

Reprezentarea violenței televizuale pe canalele de desene animate octombrie 2008

drd. Anca Velicu

Această parte a cercetării a avut un anumit specific față de restul analizei (analiza violenței televizuale care apare pe canalele generaliste sau cea de pe canalele de știri) pe de o parte prin eșantionul de timp analizat și, pe de altă parte, prin micile adaptări care s-au adus grilei de analiză pentru a surprinde specificitățile pe care desenul animat le are, ca produs mediatic și ca produs ficțional, față de restul emisiunilor.

Obiectivele cercetării

Obiectivele generale ale acestei părți dedicate desenelor animate (DA) au fost aceleași cu cele ale restului lucrării, și anume:

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 (de această dată tipologia nu va mai fi decât după cele șase tipuri – fizică, verbală, psihologică, economică, socială și sexuală – toată violența din desenele animate fiind de tip ficțional);
3. de asemenea, 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 emisiune¹ (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, sexul, vârsta, modul de definire / reprezentare etc.).

Eșantionul cercetării

Au fost cercetate trei canale pentru copii: Cartoon Network (CN), Jetix (J) și Minimax (MM), timp de o săptămână, 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 întregii zile.

¹ Deși am folosit până acum sintagma generică de „canal de desene animate”; mai corect ar fi să spunem „canale pentru copii”. Aceasta deoarece, deși lansate inițial drept canale de desene animate, 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). Pe de altă parte, se remarcă un fenomen de „nișare” din ce în ce mai strânsă, anumite canale adresându-se unui segment al publicului cu vârste foarte strict determinate (de această dată canalul fiind cel ce își asumă o identitate îngustă; spre exemplu Minimaxul se adresează copiilor foarte mici). Alteori, această îngustare a audienței apare pe anumite tranșe orare (după ora 10 PM sunt emisiuni se adresează, spre exemplu unui anumite segment din public).

Spuneam deja, în nota de subsol, că anumite canale rezervă anumite intervale orare unui anumit tip de public. De aceea, a alege un interval orar (sau chiar două intervale, unul dimineața și unul seara) 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 acelui / 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 împrăștiată 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) iar Minimaxul își întrerupe emisia la ora 20, în locul lui intrând canalul Animax care emite tot desene animate, mai exact anime-uri, dar care este diferit de Minimax. Bineînțeles, toate căutările stăteau sub două imperative: 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).

O altă dificultate cu care ne-am confruntat a fost de natură tehnică, și anume înregistrările de pe canalul Minimax sunt decalate cu o săptămână (fiind din săptămâna 20-26.10.2008) față de înregistrările de pe celelalte două canale (care sunt, ca și la restul canalelor analizate, din săptămâna 13-19.10.2008).

Orarul emisiunilor de pe canalele CN și J care au fost analizate (săptămâna 13-19.10.2008)

interval orar	marti	miercuri	joi	vineri	simbata	duminica	luni
9--10							
10--11							
11--12							
12--13							
13--14							
14--15							
15--16							
16--17							
17--18							
18--19							
19--20							
20--21							
21--22							

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 orientative (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.

Așa cum se observă în cele două grafice, au fost analizate în total 83 de ore de emisie, după cum urmează:

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

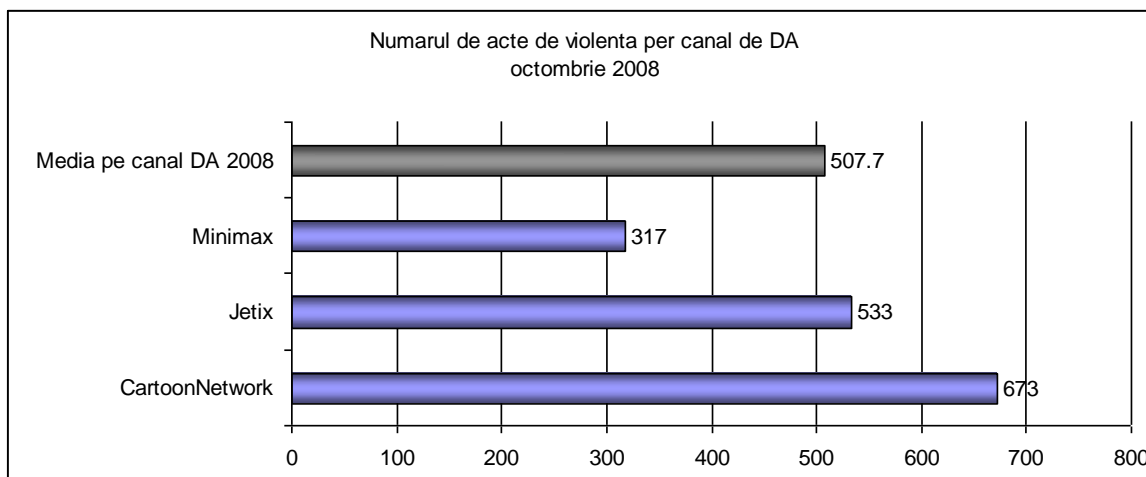
Orarul emisiunilor de pe Minimax analizate (saptamana 20-26.10.2008)

interval orar	marti	miercuri	joi	vineri	simbata	duminica	luni
9--10	■				■		
10--11	■				■		
11--12	■	■			■		
12--13	■	■			■		
13--14		■	■			■	
14--15		■	■			■	
15--16			■	■		■	
16--17			■			■	■
17--18				■			■
18--19				■			■
19--20				■			■

Rezultate generale

Frecvența actelor de violență

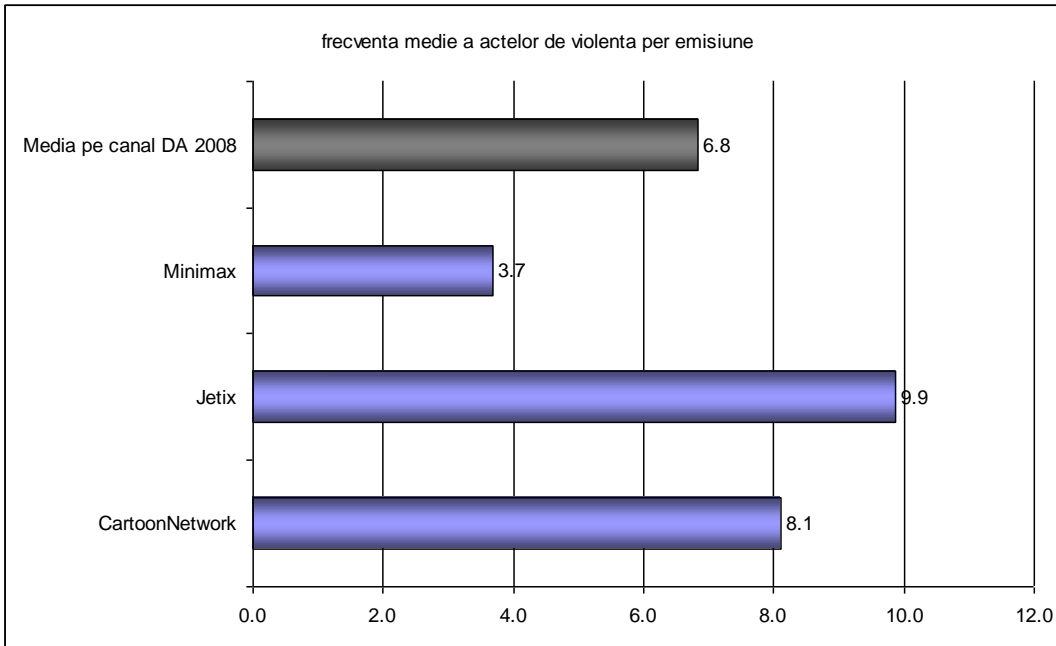
La nivel general, pe toate cele trei canale, au fost înregistrate, în săptămâna studiată, 1523 de acte de violență, dintre care 673 acte pe canalul Cartoon Network, 533 acte pe Jetix și 317 pe Minimax.



Dacă însă privim frecvența medie pe emisiune a actelor de violență, “clasamentul” celor trei canale se modifică, cea mai multă violență pe emisiune având-o canalul Jetix, urmat de canalul CN, cel mai puțin violent dovedindu-se și de această dată canalul Minimax. Aflarea acestui indicator este importantă în încercarea de a vedea diferențele în modalitățile de reprezentare ale violenței televizuale pe care o pun în scenă cele trei canale.

	Cartoon Network	Jetix	Minimax
durata medie a emisiunilor fara publicitate	18 min.	27 min.	17 min.

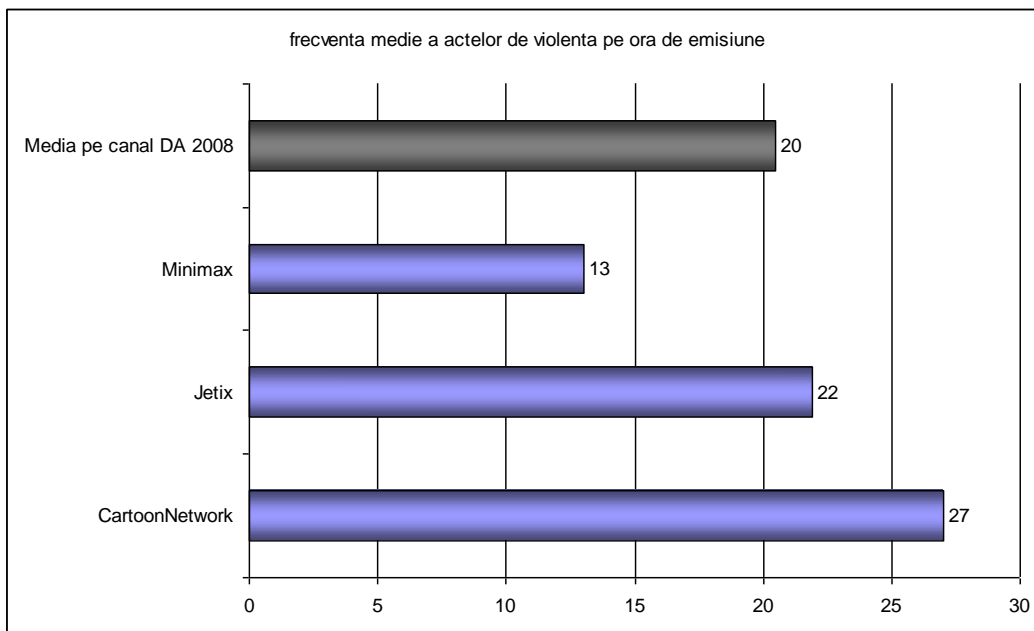
Astfel, emisiunile de pe Jetix, deși par mai violente, cu aproape două acte de violență în plus per emisiune, față de cele de pe CN, sunt, așa cum o arată și tabelul de mai sus, mai puțin violente prin faptul că sunt mai lungi.



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 22 de astfel de emisiuni, ceea ce reprezenta 23% din totalul emisiunilor monitorizate.

Un indicator mai ușor de citit, și mai obiectiv (deoarece, este cu totul altceva decât cele 8 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) pentru a realiza comparația între cele trei canale, ar fi frecvența actelor de violență pe ora de emisiune². Conform acestui indicator, CN este cel mai violent, cu 27 acte de violență pe oră (adică 1 act la fiecare două minute), urmat de J și de MM.

² Facem precizarea că, în cazul canalului Minimax, acest indicator s-a calculat numai pentru emisiunile violente (adică cele care aveau acte de violență) și nu s-a împărțit numărul total de acte la durata totală a emisiunilor monitorizate.



Durata actelor de violență

Durata acestor acte de violență a fost, în total, de 20732 secunde³ (adică 345 minute și 30 de secunde). Cel mai scurt act de violență a durat 1 secundă, cel mai lung act de violență a durat 5 minute; durata medie a actelor de violență, la nivelul celor trei canale, este de aproximativ 14 secunde.

	Nr. actelor	Minimum	Maximum	Sum	Mean
durata actului de violenta	1523	1s	300s	20732s	13.61261s

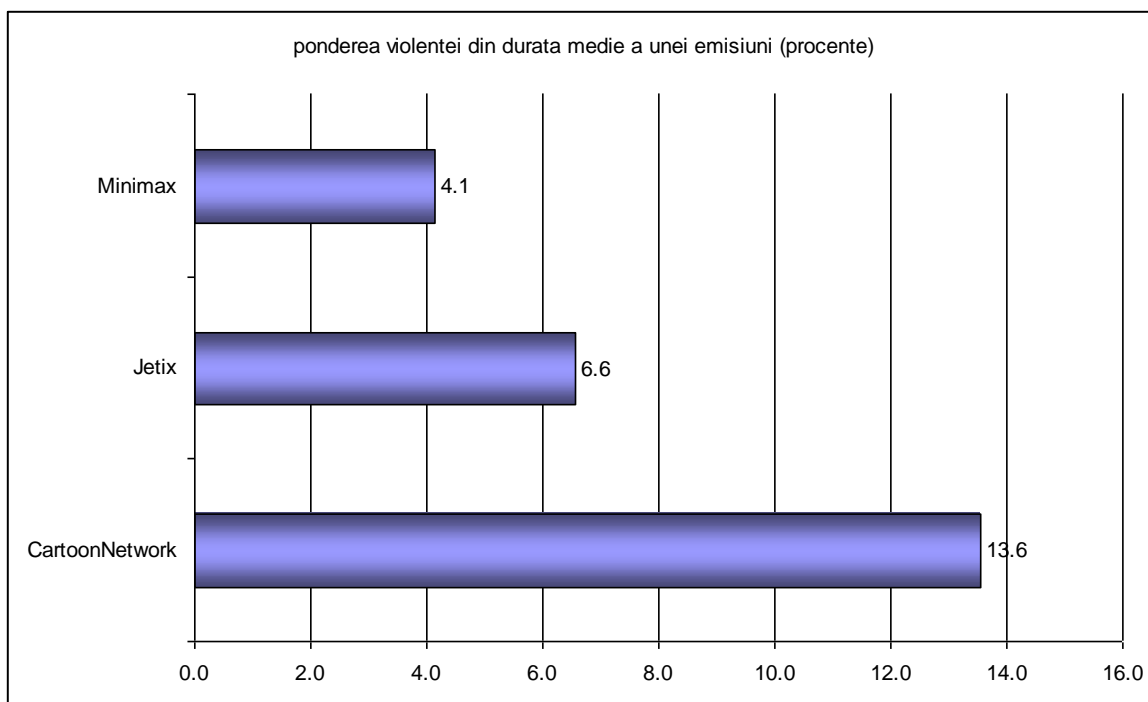
Actele de violență prezentate de cele trei canale diferă nu doar sub aspectul frecvenței lor, ci și sub aspectul duratei. Astfel, așa cum se vede din tabelul de mai jos, CN este cel mai violent canal nu doar prin frecvența actelor de violență ci și prin durata acestora (atât în ceea ce privește durata medie a unui act, de 18 secunde, cât și în ceea ce privește cel mai lung act de violență), în timp ce MM rămâne cel mai puțin violent sub ambele aspecte.

canal TV	Nr. de acte	Durata minimă	Durata maximă	Suma duratelor per canal	Durata medie a actelor de violență
CartoonNetwork	673	1s	300s	12153s	18.1s
Jetix	533	1s	230s	5666s	10.6s
Minimax	317	1s	104s	2913s	9.2s

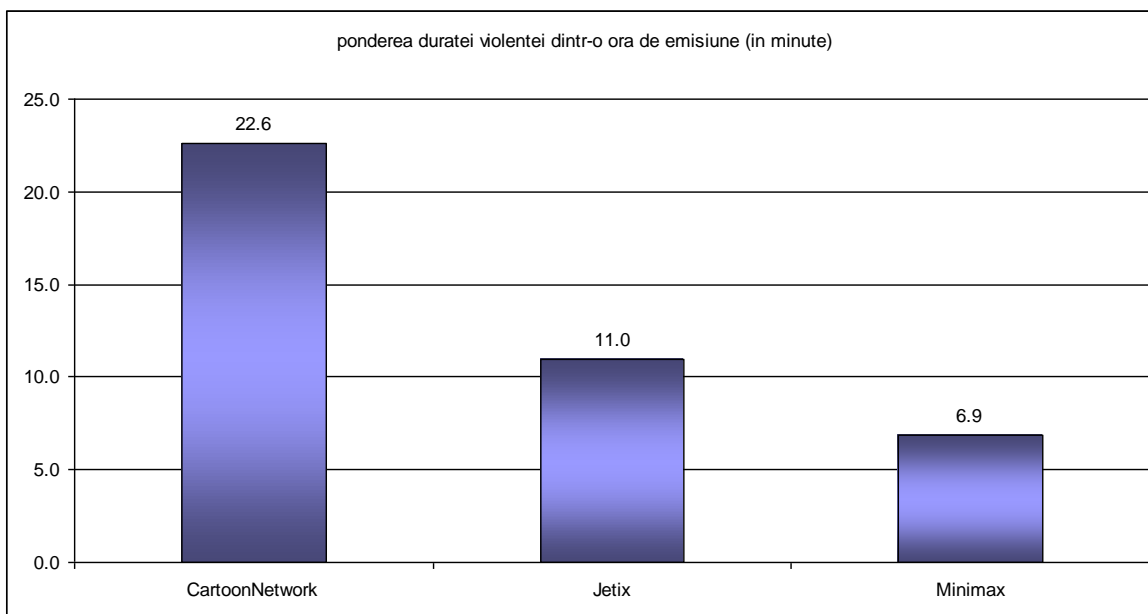
În ceea ce privește ponderea pe care o ocupă violența în cadrul emisiunilor, cu alte cuvinte, cât la sută din durata unei emisiuni este reprezentată de acte de violență, observăm

³ Durata unui act de violență a fost măsurată în secunde. Pentru o mai ușoară citire a rezultatelor cercetării, am făcut, pe parcursul lucrării, transformarea acestora în minute.

că, din nou, Cartoon Network este cel mai violent canal, de mai mult de trei ori mai violent decât Minimax și de mai mult de două ori mai violent decât Jetix.



Un alt indicator al violenței este cel al duratei scenelor de violență dintr-o oră de emisiune (precizăm că de fiecare dată ne referim la ora de emisiune fără publicitate).



Și de această dată Cartoon Network este de cel puțin două ori mai violent decât restul canalelor, cu 22,6 minute de violență într-o oră de emisiune. Practic, mai bine de o treime din

timp, copilul vede pe acest canal acte de violență (și asta, cum spuneam, exceptând pauzele publicitare și de promo dintre emisiuni, în care toate promo-urile, la canal sau la emisiunile canalului, sunt construite în jurul ideii de violență). Sub acest aspect, Jetix are 11 minute de violență la ora de emisiune, ceea ce înseamnă că la aproape cinci minute fără violență, copilul vede și un minut de acte de violență.

