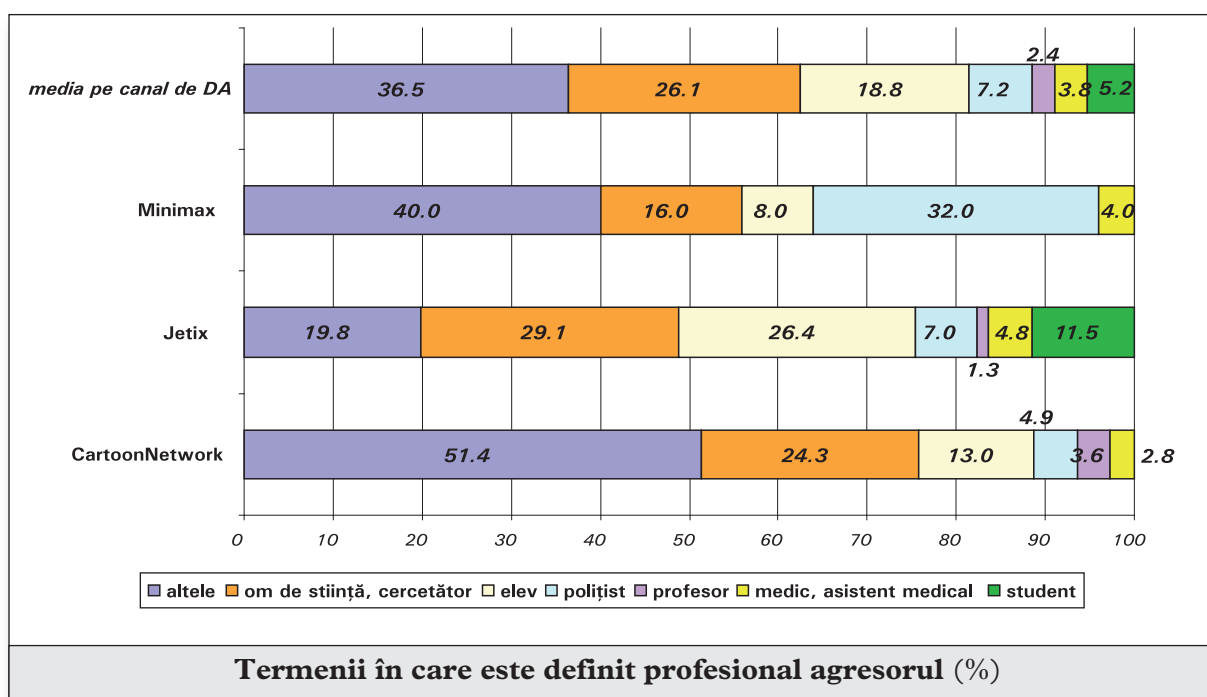


După variabila **genul agresorilor**, în medie aproape jumătate dintre agresori sunt de sex masculin, în timp ce doar o cincime sunt femei. Am putea spune că violența a rămas în mare măsură apanajul masculinității. De la un canal la altul există doar mici variații. Astfel, Jetix și CN au aceeași proporție de agresori de sex masculin, dar se diferențiază în ceea ce privește proporția agresorilor de sex feminin.



Un alt indicator avut în vedere pentru actanții violenței (fie ei victime sau agresori) a fost acela al **statutului social** pe care îl au. Altfel spus, ne-a interesat să vedem dacă predomină un anumit fel de definire a agresorului⁷⁵. În mai mult de jumătate dintre cazuri, așa cum se vede din graficul de mai sus, acest indicator nu se poate aplica (în 53,9% dintre cazuri ei nu pot fi definiți sub acest aspect; vezi explicațiile metodologice de mai sus, de la comentariul privitor la itemul vârsta agresorului). Atunci când sunt definiți, de cele mai multe ori agresorii sunt definiți prin profesie (24%), urmați de definirea ca om comun⁷⁶ (definiți ca atare în 19,4% dintre cazuri). În 1,9% dintre cazuri sunt definiți prin referire la statutul economic de top pe care îl au și în 0,8% dintre cazuri agresorii apar ca voci “civice” fie că sunt din domeniul mass media, fie că sunt din domeniul societății civile.

La nivelul fiecărui canal în parte, observăm că există mari diferențe ale acestui indicator. Astfel, dacă Jetix apropie cel mai mult emisiunile sale de modelul hollywood-ian, având 28,9% dintre agresori definiți prin profesie, la polul opus se află Minimax-ul, cu doar 7% astfel de cazuri. De altfel, agresorul majoritar aici este “omul comun”⁷⁷, în 33,3% dintre actele de violență de pe acest canal.



În ceea ce privește modul concret în care sunt definiți prin profesie actanții violenței, nu am monitorizat toate meseriile. Am fost însă atenți la anumite statute ocupaționale care ni s-au impus fie dintr-un interes științific (literatura de specialitate arată că acea profesie este conotată violent în imaginarul ficțional cu repercusiuni în societate prin anumite fenomene pe care le generează sau prin impunerea anumitor valori etc.), fie dintr-un interes conjunctural (un exemplu în acest sens fiind interesul arătat pentru violența exercitată de profesori, elevi și studenți; pentru înțelegerea acestui interes, vezi fenomenul de recrudescență, la nivel global, a violenței în școli și universități, fenomen ce a generat în 2006 baricade în jurul Sorbonei, în 2008 lupte de stradă în Grecia, iar în România, o mai mică sau mai mare violență, de la clasele primare până la liceu, violență care ajunge să frizeze banalul, inclusiv în jurnalele televizuale).

⁷⁵ În legendele “haiducești”, spre exemplu, agresorul (cel care comite actele de violență gratuită, nejustificată) este “bogatul” (deci e definit economic), activându-se astfel în receptor un sentiment justițiar. În filmele Hollywood-iene, și în general în imaginarul literar din ultimul secol, actanții sunt definiți prin profesii, diabolizându-se unele profesii (stereotipul avocatului rău, al business-man-ului inuman prin lipsa de sentimente etc.).

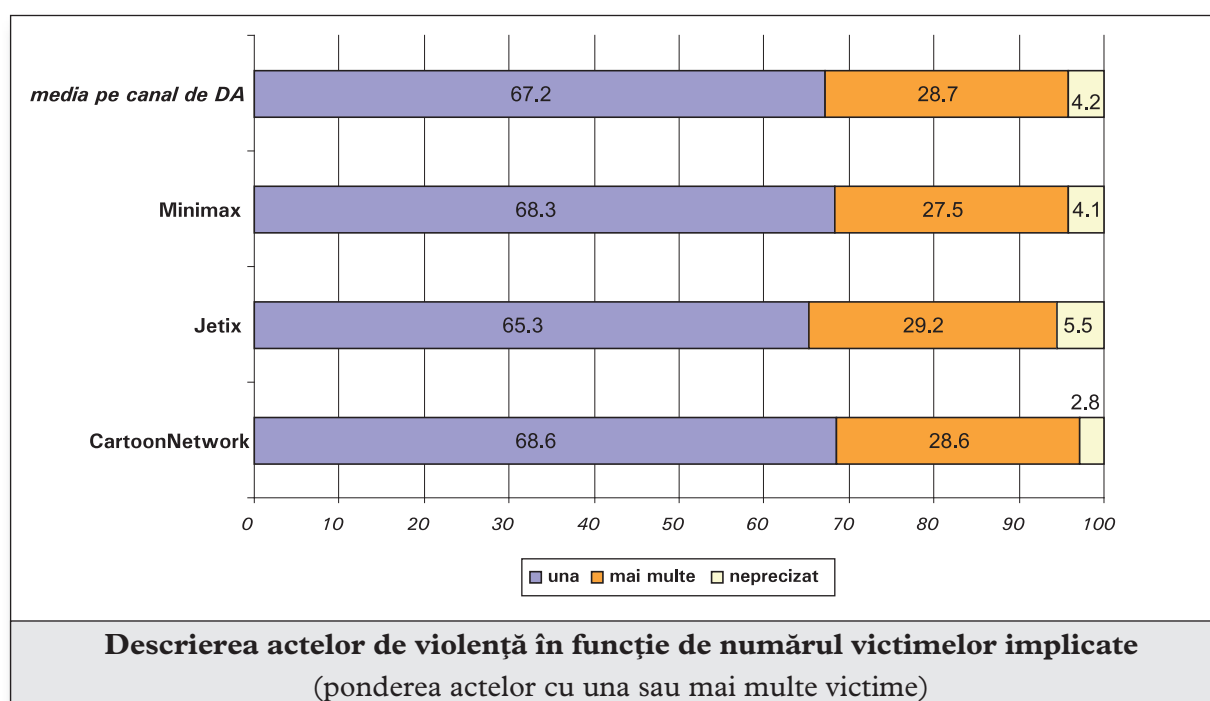
⁷⁶ Sintagma de „om comun” (ordinary people) este una generică. Astfel, în desenele de pe Minimax spre exemplu, unde personajele sunt tot felul de animale, dar într-un registru foarte umanizat (mama casnică, tatăl având un serviciu, copiii merg la școală, cu alte cuvinte viața tipică din micile orașele americane), cei care nu erau definiți printr-o profesie, prin statut economic etc., erau prinși în această categorie a omului de rând, a omului comun, chiar dacă, în fapt, erau reprezentați sub forma ursuleților, elefanților sau a unor animale domestice.

⁷⁷ Cu riscul de a ne repeta, reamintim că violența de aici este în logica accidentalului, MM nefiind un canal al „eroilor”, ci mai degrabă al „omului comun”.

Dintre situațiile în care agresorul era definit prin profesie, 63,5% sunt în sfera profesiilor avute în vedere de către noi (adică elev, profesor, student, om de știință, polițist, judecător, medic și asistent medical). Concret, cel mai agresiv personaj pare să fie „omul de știință”⁷⁸, ca o întruchipare a logicianului, a „inventatorului malefic”, a creatorului de noi tehnologii puse în slujba răului (26,1% pe canal mediu, 29,1% din totalul agresorilor de pe Jetix). Acesta este urmat de elev, polițist, student, medic. Cea mai puțină violență este cea făcută de profesor (2,4%).

Cele trei canale se diferențiază însă destul de mult sub acest aspect al profesiei agresorului. Astfel, cele mai multe profesii vizate de noi le-am întâlnit pe Jetix și cele mai puține pe CN. Tot pe Jetix sunt și cei mai mulți agresori în școală (total, elevi cu studenți, aproape 40%). Este astfel canalul cu potențial nociv cel mai ridicat prin asemănarea de situație pe care o induce povestirea și care poate spori efectul imitativ. De asemenea, remarcăm „mitul”, sau, mai exact, anti-mitul omului de știință diabolic. Agresorul om de știință apare, pe canalul J, în aproape o treime dintre cazuri. Mai remarcăm faptul că pe MM, o treime dintre cazurile în care agresorul este identificat prin recurs la profesie este reprezentată de agresorul-polițist⁷⁹.

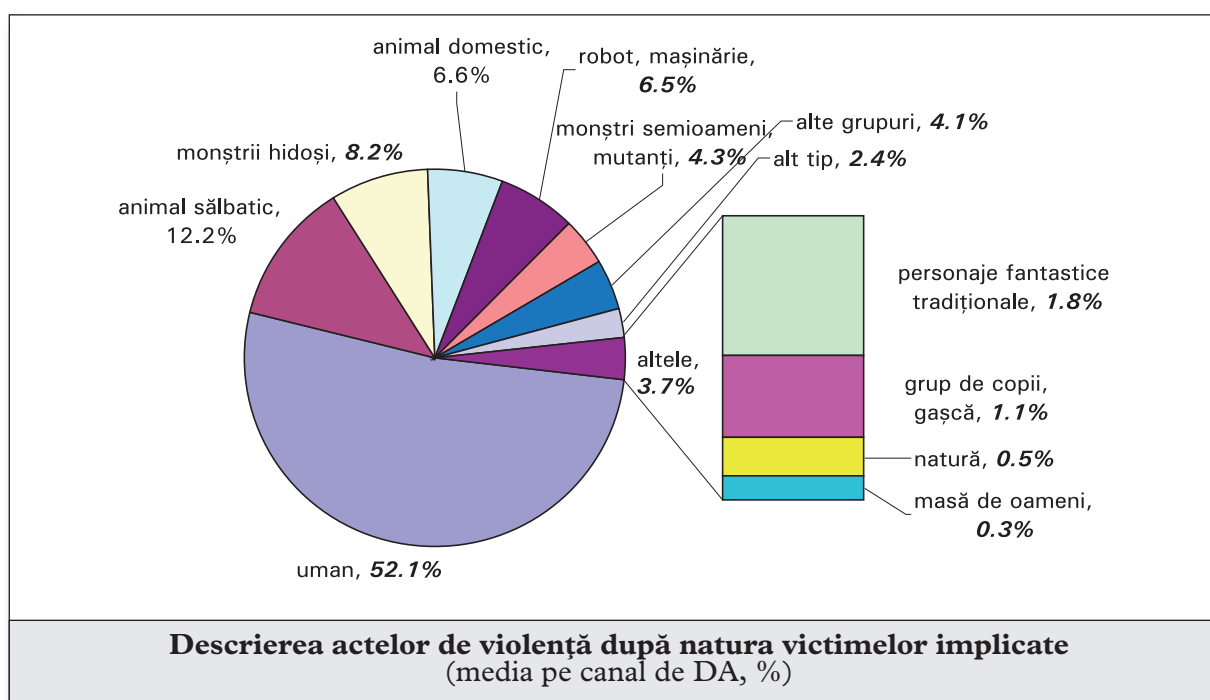
4.2. Victimele actelor de violență



Urmând aceeași structură analitică ca și în cazul agresorilor, observăm, în cazul victimelor, că 67% din violența din DA are loc asupra victimelor individualizate, 28,7% asupra a două sau mai multe victime (constituite sau nu în grup) și 4,2% sunt acte cu victime neprecizate sub aspectul numărului.

