

Violența din desenele animate: între realitate și percepție

Anca Velicu

Universitatea din București

Studiul de față prezintă violența din audiovizualul românesc pe doi vectori de interes: 1. primul vector privește conținutul de violență pe care îl au desenele animate prezentate de două dintre canalele TV internaționale pentru copii care emit și în România – este vorba despre Cartoon Network și actualul canal JETIX – și 2. al doilea vector de interes este dat de perspectiva deschisă de „modelul text-lector” din teoriile receptării. Al doilea vector de interes este deci aflarea modului în care tinerii din România de azi percep acest conținut violent din desenele animate și care este, în concepția lor, urmarea acestei televiziuni. Din perspectiva celor două direcții de cercetare enunțate mai sus, vom analiza deci, pe de-o parte, conținutul strict de violență al programelor de desene animate, iar, pe de altă parte, percepția asupra acestui conținut în rândurile copiilor și adolescenților, pentru ca, în final, să vedem în ce măsură este vorba despre două fațete diferite ale aceleiași realități sau despre două realități diferite.

Despre justificarea temei

Despre desenele animate, ca punere în film, punere în imagini a mai vechilor basme, se poate spune că au violența, ca luptă dintre bine și rău, înscrisă în însăși definiția lor conceptuală. Astfel, a deplânge, la modul general, violența din desenele animate actuale este oarecum nejustificat. Totuși, a ne întreba dacă nu cumva există un specific al violenței din desenele animate actuale – specific concretizat prin cantitatea violenței, prin tipul de violență pe care îl pun în scenă, prin modurile cum este ea contextualizată sau, de ce nu, prin modul în care este identificată ca atare, ca violență, de către copii –, specific care se poate constitui într-o problemă atât

teoretică, cât și socială prin urmările pe care le poate avea, este o întrebare legitimă și de interes pentru sociologie, dar și pentru publicul mai larg preocupat de problema violenței televizuale în general.

Subiect de interes public și științific, violența televizuală este problema principală pe care o ridică mass-media audiovizuale, cel puțin în partea lor ficțională. Astfel, fie că este vorba despre violență fizică, verbală sau psihologică, conținutul de violență al unui program face obiectul discuțiilor atât în mediul academic, cât și în societatea civilă și chiar în discuțiile cotidiene. Care este influența acestei violențe? Putem vorbi despre efecte pe termen scurt ale ei sau avem de-a face cu efecte pe termen lung, greu, dacă nu

imposibil de demonstrat? Până unde ar putea merge o protecție a copiilor față de fenomenul violenței televizuale în condițiile în care ei trăiesc într-o societate a ecranului, fiind necesar să-i facă față la un moment sau altul? Este violența televizuală necesară? Reglementarea ei ar însemna cumva impunerea unei cenzuri și implicit o imixtiune în actul de creație? Toate aceste întrebări și multe altele apar ca fiind legitime atunci când se pune problema violenței televizuale. Științele comunicării au încercat să structureze toate aceste întrebări în două direcții de cercetare: pe de-o parte sunt studiile privind *conținutul de violență* al programelor televizuale – aici intră cercetarea frecvenței, duratei, tipologiei și contextualizarea scenelor de violență –, iar pe de altă parte sunt studiile privind *receptarea și percepția* acestor scene în rândul publicului – aici intră studiile privind consumul mass-media, studierea efectelor violenței televizuale, atât la nivel individual, cât și la nivelul societății, pe termen lung și scurt, dar și studiul percepției pe care publicul o are despre cantitatea de violență prezentă în diferite genuri televizuale.

Obiectivele cercetării

Studiul de față prezintă violența televizuală din audiovizualul românesc pe doi vectori de interes: 1. primul vector privește conținutul de violență pe care îl au desenele animate prezentate de două dintre canalele TV internaționale pentru copii care emit și în România, este vorba despre Cartoon Network și actualul canal JETIX sau, la data culegerii datelor, Fox Kids și 2. al doilea vector de interes este dat de perspectiva deschisă de „modelul text-lector” din teoriile receptării, conform căruia „Le sens d’un texte ne fait pas partie intégrante du texte. La réception n’est pas l’absorption passive de signifi-

cation préconstruites, mais le lieu d’une production de sens” (Dayan, 1992). Cu alte cuvinte, violența, ca și oricare alt conținut pe care îl difuzează textul mediatic, nu va fi, cel puțin nu la nivel principal, decodat de către receptor în exact modul cum a fost codat de către emițător. Astfel, violența transmisă nu este blamabilă în sine, trebuind să ne îngrijoreze modul cum este ea percepută și receptată de către publicurile avute în vedere. Al doilea vector de interes este deci aflarea modului cum percep tinerii din România de azi acest conținut violent din desenele animate și care este, în concepția lor, urmarea acestei televizionări. Din perspectiva celor două direcții de cercetare enunțate mai sus, vom analiza, pe de-o parte, conținutul strict de violență al programelor de desene animate, iar, pe de altă parte, percepția asupra acestui conținut în rândurile copiilor și adolescenților. Primul obiectiv este, la rândul său, explicitat pe următorii itemi:

- aflarea *indicatorilor* clasici ai violenței (frecvență și durată a scenelor de violență) pentru întreaga perioadă monitorizată și, în mod diferențiat, pentru zilele de week-end și pentru zilele lucrătoare, precum și pentru anumite intervale de timp;
- *tipurile* de violență cel mai frecvent întâlnite în aceste programe pentru copii și formele concrete pe care le îmbracă aceste tipuri;
- *corelarea* indicatorilor violenței cu anumite variabile cum ar fi genul desenului animat și nivelul de autenticitate al universului pe care acesta îl prezintă;
- *contextualizarea* violenței din desenele animate.

Problema percepției acestui tip de violență – adică al doilea obiectiv – este și ea înțeleasă pe mai multe dimensiuni:

- identificarea măsurii în care tinerii de vârstă școlară din România (elevii cu vârsta cuprinsă între 7 și 18 ani, constituiți

în trei eșantioane: 7-10 ani, 11-14 ani și 15-18 ani) percep conținutul de violență din respectivele emisiuni TV (corelat cu cea din filme);

– identificarea, de către receptorii înșiși, a modului în care conținutul televizual violent le afectează comportamentul și/sau atitudinile.

Întrebarea care ne conduce este: Există o suprapunere, măcar parțială, a celor două dimensiuni în care este prezentă violența televizuală în desenele animate – adică, pe de o parte, de cea prezentă la nivel fizic, obiectiv, de conținut, iar, pe de altă parte, de cea prezentă în receptarea acestor programe de publicul vizat? Mai mult, dacă o astfel de acoperire nu există, cum se poate explica acest fapt?

Teorii despre violența televizuală și impactul ei

De ce ne preocupă violența televizuală și mai ales impactul ei asupra tinerilor telespectatori? Problema violenței din mass-media și, mai ales, a violenței din emisiunile de ficțiune este la fel de veche ca însăși televiziunea. Astfel, „debuturile televiziunii în Europa sunt marcate de către vasta anchetă a lui Himmelweit (...) cel care a stabilit o clasificare a tipurilor de violență și le-a identificat pe cele care prezintă cele mai mari riscuri de traumatisme” (Baton-Herve, 1999, p. 213). Unele studii experimentale de laborator au reușit să evidențieze și chiar să măsoare impactul acestui conținut asupra comportamentului. Astfel, Liebert și Baron (*apud* Kriegel, 2003, 26) au arătat în 1972 influența pe termen scurt a violenței televizuale asupra comportamentului copiilor, indiferent de sexul sau vârsta acestora, în timp ce studiul longitudinal al echipei de la Universitatea din Columbia, Columbia County Longitudinal Study (CCLS), condusă de Huesmann și Eron a demonstrat impactul pe termen

mediu și lung. De această dată studiul nu a mai fost de laborator, ci o combinație de anchetă de teren de tip panel și studierea documentelor sociale; rezultatele, pe de altă parte, au fost mai nuanțate, în sensul că efectele violenței televizuale se manifestau mai acut la băieți. Din perspectivă fiziologică, expunerea la violență televizuală echivalează, ca efecte pe termen scurt, cu expunerea la situații de violență reală, ceea ce determină reacții emoționale de teamă, anxietate și stres. „Pe termen lung însă, expunerea frecventă la scene de violență contribuie la o desensibilizare a spectatorului care se obișnuiește cu violența. (...) Mesajele (violente – n.m.) pot induce o percepție mai favorabilă a violenței care se consolidează pe termen lung” (*idem*). Totuși există și cercetări¹, conform cărora nu s-a demonstrat existența unei relații cauzale între consumul de violență televizuală și deprinderea unui comportament violent și, în special, nu se poate vorbi cu certitudine despre influența violenței televizuale asupra copiilor și a adolescenților, adică exact segmentul de public care suscită o grijă specială din partea autorităților de control din domeniul audiovizualului². Toate aceste teorii fac să existe o legitimitate a demersului nostru, fac ca problema urmărilor expunerii copiilor la violență televizuală să nu-și fi pierdut actualitatea. Din contră, am putea spune, se mărește miza în răspunsul la această problemă, prin faptul că, poate deveni un model explicativ în analiza relației mai noi dintre copii și violența din jocurile video și, nu mai puțin, dintre copii și noile tehnologii de informare și comunicare.