Minimax este și de această dată cel mai puțin violent canal, cu (doar) 6,9 minute de violență pe oră.

Sintetizând ceea ce am spus până acum, avem următoarele valori medii, pentru fiecare canal și pentru canalul mediu de desene animate, pentru indicatorii violenței:

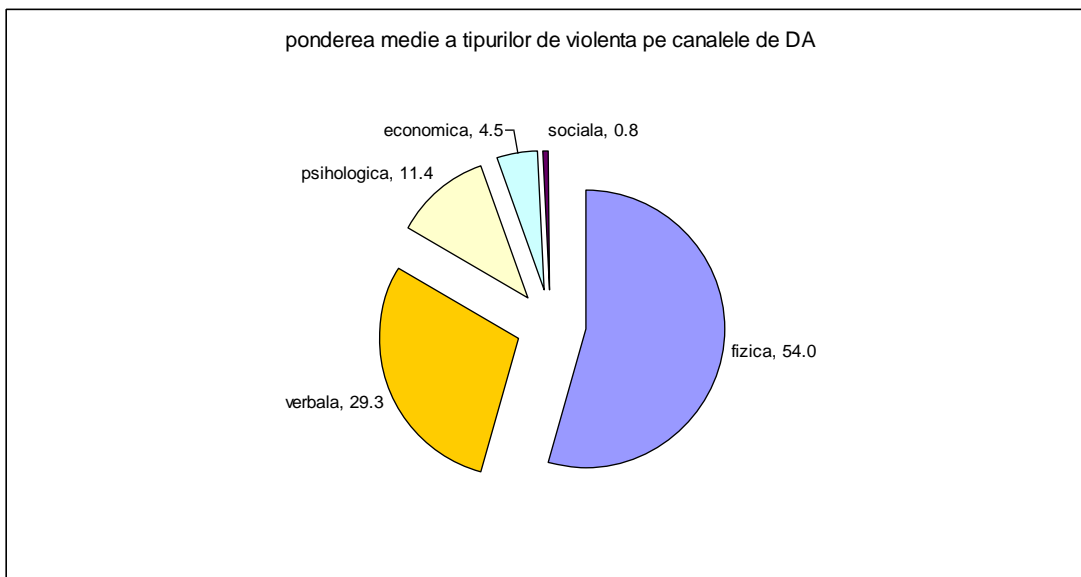
	Cartoon Network	Jetix	Minimax	Canal DA (mediu)
Frecvență per canal	673	533	317	507,7
Frecvență medie per emisiune	8,1	9,9	3,7	6,8
Frecvență medie per oră de emisiune	27	22	13	20
Durata tuturor actelor de violență per canal	12153	5666	2913	6911
Durata medie a actelor de violență per canal	18,1	10,6	9,2	13,6
Pondere duratei violenței din durata unei emisiuni	13,6%	6,6%	4,1%	8,42%

Tipologia actelor de violență

Dacă până acum am vorbit la modul general despre acte de violență, 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, socială și sexuală⁴. După cum se poate lesne imagina, analiza acestei tipologii este esențială în analiza 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, există o permisivitate variabilă a societății față de aceste tipuri de violență, mergându-se până la o toleranță aproape totală a violenței verbale, spre exemplu. Ori aceste fenomene sociale pot să își aibă originea (sau să se reflecte) în violența televizuală.

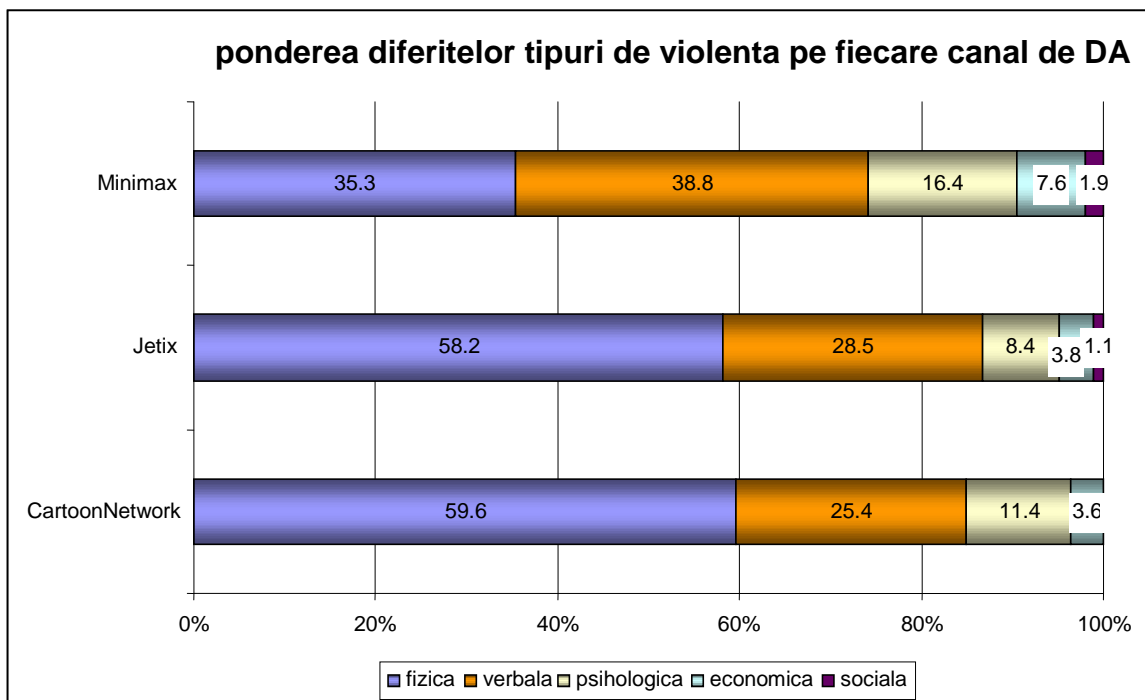
Definițiile fiecărui tip de violență sunt intuitive și ușor de realizat, așa că nu ne vom opri asupra lor, dar se impune o precizare legată de metodologia de lucru.

Astfel, 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 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 izolat, singură. Precizăm acest lucru deoarece, în ceea ce privește acest tip de violență, în mod inevitabil însoțește toate celelalte tipuri de violență.



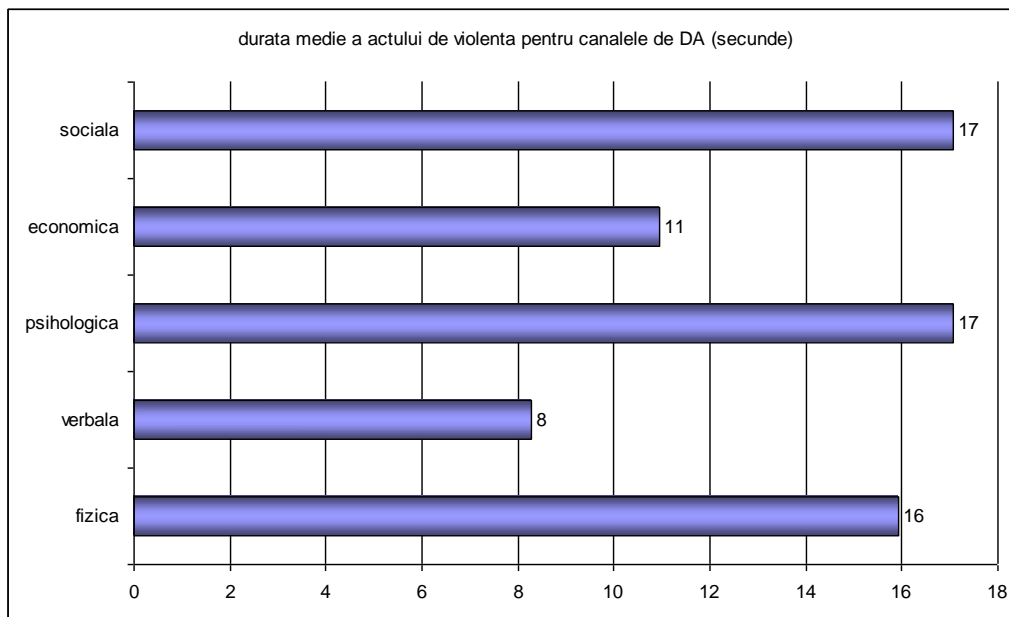
⁴ Aceasta din urmă a fost introdusă din motive de coerență cu cercetarea reprezentării violenței pe toate canalele de televiziune, fie ele generaliste sau de nișă. Astfel s-a preferat ca grila de analiză să fie pe cât posibil aceeași pentru a se asigura comparabilitatea datelor.

La nivel general, predominantă, cu 55% frecvență din totalul actelor de violență, este violența de tip fizic. Aceasta este urmată de violența verbală, cu 29% și de cea psihologică cu 11%.

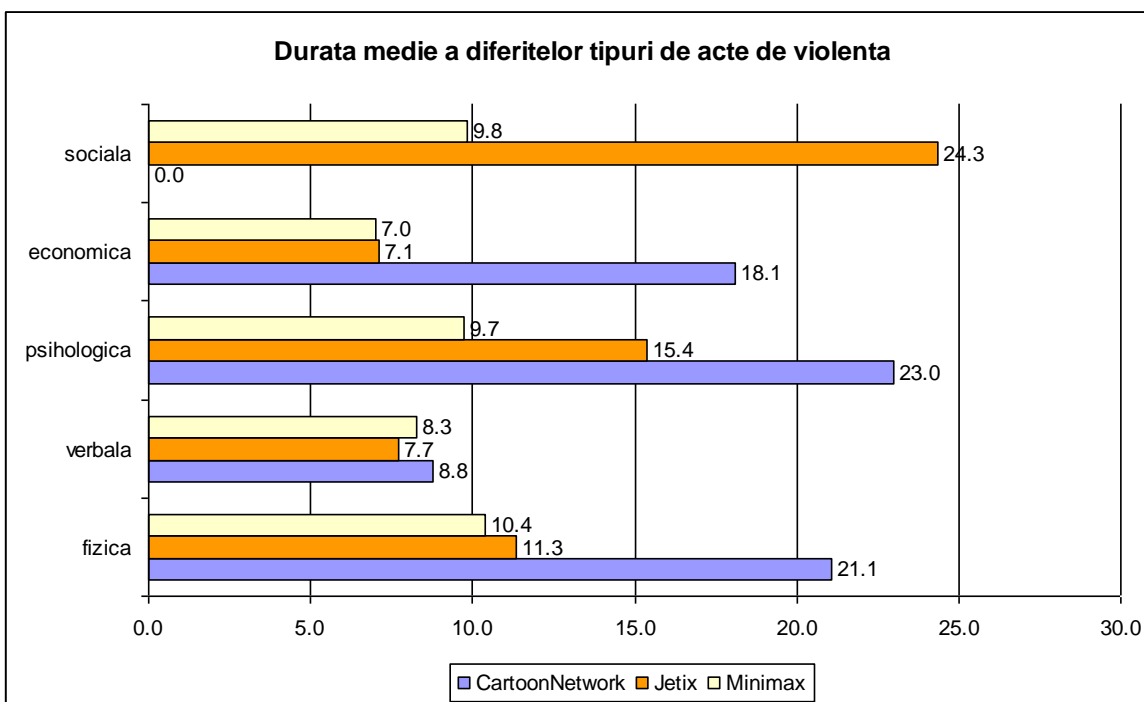


La nivelul fiecărui canal însă, situația variază. Astfel, în ceea ce privește ponderea fiecărui tip de violență, sub aspectul frecvenței, din totalul actelor de violență de pe respectivul canal, Cartoon Network și Jetix au un profil aproape identic, ponderea fiecărui tip de violență fiind aproape aceeași, cu aproape 60% violență fizică, urmată de cea verbală, psihologică și economică. Pe canalul Cartoon Network nu a fost identificat niciun act de violență socială. Minimax, din contră, se dovedește a fi un canal pe care violența este mai degrabă verbală (mai corect, din prisma precizării de mai sus privind opțiunea metodologică făcută, ar fi să spunem că pe Minimax, mai mult decât pe Cartoon sau pe Jetix, doar se țipă sau se ceartă fără însă ca aceasta să fie însoțită concomitent de un act de violență fizică).

Mai remarcăm faptul că deși nu apare violență fizică, totuși presiune psihologică există (16,4% dintre acte sunt de tip psihologic).

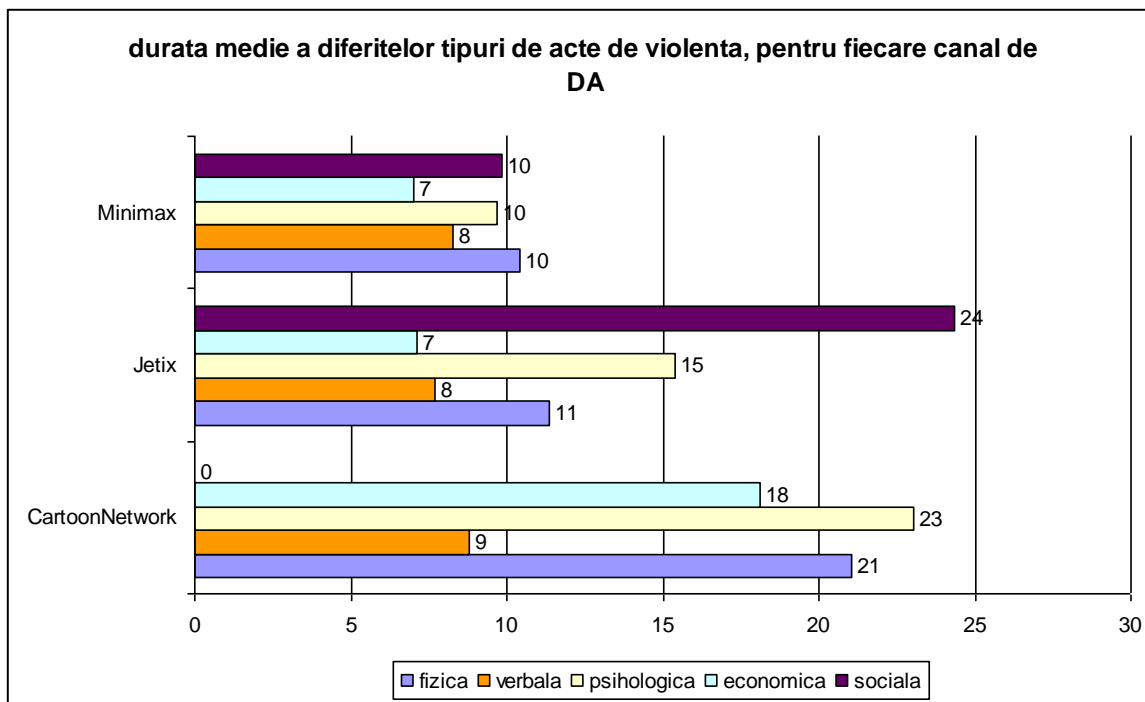


Sub aspectul duratei, cele mai lungi acte de violență sunt cele de tip psihologic și social, urmate de violența fizică (cu durată medie, per canal mediu de desene animate, de 16 secunde), de violența economică și de cea verbală.



La nivelul fiecărui tip de violență, exceptând violența socială, Cartoon Network are o durată mai mare a actului mediu de violență. Violența fizică de pe acest canal este de aproape două ori mai lungă decât Jetix sau pe Minimax. La fel se întâmplă cu violența psihologică, de mai bine de două ori mai lungă decât pe Minimax. Doar violența verbală – adică, reamintim,

cea care nu însoțește niciun alt act de violență mai grav (fizică, economică, socială) – este comparabilă sub aspectul duratei, pe cele trei canale (în jurul valorii de 8 secunde).



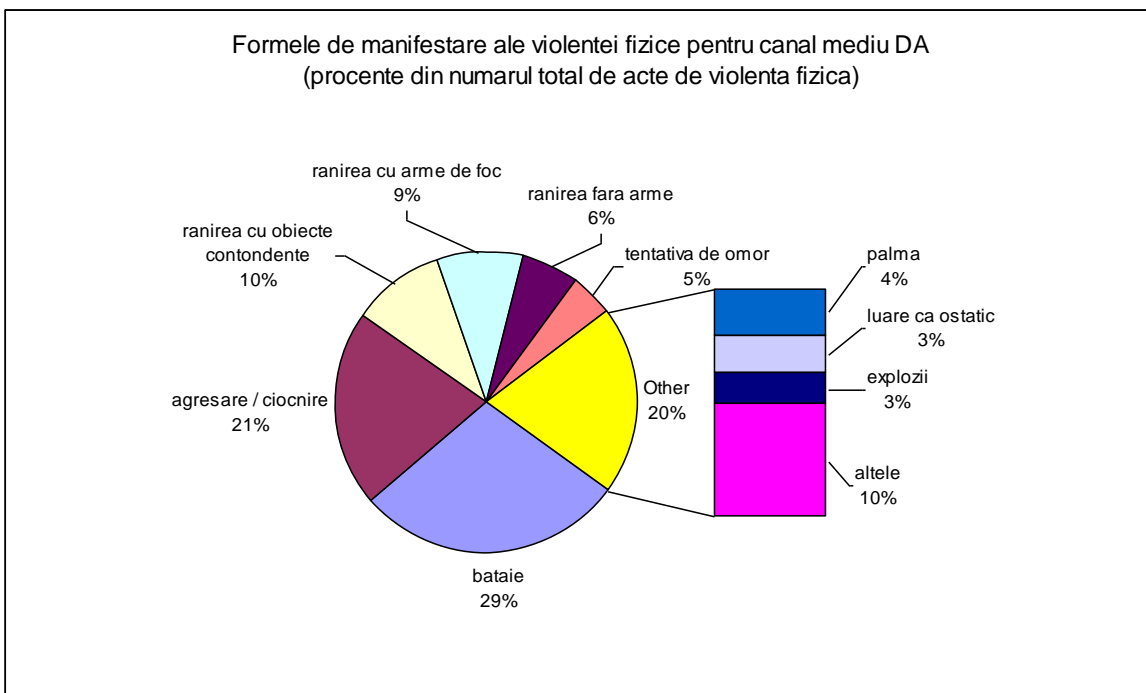
Pe Minimax, durata violenței fizice, psihologice și sociale este aproximativ aceeași (în jur de 10 secunde durează actul mediu), cea verbală și cea economică fiind mai scurte. Jetix se dovedește un canal în care cea mai intensă ca durată este violența socială, urmată de cea psihologică. CN are cea mai lungă durată atât a violenței psihologice cât și a violenței fizice (ambele peste 20 de secunde), violența economică fiind și ea în jurul acestei valori.