⁷⁸ Este interesantă această scenarizare aproape rousseau-istă a civilizație (cu vârful său de lance, știința) „rea”, perversitoare, imorală adeseori, opusă „naturii bune”. În foarte puține cazuri, în desenele animate, știința și tehnologia sunt în slujba binelui (celebrul caz al *Familie Jetson*, și mai puțin celebrul, dar foarte instructivul desen animate *Familia De Ce?* sunt printre puținele exemple de acest fel).

⁷⁹ Vezi nota referitoare la conotația profesiei de polițist în registru violent de la capitolul despre violența ficțională.

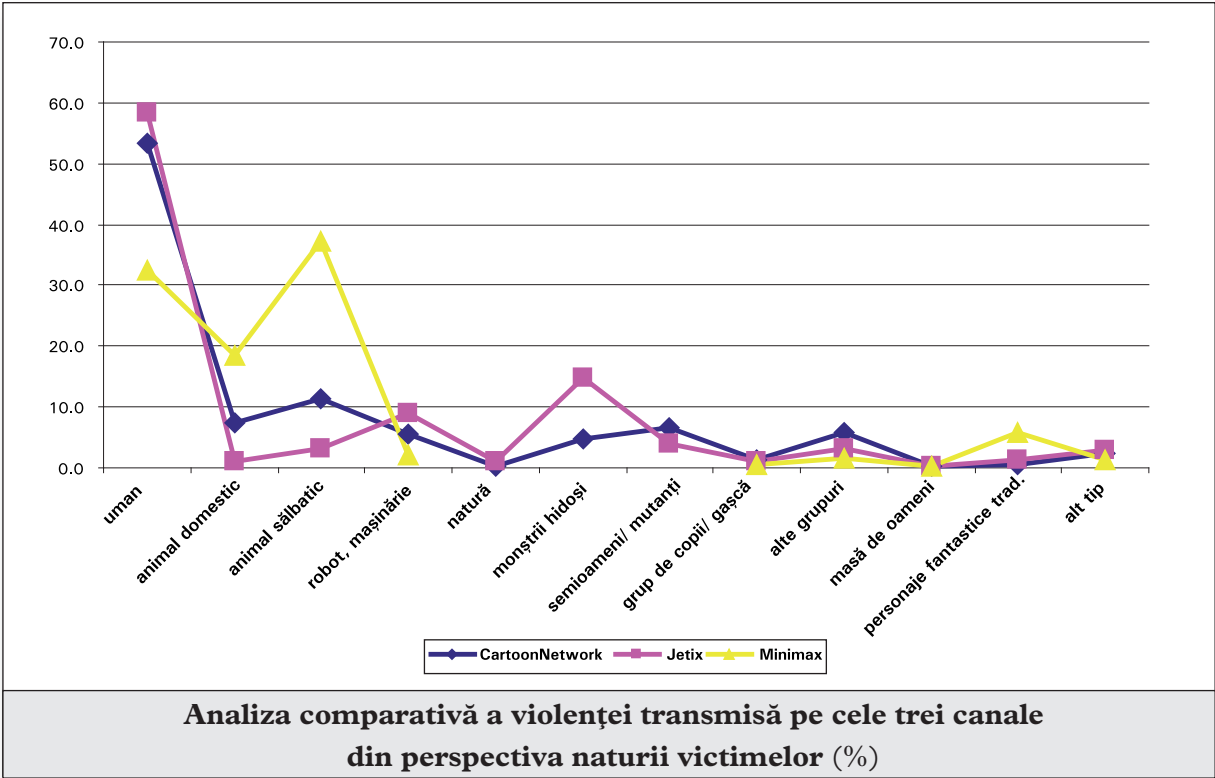


În ceea ce privește **natura victimelor**, acestea sunt, la nivelul canalului mediu de DA, în 52% dintre cazuri oameni, urmat de animale sălbatice (12,2%), monștrii hidoși (8,2%), animale domestice și roboți/ mașinării în aproximativ același procent de 6,5%.

Deși, în mare, există asemănare între canale⁸⁰, există totuși și mici specificități. Astfel, pe Jetix și pe CN cei mai mulți agresori sunt de tip uman (58,5% pe J și 53,3% pe CN), urmați, pe CN de animal sălbatic (11,4%), animal domestic (7,5%), monștrii-semioameni (6,5%), roboți (5,5%) și monștrii hidoși (4,8%). Pe Jetix, după victima umană, urmează, ca frecvență, monștrii hidoși (14,7%), roboții (9%), monștrii-semioameni (3,9%) și animal sălbatic cu 3,1%.

Minimax-ul, pe de altă parte, are pe primul loc în „top-ul” victimelor animalele sălbatice, cu 37,2% dintre cazurile de violență, urmate de victima umană (32,6%), animalul domestic (18,5%), personaje fantastice tradiționale (5,8%) și roboții, cu 2,2%.

⁸⁰ A se vedea anexa DA 6



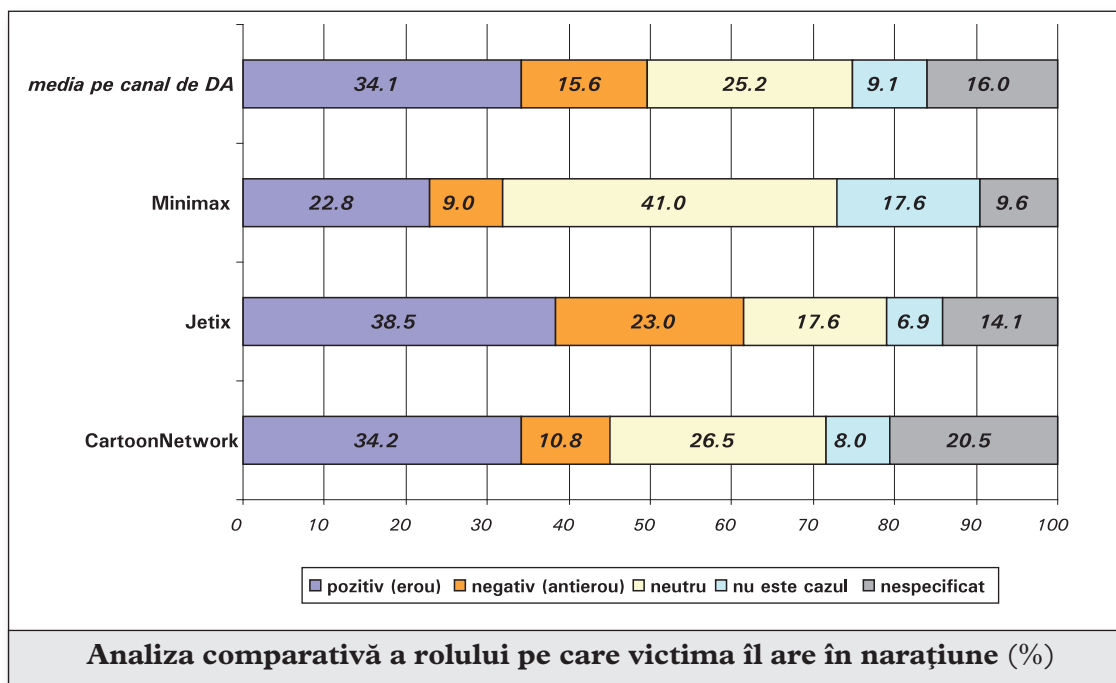
Din reprezentarea grafică comparativă se poate observa mai bine faptul că personajele victimă sunt, pe MM mai variate decât pe celelalte canale: dacă CN și J au mai mult de jumătate dintre victime oameni, MM are animalul sălbatic, animalul domestic și omul în proporții comparabile. De asemenea pe MM lipsesc victimele (și de fapt lipsesc personajele) de tip monștrii hidoși, semioameni / mutanți⁸¹, acesta fiind un canal “prietenos” cu copiii care nu îi “violentează” la nivel estetic⁸².

Natura victimei	Umanizat	Neumanizat	Total
animal domestic	98,0	2,0	100%
animal sălbatic	91,4	8,6	100%

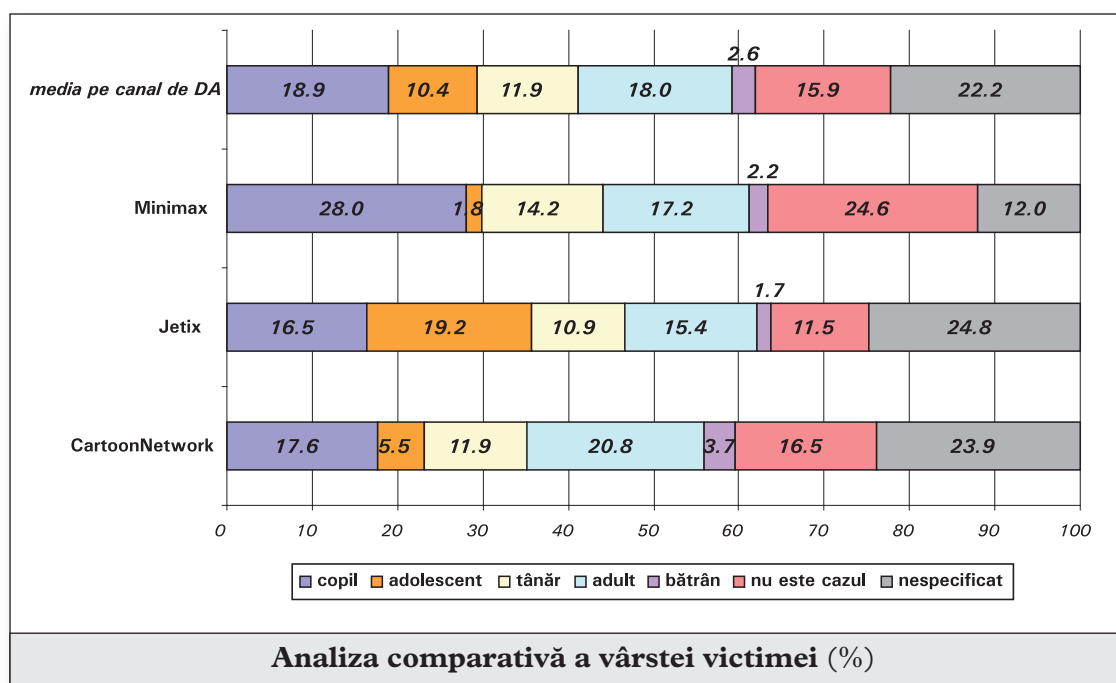
Am analizat și în cazul victimelor care este proporția de animale (sălbatic sau domestice) umanizate și a celor neumanizate. Este interesant de observat că, în cazul victimelor, procentul animalelor umanizate față de animalele neumanizate este mai mare decât în cazul agresorilor. Tendința de a „umaniza” mai degrabă personajele animale domestice decât pe cele sălbatic se menține și în rândul victimelor.

⁸¹ Lipsește de asemenea și natura în postură de victimă, dar cum și pe celelalte canale aceasta avea o pondere foarte mică, tindem să vedem în asta o caracteristică a acestui gen de ficțiune și nu o caracteristică a DA de pe MM.