Metodologia cercetării

Rezultatele prezentate în acest articol au fost colectate pe parcursul a trei cercetări, toate având însă ca mobil principal problema: „Ce văd la televizor tinerii (copiii și adolescenții) din România?”. Astfel, datele din

prima parte a articolului, adică tot ceea ce privește conținutul de violență al programelor de desene animate, au fost obținute în urma cercetării *Evaluarea reprezentării violenței în programele televizuale II. Violența în programele de desene animate*, realizat de Centrul de Studii Media și Noi Tehnologii de Comunicare (CSMNTC) în noiembrie 2004 la comanda CNA. Al doilea set de date, cele care privesc audiența, impactul, percepțiile, a fost cules pe parcursul a două cercetări – „Cercetare privind analiza comportamentului de consum de programe audiovizuale al elevilor (11-14 ani și 15-18 ani)” (iulie 2005) și „Cercetare privind analiza comportamentului de consum de programe audiovizuale al elevilor (7-10 ani) și analize comparative pe trei grupe de vârstă (7-10 ani, 11-14 ani și 15-18 ani) privind modele culturale” (noiembrie 2005) – ambele realizate de CURS în colaborare cu CSMNTC, beneficiar fiind CNA³.

Ca metodologie, prima cercetare este o analiză de conținut a programelor canalelor Fox Kids (actualmente JETIX) și Cartoon Network din perioada 29 octombrie-11 noiembrie 2004. Intervalul orar monitorizat a fost de 6 ore de emisie/zi, din care o parte dimineața (orele 9-10) și o parte seara (orele 18-22). Concret, s-a procedat la înregistrarea emisiunilor de pe respectivele canale și apoi s-au analizat de către operatorii de teren, după o grilă dinainte stabilită. Ambele canale au fost evaluate cu aceeași grilă, a cărei construcție a urmărit atingerea obiectivelor. S-a ajuns astfel ca, pentru fiecare canal, să fie înregistrate 82 ore (din motive tehnice, în primele două zile din eșantion, au fost înregistrate, în intervalul după-amiaza-seara, doar trei ore, adică 19-22), din care aproximativ 72 de ore au fost de emisiuni propriu-zise, 10 ore fiind de promo și publicitate.

La nivel conceptual, s-a lucrat cu definiția violenței în varianta propusă de B. Kriegel, după care violența este cea

„forță dereglată care, într-o dorință de dominare și de deconstrucție, vizează să aducă atingere umanității omului” (Kriegel, 2003, 11). Ca o primă tipologie folosită în cadrul acestor studii, s-a împărțit între violența reală (cea din știri, reportaje, anchete, talk-show-uri etc.) și violența ficțională (cea din filme artistice, seriale, telenovele, sit-com-uri și, în general, toate acele emisiuni de divertisment care aveau la baza realizării lor un scenariu), în funcție de tipul de emisiune analizat. Fiecare dintre aceste două tipuri a fost la rândul său împărțită în violență fizică, verbală, psihologică, economică și sexuală, în funcție de natura actului de violență prezentat. Violența din desenele animate este violență ficțională. Dată fiind adresabilitatea acestui gen televizual, violența sexuală a fost slab sau deloc reprezentată, dar, pentru a putea face comparații între violența ficțională din filme și seriale și cea din desenele animate s-a preferat păstrarea în grila de analiză și a acestui tip specific de violență.

Al doilea set de date, deși *stricto sensu* cules pe parcursul a două cercetări, este totuși un set de date unitar, dată fiind metodologia folosită. Astfel, este vorba despre două anchete sociologice pe bază de chestionar care au urmărit, cu un instrument cvasiidentific (micile modificări fiind unele de formă a întrebării și nu de conținut și au fost impuse de vârsta fragedă a respondenților din eșantionul din toamnă), atât descrierea unei realități obiective (consumul de mass-media ca stare de fapt), cât și opinii, percepții, evaluări. Colectarea datelor s-a făcut, de către CURS, în perioada 1-12 iulie 2005, respectiv 17-24 noiembrie 2005. În prima perioadă, chestionarul a fost aplicat pe două eșantioane astfel: câte un eșantion de 2.300 de subiecți, însumând elevi neinstituționalizați cu vârste cuprinse între 11-14 ani și 15-18 ani, din gospodării cu acces la televizor. Etapa din noiembrie a cercetării care ne interesează în cadrul acestui articol⁴

a cuprins un eșantion de 1.100 de subiecți de 7-10 ani, elevi, de asemenea, neinstituționalizați, cu acces la cel puțin un televizor în cadrul gospodăriei. Toate cele trei eșantioane au fost reprezentative la nivel național⁵; interviurile fiind față în față, la domiciliul subiecților (acolo unde a fost cazul, existând acordul părinților).

Rezultatele cercetării

Evaluarea violenței din desenele animate

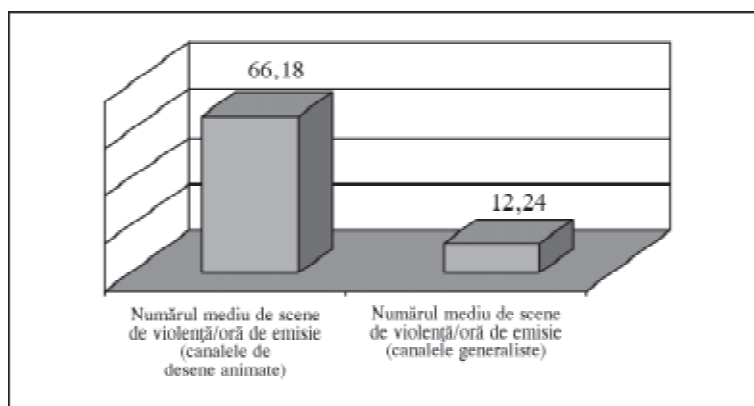
Frecvența și durata scenelor de violență

Pentru o primă viziune asupra violenței din desenele animate – un fel de punere în contextul audiovizualului românesc a desenelor animate – vom compara violența ficțională transmisă de canalele generaliste și violența ficțională difuzată de canalele pentru copii în cadrul emisiunilor de desene

animate. Astfel, rezultatele cercetării ne arată că într-o oră de film⁶, un telespectator vede, în medie 12,24 secvențe de violență, ceea ce revine la a spune că, la fiecare 5 minute, este expus la o scenă de violență, în timp ce, în cazul desenelor animate, situația este mult mai gravă, expunerea la scenele de violență fiind mult mai frecventă, mai precis o scenă la mai puțin de un minut (în medie 66,18 scene/oră).

Durata scenelor de violență pe oră de emisiune este însă mai mare în cazul filmelor, unde avem în medie 8,24 de minute de violență pe oră, în timp ce, la canalele de desene animate, se întâlnesc 6,15 minute de violență la oră.

Explicația acestor inversări de cifre, în ceea ce privește cei doi indicatori ai violenței televizuale, stă în tipurile diferite de violență prezentă în filme și în desenele animate. Astfel, în desenele animate avem de-a face cu acte de violență scurte, am putea spune chiar sacadate, în medie de o secundă – exemplul cel mai relevant fiind desenele de tipul *Tom și Jerry*, în



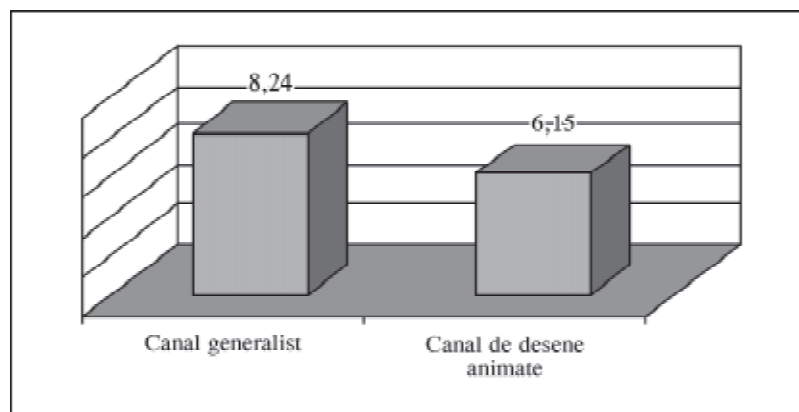
Sursa: Cercetările CSMNTC, beneficiar CNA, august și decembrie 2004*.