Trebuie să amintim aici că există studii care arată că, în ciuda părerii pe care o au părinții și, în general adulții, despre gradul de nocivitate al diferitelor tipuri de violență asupra copiilor, nu reprezentarea violenței fizice este cea care îi sperie cel mai tare pe micii telespectatori ci reprezentarea violenței psihologice. Oricum ar fi, fie că violența fizică este cea mai nocivă (aceasta fiind percepția adulților prin consecințele imediate pe care le are această violență pentru victimă), fie că este cea psihologică, canalul Cartoon Network rămâne în continuare cel mai nociv.

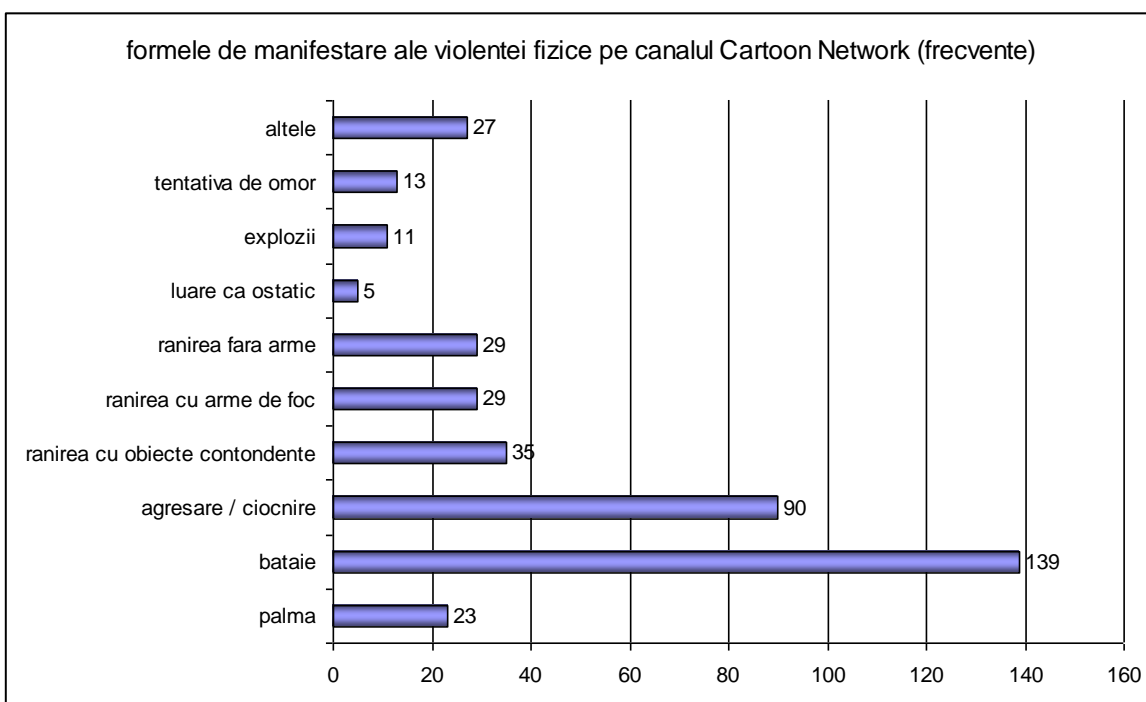
Dacă am vorbit despre intensitatea actelor de violență sub aspectul duratei lor și sub aspectul tipului de violență, putem vorbi de asemenea de intensitatea actelor de violență în ceea ce privește forma de manifestare a acestora.

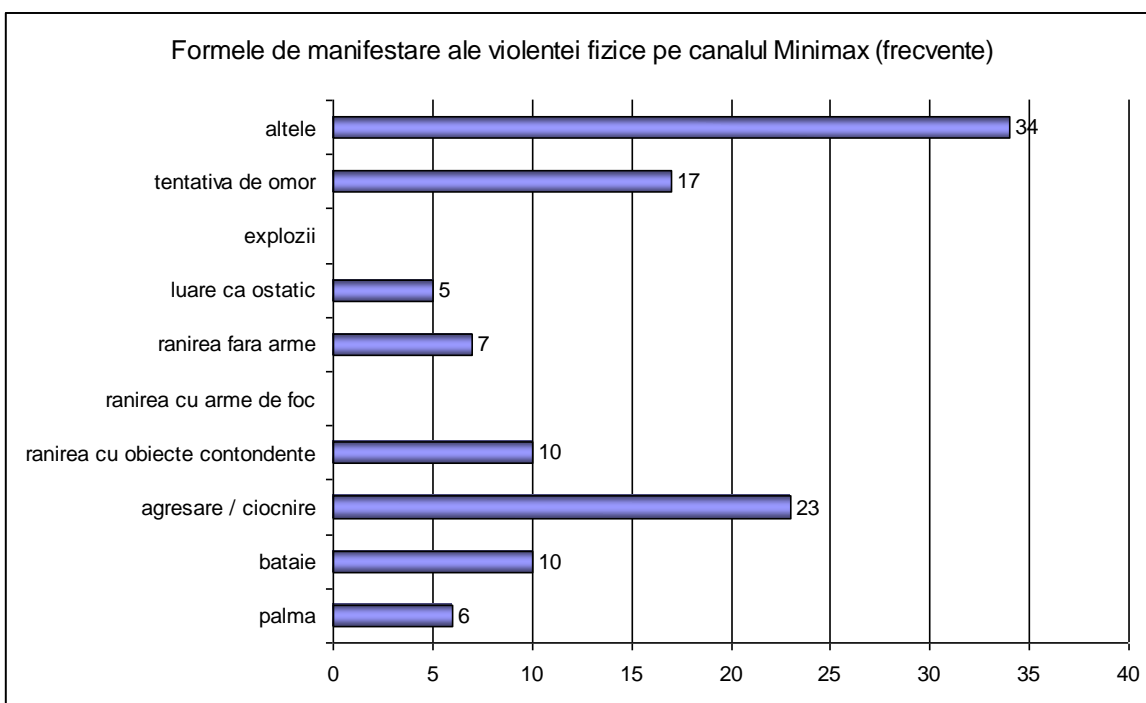
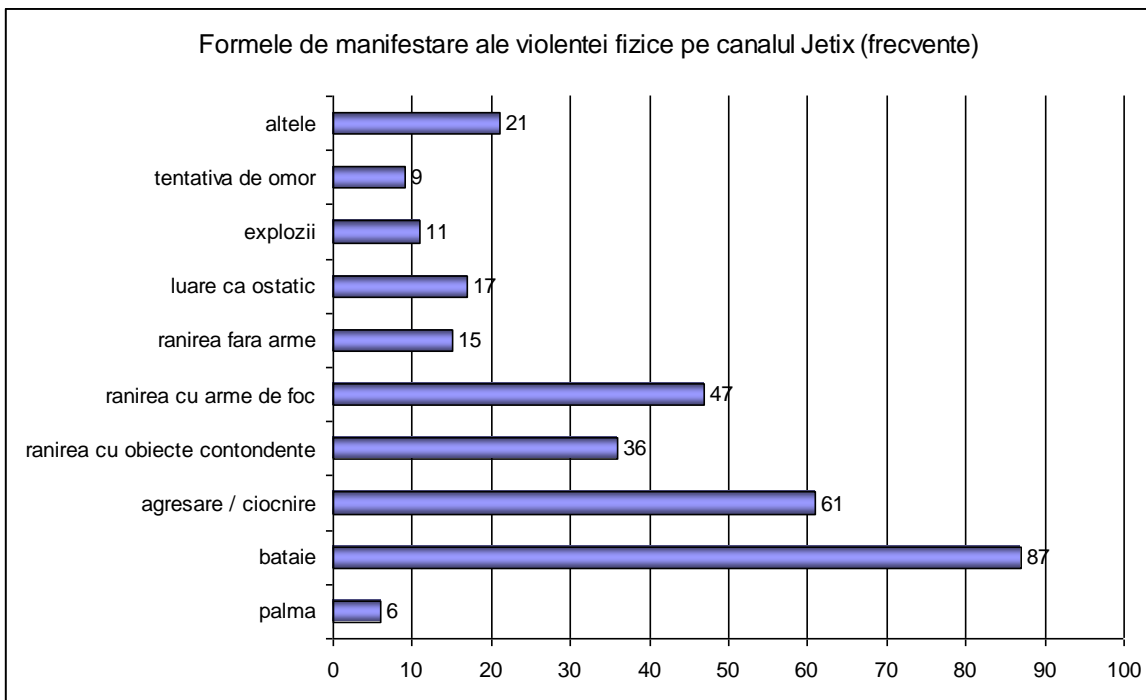
Astfel, la nivelul canalului mediu de DA, actele de violență fizică iau preponderent forma bătăii, cu 29%, urmat de agresiune, ciocnire cu 21%. O idee des întâlnită în studiile despre impactul violenței televizuale asupra copiilor este cea referitoare la impactul diferențiat pe care îl au scenele de rănire cu arme cu foc și scenele de rănire cu așa numitele „arme albe” (acestea din urmă cazuri au un impact mai puternic asupra copiilor). Plecând de la această

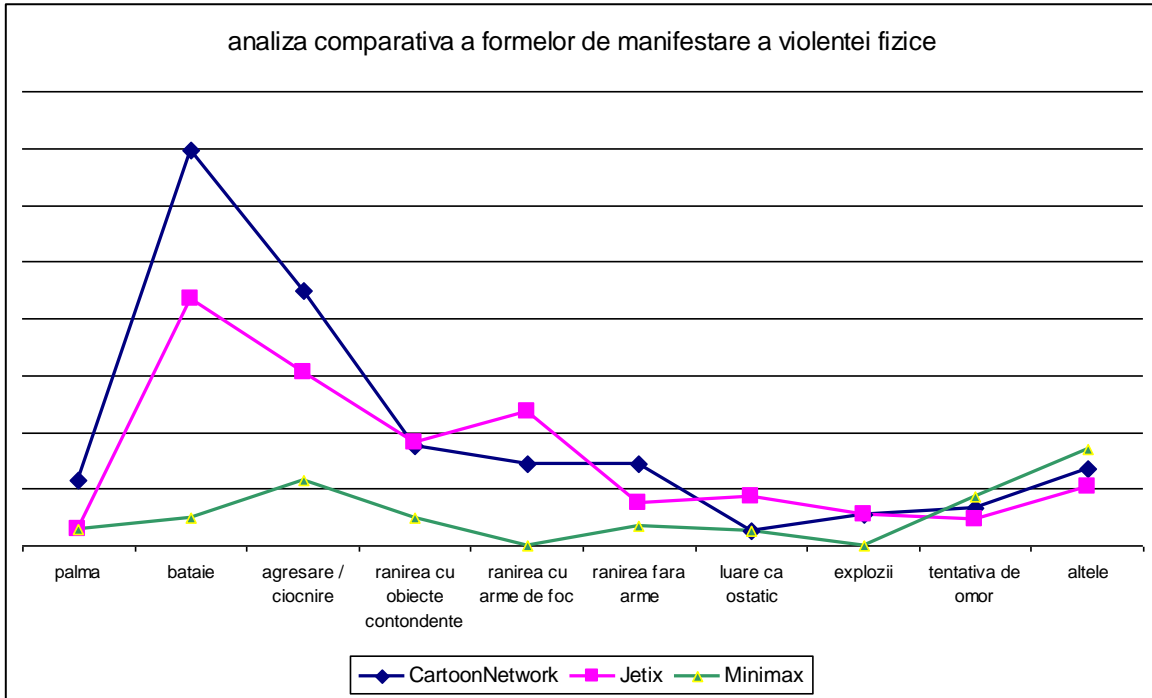
constatare, am vrut să vedem care este proporția fiecărui astfel de tip de violență. Rezultatele au arătat că, pe lângă faptul că sunt mai nocive pentru copii, scenele de rănire cu arme albe sunt și mai numeroase (deși nu cu mult mai mult) față de rănirea cu arme de foc.



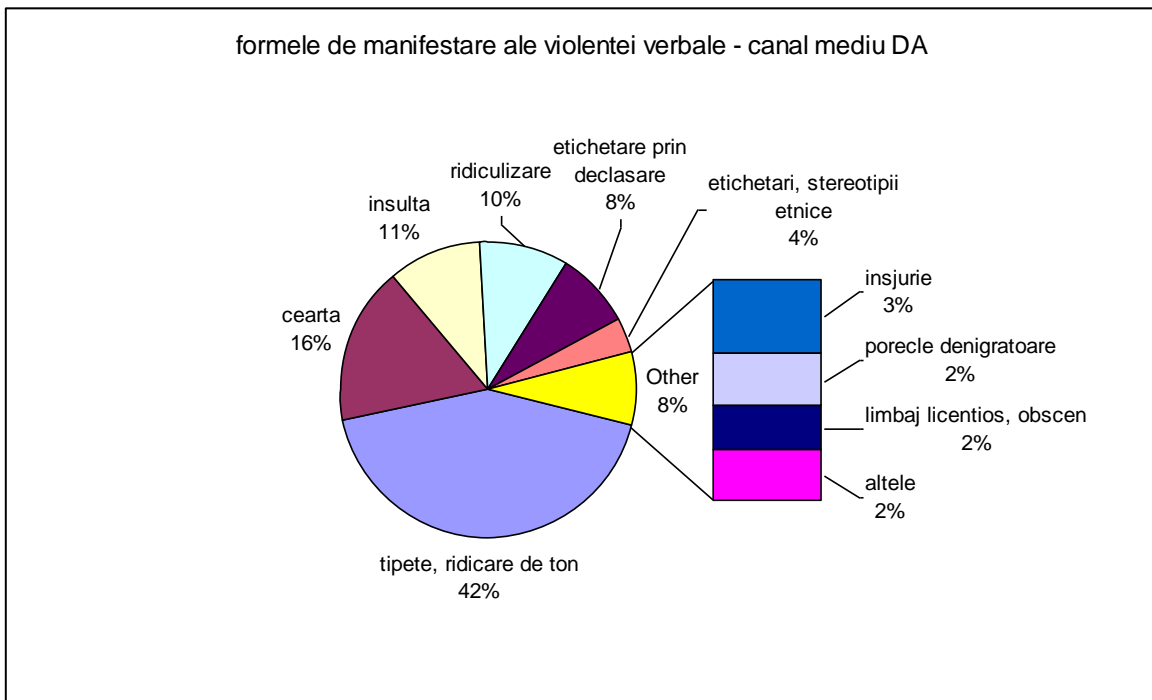
Cele mai puțin frecvente forme pe care le ia violența fizică sunt cele din registrul excepționalului, cum ar fi luarea ca ostatic și exploziile.



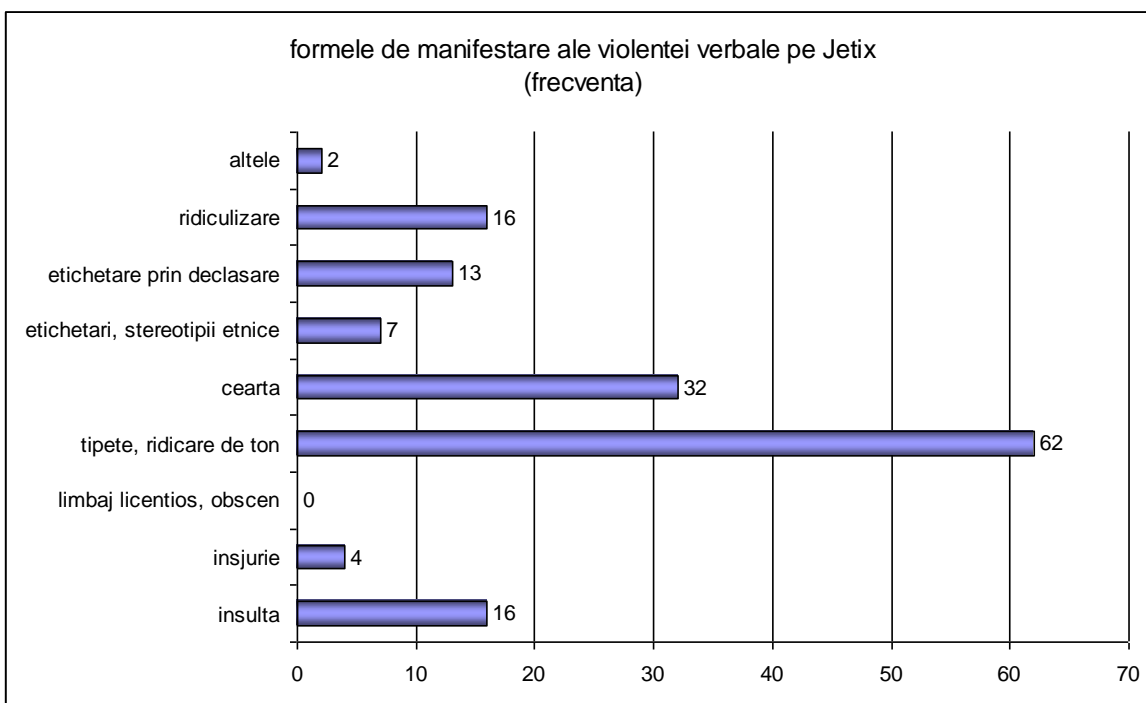
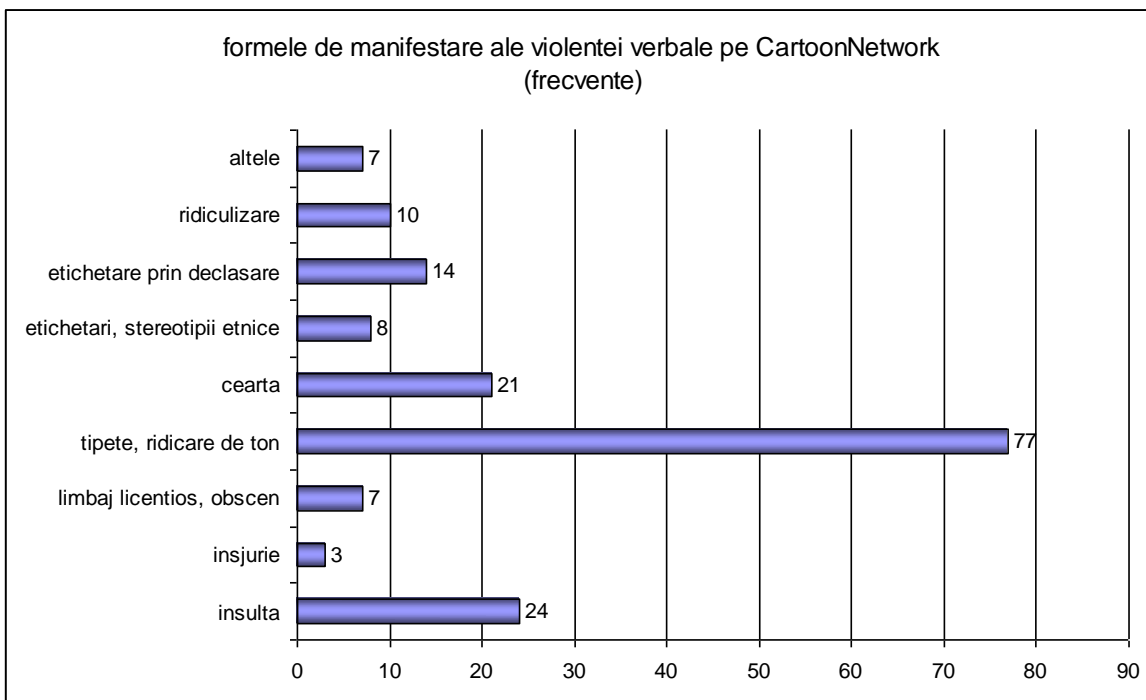