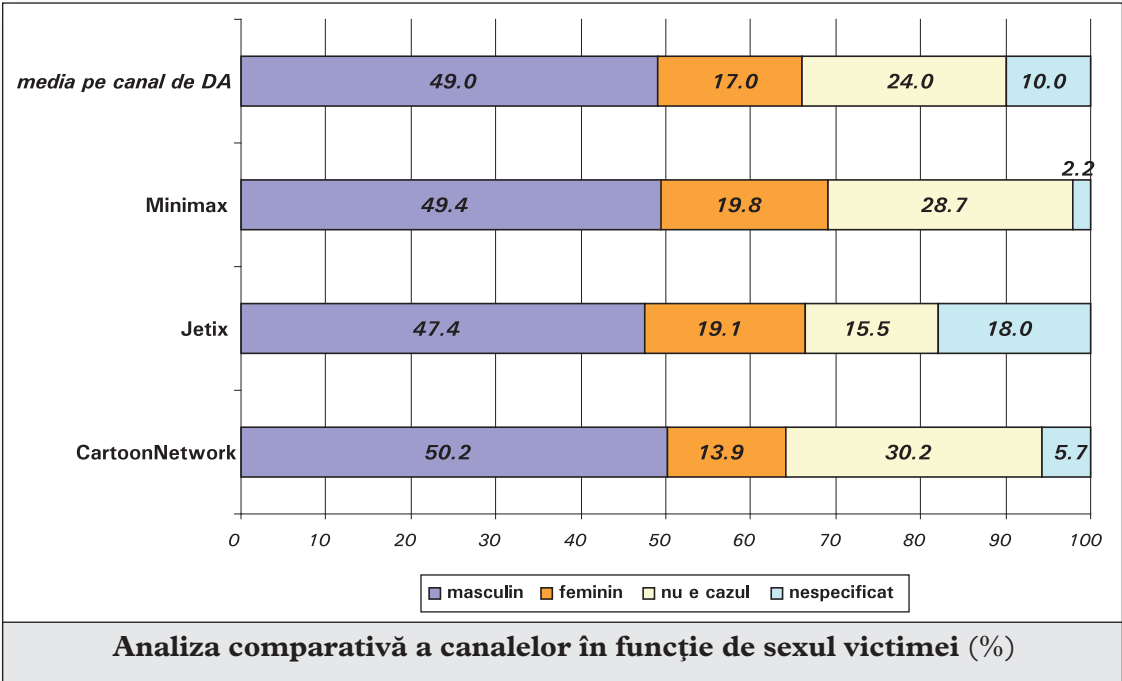
⁸² Aceasta este una dintre problemele de actualitate în studiul DA de care însă nu ne vom ocupa aici, ci, probabil, într-un studiu viitor. Menționăm doar ideea lansată, în cadrul conferinței internaționale „Cum să protejăm telespectatorii minori” (organizată de CNA în 7 mai 2004 la București), de către antropologul Ioana Popescu, potrivit căreia copilul autist este mai sensibil la urâtul din DA, decât la actele explicit violente. Rămâne de văzut în ce măsură această influență negativă care ia forma violenței micului telespectator se manifestă și la restul micilor telespectatori și, chiar dacă nu se verifică acest impact puternic, care este influența culturală la nivelul întregii societăți prin promovarea la scară largă (în cultura de masă) a unei estetici a urâtului /hidosului.



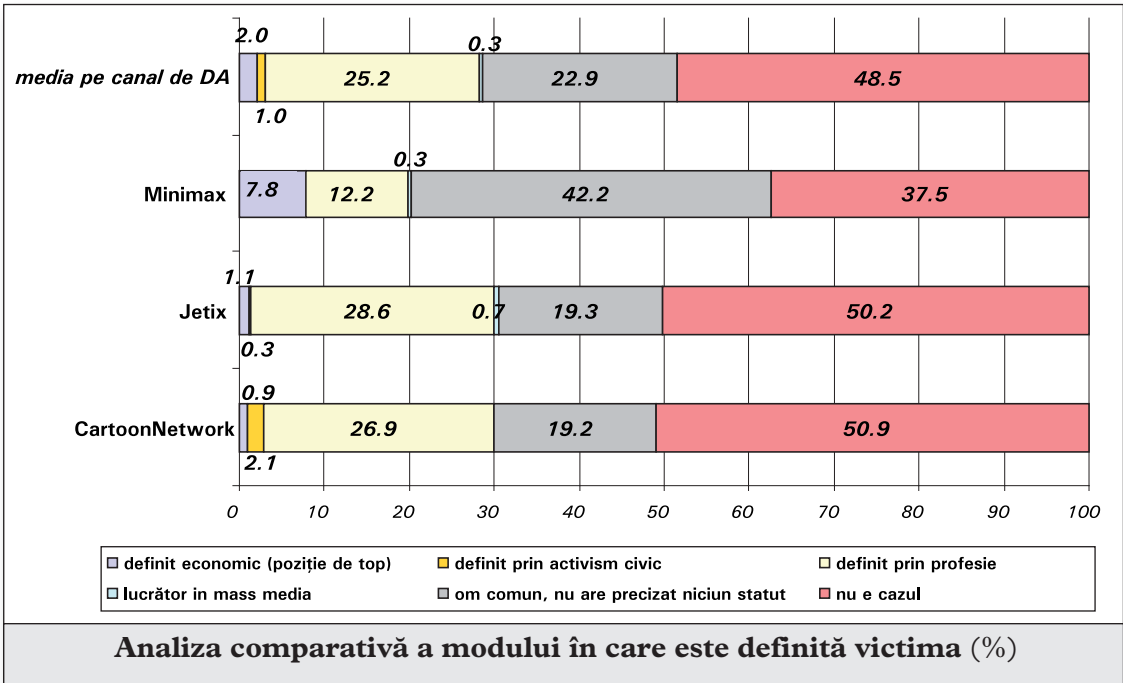
În ceea ce privește rolul în acțiune al victimelor, cele mai multe victime sunt “eroii” (34,1%), urmate de personajele neutre (25,2%) și de personajele cu rol negativ (antieroi) cu 15,6%. Variația acestui item la nivelul fiecărui canal este semnificativă, MM fiind în continuare canalul „vieții curente”, care nu scenarizează în maniera erou-antierou, ci în care avem de-a face cu personaje „normale”, acestea fiind majoritare inclusiv în postura de victime. Jetix-ul, pe de altă parte, are cele mai puține victime cu rol nespecificat în acțiune, erou-antierou fiind paradigma preferată de acest canal. Tot Jetix-ul, față de CN, are o proporție dublă de victime în rol de antierou, ceea ce ne face să afirmăm (anticipând analiza contextelor) că violența pe acest canal este pedepsită, eroul negativ fiind pedepsit, (ajungând victimă). Tot Jetix are și cea mai mare proporție de victime în rol de erou, în contrapondere, CN având o pondere mare a victimelor cu rol neutru sau nespecificat, care însă, trebuie să menționăm, nu se corelează cu o pondere mare a actelor de violență făcute în registrul accidentalului (ca în cazul Minimax-ului).

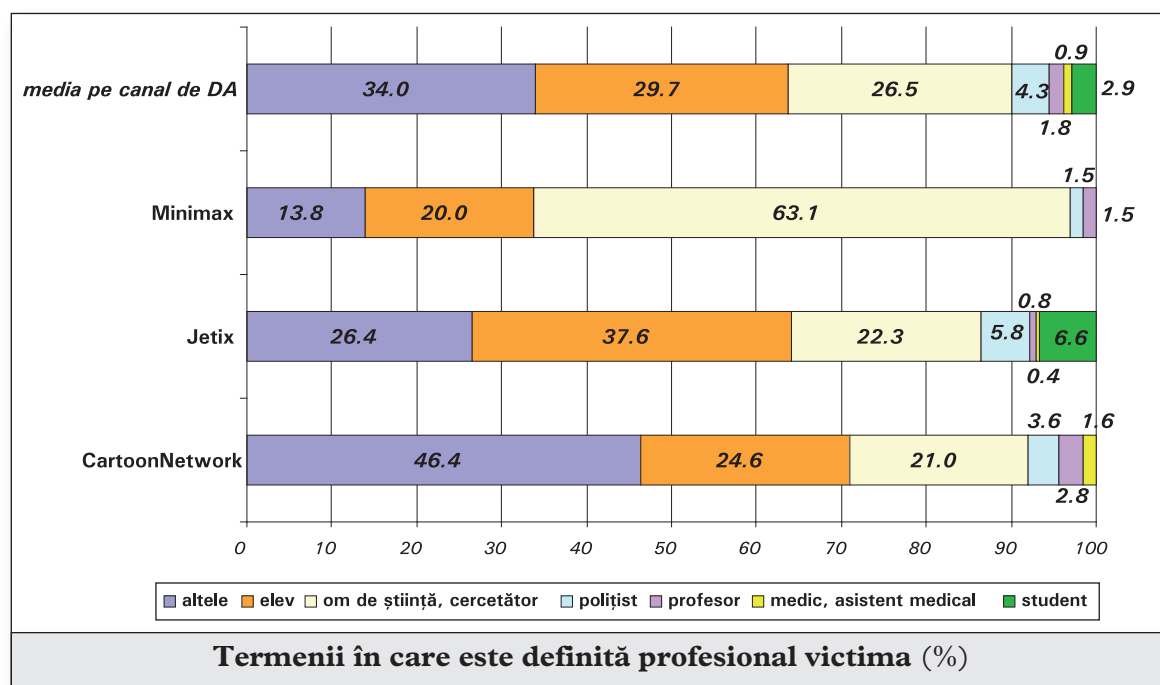


În ceea ce privește vârsta victimelor, preponderent, la nivelul celor trei canale, apar victimele copii și victimele adulți (18,9%, respectiv 18%). Aceștia sunt urmați de victimele tineri, adolescenți și, cu cel mai mic procent, 2,6%, bătrânii. Ca specific al fiecărui canal, pe MM apar mai degrabă victimele copii (28%), pe Jetix, victimele adolescenți (19,2%), iar pe CN, victimele adulte (20,8%).



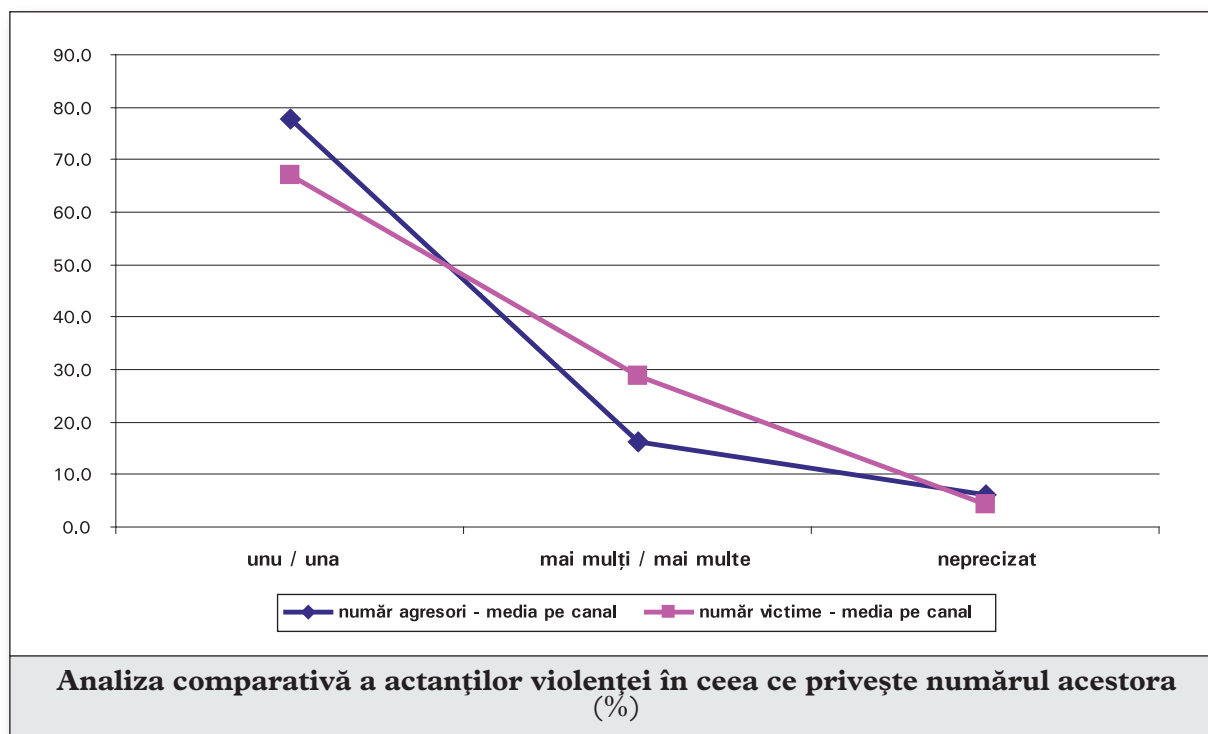
După dimensiunea de gen, victimele violenței din DA sunt preponderant masculine (49%), doar 17% fiind de sex feminin. În timp ce toate cele trei canale au proporții aproape egale de victime de sex masculin, MM are, alături de J, cele mai multe victime femei (în proporție de 19%), față de 14% pe CN.