Figura 1. Analiza comparativă a frecvenței scenelor de violență pe unele canale românești

* Prelucrarea datelor și a graficele din articol aparțin autorului și s-au efectuat pe baza datelor culese în cadrul diferitelor cercetări la care acesta a luat parte; va fi citată, de fiecare dată, instituția care a executat cercetarea precum și instituția beneficiară.

care loviturile sunt scurte și repetate. Spre deosebire de acestea, în filme apar scene de violență mai lungi, care se înlanțuie, de tipul luptelor (fie că este vorba despre

o luptă armată, sau despre o luptă corp la corp, loviturile nu mai sunt sacadate, dispartate, ci se înlanțuie, scena conținând astfel unitate și coerență internă).



Sursa: Cercetările CSMNTC, beneficiar CNA, august și decembrie 2004.

Figura 2. Analiza comparativă a duratei scenelor de violență pe unele canale românești

Primul indicator al violenței luat în considerare a fost indicatorul gebnerian al *frecvenței* scenelor de violență într-o oră de emisiune (dat fiind că desenele animate sunt de durate variabile nu am considerat că ar fi relevant să vedem frecvența scenelor de violență într-o emisiune medie). Astfel, pe canalul Fox Kids (FK), pentru întreaga perioadă monitorizată, frecvența medie a scenelor de violență pe oră de emisiune este de 69, în timp ce, pe canalul Cartoon Network (CN), această frecvență este mai scăzută, în jurul valorii de 63. Altfel spus, un copil/adolescent care se uită la desene animate (pe oricare dintre cele două canale analizate de noi) vede mai mult de o scenă de violență pe minut.

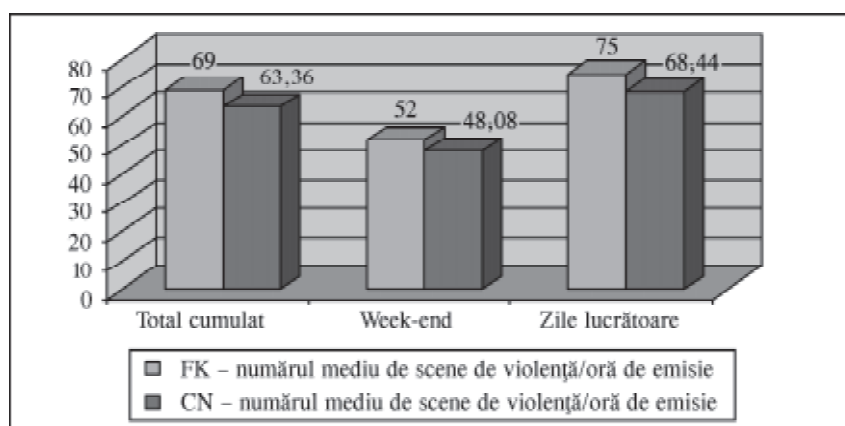
Un alt punct de interes, legat tot de acest indicator al frecvenței, a fost modul cum are loc repartitia acestor scene de violență între perioada de week-end și perioada zilelor lucrătoare (nu spunem nici o noutate atunci când afirmăm că timpul nu e omogen și că acest lucru se vede și în pattenurile de consum mediatic).

Dincolo de considerentul teoretic care a îndreptățit această distincție între zilele de week-end (sâmbătă și duminică) și zilele lucrătoare (de luni până vineri), a existat și un considerent practic: s-a considerat că în zilele de lucru accesul copiilor la televizor este mai puțin reglementat, mai liber, mai puțin supus controlului parental.

După cum se vede și din figura 3, atât canalul FK, cât și canalul CN manifestă tendința de a difuza mai multă violență, sub aspectul frecvenței, în zilele lucrătoare și mai puțină în zilele de week-end. Se ajunge astfel ca, în cazul canalului FK, în zilele lucrătoare un copil să vadă o scenă de violență la fiecare 0,8 secunde.

Al doilea indicator folosit a fost cel al *duratei* scenelor de violență. Acest indicator, deși de natură numerică prin excelență, părește măsurătoarea strict cantitativă a violenței, pentru o deschidere calitativă, în care contează tipul actelor de violență. Și asta pentru că nu toate scenele care conțin acte de violență sunt de același tip. Există

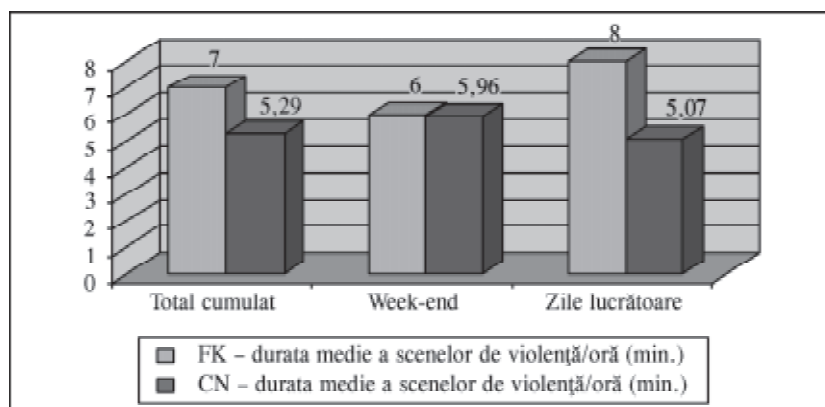
scene de violență televizuală scurte, care durează 2 secunde (Jerry îi trage lui Tom una în cap), dar există și scene de violență care de fapt se constituie în adevărate secvențe, în care o bătaie poate dura 5 minute (a se vedea scenele cu Van Damm).



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 3. Analiza comparativă a frecvenței scenelor de violență/oră de emisiune pe cele două canale de desene animate monitorizate; total perioadă monitorizată și defalcat pe perioada week-endului, perioada din cursul săptămânii (decembrie 2004)

Aceste minute de violență, despre care vorbim, reprezintă însumarea tuturor secundelor care au cuprins, efectiv, acte de violență. Astfel, un minut poate reprezenta însumarea a 30 de acte de violență a câte două secunde fiecare, secunda fiind unitatea de măsură în care s-a realizat cercetarea. Transformarea în minute a fost făcută din considerente practice, pentru a putea manevra și înțelege mai bine datele.



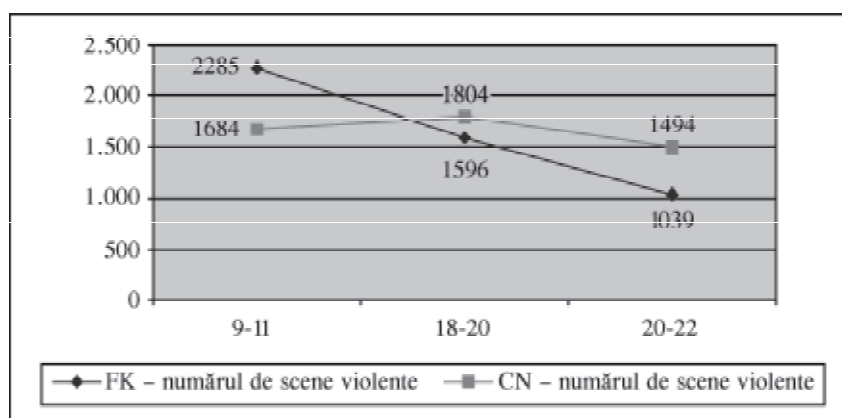
Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 4. Analiza comparativă a duratei scenelor de violență (în minute/oră de emisiune) pe cele două canale de desene animate monitorizate; total perioadă monitorizată și defalcat pe perioada week-endului, perioada din cursul săptămânii

Se poate lesne observa că, și sub acest aspect, canalul FK se dovedește a fi mai violent decât canalul CN; pe de altă parte însă, nu se păstrează tendința celor două canale. Astfel, de această dată, profilul canalelor este diferit, FK fiind mai violent în zilele de lucru, în timp ce canalul CN este mai violent în zilele de week-end.

De asemenea, ne-a interesat, pentru indicatorii violenței, modul în care se repartizează pe anumite intervale orare (așa cum spuneam că zilele săptămânii nu au o scurgere uniformă, dat fiind că ritualurile cotidiene le individualizează tot așa, nu toate perioadele zilei sunt asemănătoare în economia vieții cotidiene). Rezultatele

ne-au confirmat interesul, dovedindu-se că cel mai violent interval orar este, din punct de vedere al frecvenței scenelor de violență, în cazul canalului FK, intervalul 9-11, iar, în cazul canalului CN, intervalul 18-20. Pentru ambele canale de desene animate, tendința este aceea de descreștere, pe parcursul zilei, a numărului de scene de violență, descreștere care se manifestă mai pregnant în cazul canalului FK, unde aceasta este constantă, ajungându-se ca în intervalul orar 20-22 să fie mai puțin din jumătate din numărul de scene de violență din intervalul 9-11, așa cum se poate observa și din graficul de mai jos (figura 5).