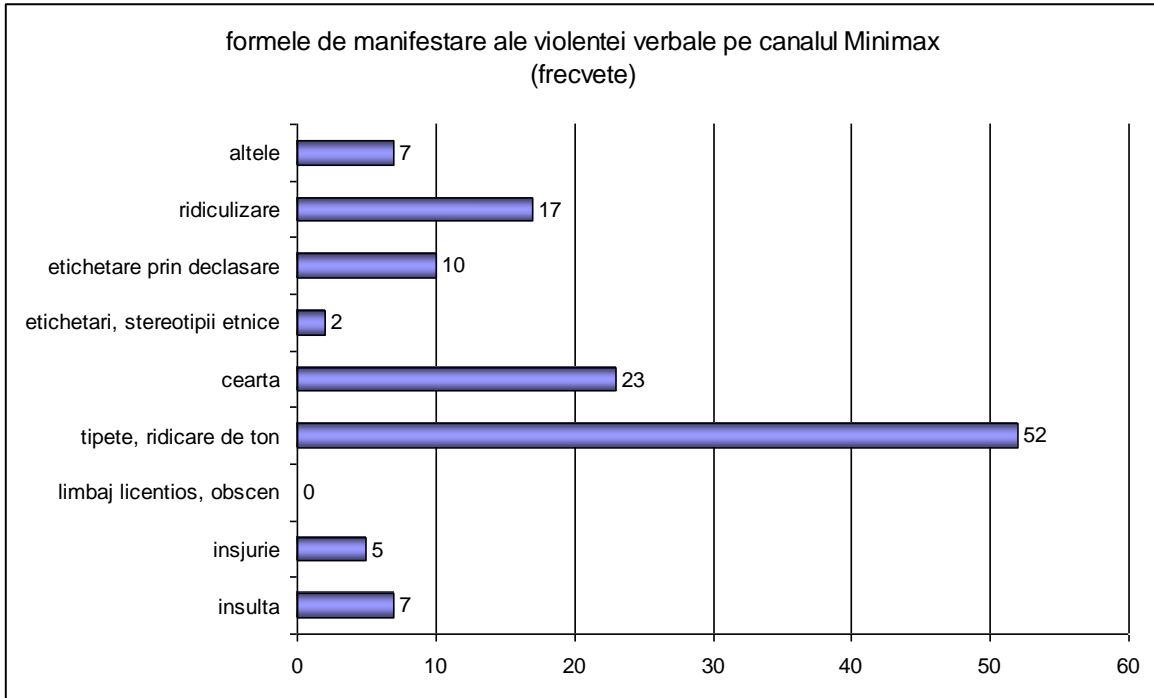


La nivel comparativ, constatăm faptul că palma, bătaia și rănirea fără armă apar mai frecvent pe CN (dintre cele trei canale), în timp ce rănirea cu arme de foc și luarea ca ostatic sunt mai frecvente pe Jetix. Pe minimax, mai mult decât pe CN și J, par să predomine alte forme de violență fizică decât cele avute de noi în vedere, forme de violență mai “ușoare”.

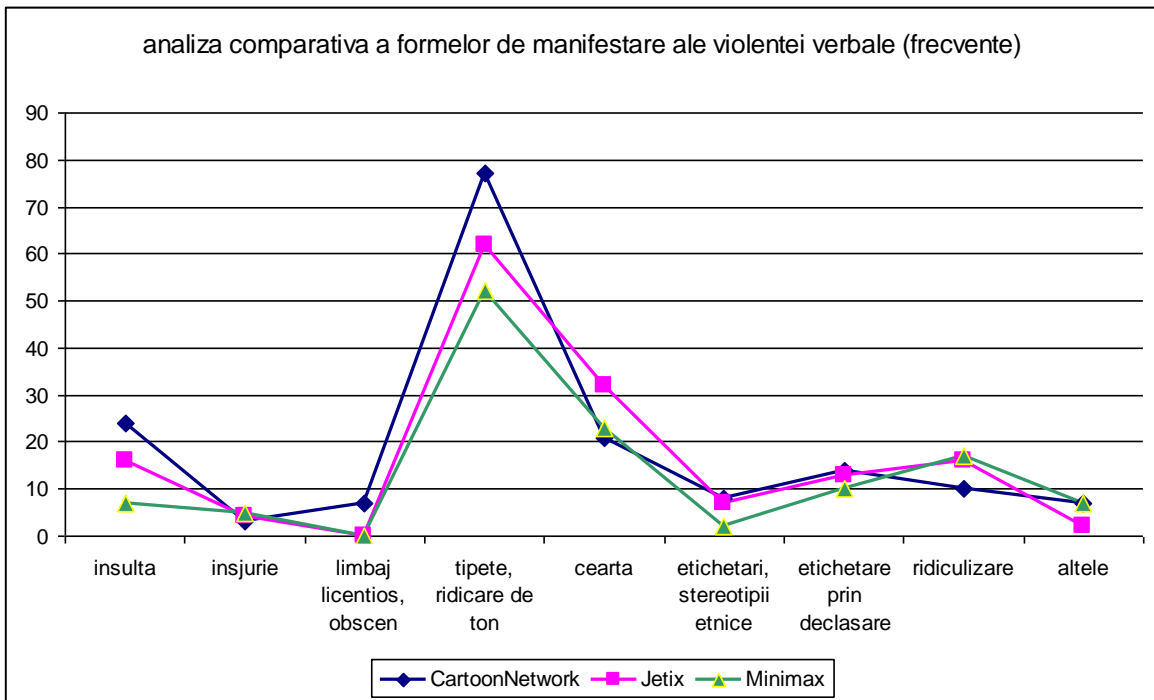


La nivelul tuturor canalelor de DA, violența verbală se manifestă mai ales sub forma țipetelor și a ridicării de ton. Această violență, pe care tindem nici să nu o mai sesizăm, este un fundal sonor care îi însoțește pe copiii telespectatori și care reușește să îi desensibilizeze, având și un puternic efect de imitare. Cearta, o altă formă a violenței verbale apare în 16% dintre cazuri, urmată de insultă (11%) și ridiculizare.

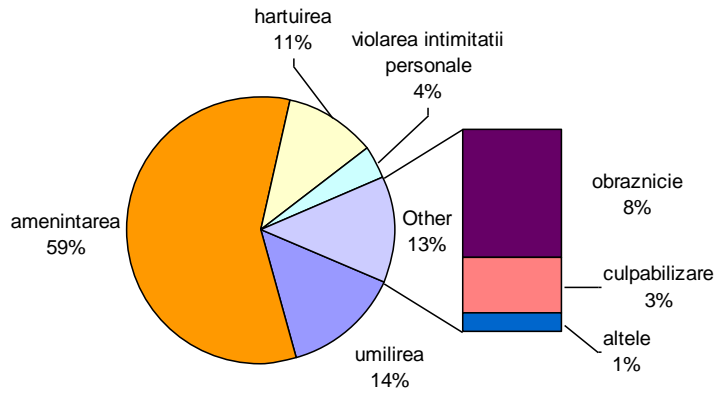




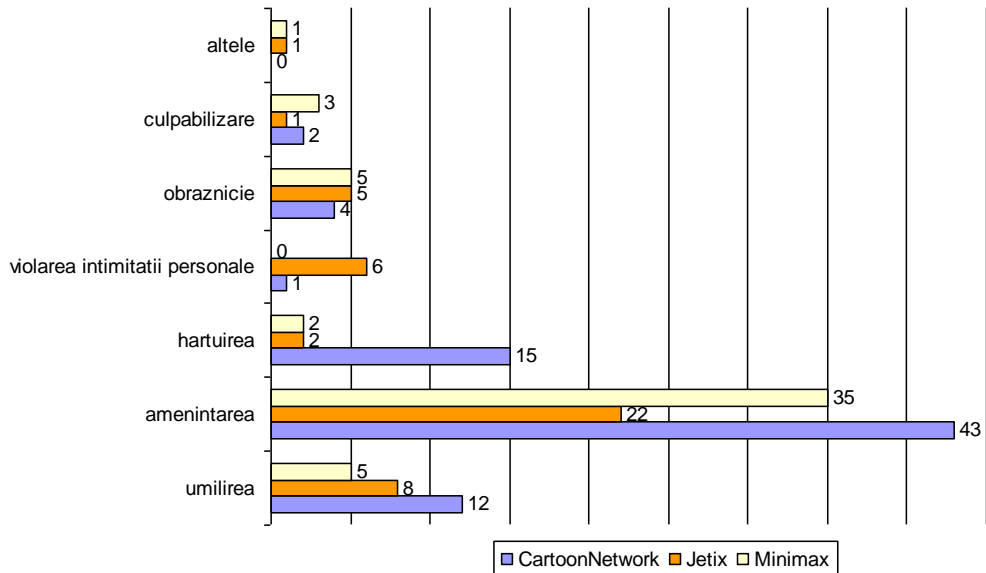
Diferențele între canale apar și în cazul acestui indicator, CN fiind, din cele trei, “campion” la insulte, limbaj licențios și țipete. Pe J apar mai multe certuri decât pe celelalte canale, în timp ce pe Minimax apar, mai mult decât la celelalte două, ridiculizarea.

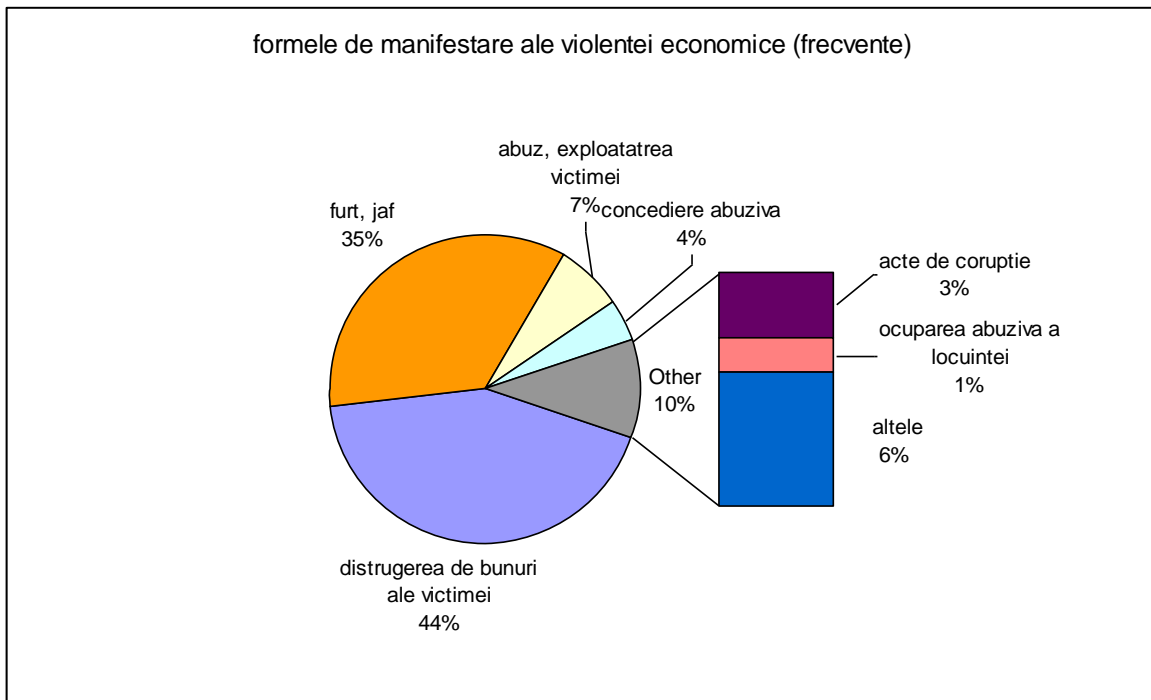
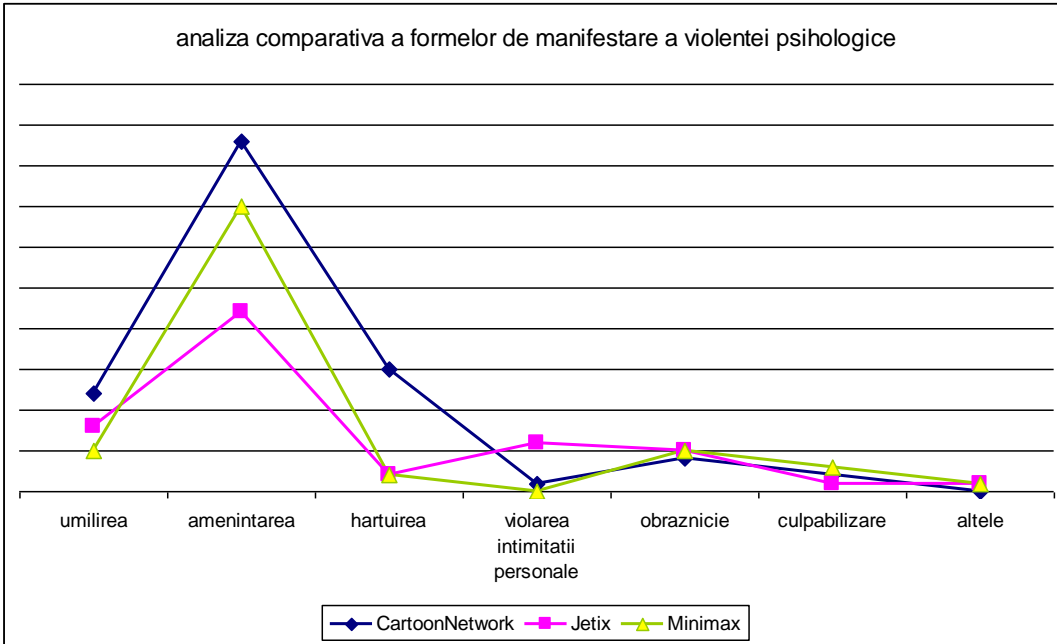


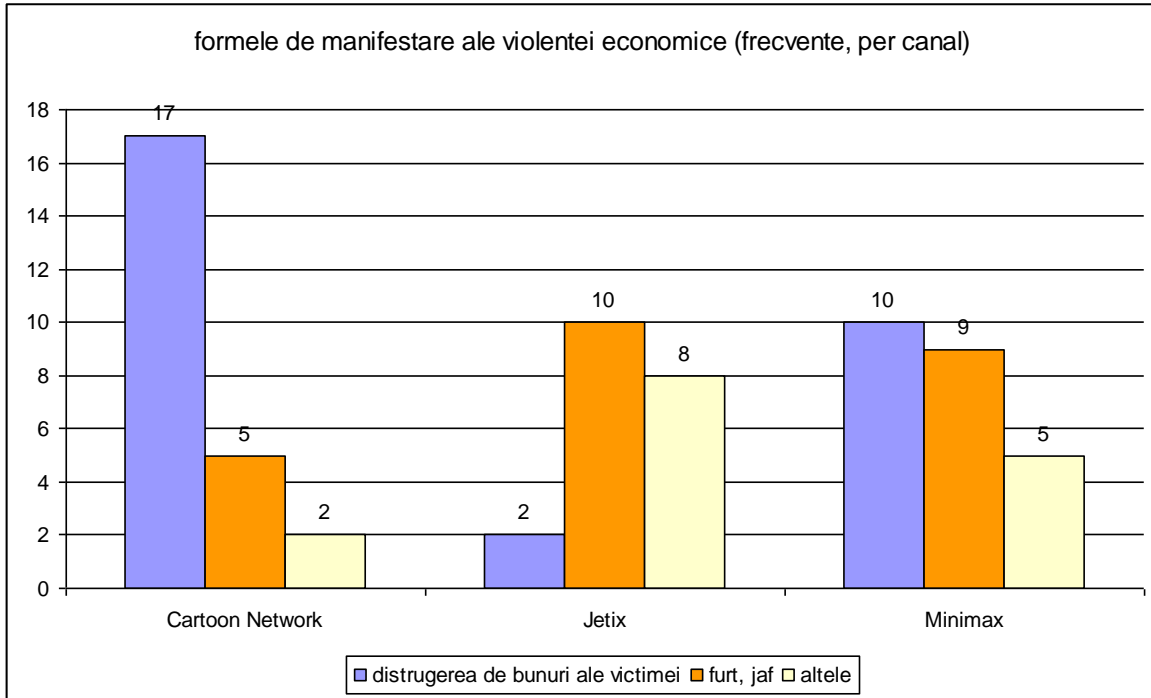
formele de manifestare ale violentei psihologice pe canalul mediu de DA
(frecvete)



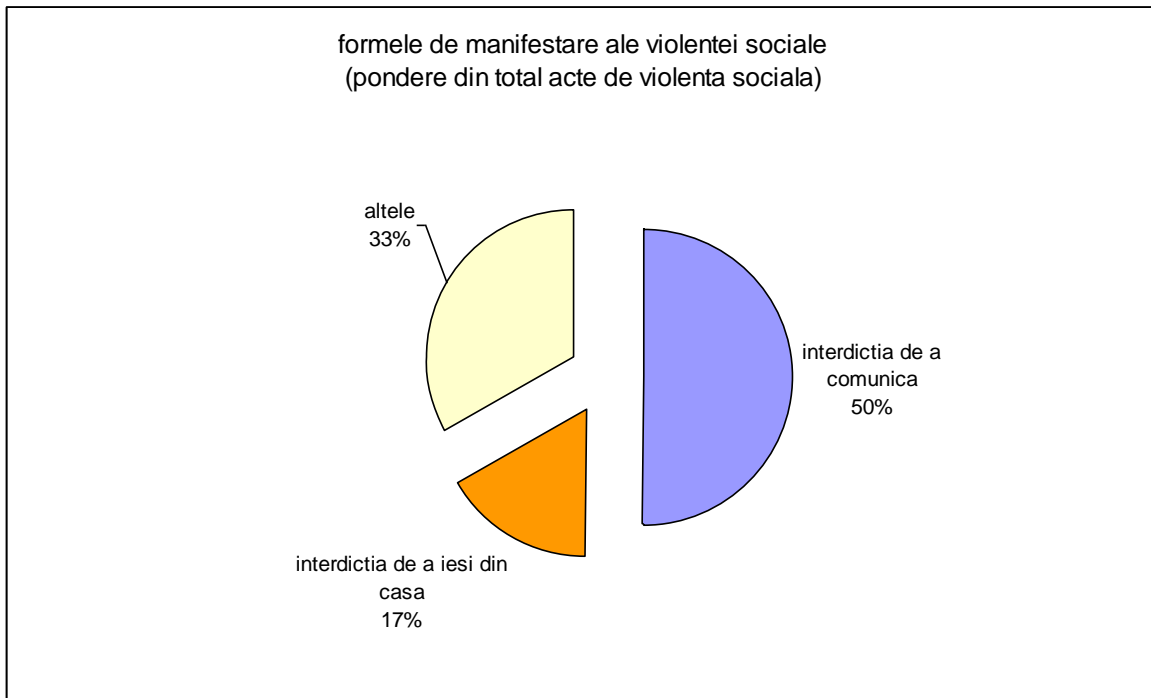
analiza comparativa a formelor de manifestare ale violentei psihologice