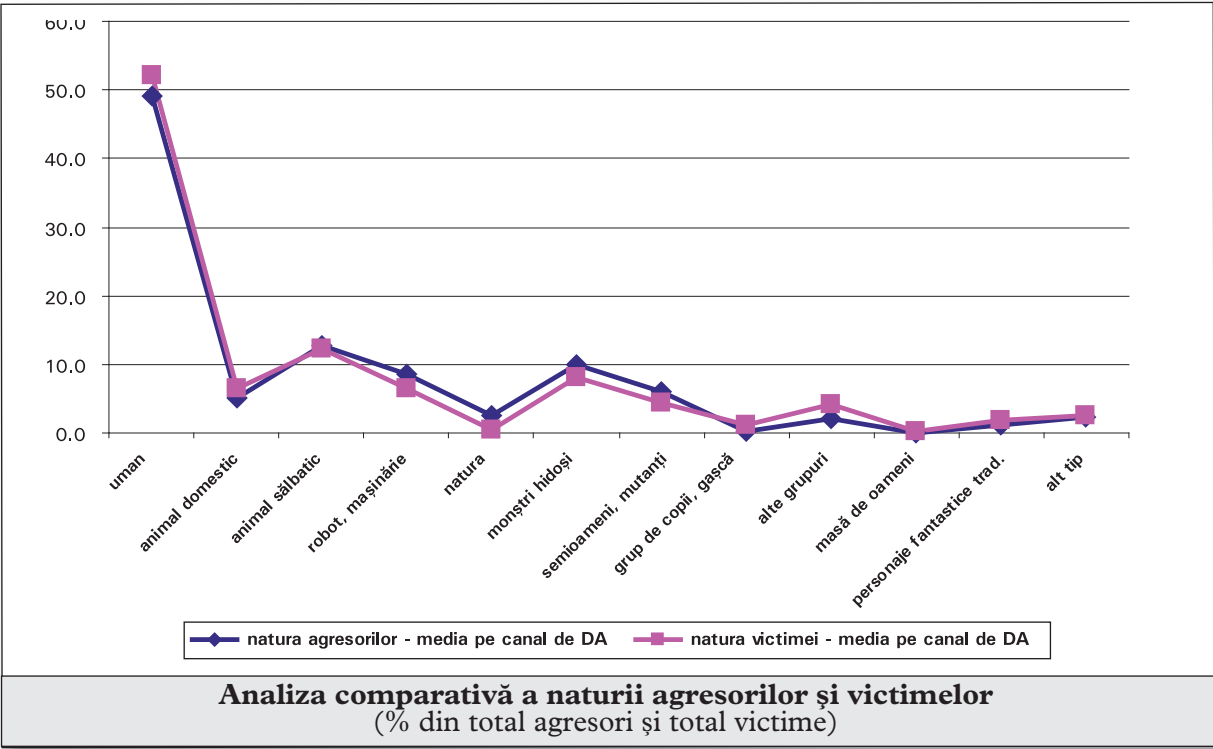




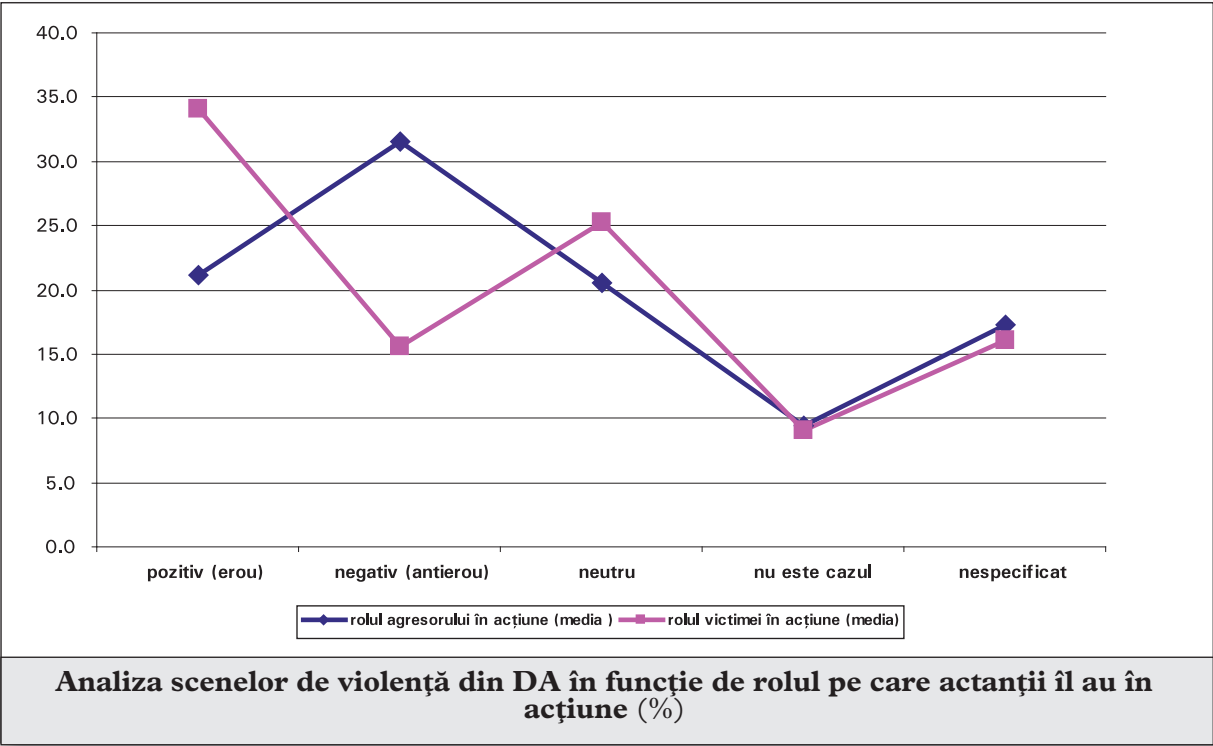
4.3. Analiza comparativă a victimelor și a agresorilor

Analiza comparativă a numărului actanților arată că violența din desenele animate este oarecum echilibrată, cel puțin ca structură, predominând actele comise și suferite de câte un personaj. Agresorii individuali sunt însă cu 10% mai mulți decât victimele individuale, violența din DA fiind în mai mare măsură suportată de grupuri, mulțimi, decât comisă de anumite grupuri de agresori.

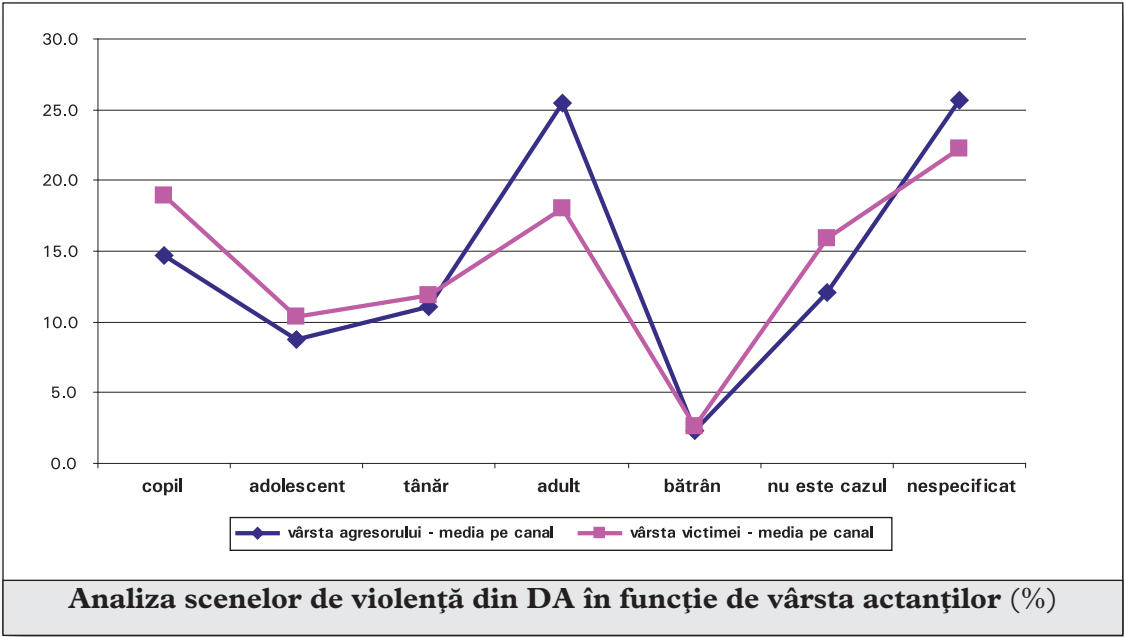




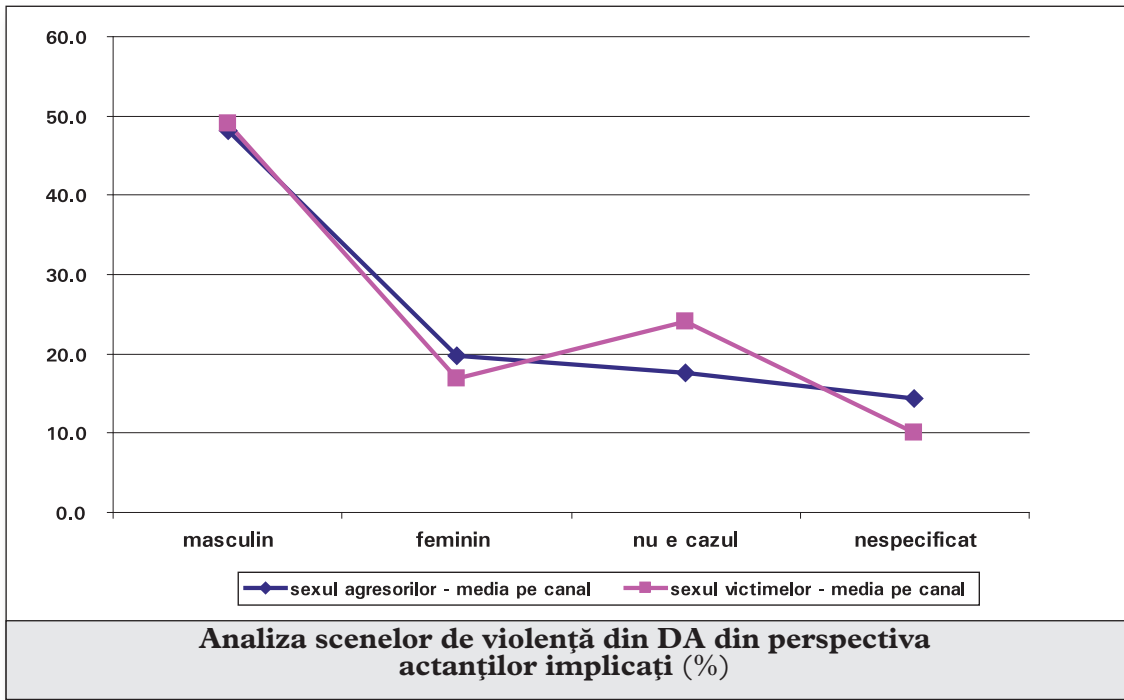
Diferențele între natura victimei și cea a agresorului nu sunt notabile, ceea ce ne permite să spunem că situațiile de violență din DA sunt oarecum echilibrate; acest lucru se întâmplă în două sensuri: fie în sensul în care, dacă desenul este cu animale sălbatice, sau cu roboți, dintre aceștia sunt și victimele și agresorii, fie în sensul în care dacă desenul este mixt, cu personaje umane, animale, roboți și monștri, victimele nu vor fi numai de un fel și agresorii de alt fel, ci același personaj va fi când în rol de victimă, când în rol de agresor.



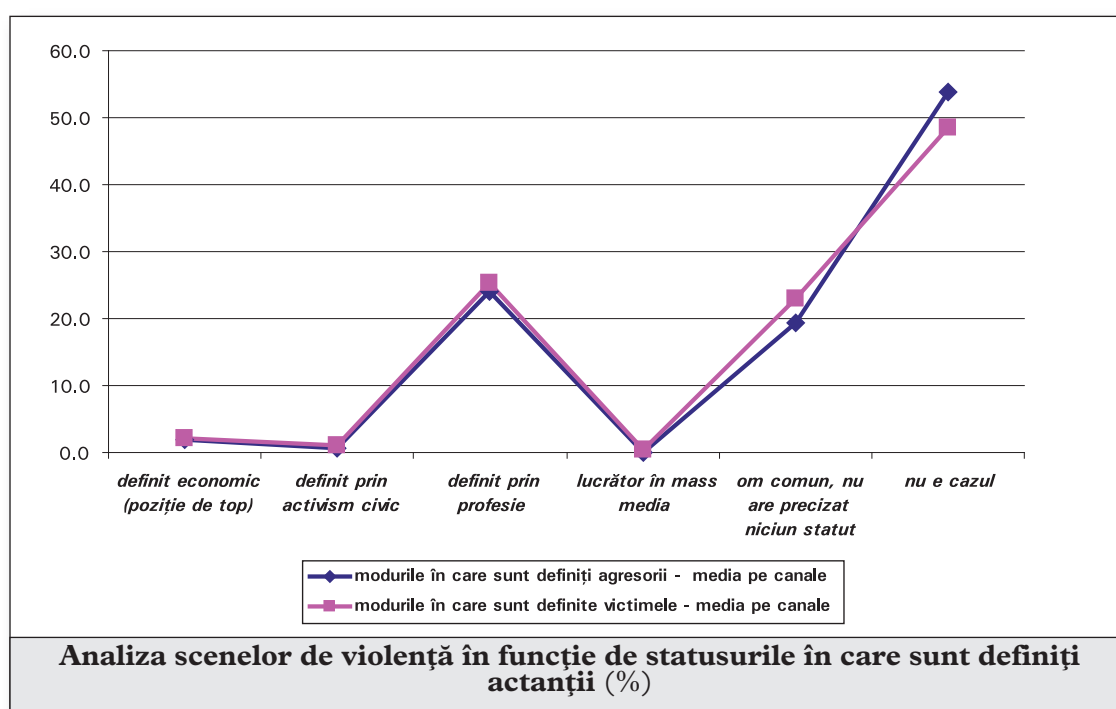
Așa cum se vede în graficul de mai sus, eroul apare mai mult în postură de victimă decât în cea de agresor, în timp ce personajul negativ, antieroul este mai degrabă prezentat ca fiind agresorul (aproape în dublul situațiilor). Personajul neutru apare în mai multe cazuri ca victimă, față de cazurile în care apare ca agresor. Acest mod de scenarizare poate spori efectul de frică, deoarece creează sentimentul că, chiar nefiind angajat în lupta binelui cu răul (de-o parte sau de alta) poți oricând cădea victimă violenței altora. Pe de altă parte însă, bineînțeles că este îmbucurător faptul că agresorul apare în mai puține cazuri cu rol neutru în acțiune, pentru că astfel agresorul este „mandatat” (prin logica narativă sau legitimitatea rolului de erou pozitiv) să participe la violență, spre deosebire de violența făcută de personaje neutre care naturalizează violența ca fapt comun, fapt divers.