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 5. Analiza comparativă a variației numărului de scene de violență pe diferite intervale orare într-o zi medie de monitorizare

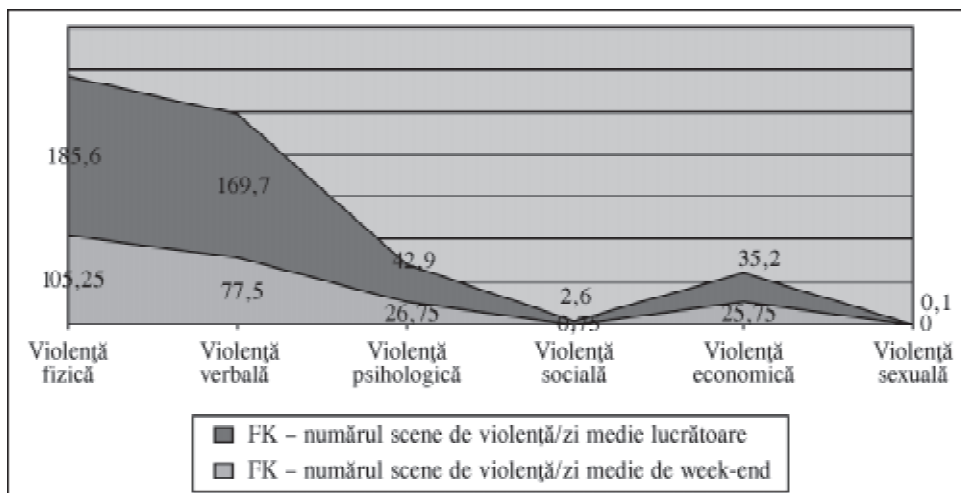
Tipurile violenței televizuale și frecvența lor în desenele animate

La acest capitol ne-a interesat care sunt tipurile de violență cel mai „bine” reprezentate pe canalele pentru copii. Și de această dată am considerat că este relevant să arătăm și cum anume variază tipurile „violentei de week-end” față de tipurile violentei transmise în timpul săptămânii. Repartiția numărului scenelor de violență pe tipuri de violență, în cazul canalului FK ne arată că cel mai des întâlnit tip de violență este

cel fizic, urmat, destul de aproape, de violența verbală și, relativ la distanță, de cea psihologică. Diferența majoră între zilele de week-end și zilele lucrătoare apare mai ales în cazul violenței verbale, care este mai mult decât dublă în cele din urmă față de primele. Se remarcă de asemenea o valoare destul de ridicată a actelor de violență economică. Trebuie să spunem că, atât în cadrul emisiunilor adresate lor, cât și în cel al filmelor de acțiune și a celor cu și despre copii, micii telespectatori

sunt „bombardați” de imagini în care tot felul de bunuri sunt distruse în cele mai variate moduri, de către cele mai diferite personaje (atât de către cele rele, cât și de

către cele bune), multe dintre acele emisiuni sfârșind în adevărate imagini apocaliptice, în care ordinea (chiar fizică, dar nu numai) este distrusă, iar haosul este total.

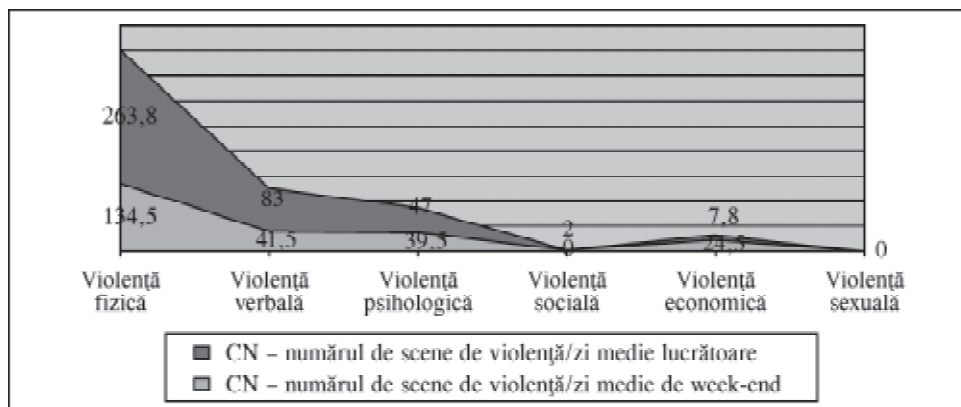


Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 6. Frecvența scenelor de violență în funcție de tipul de violență prezentată în cazul canalului Fox Kids; defalcat pe zile lucrătoare/zile de week-end

Ar mai fi poate de adăugat că, în cazul canalului FK unde s-a realizat o detaliere a fiecărui tip de violență în forme concrete, s-a observat că, cel mai frecvent, violența de tip fizic apare sub forma agresiunii/ciocnirii, dar se poate întâlni și sub

forma bătăii, a rănirii cu obiecte contondente sau a tentativei de omor. Violența de tip verbal este cel mai frecvent prezentă sub forma țipetelor și a ridicării de ton, urmate de ridiculizări, etichetări și insulte.



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

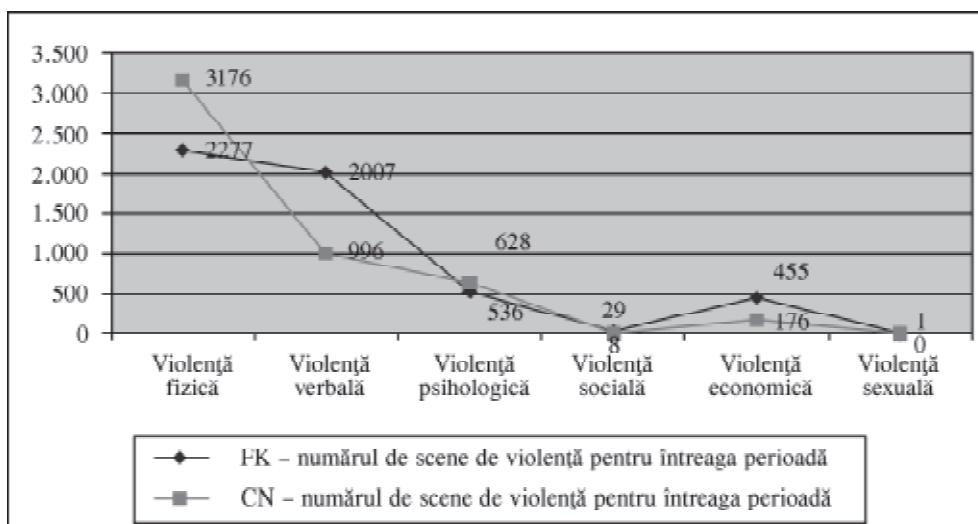
Figura 7. Frecvența scenelor de violență în funcție de tipul de violență prezentată în cazul canalului Cartoon Network; defalcat pe zile lucrătoare/zile de week-end

În cadrul emisiunilor transmise de canalul CN apare, în mare, aceeași structură a repartiției scenelor de violență în funcție de tipul acesteia.

Ar fi poate de amintit supraprezentarea violenței de tip fizic, care este, atât în zilele lucrătoare, cât și în cele de week-end, de trei ori mai multă decât violența de tip verbal. Așa se explică poate, percepția comună potrivit căreia canalul CN este mai violent decât FK. Despre diferențierile dintre natura scenelor cu conținut violent din cele două perioade luate în considerare, putem spune că – cu excepția violenței de tip economic, care este mai mult prezentă în zilele de

week-end față de zilele lucrătoare – în rest, toate celelalte tipuri de violență au un număr de apariții mai mare în zilele lucrătoare față de zilele de lucru.

O analiză comparativă a tipurilor de violență întâlnită pe cele două canale de desene animate în întreaga perioadă ne indică faptul că CN este mai violent, în ceea ce privește violența de tip fizic și cea de tip psihologic, în timp ce violența de tip verbal, social și economic este mai frecvent întâlnită pe canalul FK. Se remarcă, de asemenea, faptul că violența de tip verbal și cea de tip economic sunt aproximativ de două ori mai frecvente pe acest din urmă canal față de primul.



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 8. Analiza comparativă a celor două canale din punctul de vedere al tipurilor de violență prezentate pe întreaga perioadă analizată

Corelarea indicatorilor violenței cu anumite variabile

Analiza violenței televizuale de tip ficțional cuprinde, în general, corelația indicatorilor clasici ai violenței (durată, frecvență, pondere) cu variabila numită „gen televizual”. Aceasta deoarece, dacă în unele genuri (precum filmul de acțiune, filmul

polițist, thriller etc.) așteptările consumatorilor cu privire la conținutul de violență sunt mari și deci se poate spune că există o pregătire psihologică din partea receptorului pentru violența ce va urma, în cazul altor genuri aceste așteptări sunt minime, violența din respectiva emisiune luând telespectatorul pe nepregătite. Așa se explică

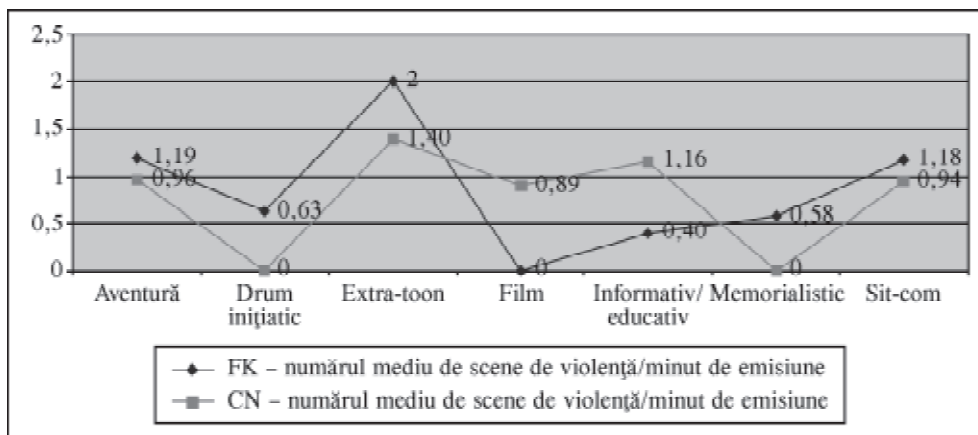
necesitatea acestei corelații în analizele violenței ficționale.