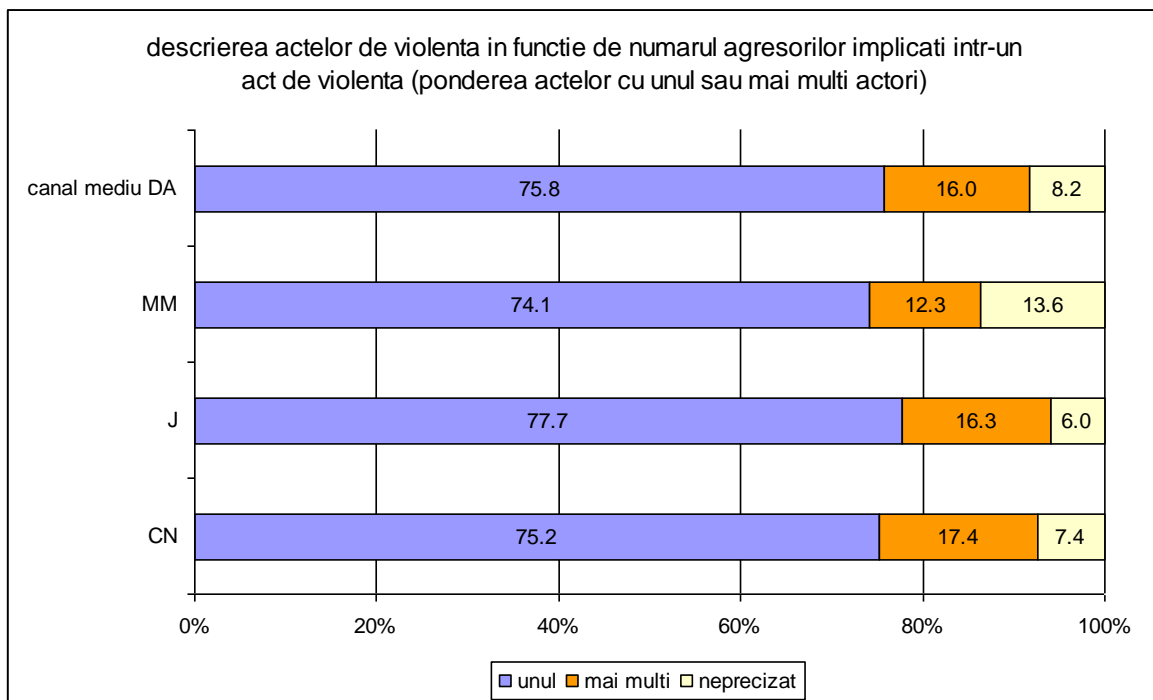
Cele mai frecvente forme de violență economică ce apar pe CN sunt distrugerile de bunuri. Aceasta apare atât ca o activitate de sine stătătoare, în context cotidian (spre exemplu frații între ei își distrug bunurile), fie ca însoțind un amplu război al binelui contra răului. Pe canalul Jetix, cea mai frecventă formă de violență economică o reprezintă jaful, în timp ce pe MM, din nou, distrugerea de bunuri.



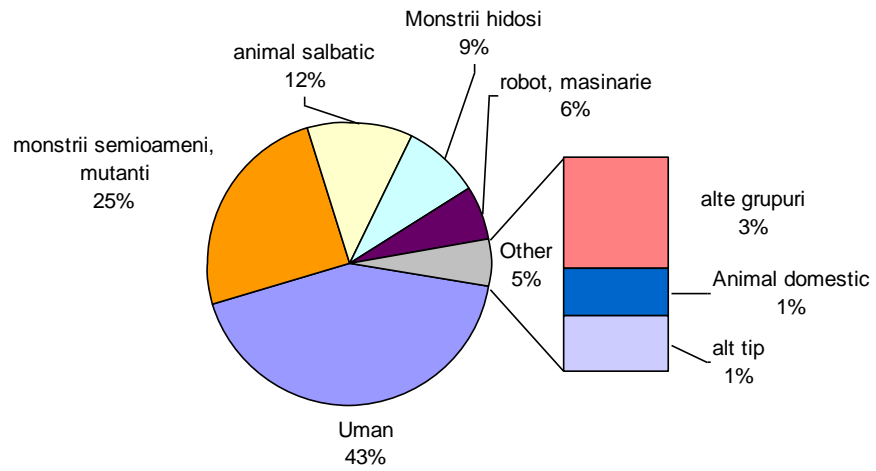
Actanții scenelor de violență. Agresori și victime

Agresorii în actele de violență

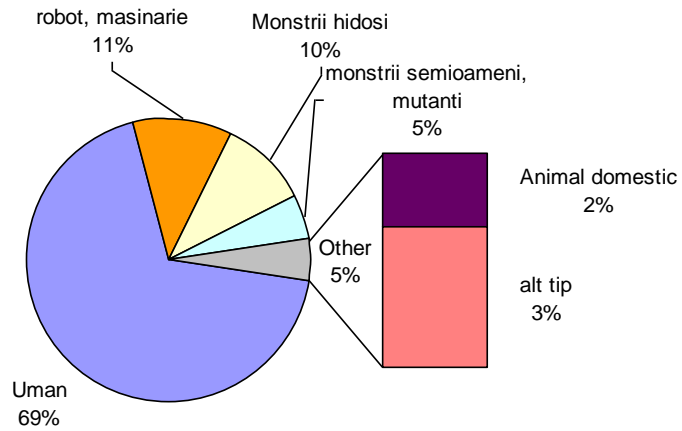
În marea majoritate a cazurilor, actele de violență prezentate pe canalele de desene animate sunt asumate, individualizate, bine definite, fiind făcute de un singur agresor (Jetix are cele mai multe astfel de cazuri, 78%, urmat de Cartoon Network și MM). CN prezintă cea mai multă violență colectivă, în timp ce MM prezintă cea mai multă violență difuză, în care actanții nu sunt bine identificați, numărul acestora fiind neprecizat.

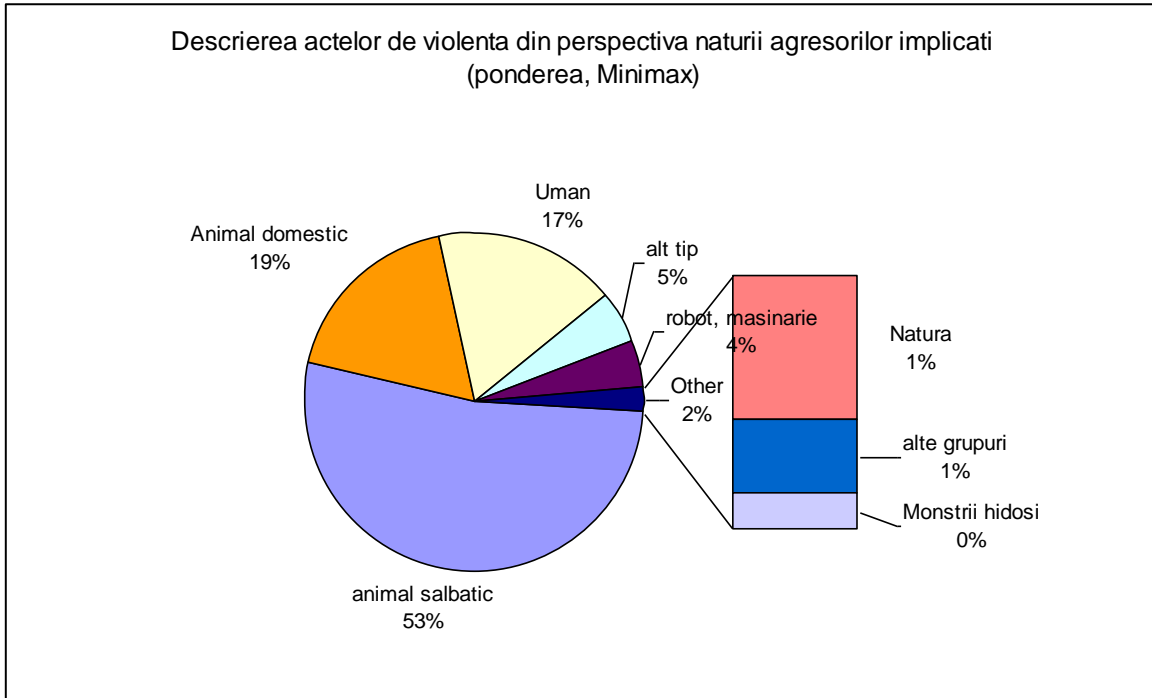


Descrierea actelor de violenta din perspectiva naturii agresorilor implicati
(ponderea, Cartoon Network)

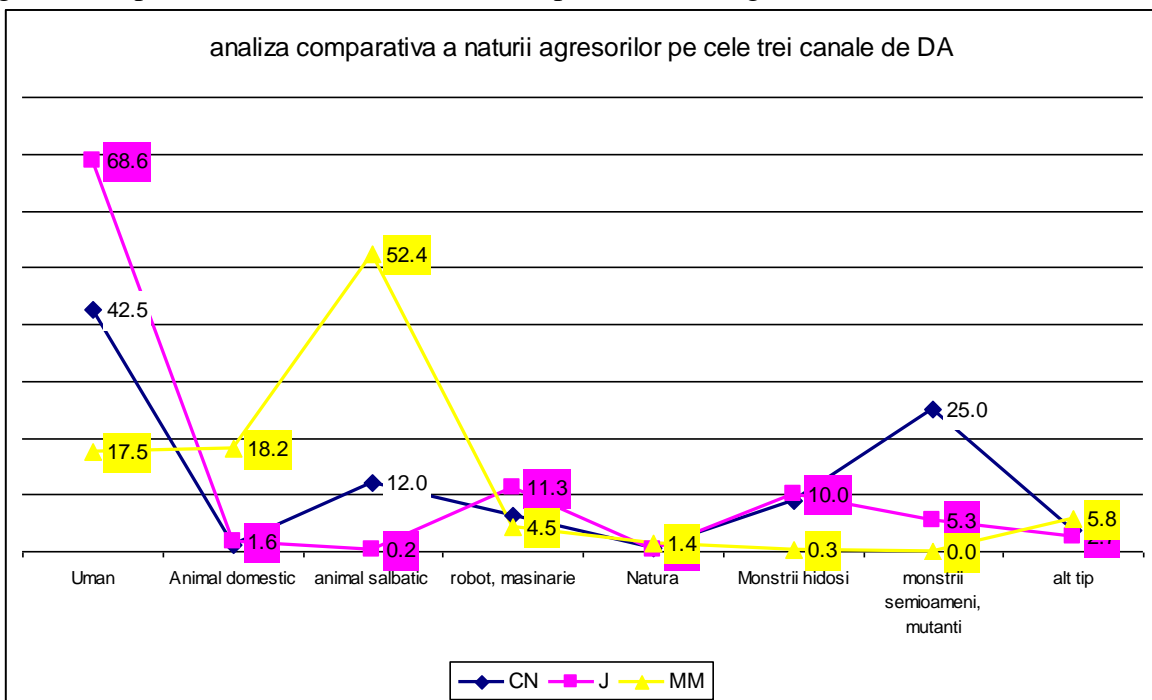


Descrierea actelor de violenta din perspectiva naturii agresorilor implicati
(ponderea, Jetix)





Pentru o mai bună vizualizare a diferențelor de profil între canalele de DA, am realizat un grafic comparativ al celor trei canale sub aspectul naturii agresorilor.

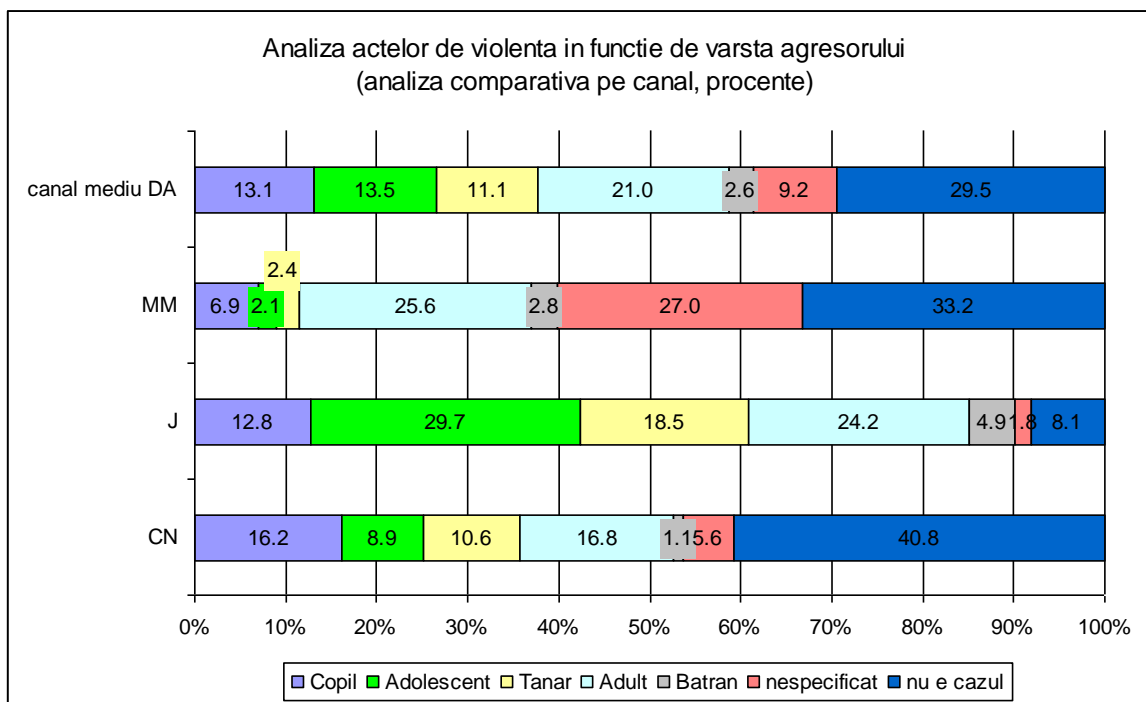


Astfel, se observă că Jetix prezintă cele mai „umanizate” programe, actorii inițierii actelor de violență fiind, în general, oameni (în 68,6% dintre cazuri). Canalul care prezintă cele mai puține acte de violență comise de oameni este Minimax, unde majoritatea actelor de violență sunt comise de animale sălbatice. Acest indicator este important pentru că induce un

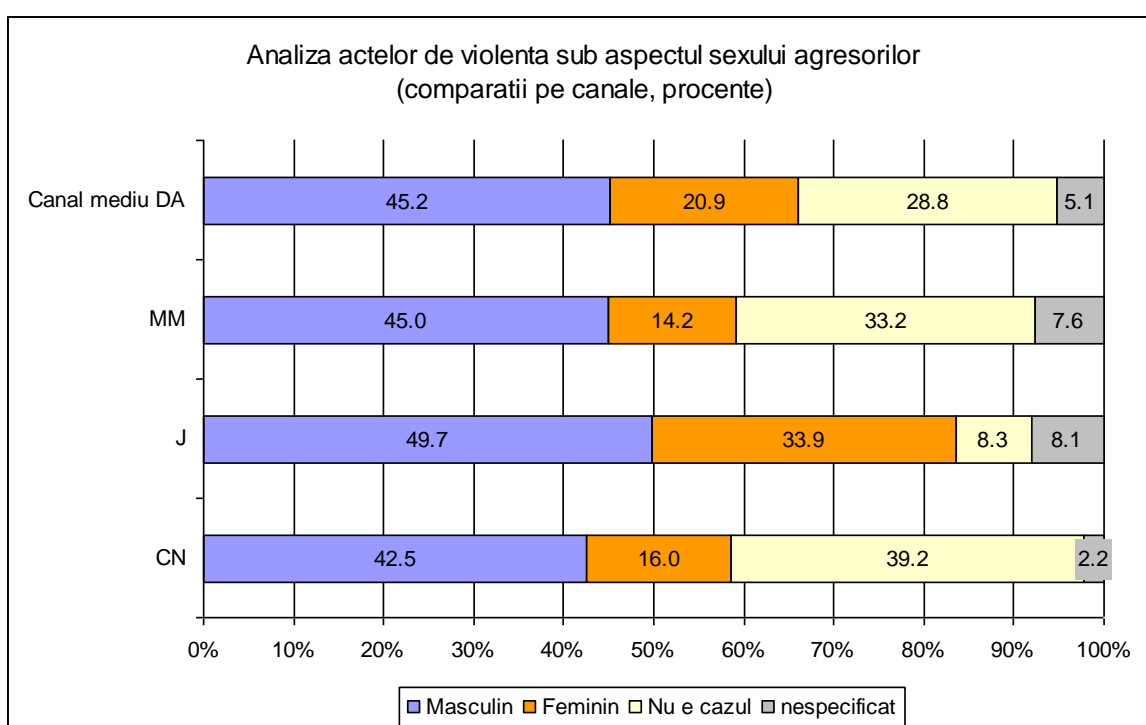
anumit „imaginar violent” micilor receptori. Și observăm că acest imaginar diferă în funcție de canalul la care se uită predilect copilul. Dacă violența este majoritar apanajul oamenilor pe J (aceasta și pentru că desenele animate de pe acest canal sunt foarte „realiste”, fiind, din ce în ce mai mult, nu doar sub formă de desen animat cu personaje oameni, ci, mai nou, cu două seriale neanimate, cu actori oameni), ei fiind în aproape două treimi din cazuri agresorii, pe Minimax se continuă într-un fel imaginarii basmelor, animalul sălbatic (lupul cel rău) fiind, în mai bine de jumătate dintre cazuri, agresorul.