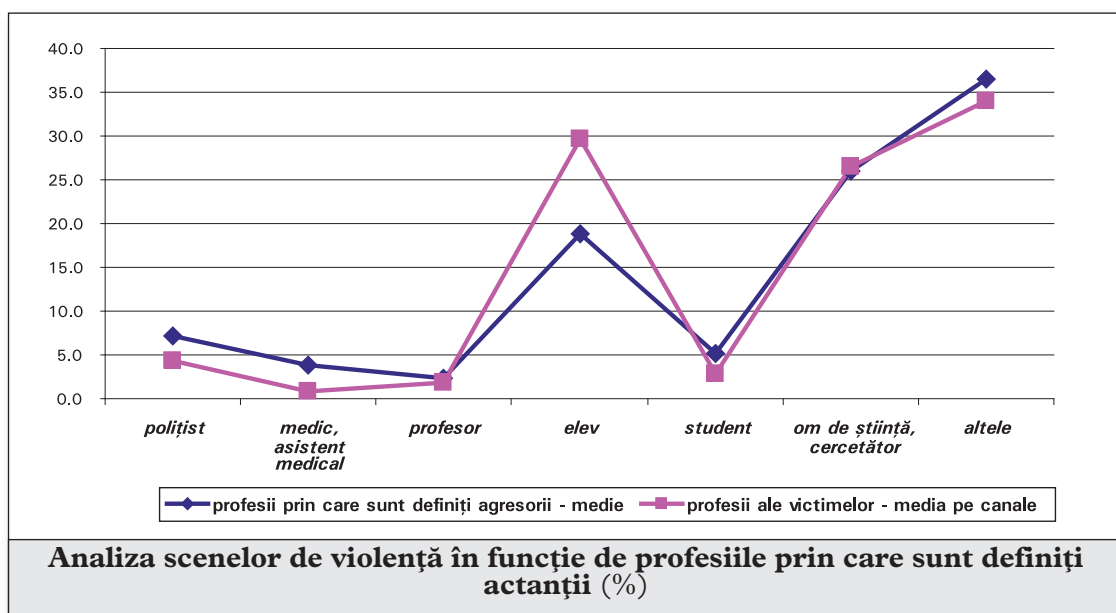
În ceea ce privește vârsta actanților, se confirmă ideea avansată de noi, conform căreia, în ficțiunea pentru copii, adultul este mai degrabă agresorul și, observăm acum că, victima este mai degrabă copil și/sau adolescent. La bătrâni și la tineri, procentul de victime și de agresori rămâne constant.



Și din perspectiva sexului actanților, raportul dintre victime și agresori este relativ constant. Astfel, chiar dacă masculinitatea a rămas un spațiu al violenței, în jur de 50% dintre agresori fiind de sex masculin, această violență nu se revarsă asupra femeilor, procentul femeilor victime fiind chiar mai mic decât procentul femeilor agresor. Vom spune că, deși nu salutar, dar totuși în discordanță cu anumite stereotipuri din societățile tradiționale, femeia intră în teritoriul violenței nu doar în calitate de victimă, ci, de (mai) multe ori, în calitate de agresor. Să fie acesta semn de „corectitudine politică” prost înțeleasă? Sau, mai degrabă, dat fiind locul în care apar aceste situații, anume ficțiunea pentru copii, se prelungește imaginarul legat de Baba Cloanța, Femeia Vrăjitoare, Muma Pădurii etc.? Sau, dacă avem în vedere imaginea femeii din desenele animate de influență japoneză (animé-urile), care este reprezentată într-o manieră excesiv sexualizată (eroinele pozitive sau negative din desene animate precum Iron Man, Batman etc. sunt reprezentate cu forme generoase, puțin adecvate vârstei publicului potențial al acestor emisiuni, dar demne urmașe ale lui Betty Boop), putem spune că violența comisă de femei contribuie, alături de sexualitate, la creșterea spectacularului? Nu ne vom hazarda în a da un răspuns ferm la această problemă, mulțumindu-ne însă cu semnalarea ei.



Modurile în care sunt definiți actanții violenței nu variază prea mult între victime și agresori, astfel încât, regăsim aproape aceeași proporție în care sunt definiți economic sau prin profesie sau altfel, atât victimele cât și agresorii.

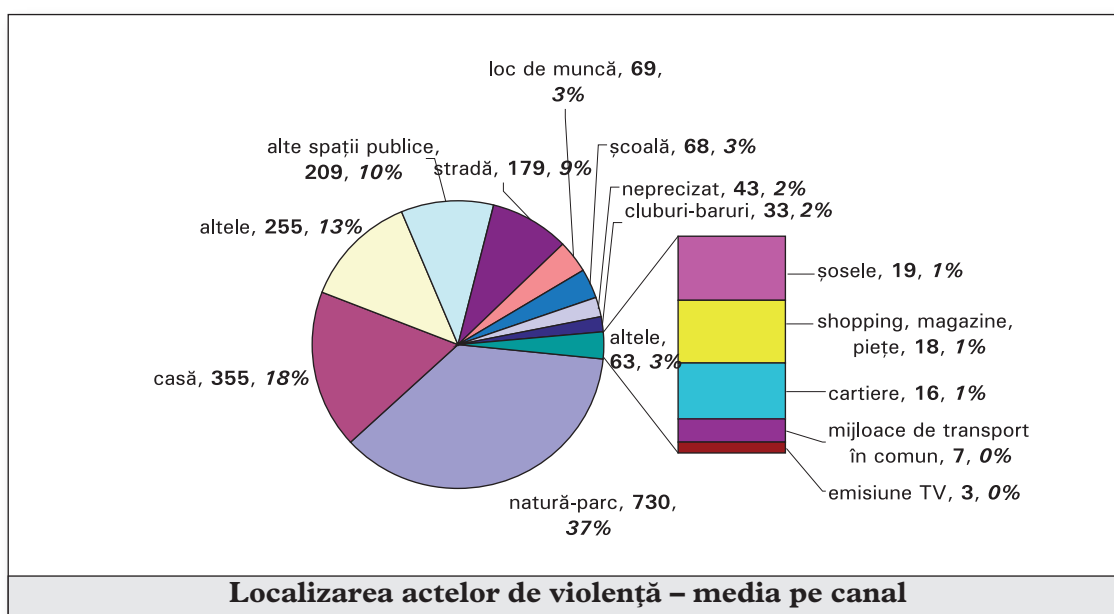


Interesant variază proporțiile în care sunt definite prin profesie agresorul, respectiv victima. Astfel, polițistul se dovedește a fi în mai mare măsură agresor decât victimă (violența lui este în cea mai mare parte legitimă, el „agresează” pentru restabilirea ordinii), la fel și medicul / asistentul medical. Pe de altă parte, elevii sunt victimizați: ei sunt în mai mare măsură victime decât agresori, diferența fiind de mai bine de 10%. La studenți, situația se echilibrează, chiar inversându-se ca sens.

5.

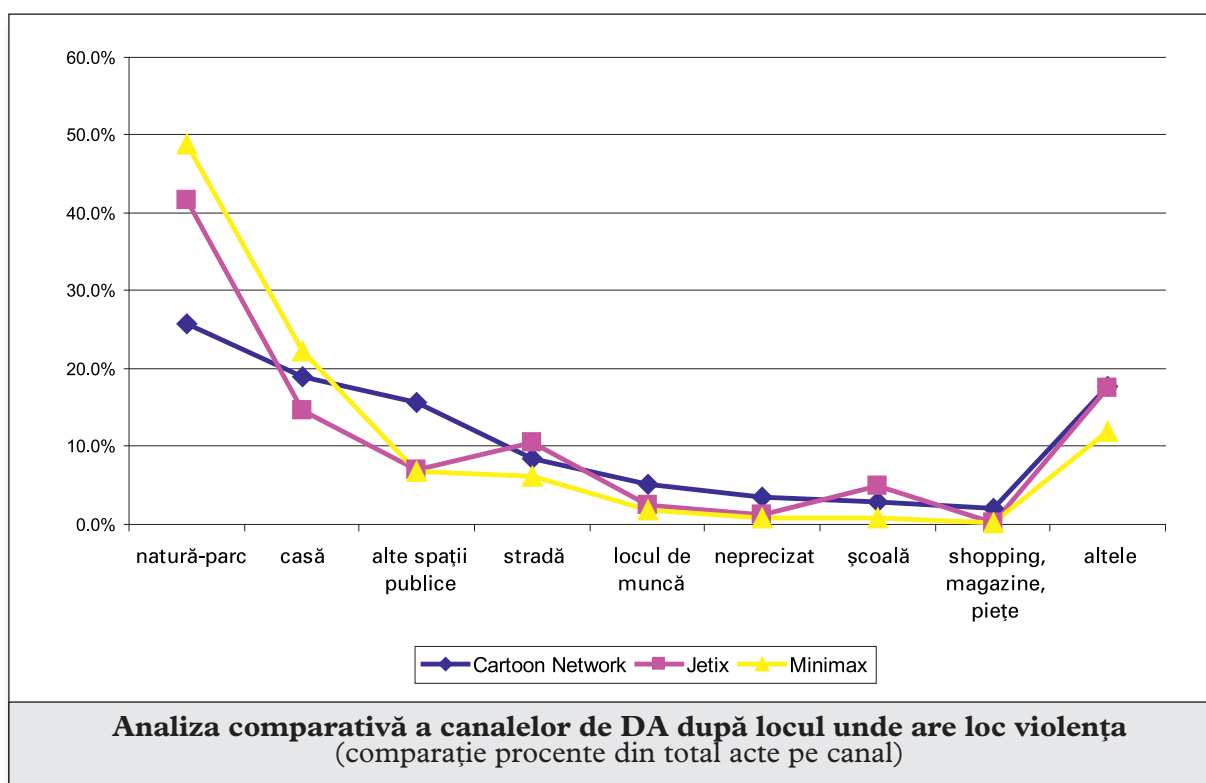
CONTEXTELE ÎN CARE AU LOC ACTELE DE VIOLENȚĂ

5.1. Localizarea actelor de violență



Cele mai multe acte de violență au loc, în DA, în natură / parc (37% dintre cazuri), urmate de casă, spații publice (altele decât magazine) și stradă.

La nivelul fiecărui canal⁸³ situația este aproape aceeași în raport cu acest item, ordinea fiind natură / parc, casă, spații publice (altele decât școală, magazine și cluburi/ baruri) și strada. Diferă însă proporțiile, putând face aserțiuni despre profilul unui canal pe baza acestor diferențe. Astfel, MM-ul este canalul „naturii”, aproape jumătate din actele de violență fiind în acest cadru⁸⁴, spre deosebire de Jetix (cu 43% acte de violență îndeplinite în natură / parc) și CN cu doar 26%. Remarcăm, de asemenea, proporția mare a actelor de violență care au loc în casă (de aici, așa cum am atras atenția și în alte rânduri⁸⁵, riscul de a conota violent spațiul domestic), mai exact 19% pe CN, 15% pe Jetix și, cea mai mare proporție, 22% pe MM. De asemenea, strada, ca spațiu public, este loc de petrecere a violenței în 10% dintre cazuri pe canalul Jetix, 8% pe CN și 6% pe MM. Cele mai multe cazuri de violență în școală apar pe Jetix (5% adică 42 acte, față de 3% CN (adică 23 acte și 3 acte pe MM), acesta fiind și canalul TV cu cea mai mare proporție de actanți elevi sau studenți).



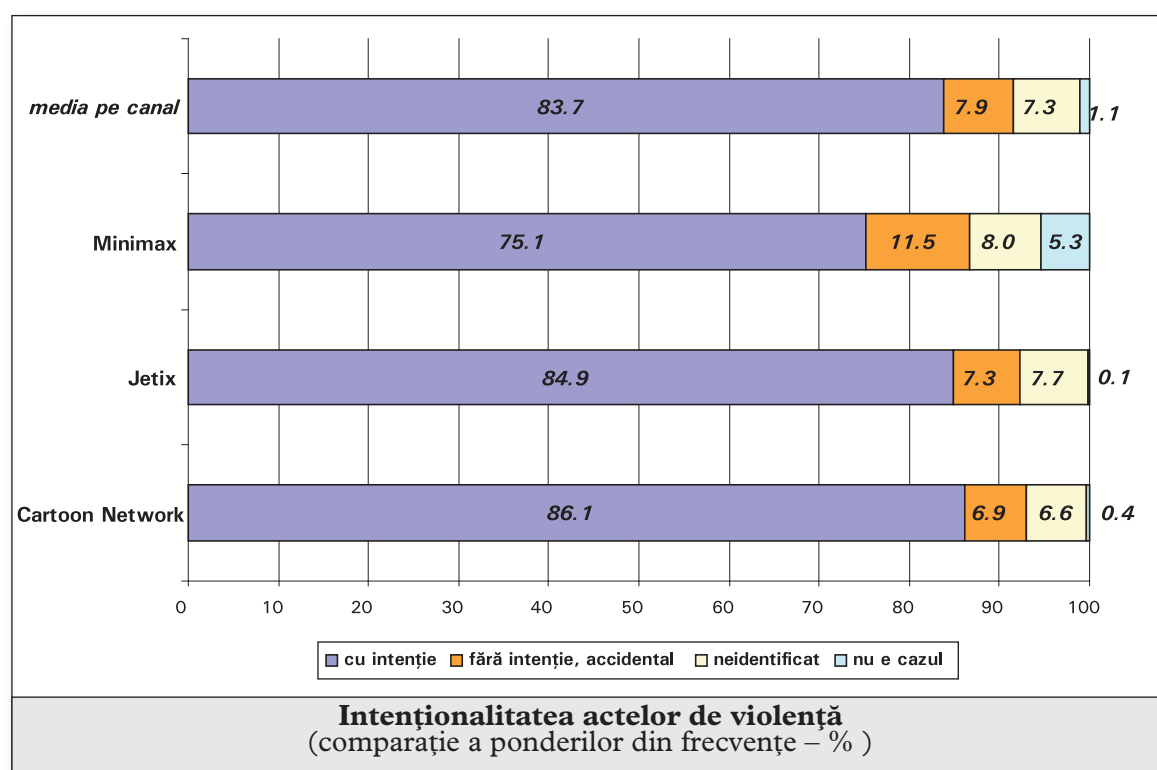
⁸³ A se vedea anexa DA7.