Extinderea acestei corelații la analiza violenței din desenele animate s-a impus odată cu trecerea de la desenul animat care se centra pe gaguri, la un desen animat complex, asemănător, de multe ori, în ceea ce privește firul narativ, intriga etc., cu filmele artistice⁷ și seriialele. Aceasta face ca să devină interesant de aflat nu numai care este cantitatea de violență la nivel general (în „desenele animate”), ci și distribuția acesteia pe diferite tipuri/genuri de desene.

Grila folosită în analiza acestui item a fost o îmbinare de teoretic cu empiric, încercându-se ca genurile clasice/uzuale de emisiuni ficționale să fie adaptate la desene animate. S-a ajuns la următoarea grilă: gen sit-com, „drum inițiativ”, aventură,

de dragoste, extra-toon (desen scurt, fără fir narativ, bazat, în general, pe gaguri), memorialistic, istoric/legendar, informativ/educativ, altul (care?).

În programele difuzate de canalul Fox Kids, în întreaga perioadă monitorizată, au fost regăsite doar următoarele tipuri de emisiuni: aventură/acțiune, gen sit-com, memorialistic, drum inițiativ, informativ/educativ și extra-toon, dintre care, ponderea cea mai mare o ocupă primele două tipuri (aventură și sit-com) cu 94%. Nu trebuie totuși neglijat, pentru imaginea canalului, că există (deși procentual, este la un nivel subunitar, faptul că există poate fi un semnal care să se transforme, eventual, în tendință) emisiuni (de fapt o emisiune, anume „Familia de ce”) de tip educativ/informativ.



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 9. Analiza comparativă a celor două canale de desene animate, în ceea ce privește variația scenelor de violență transmise/minut de emisiune în funcție de diferitele genuri de desene animate

Rezultatele monitorizării violenței ne-au indicat că cele mai violente emisiuni de desene animate, sub aspectul frecvenței scenelor de violență, sunt cele de tip „extra-toon” (desen scurt, fără fir narativ, bazat, în general, pe gaguri). În mod oarecum surprinzător, desenele animate care

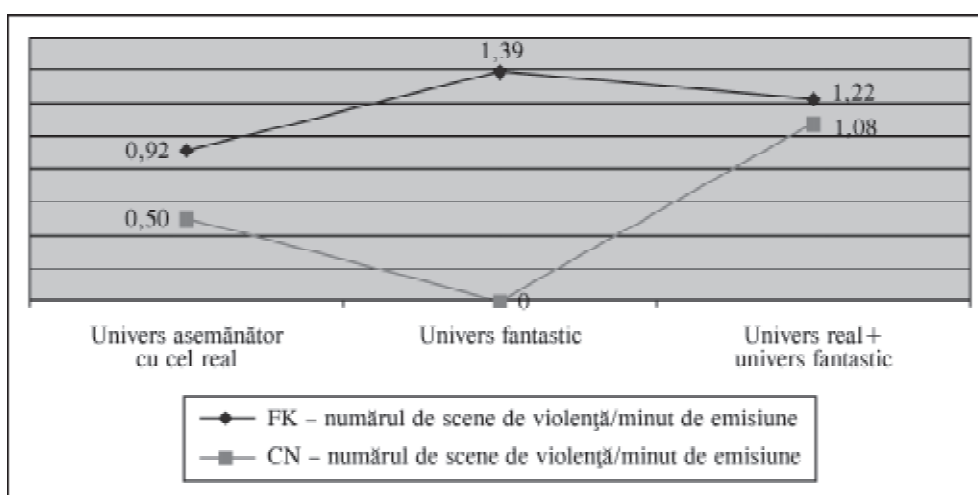
s-ar încadra în genul sit-com au același număr de scene violente ca și desenele din categoria aventură/acțiune. Un alt rezultat interesant, care justifică percepția publică referitoare la canalul CN, este cel care privește desenele de tip informativ/educativ difuzate de canalul CN care sunt cu mult mai

violente (de aproape patru ori) decât cele de același tip difuzate de FK.

A doua variabilă cu care s-a urmărit să se coreleze indicatorii violenței a fost una construită de noi, anume cea a „nivelului de autenticitate al universului prezentat”. Această din urmă corelație s-a impus dat fiind că nu este nici pe de parte indiferent dacă violența televizuală pe care o receptează cei mai tineri telespectatori are loc/este prezentată într-un univers cu grad mare de autenticitate – chiar dacă există diferențe de reprezentare a elementelor realității totuși, prin legarea acestora, prin structurarea, ierarhia și valorile prezentate, se poate cu ușurință recunoaște o copie a universului real sau, mai corect

spus, a unui anumit tip de societate – sau este prezentată într-o lume în care elementul fantasticului predomină. Spuneam că nu este indiferent, deoarece, în timp ce este posibil ca violența prezentată într-un univers fantastic să producă un efect de *catharsis*, violența prezentată într-un univers cu nivel ridicat de autenticitate poate avea ca efect, din contră, o naturalizare a acesteia, efect care se va simți și în modalitățile de percepere a violenței din societate.

Pentru aceasta s-au folosit următorii subtemi în cadrul grilei: „prezintă o lume în oglindă față de cea reală”, „prezintă o lume în care se regăsesc elemente din lumea reală, dar și elemente de fantastic”, „prezintă o lume fantastică”.



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 10. Analiza comparativă a celor două canale de desene animate, în ceea ce privește variația scenelor de violență transmise/minut de emisiune în funcție de diferitele grade de realitate a universului prezentat de respectivele desene animate

Rezultatele au arătat că CN nu a difuzat nici un desen animat care să prezinte un univers exclusiv fantastic; în schimb, pentru emisiunile prezentate pe canalul FK, acesta este universul cel mai violent, sub aspectul numărului de scene

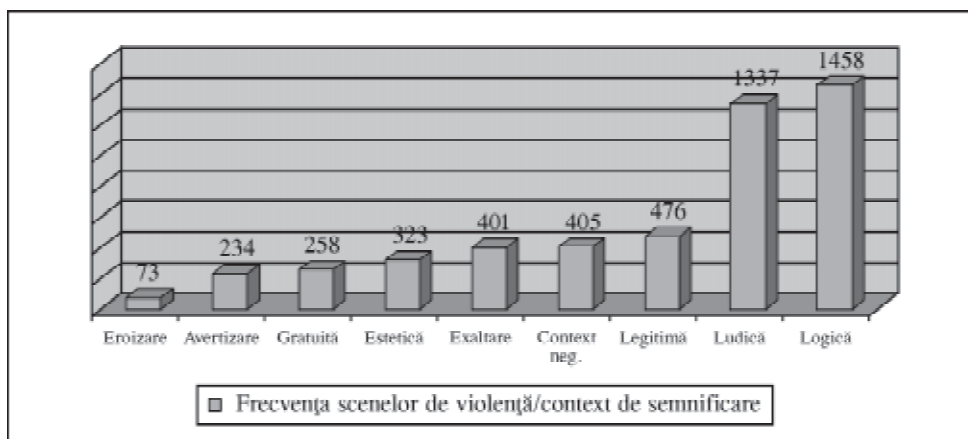
de violență/minut. Pentru CN, universul mixt, în care se întrepătrund elementele de real cu cele de fantastic, s-a dovedit a fi mai violent decât un univers cu un grad mare de autenticitate.