Cartoon Network este, în această privință, la jumătatea drumului între cele două canale. Pe primul loc, și la acest canal, se află agresorii umani, dar după ei vin (cu aproape o treime dintre cazuri) monștrii (mutanții, semioamenii și monștrii hidoși), contrabalansând violența societală cu cea din paradigma basmelor, cea a marilor lupte între Bine și Rău (unde, ne aducem aminte, răul era reprezentat de balaur, de monstruos). Acest mod de a scenariza violența îndepărtează violența din societate, de fapt din relațiile sociale imediate, pentru a o trece într-un registru al senzaționalului (este registrul super-eroilor, al luptelor apocaliptice etc.).

Înainte de a analiza valorile obținute pentru indicatorul “vârsta agresorului”, o lămurire metodologică: 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), fie cazuri 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.



Așa cum se poate observa și în graficul referitor la vârsta agresorilor, Jetix este canalul în mare parte dedicat adolescenților (precum și a pre- și post- adolescenților), aceștia regăsindu-se ca personaje (inclusiv ca personaje agresive) cel mai mult pe acest canal (30%, 18,5% tineri). Pe celelalte două canale, agresorul prin excelență, atunci când este precizat, este adultul (cu 16,8% pe CN și 25,6% pe MM). Este de remarcat însă faptul că, pe canalul Cartoon Network, aproape la egalitate cu agresorul adult este agresorul copil. Acest tip de acte de violență sunt cu atât mai nocive (trezând peste faptul că introduce violența în sfera copilăriei și o naturalizează astfel în rândul micilor receptori) cu cât prezintă violența cotidiană, scenarizată ca fapt divers, ca banal, ca element sine qua non al relațiilor sociale (în familie, în grupul de prieteni sau între diferite grupuri, între vecini, colegi etc.; exemple de acest fel ar fi *Ed, Edd și Eddy*, *Gemenii Cramp*, *Nume de cod: clanul năzdrăvanilor de alături*, *Laboratorul lui Dexter* etc.).

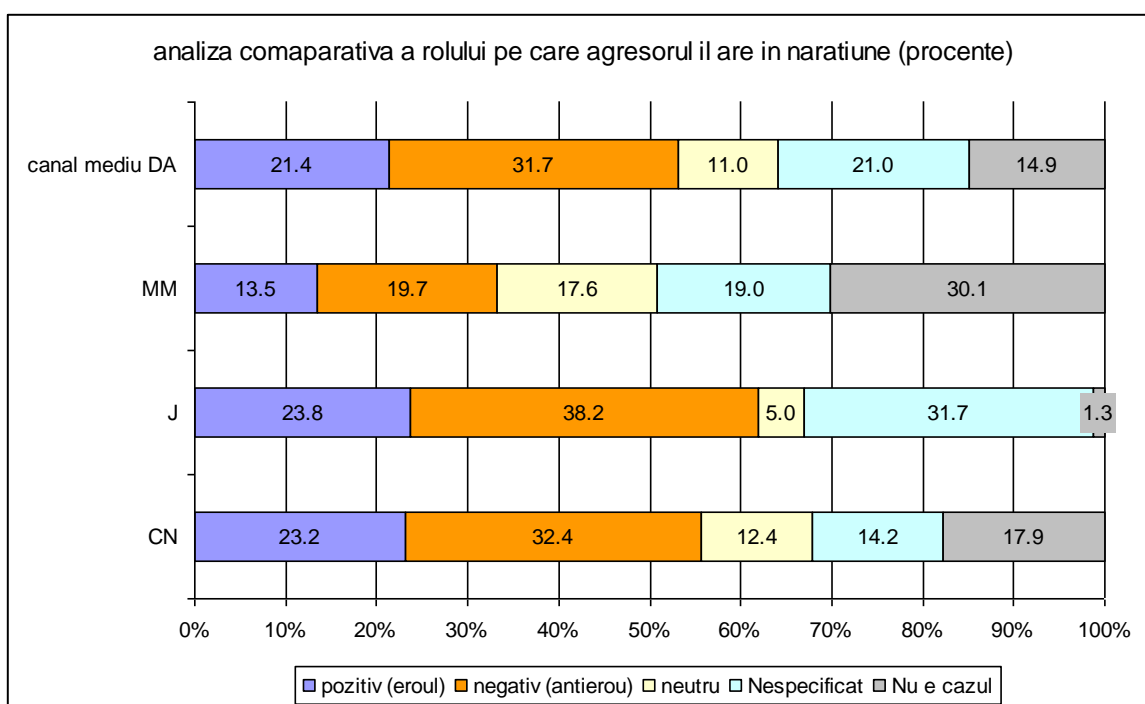


A trecut de mult epoca în care violența era apanajul exclusiv al masculinității. O dată cu emanciparea femeii adusă de secolul XX, femeia a intrat, atât în realitate (mai ales prin posibilitatea angajării sale militare) cât și în imaginarul ficțional, în sfera violenței ca actor cu parte întreagă. Astfel, dacă mult timp a fost doar victimă a violenței, femeia îmbracă, în operele ficționale (fie ele literare sau filmice) ale ultimului veac, hainele agresorului. Desenele animate, ne-a arătat-o cercetarea noastră, nu fac nici ele excepție de la acest imaginar. Astfel, deși agresorul masculin rămâne majoritar (în 45,2% dintre acte), femeia este și ea prezentă cu acest rol în 20,9% din cazuri. În restul de aproape o treime dintre situații, fie nu se poate discerne sexul agresorilor, fie nu se poate aplica indicatorul, fiind în scenă mai mult decât un singur agresor.

Sub aspectul sexului agresorilor, diferențele de la un canal la altul sunt majore. Astfel, cel mai “modern” canal, gata să scoată femeia din rolul clasic și să o prezinte ca agresor, este canalul Jetix (cu mai bine de o treime dintre actele de violență comise de femei (acest canal

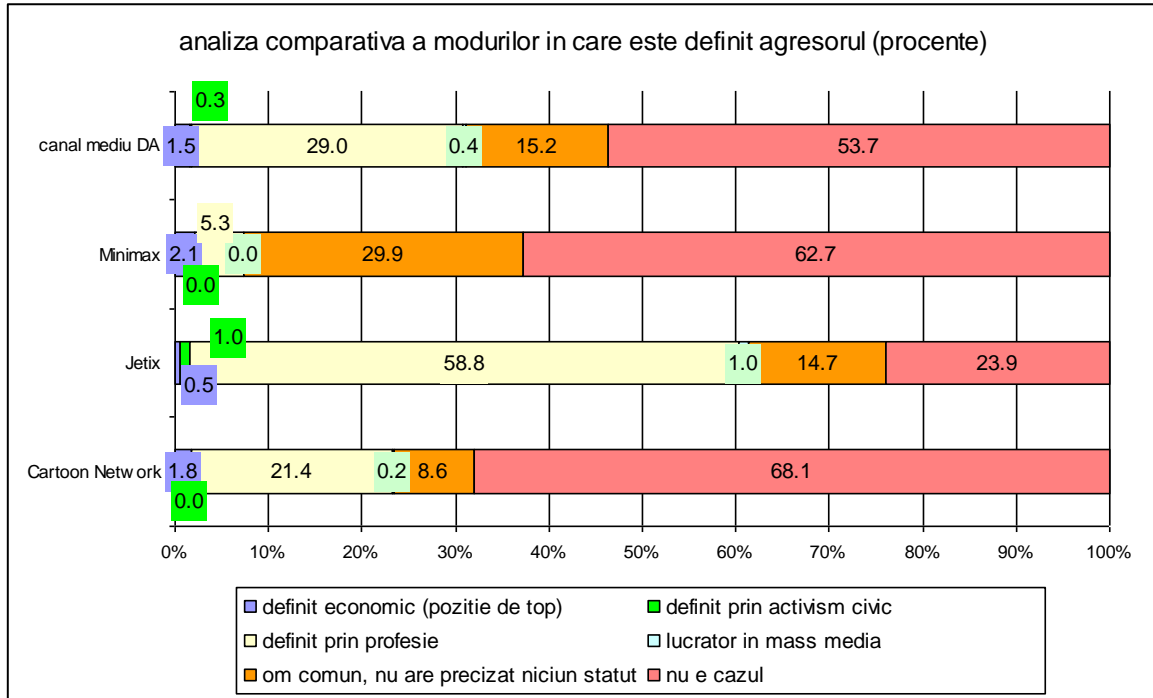
are cel puțin trei seriale, dintre care unul de acțiune, care au ca personaje principale fete: *Spioanele*, *Hannah Montana*, *H₂O – adaugă apă*). Din contră, cel mai “tradiționalist” canal este Minimax, cu 14,2% dintre cazurile de violență comise de femei.

Deși diferența dintre Cartoon Network și Minimax este destul de mică în ceea ce privește sexul agresorilor, totuși cele două canale nu se aseamănă în motivația acestui fapt. Astfel, așa cum se va vedea la capitolul “Contexte de semnificare ale actelor de violență”, pe CN se întâlnesc, în mai mare măsură decât pe MM, acte în registrul faptului senzațional (față de o violență naturalizată, și chiar, am spune, de o violență “naturală”, de tipul “peștișorul mai mare care îl mănâncă pe peștișorul mai mic”, care apare pe MM) și, de asemenea, violență prezentată în context eroizant (Fetițele Powerpuff, Samuraiul Jack, Dragonul American etc. se bat cu un rău care amenință planeta și, doar pe lângă, comit micile acte de violență, gratuită, pe care și le permit în pauze și care îi fac mai “umani”; în fapt le conferă “realism”).



Aceleași diferențe pe care deja le-am amintit între actele de violență dintre Cartoon Network (și Jetix) și Minimax, explică și variațiile de mai sus dintre rolul în acțiune al agresorului. Astfel, dacă pe primele două canale agresorul are un rol clar definit (el este eroul sau antieroul), personajul negativ, pe Minimax, agresorul este, în aproape 70% dintre cazuri, ori nespecificat, ori cu rol neutru in acțiune. Este vorba, cu alte cuvinte, despre o violență neasumată (de altfel, cum se va vedea mai jos, pe acest canal au loc cele mai puține acte de violență intenționată).

În ceea ce privește violența asumată de către erou, cartoon Network și Jetix sunt aproape la egalitate, cu 23% dintre cazuri. Violența contextualizată din start negativ (în primul rând prin faptul că este făptuită de personajul negativ) este cel mai mult prezentă pe Jetix (38,2%), urmat de CN (32,4%) și de Minimax.



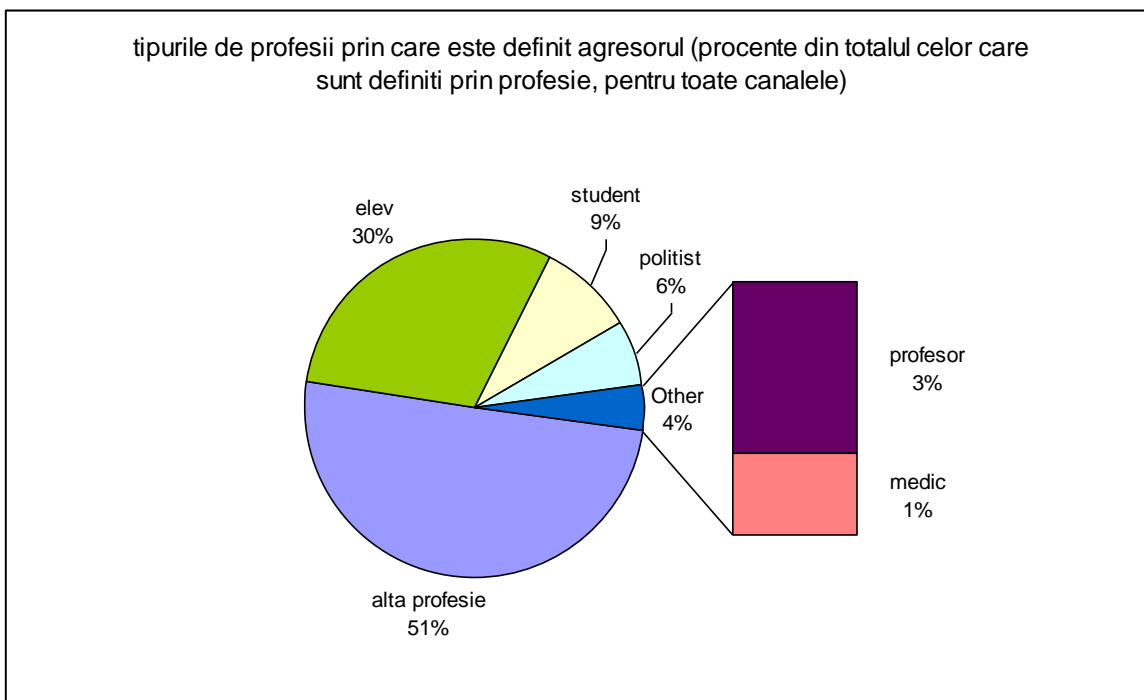
Un alt indicator avut în vedere pentru actanții violenței (fie ele victime sau agresori) a fost acela al statutului social pe care îl au. Altfel spus, ne-a interesat să vedem dacă predomină un anumit fel de definiție a agresorului⁵. În mai bine de jumătate dintre cazuri, așa cum se vede din graficul de mai sus, acest indicator nu se poate aplica (în 53,7% 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 (29%), urmați de definiția ca om comun⁶ (definiți ca atare în 15,2% dintre cazuri). În 1,5% dintre cazuri sunt definiți prin referințe la statutul economic de top pe care îl au și în 0,7% 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 58,8% dintre agresori definiți prin profesie, la polul opus se află Minimax-ul, cu de zece ori mai puține astfel de cazuri (5,3%). De altfel, agresorul majoritar aici este “omul comun”, în 29,9% dintre actele de violență de pe acest canal. Tot aici găsim și cele mai multe cazuri (din totalul cazurilor de violență de pe respectivul canal; au fost comparate deci

⁵ 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.).

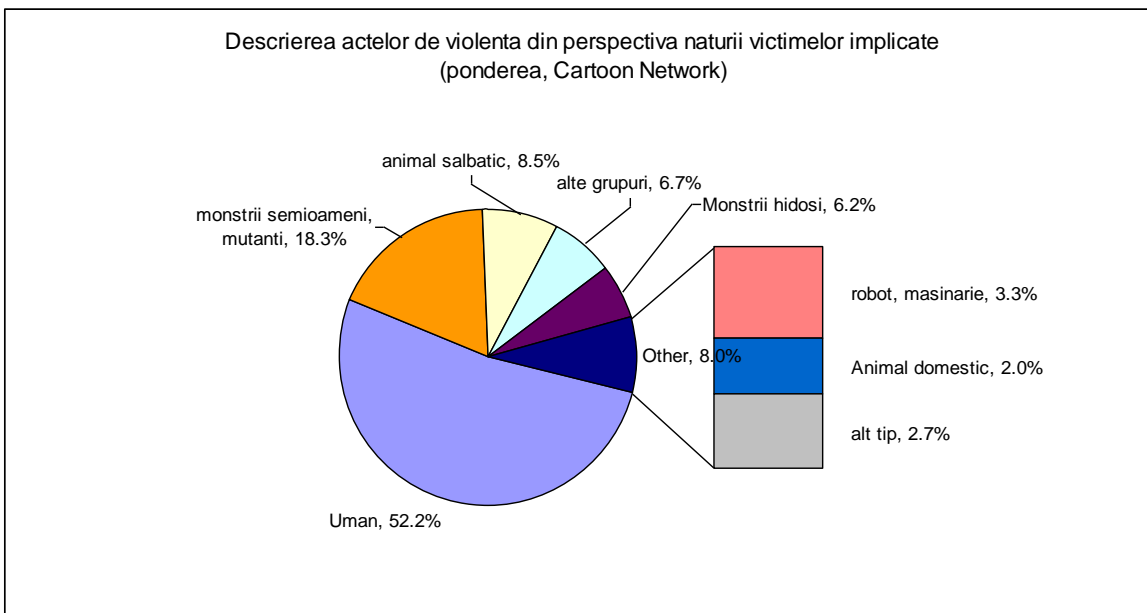
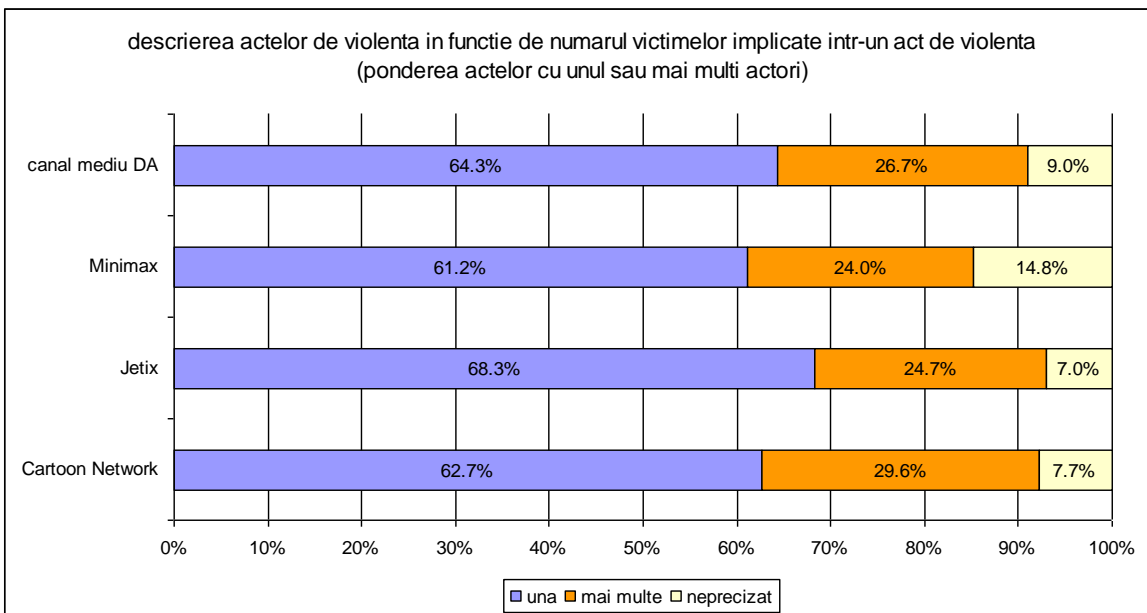
⁶ Sintagma de „om comun” (ordinary people) este una generică. Astfel, în desenele de pe Minimax spre exemplu, unde personajele sunt tot felul de animale, dar într-un registru foarte umanizat (mama casnică, tatăl având un serviciu, copiii merg la școală, cu alte cuvinte viața tipică din micile orașele 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.

procentele per canal și nu frecvențele între canale) în care agresorul este definit economic (2,1%, un procent foarte mic, de altfel). Agresorul lucrător în mass media și actantul activ civic apar, așa cum era de așteptat, pe canalul Jetix, cel mai « realist » dintre canalele de DA.