⁸⁴ De altfel, ne aducem aminte că dintre actanții violenței majoritare erau, pe acest canal, animalele, fie acestea domestice sau sălbatice.

⁸⁵ A se vedea capitolele referitoare la conținutul de violență din desenele animate (autor Anca Velicu) și cel din programele ficționale (autor Anca Velicu) din Raportul *Măsurarea gradului de violență prezent în programele audiovizualului românesc*, <http://cna.ro/article1638,1638.html>.

5.2. Intenționalitatea

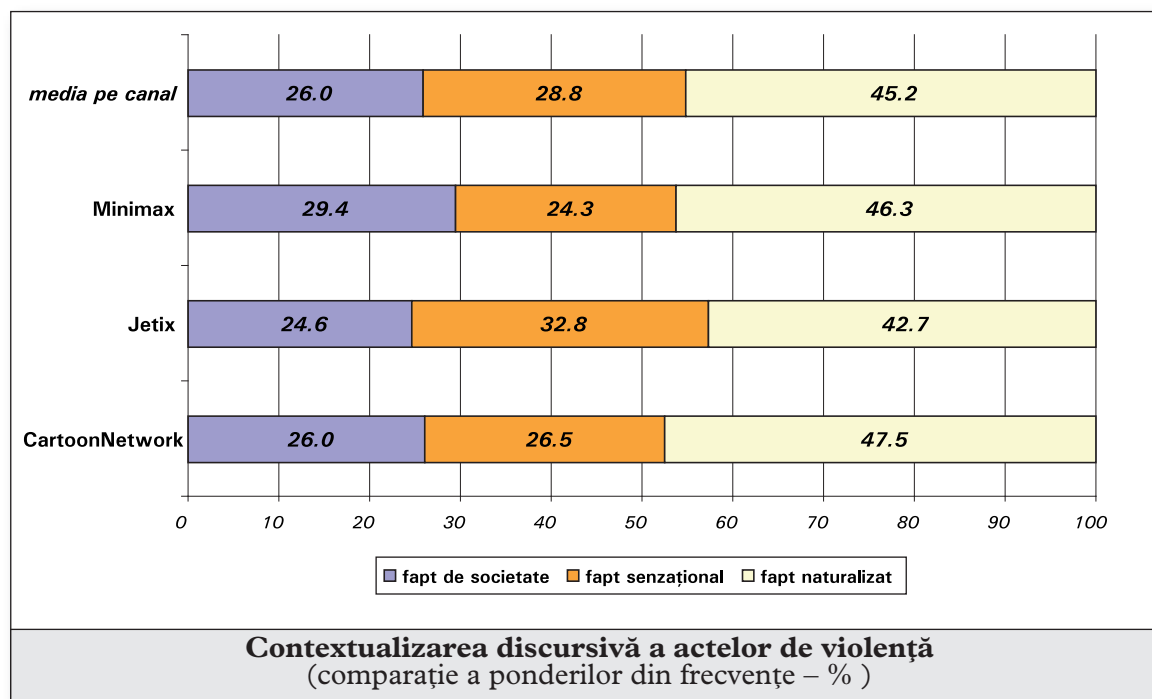
În marea lor majoritate (83,7%), actele de violență de pe canalele pentru copii sunt făcute cu intenție, cele făcute «din greșeală», în urma unui accident, fiind doar în proporție de 8%.



De asemenea, la nivelul tuturor canalelor analizate, 1,1% sunt acte de violență (deci unde există victime care au suferit prejudicii, de orice natură ar fi ele, fizice, economice, psihologice etc.) la care nu se poate vorbi despre intenționalitate. Acest caz apare mai ales atunci când avem accidente naturale, deci când agresorul este natura. Am simțit nevoia de a deosebi între acele cazuri în care, spre exemplu, doi copii se ciocneau, din vina unuia, dar neintenționat, deci în mod accidental, și situațiile când, în urma unei catastrofe naturale, rezultă victime (în română, pentru ambele situații se folosește termenul de “accident”).

Există diferențe la nivelul fiecărui canal pentru acest indicator, violența de pe unele canale stând mai degrabă sub semnul accidentului (în ambele sensuri), așa cum este cazul canalului Minimax (cea mai mică pondere a violenței intenționate, dintre cele trei canale, deși încă mult, trei sferturi dintre acte) și canale în care violența este intenționată, este intrinsecă, este aproape programatică, cum este canalul Cartoon Network.

5.3. Tratarea la nivel discursiv a actelor de violență pe canalele de DA



Un alt indicator care este menit să analizeze scenarizarea actelor de violență este cel al contextului discursiv⁸⁶ în care acestea au loc. Astfel, mai ales pentru violența de tip real⁸⁷, cea prezentată în știri sau reportaje, modul în care aceasta este prezentată, ca fiind un fapt cu implicații sociale (cauze sau efecte sociale, care deci trebuie înțelese și tratate ca atare), sau ca fiind un fapt senzational (acestea abundă mai ales în presa de tip tabloid și în programele unor televiziuni „tabloidizate” cu justificarea, de fiecare dată, că violența de acest tip „vinde”, face *rating*⁸⁸) are implicații asupra percepției violenței în societate. Spre exemplu, cinematografului hollywood-ian (mai ales de serie B) i se reproșează această scenarizare a cărei caracteristică ar fi excesul de sânge, sau excesul de pumni și palme, modalitatea de filmare „cu încetinitorul” a scenelor de dramatism maxim (și nu ne referim aici doar la dramatism fizic⁸⁹, decapitări spre exemplu, ci și la trăirile emoționale, care sunt exhibate într-o manieră aproape asocială, gros planurile cu fețe suferinde sau care arată alte emoții fiind la mare căutare) fiind o astfel de scenarizare în context senzationalist. Pe de altă parte însă, intriga de tip binele care se luptă cu răul (și îl învinge), specific basmelor, literaturii și filmelor pentru copii implică de multe ori acest mod de scenarizare. De această dată efectul de senzational nu este indus neapărat, sau nu doar, de efecte speciale, cât de nivelul la care are loc confruntarea. Confruntările extreme, între răul cu puteri aproape apocaliptice și o forță a binelui pe măsură (Superman, Ironman și alți eroi de acest tip) aduc actele de violență în acest registru al senzationalului. Dacă, în filmele pentru adulți (pentru publicul larg), acest mod de a scenariza frizează kitsch-ul, în ficțiunea pentru copii ele sunt chiar recomandate (atâta timp cât nu devin caricaturale), în măsura în care această viziune maniheistă ajută la fixarea valorilor.

A treia categorie, cea a actului de violență prezentat în context naturalizant, identifică acele situații în care violența nu mai sperie, nu mai șochează, nu mai este trăită sau percepută ca situație excepțională, indezirabilă și care este abaterea de la norma non-violentă, ci este prezentată ca fiind o situație normală, „naturală”. Acest mod de prezentare a violenței este cu atât mai periculos cu cât este responsabil pentru apariția efectului de banalizare a violenței și de creștere a acceptabilității sociale față de acest fenomen⁹⁰.

⁸⁶ În România, importanța studiului violenței televizuale ținând cont de contextul discursiv a fost inițiată de prof. Drăgan în 2004.

⁸⁷ A se vedea în acest sens P. Charaudeau, 1997 și Drăgan, 2009.

⁸⁸ Ceea ce este discutabil, cel puțin potrivit unor măsurători comparative ale audiențelor unor emisiuni violente versus emisiuni non-violente transmise în paralel (studiul a fost efectuat de G. Gerbner, apud Drăgan)

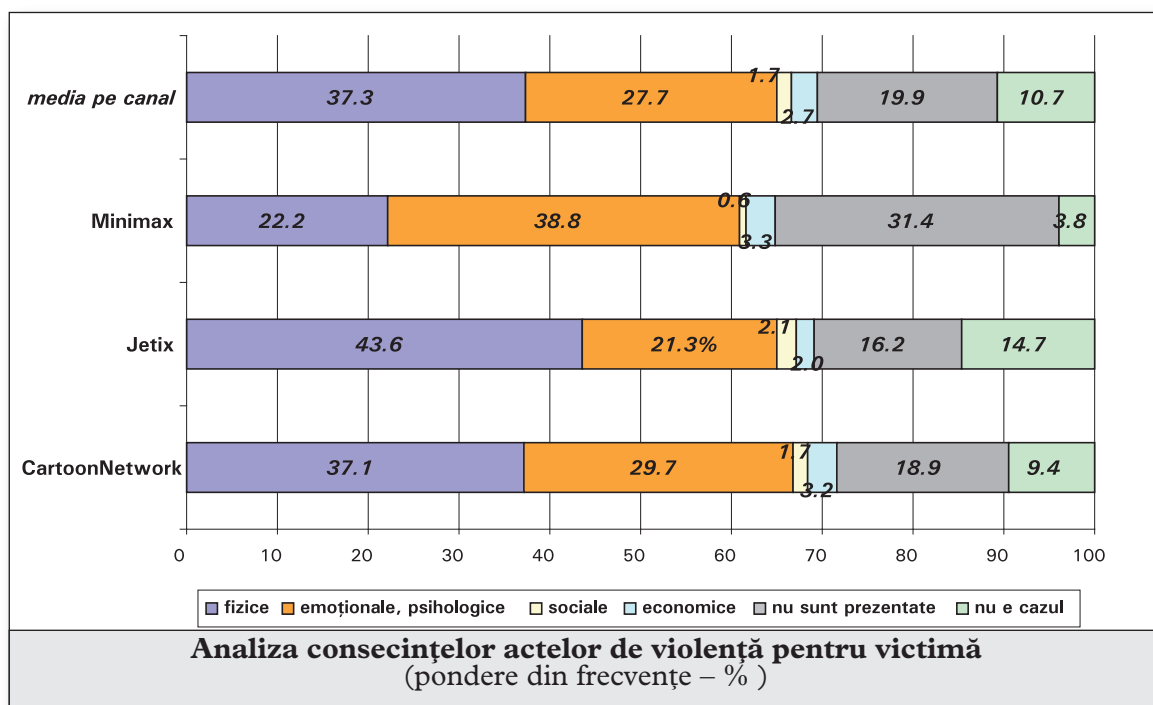
⁸⁹ Filmele *Patimile lui Hristos*, regizat de Mel Gibson, și *300 de spartani*. *Eroii de la Termopile* (în regia Zach Snyder, ecranizarea din 2007) au readus în discuție această problemă a exacerbarii violenței fizice și a scenarizării spectaculare a acesteia în filmele istorice.

Desenele animate par să favorizeze acest din urmă registru, 45,2% din violență fiind de acest fel. Urmează apoi actele prezentate în context senzațional și cele prezentate ca probleme sociale. Nu mai este nevoie să comentez despre nocivitatea unei astfel de prezentări „naturalizante” a violenței, mai ales pentru telespectatori de vârsta copilăriei care acum învață modele comportamentale.

Există diferențe, nu foarte mari, de la un canal la altul. Astfel, cel mai „responsabil” canal este din nou MM, cu cea mai mare pondere a violenței prezentată ca fapt social (cu implicații, responsabilități, soluții). Cea mai multă violență prezentată în registru senzaționalului apare pe canalul Jetix, în timp ce CN s-a dovedit canalul care „banalizează” cel mai mult violența, cu 47,5% acte prezentate în context naturalizant.