Contextualizarea violenței din desenele animate

Așa cum au arătat-o și unele dintre teoriile receptării (în special cele care au pornit de la estetica fenomenologică), problema conținuturilor cu potențial nociv nu se pune „în sine”, ci trebuie corelată cu alte caracteristici ale respectivelor conținuturi, care le construiesc semnificația finală. Aceasta deoarece, așa cum spuneam la început, un anumit tip de violență este inerent logicii basmului, unde lupta dintre Bine și Rău (ca arhetipuri) este una violentă, dar nu neapărat nocivă, dat fiind că este într-un context al legitimității. Astfel încât, am încercat, pentru canalul FK, identificarea, dincolo de indicatorii cantitativi ai violenței, a contextelor de semnificare în care aceasta apare. Se au în vedere următoarele contexte de semnificare: contextul gratuității (unde violența este propria ei rațiune; cum ar fi în cazul uciderii oarbe, uciderea în serie etc.), cel logic (în care violența face parte din trăirea realității sau din structura narativă; cum spuneam că este cazul basmului, dar nu numai, o serie de narațiuni utilizând această schemă),

cel legitim (în care apar acte de autoapărare, acte ca recompensă și de pedeapsă), violența ca avertizare (unde violența este folosită preventiv, atrăgându-se astfel atenția asupra unor pericole, cum ar fi pericolul de violuri, furturi, tâlhării), contextul estetic (în care scenele de violență apar sub formă atrăgătoare fie prin frumusețea imaginilor, fie a personajelor), contextualizarea în registrul ludic (violența apare prezentată sub forma jocului și a divertismentului), violența prezentată ca atractivă prin eroizare (sub forma eroilor salvatori, cum ar fi donatorul, generosul, omul în uniformă mort exemplar) sau, din contră, exaltare senzațională (unde violența este insolită, neașteptată, prezentată în registrul anomaliei, dar și al exoticii) și, în final, contextualizare negativă (în care violența este incriminată, sunt prezentați antieroi, noneroi, sunt prezentate consecințele negative ale violenței).

Așa cum se poate observa și în figura 11, în desenele animate violența este majoritar prezentată ca fiind logică (acest lucru fiind de înțeles în măsura în care desenul animat este o parte a ficționalului), dar și în context ludic. Această din urmă contextualizare

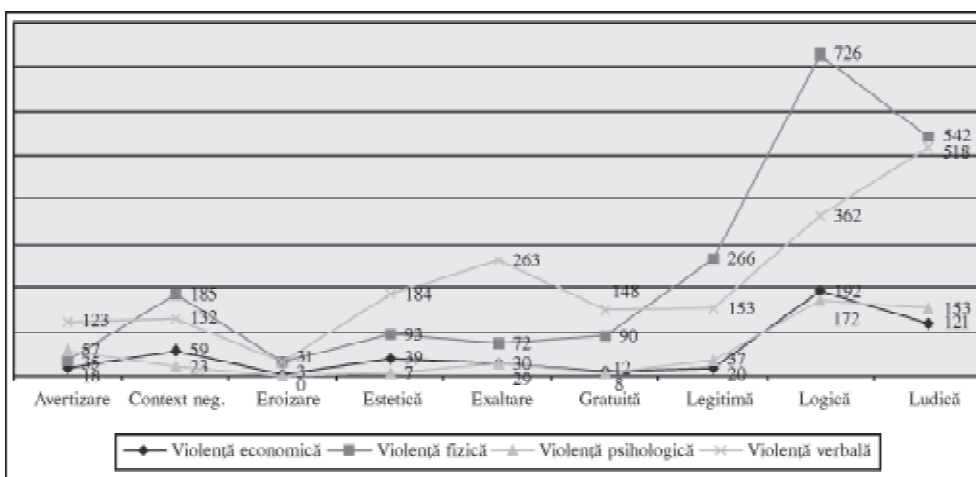


Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

Figura 11. Repartiția scenelor de violență/context de semnificare în cazul canalului Fox Kids

este problematică, deoarece, pusă în context ludic, un context foarte familiar copiilor, ea poate fi asimilată la nivel cognitiv sau, mai grav, chiar copiată, la nivel comportamental. Contextul ludic este chiar cel în care publicul țintă al desenului animat trăiește; de aceea o prezentare în acest registru are un potențial nociv ridicat. Următoarele trei contexte de semnificare a violenței, aflate într-un eșalon doi de reprezentare, sunt cel al legitimității, al contextualizării negative, dar și al exaltării. Astfel, un potențial telespectator al desenelor animate vede scene de violență prezentată în perspectiva consecințelor negative pe care aceasta le are în proporție aproape egală cu scene de violență prezentate într-o perspectivă exaltată, entuziastă, excepțională. Nu știm însă (fiind o întrebare pentru o posibilă cercetare ulterioară) în ce măsură consecințele acestei vizionări pot fi descrise într-o logică aritmetică, după care vizionarea unui număr egal de scene contextualizate în maniere opuse se anihilează reciproc. Un semn încurajator ar fi acela că în registrul gratuității violența este relativ slab reprezentată.

Interesant este modul în care variază contextualizarea violenței în funcție de tipurile acesteia. Astfel, se poate observa că violența fizică este cel mai adesea prezentată în registrul logic urmat de cel ludic. Pe de altă parte, violența de tip verbal este cel mai frecvent întâlnită în context ludic, de-abia în al doilea rând fiind prezentată ca fiind logică, iar pe locul trei ca frecvență este prezentată ca exaltare, ca senzațional. Cu alte cuvinte, în desenele animate se țipă, se ridică tonul, se înjură, de multe ori, doar pentru că este mai neașteptat, mai „exotică” o astfel de manifestare sau, cu cuvintele desenelor animate, „mai cool”, „marfă”, „super”. Dacă, în general, între primul tip de prezentare a violenței și al doilea mod există o oarecare diferență, în cazul violenței psihologice primele două locuri sunt, aproape la egalitate, ocupate de contextul logic și cel ludic. Aceasta înseamnă că un copil vede în număr aproape egal scene de intimidare psihologică ce decurge din firul narativ și scene de intimidare, de amenințare, de creare a unui disconfort psihologic care sunt decodabile în registrul ludic.



Sursa: Cercetarea CSMNTC, beneficiar CNA, decembrie 2004.

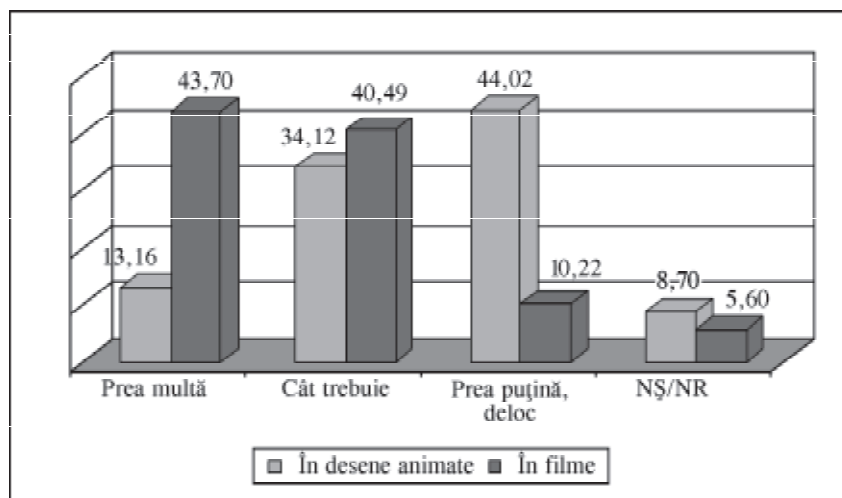
Figura 12. Repartiția diferitelor tipuri de violență (sub aspectul frecvenței) per context de semnificare în cazul canalului Fox Kids

Percepții și urmări ale violenței din desenele animate

Percepția cantității de violență din desenele animate

La nivel perceptiv, cantitatea de violență din aceste genuri televizuale este însă

cu totul diferită față de nivelul obiectiv. Astfel, datele ne-au relevat faptul că atât copiii, cât și adolescenții (adică toți cei cu vârste cuprinse între 7 și 18 ani) au următoarea percepție asupra violenței din filme și din desenele animate :



Sursa : Cercetările CURS-SA și CSMNTC, beneficiar CNA, iulie și noiembrie 2005.

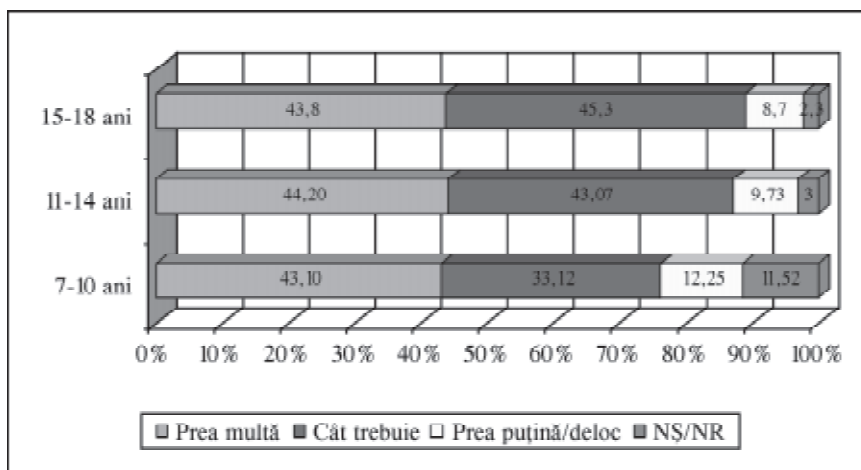
Figura 13. Analiza comparativă a percepției conținutului de violență pe unele canale românești

Cu alte cuvinte, cei mai mulți copii, (43,70%) consideră că în filme este prea multă violență, în timp ce un procent asemănător (44,02%) consideră că în desenele animate este prea puțină sau nu este deloc violență. Aceste date disonează puternic cu cele obținute în urma măsurărilor exacte. Mai mult, pe grupe de vârstă, percepția asupra violenței din filme și asupra celei din desenele animate variază la rândul său destul de mult.