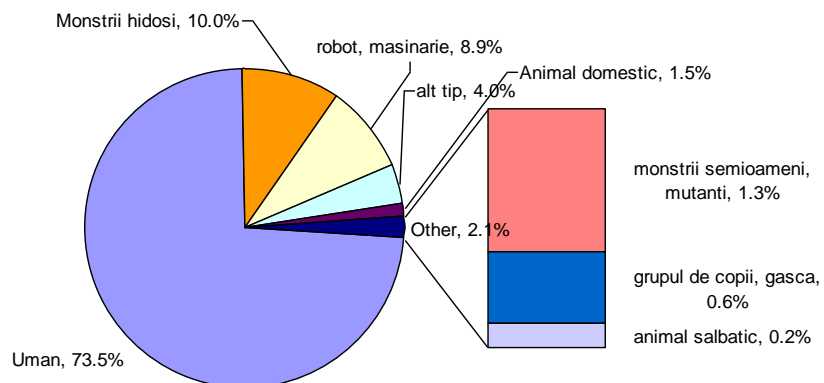


Nu am monitorizat, în ceea ce privește modul concret prin care sunt definiți prin meserie actanții violenței, toate meseriile. Am fost însă atenți la anumite statute profesionale (și nu numai, elev și student nefiind profesii, dar conferind totuși, pentru o perioadă, un statut ocupațional) care ni s-au impus fie dintr-un interes științific (literatura de specialitate arăta că această 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 (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). Totuși cercetarea nu ne-a confirmat așteptările, decât parțial. Astfel, din totalul agresorilor definiți prin profesie (adică 29% la nivel general), 51% au o altă profesie decât cea avută de noi în vedere. Deși majoritatea filmelor hollywoodiene propun polițistul (sau meserie asociată de tipul detectivului, pompierului etc.) ca agresor, în DA acesta apare doar în 6% dintre cazuri (cele cu agresorul definit profesional). În schimb situația din realitate despre care vorbeam mai sus pare să se reflecte, sau să fie reflectarea, situației din DA. Aproape 40% dintre agresorii definiți prin profesie sunt elevi sau studenți. Într-un procent aproape egal regăsim aceste două grupuri și ca victime, ceea ce echilibrează situația, putând să legitimizeze violența tinerilor. Totuși, un atât de mare procent al violenței, fie ea și legitimă, în cadrul școlar, naturalizează o anumită situație de nedorit în realitate.

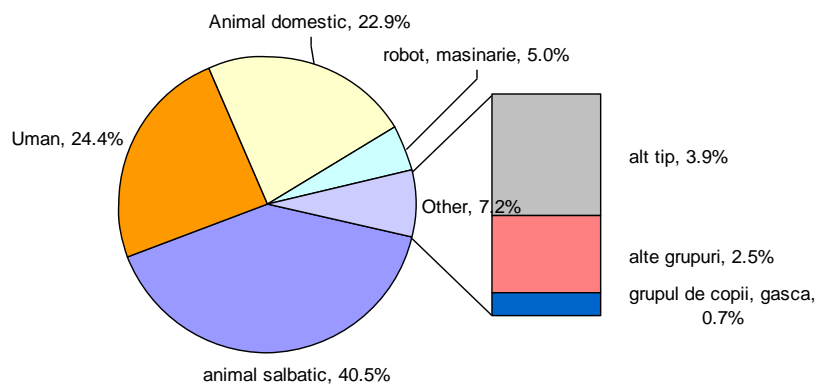
Victimele actelor de violență

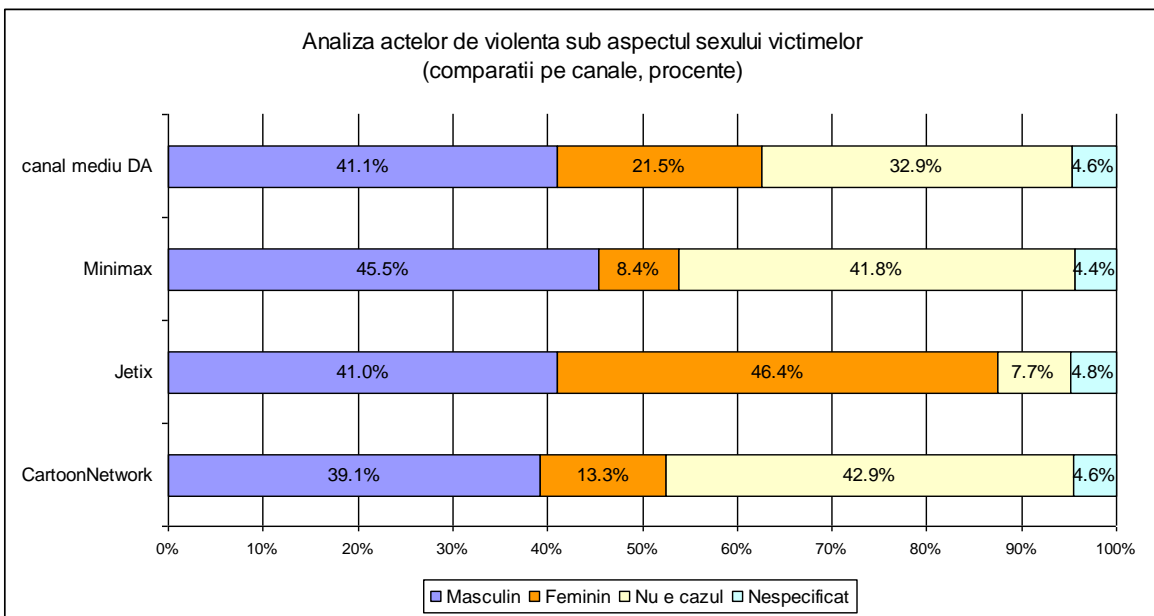
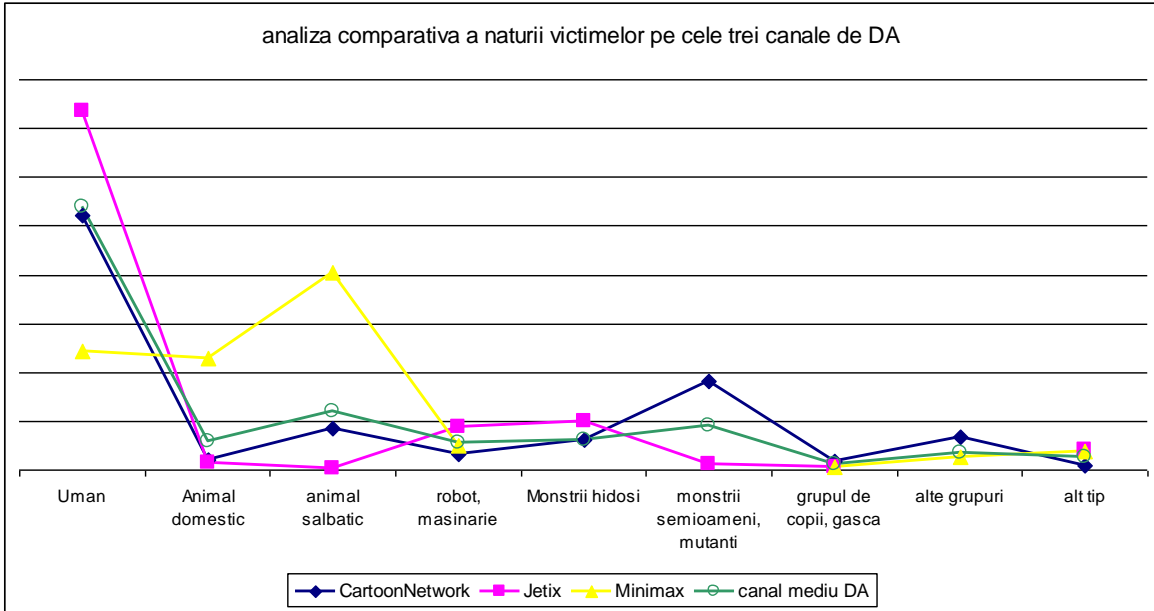


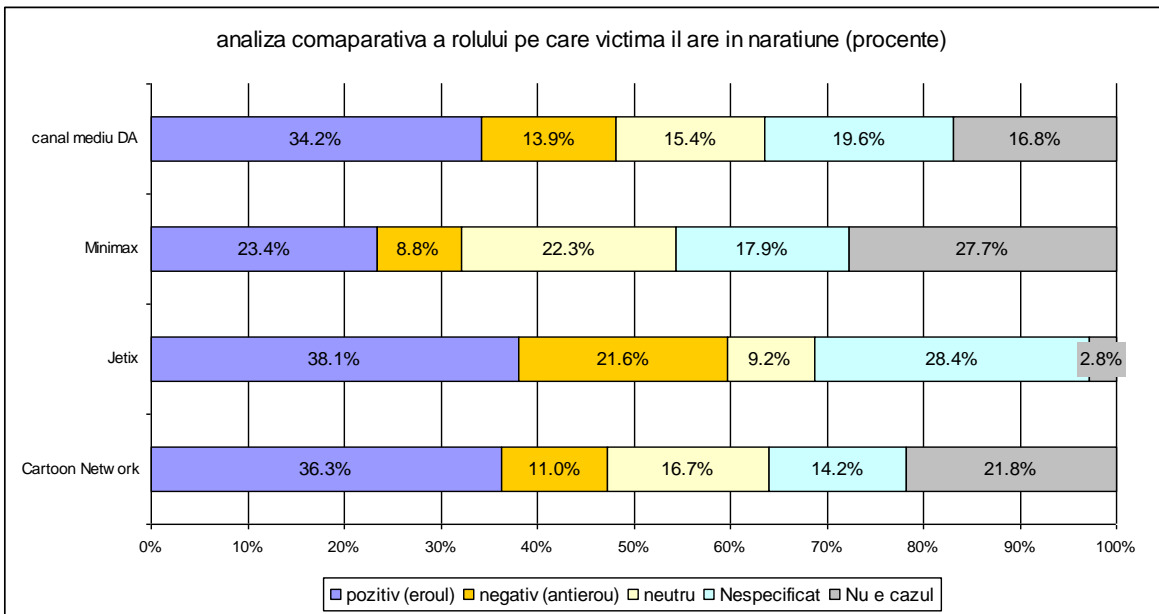
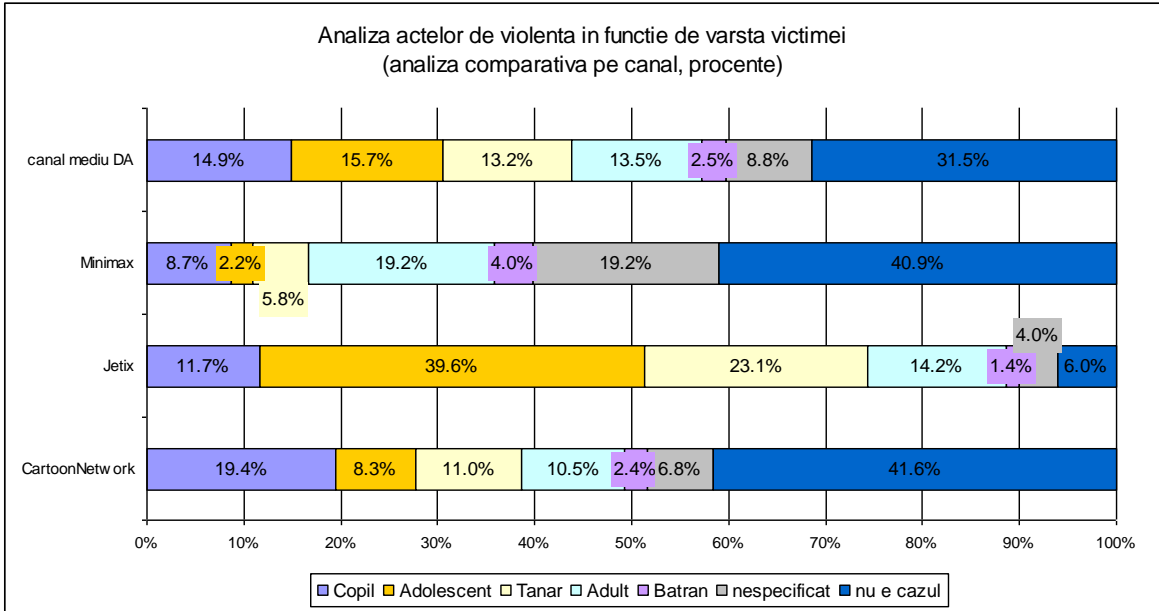
Descrierea actelor de violenta din perspectiva naturii victimelor implicate
(ponderea, Jetix)

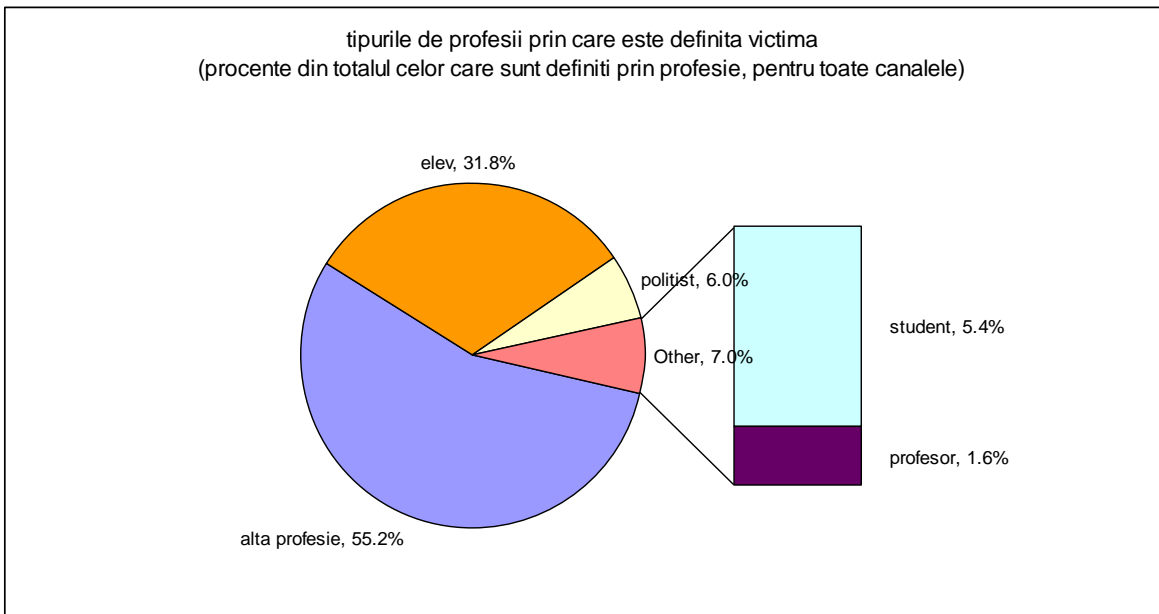
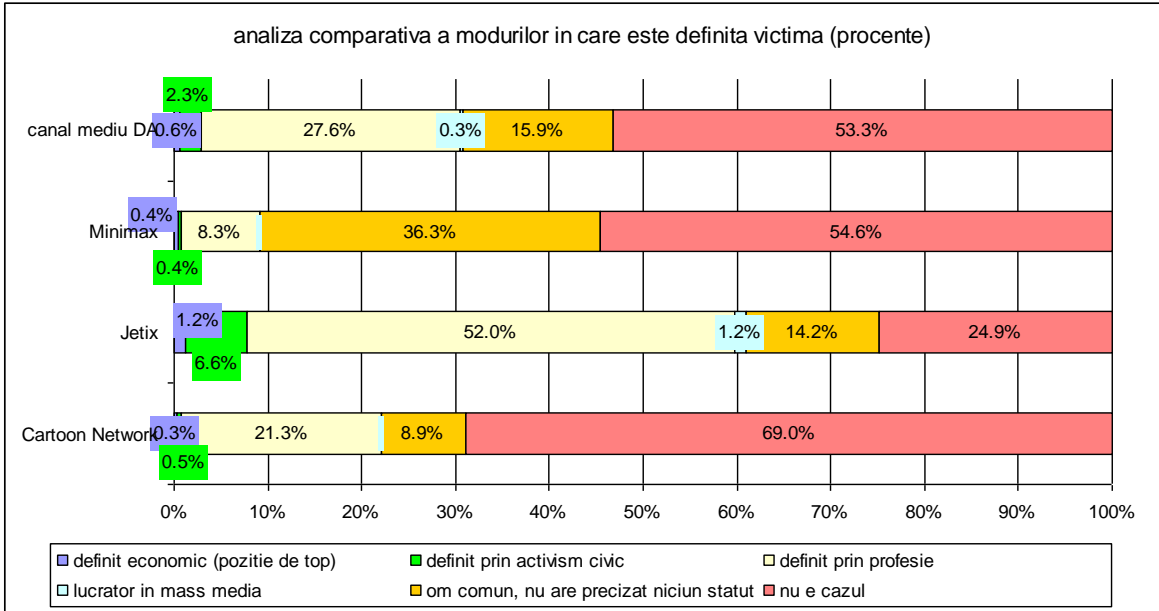


Descrierea actelor de violenta din perspectiva naturii victimele implicate
(ponderea, Minimax)