5.4. Prezentarea consecințelor actelor de violență pentru diferiți actanți

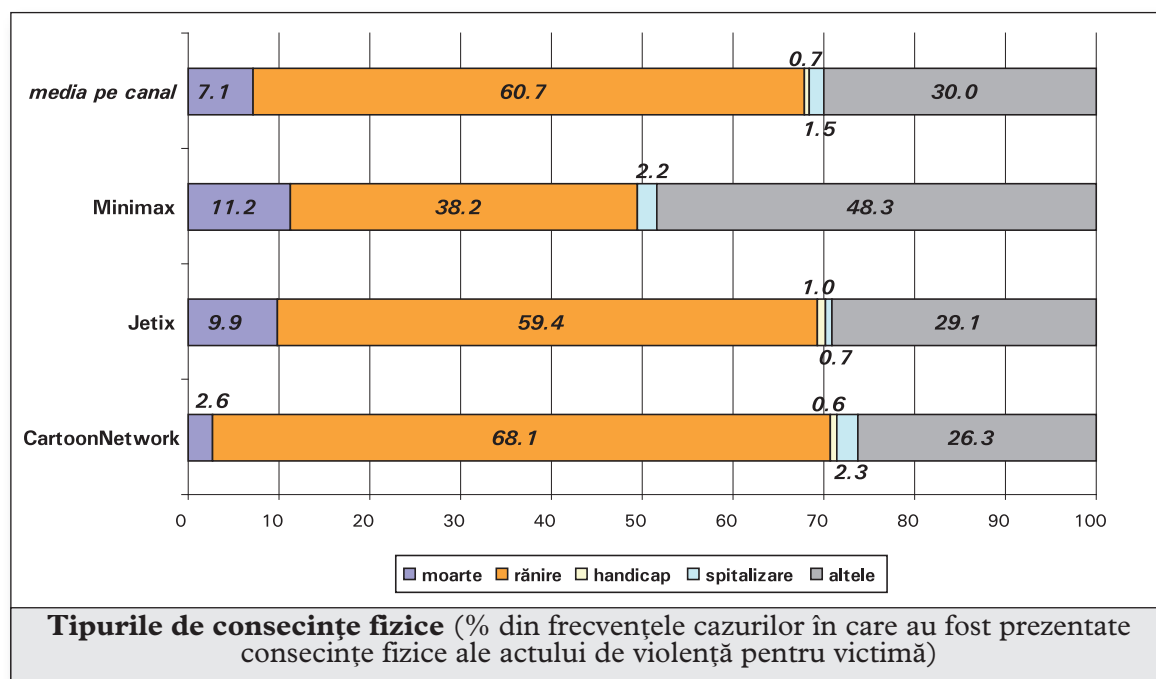
Din majoritatea cercetărilor a rezultat faptul că una dintre cauzele pentru care violența televizuală este atât de nocivă pentru micii telespectatori, prin efectul de imitare pe care îl induce, este aceea a neprezentării consecințelor pe care aceasta le are, nici asupra victimelor, nici asupra agresorului. Exemplu clasic al acestui mod de prezentare a actelor de violență în desenele animate sunt desenele de tip *Tom și Jerry*, acolo unde personajele se sparg în bucăți, se turtesc până devin ca o foaie de hârtie, se găuresc la modul cel mai concret, de la fierul de călcat sau de la o ghiulea, ca apoi, după aceste mici „accidente neplăcute”, să se refacă la loc și, în următoarea secundă, să reînceapă cursa⁹¹.



⁹⁰ Fără să vrem să fim „avocatul diavolului” trebuie să amintim, legat de acest aspect al „naturalizării violenței”, un alt pericol, la fel de real, dar de semn opus. Este vorba despre tratarea în registrul violenței ca fenomen social a unor fapte „naturale” ținând de lanțul trofic. Astfel, tendința de a „proteja” copilul de orice fenomen „violent” și de a-l crește sub un clopot de sticlă, face ca acesta să fie un inadaplat la „realitatea naturii” care face ca pisica să prindă șoareci și să îi mănânce, tigru să vâneze antilopa, animalul puternic să îl domine pe animalul mai slab etc. Grijă exacerbată de a elimina toată „violența” din jurul copiilor poate duce la incapacitatea acestora de a discerne între realitatea socială, cu legi și valorile specifice, și „realitatea naturii” dominată de așa numita „lege a junglei”. Referitor la această problemă, atrăgeam și în alt loc atenția (*Relația copiilor cu televiziunea și noile tehnologii de comunicare*, teză de doctorat, nepublicată) asupra necesității unui contact controlat, supravegheat al copilului cu realitatea, chiar și cea violentă, din jurul său.

⁹¹ Trebuie spus că deși din punct de vedere al prezentării consecințelor aceste desene sunt foarte nocive, alte cercetări arată că sunt „salvate” de faptul că aceste acte sunt prezentate în același timp într-un context ludic, iar copilul înțelege, de cele mai multe ori aceasta. Vom reveni asupra contextului ludic.

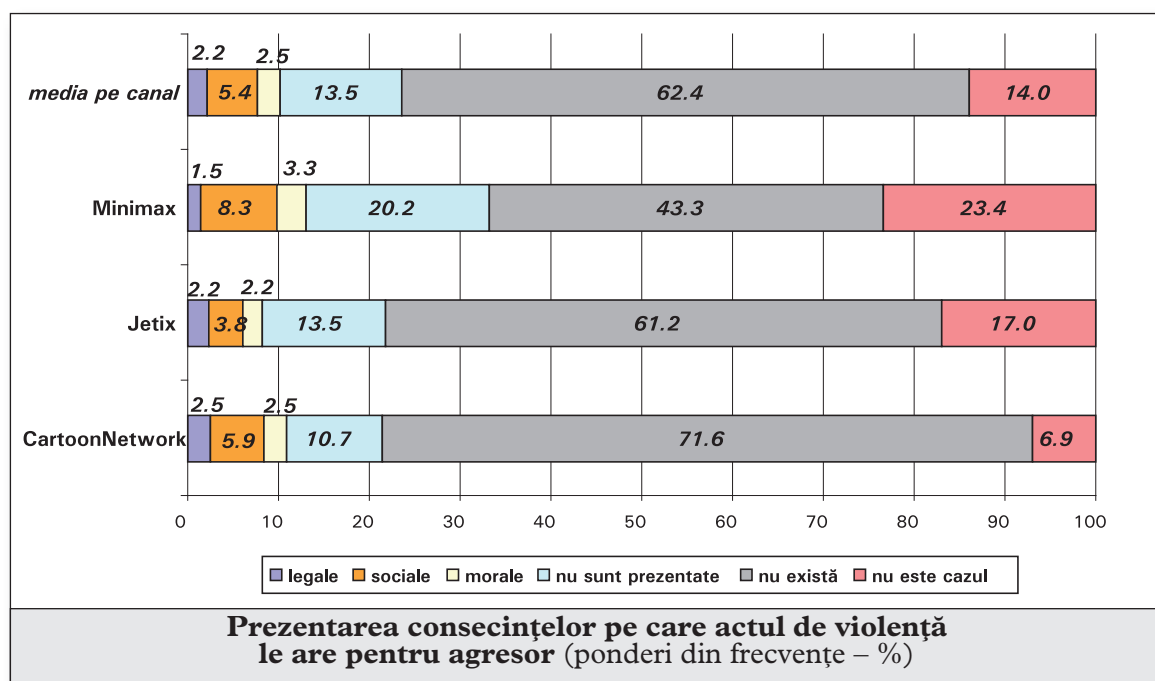
Cercetarea noastră a arătat că într-o cincime dintre cazuri nu sunt prezentate consecințele, asupra victimei, ale actului de violență. Atunci când sunt prezentate ele sunt, la nivelul tuturor canalelor, în cea mai mare parte de tip fizic, urmate de cele emoțional/ psihologice și cele de tip economic. Analiza la nivelul fiecărui canal a arătat că, surprinzător, Minimax-ul este canalul cu cele mai multe cazuri în care nu este prezentată nicio consecință asupra victimei (31,4%), urmat de CN și J. Tot Minimax-ul este canalul care prezintă cele mai multe consecințe de tip emoțional, psihologic⁹². Cele mai multe consecințe de tip fizic care au loc asupra victimei sunt prezentate pe Jetix (43,6%).



La nivel concret, ce tip anume de consecință fizică era prezentată, se vede în graficul de mai sus. Au fost codate doar patru situații considerate relevante pentru toate tipurile de violență (fie de tip real, fie de tip ficțional, fie, mai restrâns, ficțiune animată). Deci nu există o aplecare asupra situațiilor foarte concrete specifice violenței din desenele animate (așa se explică și numărul destul de mare de cazuri clasate la „alte”). Cele mai multe consecințe ale actului de violență asupra victimei iau forma rănilor (60%), urmate de moarte. Handicapul sau spitalizarea, în speță consecințe pe termen lung ale violenței, nu sunt prezentate în desenele animate decât în foarte mică măsură.

Dintre canale, MM prezintă cele mai multe tipuri de consecințe diferite de cele avute de noi în vedere (procentul de „alte” se ridică la aproape jumătate din cazuri) și, de asemenea, are cele mai multe cazuri în care este prezentată moartea victimei. Cele mai multe cazuri de răni apar pe CN, ca și cele mai multe cazuri de spitalizare.

⁹² Aceasta și ca urmare a faptului că, așa cum spuneam mai sus, violența de pe acest canal este mai degrabă „soft”, o violență simbolică, care nu lasă urme fizice evidente.

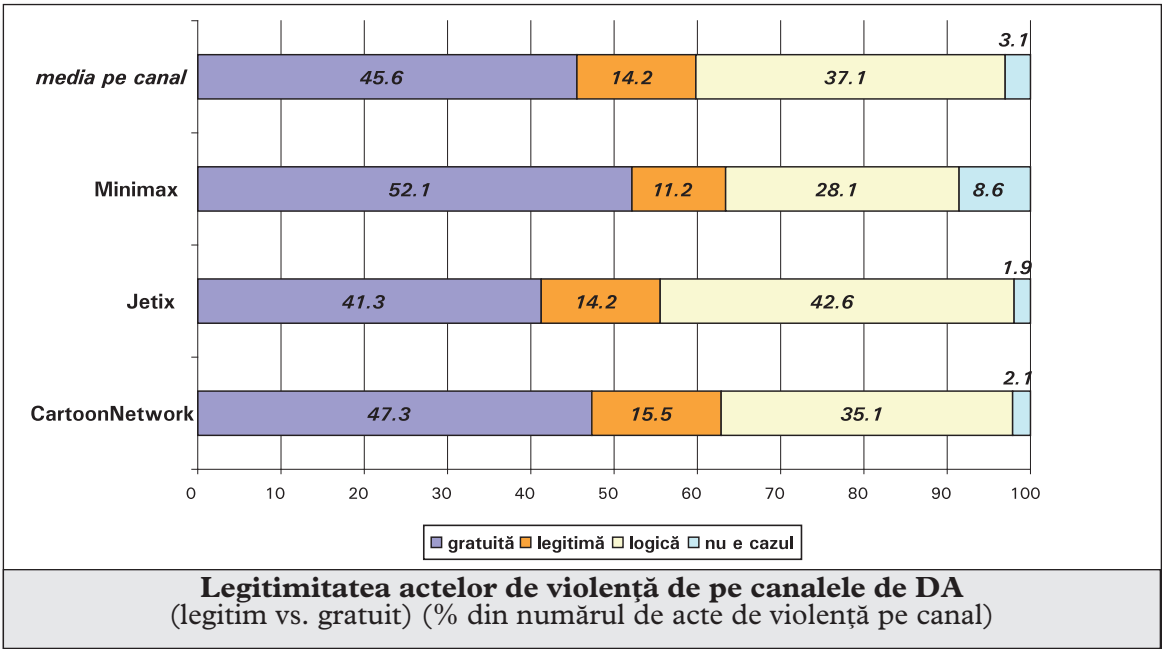


De asemenea, au fost avute în vedere în analiză și consecințele asupra agresorului. Acestea puteau fi consecințe de tip legal, social sau moral. Am făcut distincție între cazurile în care aceste consecințe nu există, adică este prezentat explicit faptul că nu există, și cazul în care aceste consecințe este posibil să existe dar nu sunt prezentate.

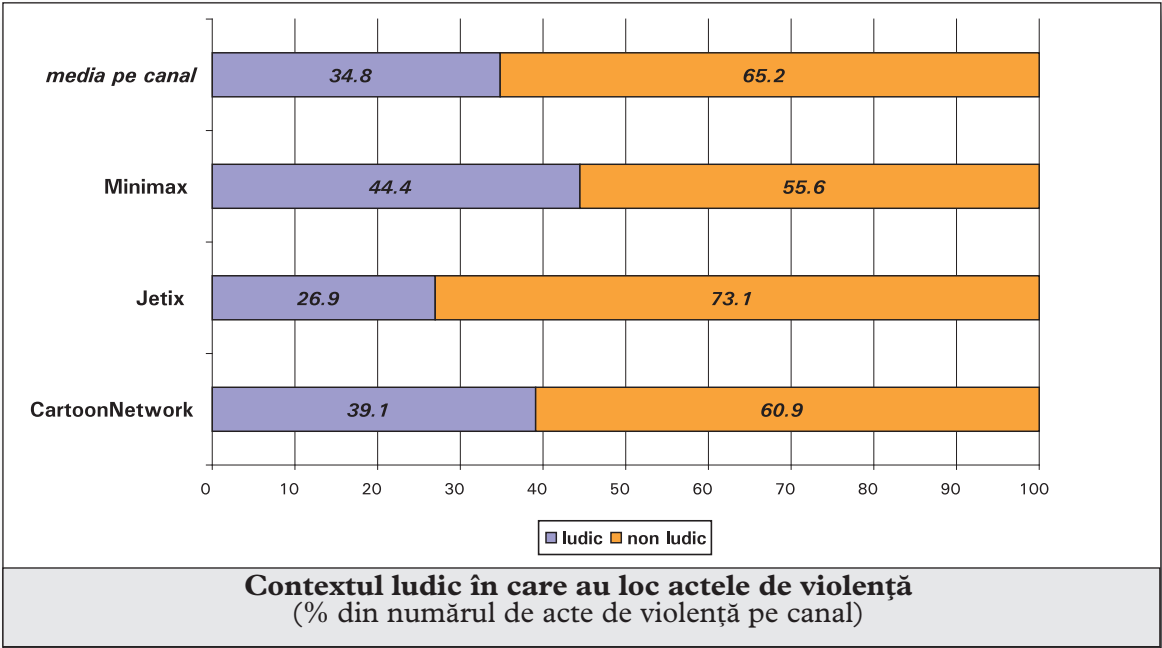
În 62,4% dintre cazurile de violență prezentate în DA, sau în alte emisiuni pentru copii și adolescenți, violența nu are consecințe la nivelul agresorilor și în alte 13,5% aceste consecințe nu sunt prezentate, deși se bănuiește că există. Canalul pe care sunt prezentate cele mai multe consecințe de tip legal asupra agresorului este CN, urmat de J și de MM. Acesta din urmă este însă canalul pe care apar cele mai multe consecințe de tip social (stigmatizare socială a agresorului, punerea în discuție a statutului social al acestuia) pentru agresor, ca și cele mai multe consecințe de tip moral.