Astfel, pentru violența din filme, se remarcă în primul rând o creștere în competență odată cu vârsta, lucru reflectat în scăderea continuă a procentului de nonrăspunsuri (de la 11,52% la 3%, iar apoi la 2,3%). Procentul destul de mare (aproape 12%) al nonrăspunsurilor în cadrul grupei de vârstă 7-10 ani poate fi justificat pe de-o

parte prin incapacitatea unora dintre respondenți de a formula judecăți evaluative, de tip abstract, dar, pe de altă parte, se poate justifica și prin faptul că domeniul filmului este unul care de-abia pe la vârsta de 6-7 ani devine un domeniu de interes pentru copii (deci există o necunoaștere sau o slabă cunoaștere a acestui domeniu). Scăderea despre care vorbeam, deși continuă, nu e constantă, explicația putând fi aceea că între 7 și 10 ani și între 11 și 14 ani există un salt de dezvoltare pentru copil, însoțit poate de o modificare a sferei de interes, astfel încât, de la 11-14 ani la 15-18 ani, diferențele nu sunt majore.

În rest, odată cu înaintarea în vârstă, se remarcă, o creștere a celor care consideră că violența în filme este „cât trebuie”, concomitent cu o scădere a celor care văd

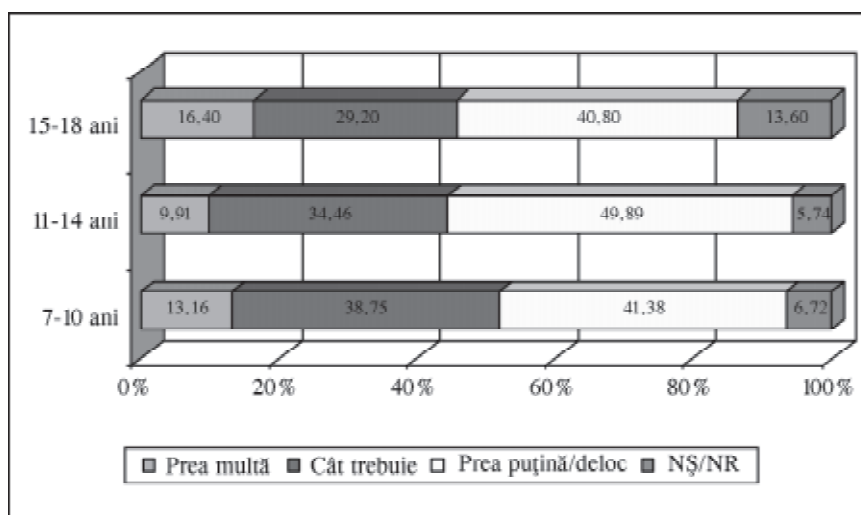


Sursa: Cercetările CURS-SA și CSMNTC, beneficiar CNA, iulie și noiembrie 2005.

Figura 14. Analiza comparativă, pe grupe de vârstă, a percepției violenței din filme

violența din filme ca fiind insuficientă sau deloc. Există deci o creștere a mulțumirii față de conținutul violent al filmelor, în timp ce procentul celor care consideră că aceasta este excesivă rămâne aproximativ constant. Faptul că, la vârste mai mici, procentul celor care consideră că violența din filme este prea puțină sau deloc este mai mare decât la alte vârste,

poate fi explicat atât prin tipul de filme vizionate de cei de vârste mici (poate, de exemplu, să existe un control parental puternic care să nu permită vizionarea de filme foarte violente), cât și printr-o parțială incapacitate de observație a relațiilor, normelor, valorilor sociale, care duc la imposibilitatea percepției complete a actelor de violență.



Sursa: Cercetările CURS-SA și CSMNTC, beneficiar CNA, iulie și noiembrie 2005.

Figura 15. Analiza comparativă, pe grupe de vârstă, a percepției violenței din desenele animate

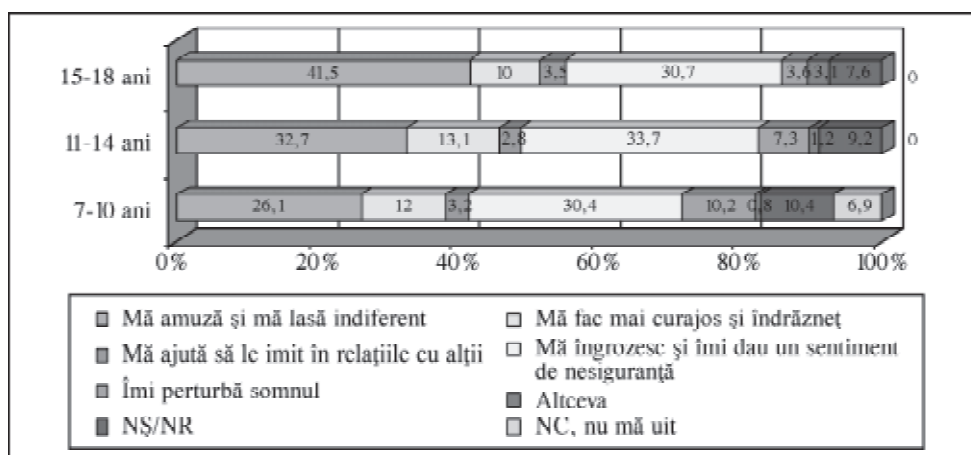
La desenele animate se constată însă o creștere a nonrăspunsurilor de la prima grupă de vârstă la ultima (semn al scăderii interesului pentru respectivul gen televizual), cu un minim de nonrăspunsuri la grupa de vârstă 11-14 ani, când mai există încă interesul și crește și capacitatea de a formula judecăți cu privire la conținutul de violență dintr-un program TV. La vârsta de 11-14 ani, copiii sunt tentați, mai mult decât la alte vârste, să considere că desenele animate conțin violență „prea puțină sau deloc” (în general, diferența este de 9%), în același timp acest segment de vârstă fiind și cel care percepe, în cea mai mică măsură, că violența din desenele animate este „prea multă” (9,91% față de 13,16% dintre cei de 7-10 ani și 16,40% cei de 15-18 ani). În ceea ce privește grupa de vârstă 7-10 ani, nemulțumirea copiilor față de conținutul de violență din desenele animate este generată de situația inversă față de cea întâlnită, la același segment de vârstă, în cazul filmelor. Astfel, 41% din eșantion considerând că este prea puțină violență sau deloc în desenele animate, la diferență destul de mică, cu 39%, se află cei mulțumiți de desenele animate sub aspectul violenței acestora, doar 13%

considerând că desenele animate conțin prea multă violență.

Urmările televiziunii emisiunilor cu conținut violent

Pe lângă percepția asupra conținutului de violență al emisiunilor, s-a urmărit identificarea percepției pe care o au copiii asupra influenței acestei violențe asupra lor. Aceasta deoarece, un capitol important al studiului mass-media îl ocupă studiul receptării; încercarea de a monitoriza conținutul de violență din programele TV fiind, de fapt, o urmare a credinței că această violență e dăunătoare, mai ales pentru copii, segment de public care suscită în primul rând protecția.

Rezultatele arată astfel că, la 7-10 ani, pe cei mai mulți copii (aproape 31%), violența televizuală îi „îngrozește și le dă un sentiment de nesiguranță”, aceștia fiind urmați de un procent de 26% pe care violența TV îi „amuză și îi lasă indiferenți”. Se observă de asemenea că la cel mai mic segment de vârstă, există cel mai mare procent al celor care resimt la nivel fiziologic această violență televizuală (cei care răspund că vizionarea violenței TV „le perturbă somnul”).



Sursa: Cercetările CURS-SA și CSMNTC, beneficiar CNA, iulie și noiembrie 2005.

Figura 16. Analiza comparativă a modului în care este resimțită influența consumului de violență televizuală la diferite grupe de vârstă

Analiza comparativă a modurilor în care este resimțită violența televizuală pe diferite grupe de vârstă ne indică faptul că, de la 7 la 18 ani, are loc o schimbare în receptarea violenței, cel puțin în varianta ei televizuală.

Astfel, are loc o evidentă creștere a procentului celor care consideră că violența televizuală îi „amuză și îi lasă indiferenți”: de la 26,1% la 7-10 ani, la 32,7% la 11-14 ani, ajungând, în final, la 41,5% la 15-18 ani. Această evoluție a procentelor poate fi explicată prin așa-numitul proces de „imunizare” la violență („blazare”, pierdere a sensibilității față de acest fenomen), proces despre care se vorbește în teoriile comunicării ca fiind generat de consumul de mass-media, în general, și de conținuturi violente, în special. Se remarcă de asemenea că, odată cu procesul de maturizare, are loc și o diminuare a efectelor legate de subconștient și inconștient, procentul celor cărora violența televizuală le perturbă somnul, scăzând de la 10,2% la 7,3% și ajungând la 3,6% la 15-18 ani.