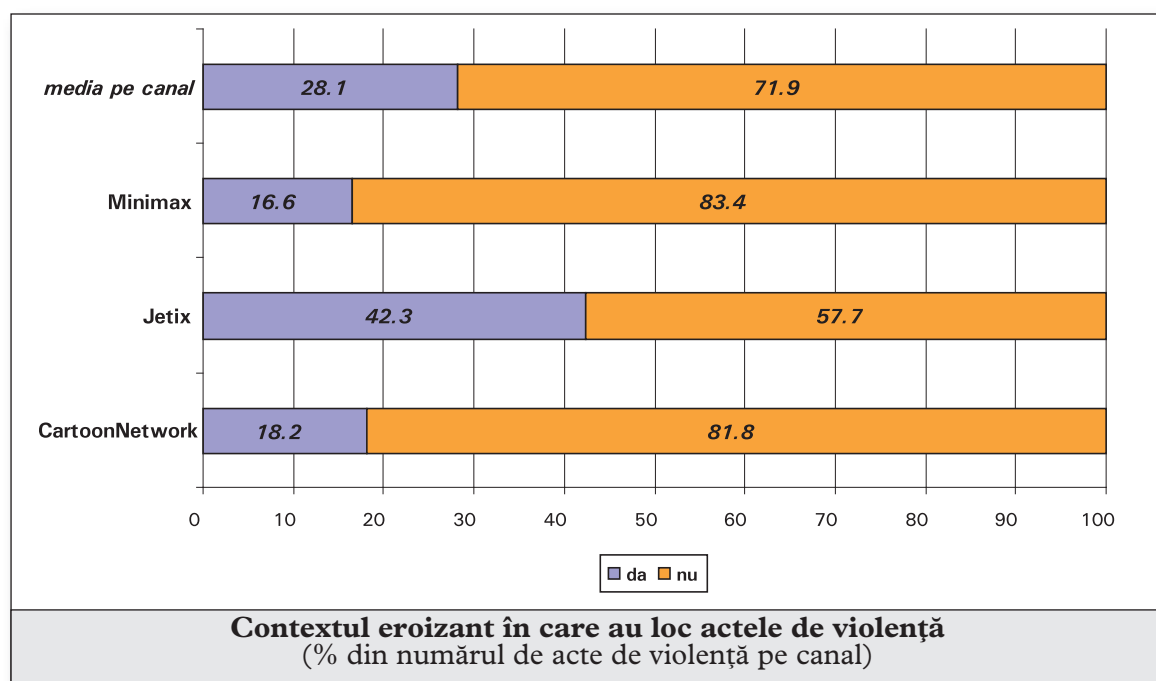
5.5. Analiza contextelor de semnificare a actelor de violență

Majoritatea (45,6%) actelor de violență de pe canalele pentru copii sunt comise într-un context al gratuității, ele nejustificându-se nici prin intriga narativă, nici în registrul legitimității. Ea este urmată de violența logică, cea care deși nu este legitimă, este justificată de firul epic, pentru ca, în final, doar 14,2% dintre acte să fie cu adevărat legitime. Cea mai multă violență gratuită apare pe MM și cea mai puțină pe J, canal pe care apare cea mai multă violență „logică”. Pe CN se întâlnește cea mai multă violență legitimă.

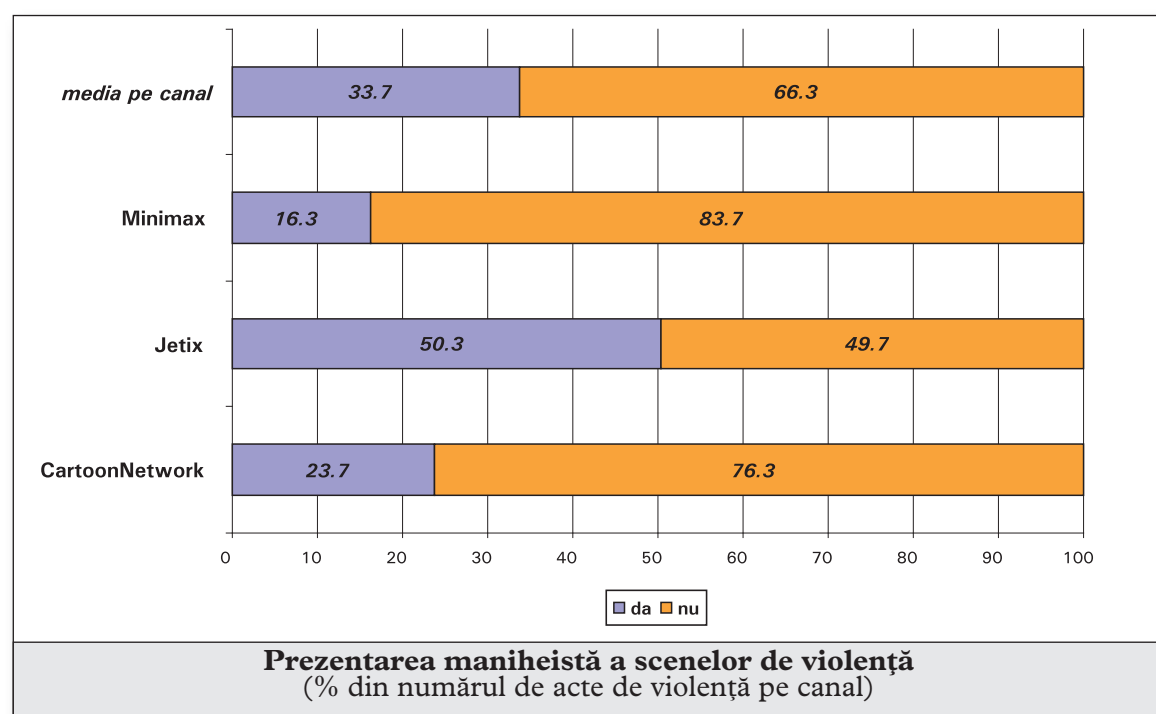


Așa cum spuneam mai înainte, o altă variabilă importantă, de luat în seamă la analiza violenței televizuale și mai ales a celei ficționale, este prezența contextului ludic. Astfel, observăm că, dacă *Tom și Jerry*, deși aveau multă violență, erau prezentați într-un context ludic, actualele desene animate prezintă majoritar (65,2%) acte de violență într-un context non-ludic. Cel mai „jucăuș” canal este MM (cu 44,4% violență în context ludic) și cel mai „serios” canal este Jetix.



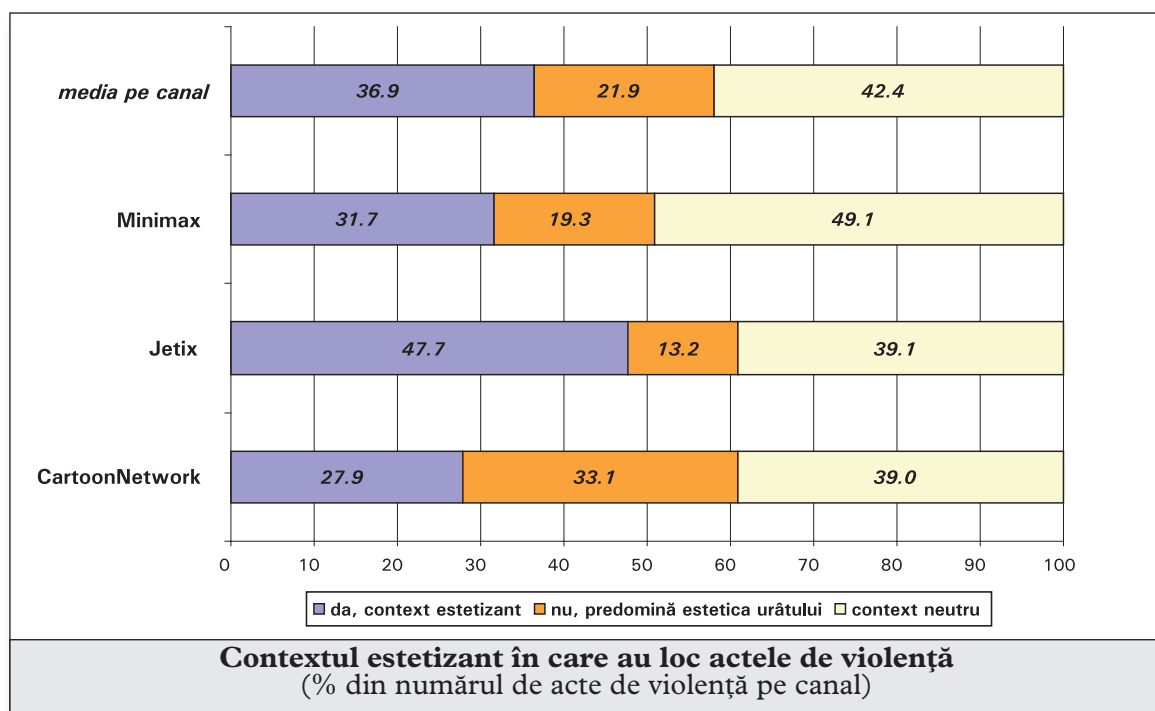


Analiza actelor de violență din punct de vedere al prezentării acestora într-un context eroizant (fie că era un erou pozitiv sau negativ; importă doar că personajele, actanții erau prezentați într-o manieră „eroică” și prin aceasta, cu un comportament demn de urmat) arată că cele mai multe (71,9%) nu sunt reprezentate într-o astfel de manieră, personajele neavând caracteristici excepționale. Cei mai mulți „eroi” apar de Jetix (de altfel, acolo sunt Iron Man, Dragonul american, Spioanele și multe alte personaje-erou care se luptă cu răul).



Puțină violență este prezentată într-un context maniheist, în care binele să facă întotdeauna bine și răul să fie rău până la capăt. Actele, așa cum spuneam mai sus, au început să fie semnificate, chiar și în DA, cu nuanțe. Cele mai multe acte de violență prezentate în alb și negru apar, așa cum era de așteptat, pe Jetix.

Acest canal, după cum am spus de mai multe ori, prezintă multă violență în context combativ, lupta fiind între bine și rău. Așa se face că, pe de o parte pe acest canal avem cea mai multă violență în context eroizant și tot aici și cea mai multă violență în context maniheist, ambele caracteristici fiind semnul simplității structurale a narațiunii, care finalmente se poate reduce la schemele găsite de Propp în basme.



În fine, ultimul indicator prin care a fost analizată violența din desenele animate, este un indicator relativ nou, și anume cel al contextului estetizant⁹³ în care violența este prezentată. Deși tema eroului negativ frumos, și prin aceasta atractiv, este prezentă de mult timp în literatură⁹⁴, totuși problema „atractivității” violenței generată de prezentarea actelor de violență într-un context estetizant, s-a pus mai ales odată cu televiziunea postmodernă.

Analiza desenelor animate și a emisiunilor pentru adolescenți a arătat că cele mai multe acte, 42,4% sunt prezentate într-un context neutru față de această variabilă a esteticului. După acestea urmează 36,9% de acte care sunt prezentate într-un context estetic, doar 21,9% dintre acte fiind conotate estetic în sens negativ.

Cu acest ultim item am făcut trecerea analizei violenței televizuale din domeniu etic (violența, ca fapt social se judecă în registrul bine-rău, moral-imoral etc.), în domeniul estetic. Aceasta este o deschidere necesară spre înțelegerea unui fenomen care, deși este definit, convențional, „violența din desenele animate”, ca acum 40-50 de ani, a evoluat în toată această perioadă, până la a avea puține lucruri comune cu conceptul inițial. Înțelegerea acestui concept impune deci o abordare multidisciplinară, estetica, psihologia, psihologia socială, științele comunicării fiind tot atâtea deschideri prin care, simultan, trebuie să fie abordată „violența din desenele animate”, văzută însă nu ca o realitate oarecare, ci ca fapt social, adică responsabil de fenomene sociale, de schimbări la nivelul societății etc.

⁹³ A se vedea justificarea acestui item și în capitolul de Metodologie al prezentei lucrări.

⁹⁴ Să ne-o amintim pe Milady, personajul lui Al. Dumas din „Seria mușchetarilor”.