Câteva concluzii și noi problematizări

Am văzut care este cantitatea și calitatea violenței transmise în cadrul programelor de desene animate (și chiar, comparativ, cu cea transmisă de canalele generaliste în cadrul emisiunilor de tip ficțional) și, de asemenea, am văzut că ea diferă foarte mult de percepția pe care micii telespectatori o au asupra ei. Mai mult, am văzut că această percepție variază în timp și am încercat să găsim explicații ale acestor variații. Cărui fapt se datorează însă diferențele dintre conținutul de violență real – adică acel conținut de violență televizuală rezultat în urma monitorizării – și cel perceput și care pot fi urmările acestor diferențe sunt întrebări care se impun. O primă explicație ar putea fi cea enunțată mai

sus, conform căreia unele forme de violență sunt greu, dacă nu imposibil de perceput la un nivel de dezvoltare scăzut, specific vârstei copilăriei. Aceasta, deși explică tendința copiilor de a subevalua violența televizuală, nu explică inversiunile care se întâlnesc între frecvența reală a scenelor de violență și percepția asupra ei în cazul desenelor animate și al filmelor. Pentru această problemă o abordare pertinentă ar fi cea din perspectiva teoriilor despre comunicare, în speță teoria situațională sau contextuală a comunicării. Conform acesteia, așteptările⁸ destinatarului și arhiva comunicațională pe care o posedă sunt în măsură să contribuie la construcția conținutului comunicat. Astfel, la vârste mici, copilul pătrunde în „logica poveștii”, duce ficțiunea în spațiul fantasticului, cu care este familiarizat din basme, și „suportă” violența în această logică.

Pe de altă parte o explicație la fel de validă a subevaluării violenței de către copii ar putea fi aceea că deja are loc o desensibilizare a copiilor în fața violenței televizuale conform teoriilor mai sus enunțate. În acest sens, dacă influența deja este resimțită, dacă violența televizuală a produs deja mutații la nivel perceptiv, atunci problema violenței televizuale devine o problemă culturală, cu influențe mai adânci, nu doar la nivel individual, ci și la nivel societal, o problemă a cărei cuprindere necesită o viziune sistemică, în care nu trebuie analizat doar consumul și obișnuințele de consum, ci înseși valorile și normele sociale.

Toate aceste explicații sunt însă la nivel speculativ, ele reprezentând ipoteze pentru cercetări viitoare, posibile noi deschideri pentru înțelegerea urmărilor consumului juvenil de violență televizuală. Ceea ce însă știm foarte precis este că acest consum există, este bine instituit ca practică zilnică, iar soluția de tipul incriminării acestei practici, a „înfierării” ei, este total neproductivă.

Note

1. Andre Glucksmann concluziona, într-o trecere în revistă a tuturor studiilor pe această temă, că: 1. nu se poate vorbi despre efecte directe, 2. nu se poate vorbi despre efecte autonome, 3. efectul violenței televizuale asupra copiilor poate fi invers (în sensul *catharsis*-ului aristotelician) și 4. efectul acestei violențe poate însă să fie mimetic, în sensul inducerii aceluiași tip de comportament în viața reală (Glucksmann, 1966)
2. În România, Consiliul Național al Audiovizualului (CNA) reprezintă această autoritate.
3. Rezultatele tuturor acestor cercetări se găsesc la <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>
4. Cercetarea din noiembrie 2005 a avut două mari părți: pe de o parte s-a urmărit, așa cum am spus mai sus, consumul de diferite media (TV, radio, Internet etc.) al copiilor de 7-10 ani și percepții asociate acestui consum, iar, pe de altă parte, s-a urmărit identificarea modelelor culturale și sociale ale copiilor și adolescenților de 7-18 ani și influența televiziunii asupra acestor construcții; acest din urmă obiectiv a fost analizat pe trei eșantioane: cel de 1.100 de elevi de 7-10 ani și două de câte 50 de elevi fiecare, unul cu vârste de 11-14 ani și cel de-al doilea cu vârste de 15-18 ani.
5. Eșantionarea a fost făcută de asemenea de către institutul CURS, mai multe date despre construcția eșantioanelor putând fi găsite la <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>.
6. Datele privind violența din filme aparțin primei cercetări a reprezentării violenței în audiovizualul românesc, din august 2004 (vezi <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>).
7. Vezi în acest sens articolul lui Eric Fassin (1993); *Disneylove. La Petite sirène et la Belle et la Bête*, *Esprit*, ianuarie, 1993 în care se vorbește despre noua politică a lui Disney de a produce desenul animat pentru întreaga familie concomitent cu filmul artistic pentru copii.
8. Conceptul de „contract de comunicare” propus de Greimas, dar dezvoltat mai ales de Charaudeau în *Limba și discurs*, se referă la acea întreagă zonă de așteptări comune pe care o au cei doi actori sociali înainte de inițierea actului propriu-zis de comunicare, în legătură cu ulterioara interacțiune dintre ei. În cadrul acestui contract, se activează anumite percepții și așteptări. Astfel, la modul general, un contract de comunicare cuprinde: finalități specifice, identități și roluri de comunicare adoptate/atribuite, precum și un ritual de abordare (Charaudeau *apud* Guy Lochard și Henri Boyer, 1998, p.15).

Bibliografie

- Baton-Herve, Elisabeth. (1999). „Les enfants téléspectateurs. Prénance des représentations médiatiques et amnésie de la recherche”, *Reseaux*, 92-93, CENT/Hermes Scien Publications Hermes.
- Belisle, Caire. (coord.) (1999). *Pratiques médiatiques. 50 mots-clés*, Paris: CNRS Editions.
- Dayan, Daniel. (1992). „Les mystères de la réception”, *Le Débat*, 71, 146-162.
- Fassin, Eric. (1993). „Disneylove. La Petite sirène et la Belle et la Bête”, *Esprit*, ianuarie.
- Glucksmann, Andre. (1966). „Rapport sur les recherches concernant les effets sur la jeunesse des scenes de violence au cinema et à la television”, *Communications*, 7.
- Huesmann, L.R., Eron, L.D., Lefkowitz, M.M., Walder, L.O. (1984). „Stability of aggression over time and generations”, *Developmental Psychology*, 20, 27, 29, 1120-1134.
- Kriegel, Blandine. (2003). *La violence à la télévision*, Paris: PUF.
- Lochard, G., Boyer, H. (1998). *Comunicare mediatică*, Iași: Institutul European.
- Marinescu, Valentina. (2004). *Metode de cercetare în comunicare*, București: Editura Niculescu.
- Mongin, Olivier. (2003). „Une violence en mal de transgression. Du contenu des scénarios à la réception des images”, *Esprit*, 293, martie-aprilie.
- Neveu, Erik. (1999). „Pour en finir avec «l'enfantisme»”, *Reseaux, Hermes*, 92-93.
- *** Raportul Cercetare privind analiza comportamentului de consum de programe audiovizuale al elevilor (7-10 ani) și analize comparative pe trei grupe de vârstă (7-10 ani, 11-14 ani și 15-18 ani) privind modele culturale, realizat de CURS-SA împreună cu CSMNTC, beneficiar CNA, <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>, ultima accesare: 1 septembrie 2006.

- *** Raportul Cercetare privind analiza comportamentului de consum de programe audio-vizuale al elevilor (11-14 ani și 15-18 ani), realizat de CURS-SA împreună cu CSMNTC, beneficiar CNA, la <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>, ultima accesare : 1 septembrie 2006.
- *** Raportul Evaluarea reprezentării violenței în programele televizuale II. Violența în programele de desene animate, realizat de CSMNTC, beneficiar CNA, la <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>, ultima accesare : 1 septembrie 2006.
- *** Raportul Evaluarea reprezentării violenței în programele televizuale, realizat de CSMNTC, beneficiar CNA, la <http://www.cna.ro/cercetari/sondaje.html>, ultima accesare : 1 septembrie 2006.

Abstract

The current study presents the violence on Romanian television, with a double approach : 1. the violence content of the cartoons broadcasted by two international TV stations dedicated to the children that are on the cable in Romania too – Cartoon Network and JETIX and 2. the perspective opened by the „text-reader model” in reception theories. Thus, the second point of interest is finding out how Romanian youngsters nowadays do perceive the cartoons'violent content, and also finding out which might be, in their view, the consequences of this viewing. Within the perspective of these two focuses and research directions, we will analyze, on one hand, the actual violence in cartoons and, on the other hand, how children/teens perceive those specific acts of violence broadcasted – so that, in the end, to get to see whether it's a matter of two faces of the same reality or two different realities altogether, the violence and the perception of it.

Trimis la redacție : iunie 2006