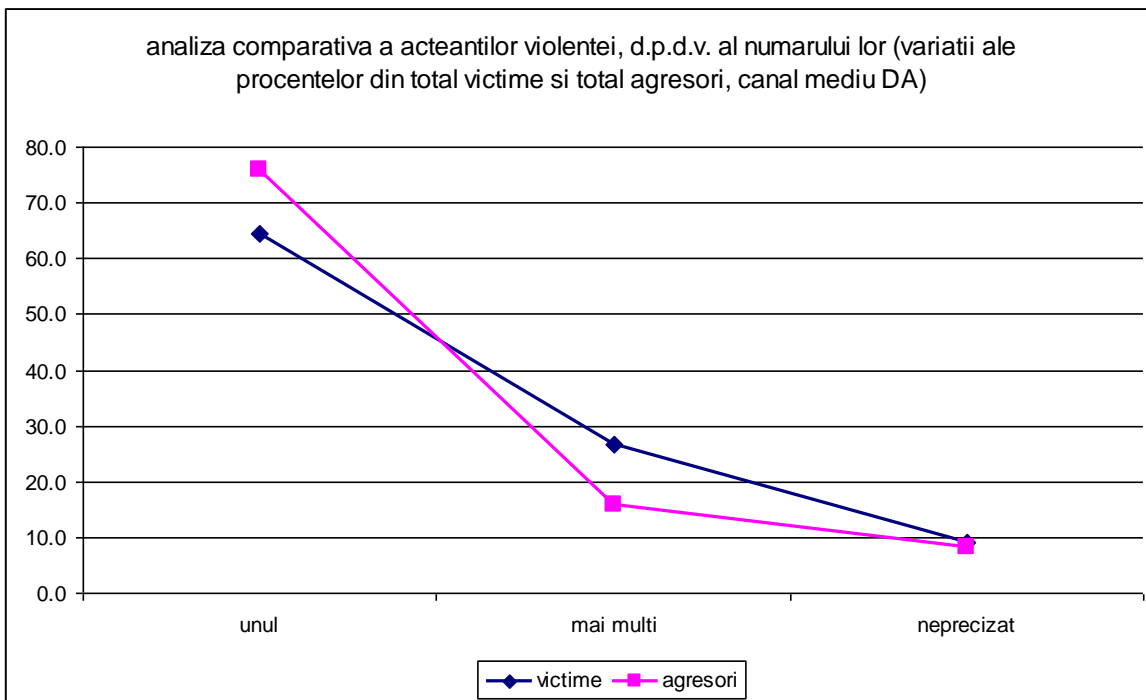
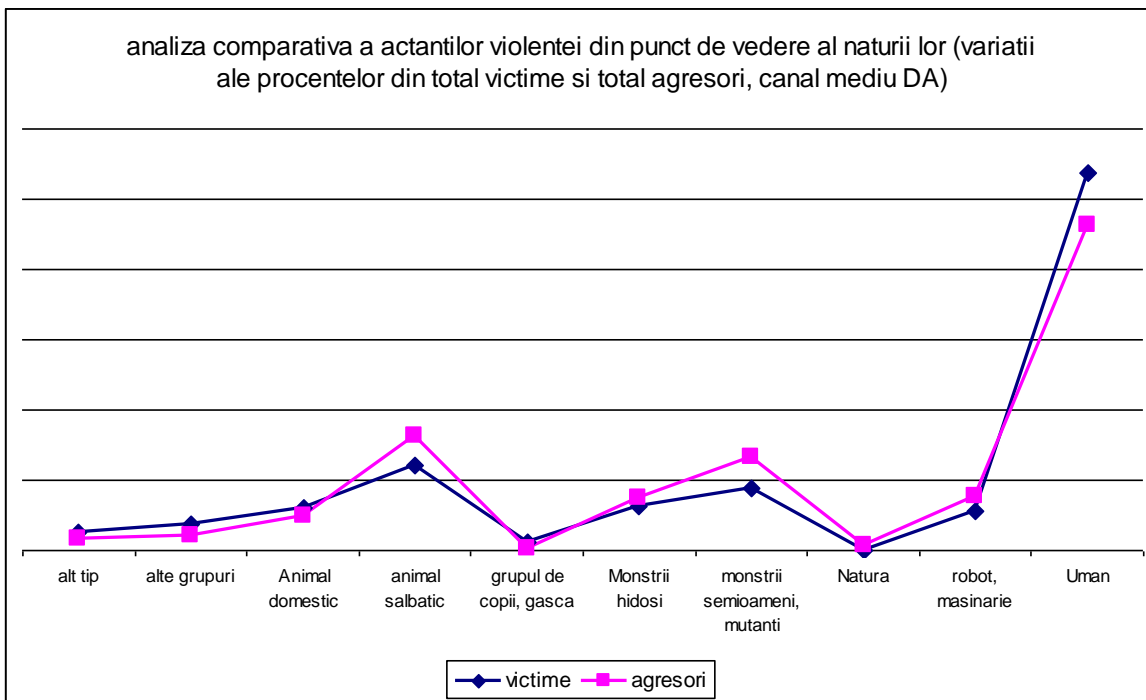


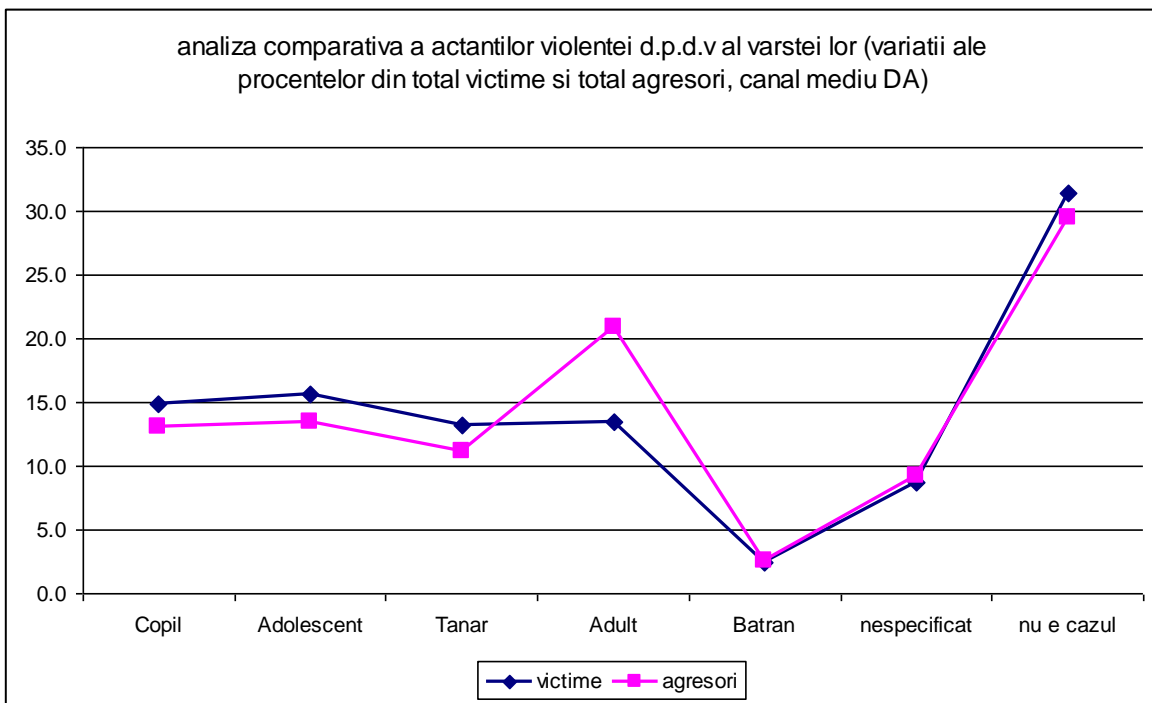
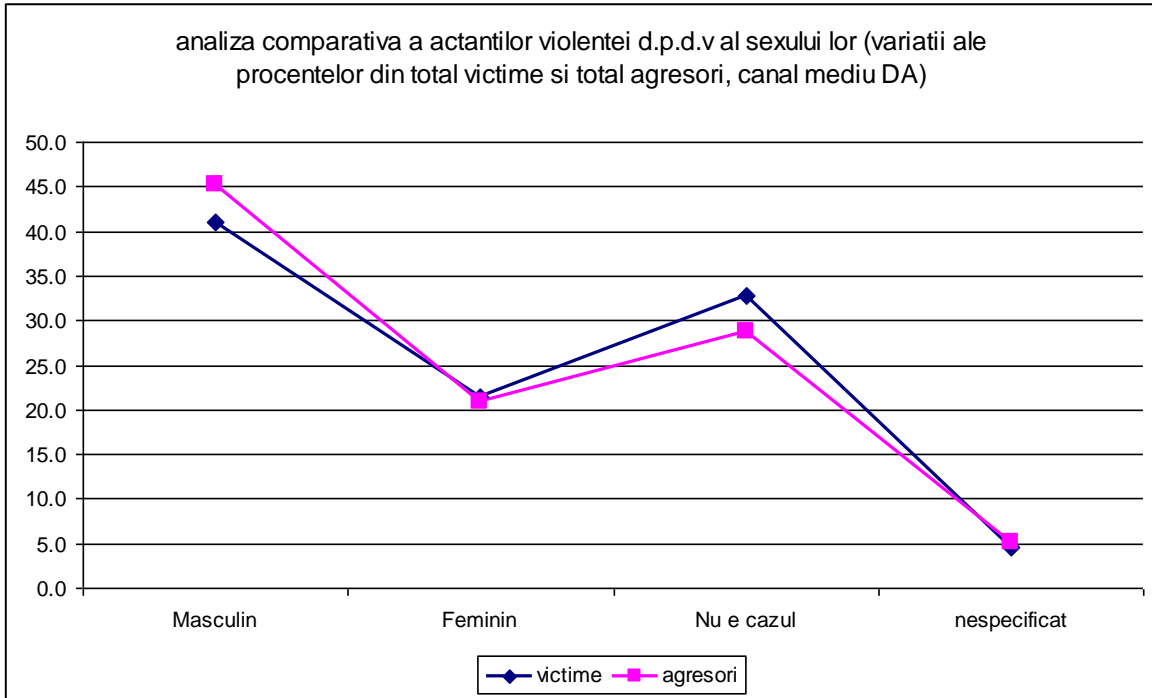


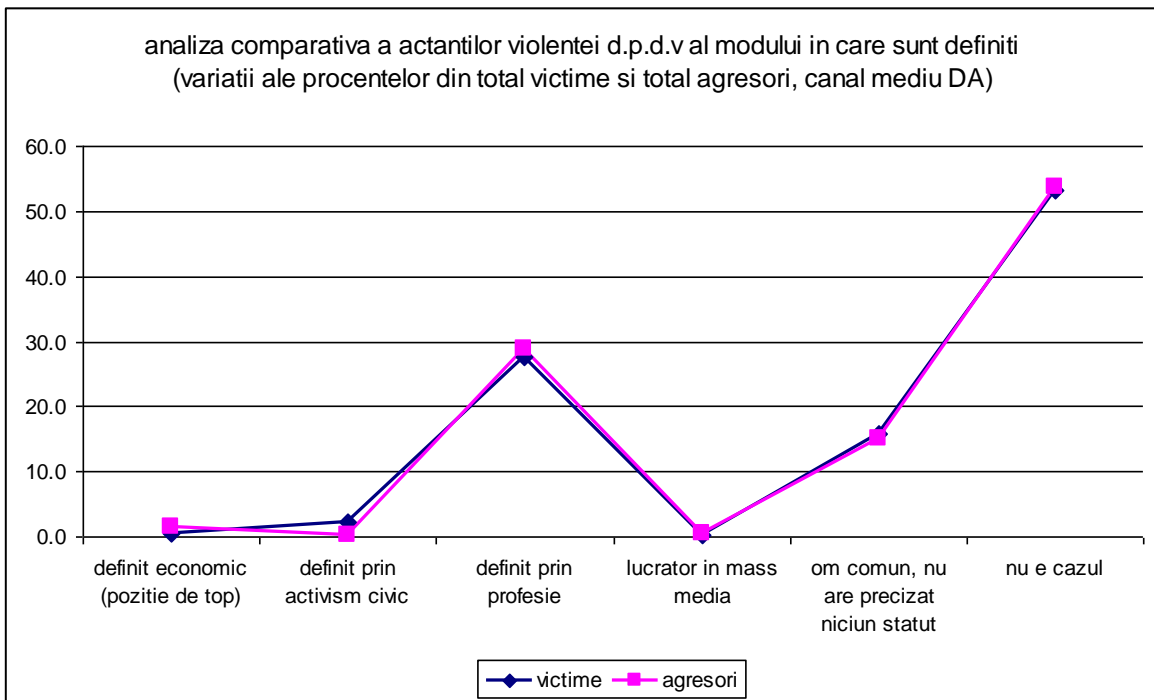
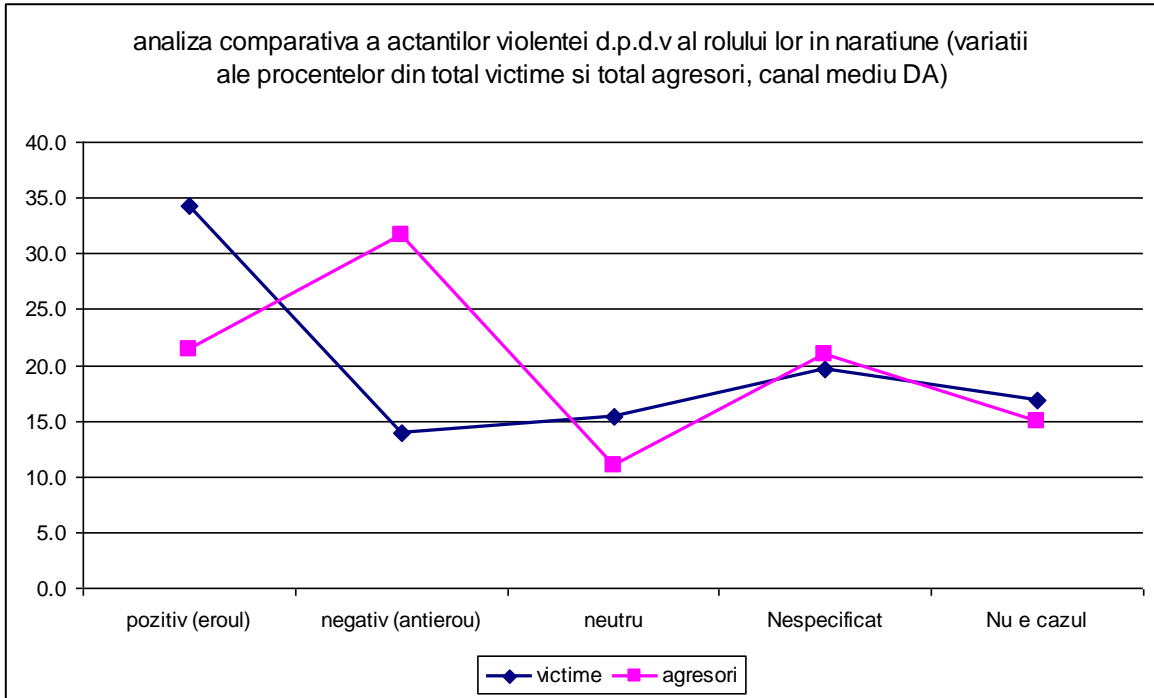




Analiză comparativă a agenților violenței din emisiunile de DA

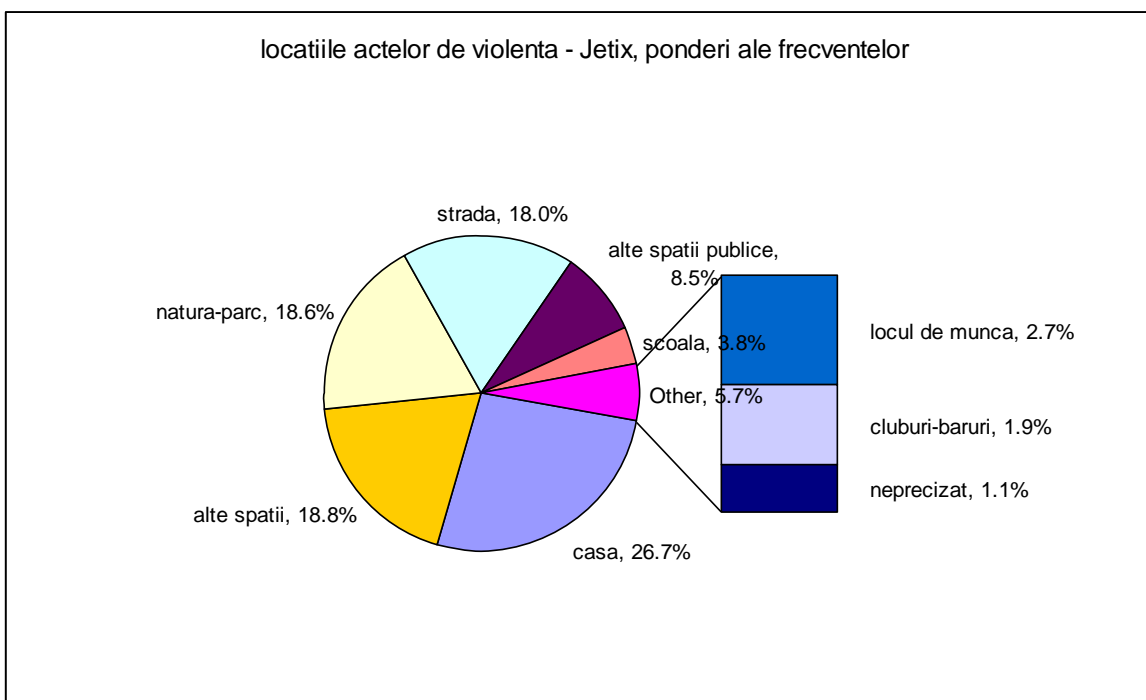
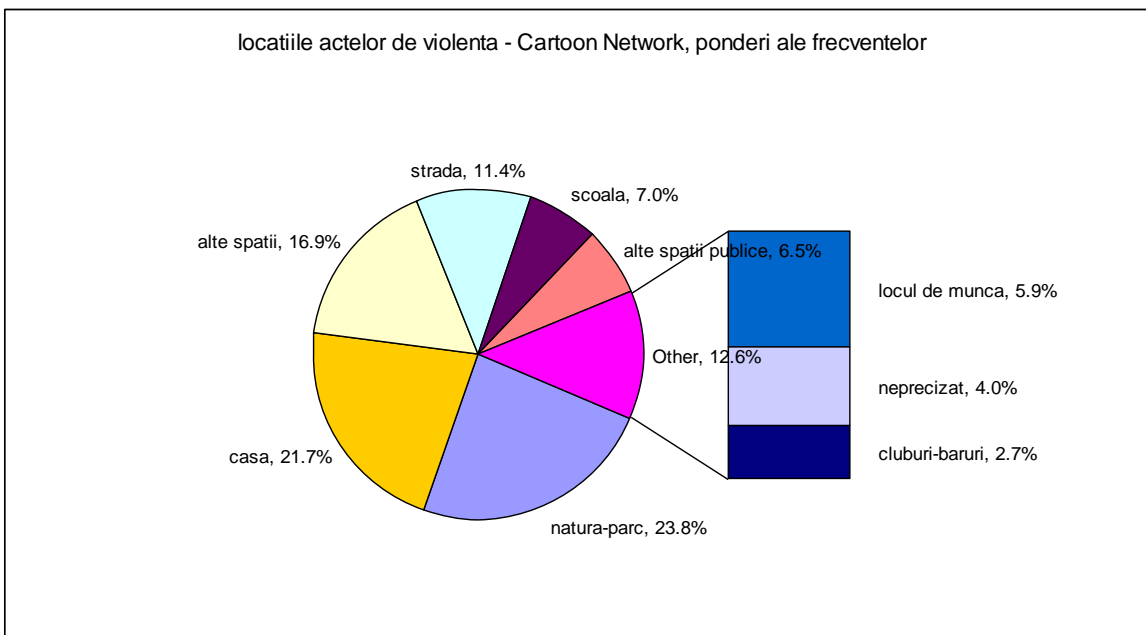


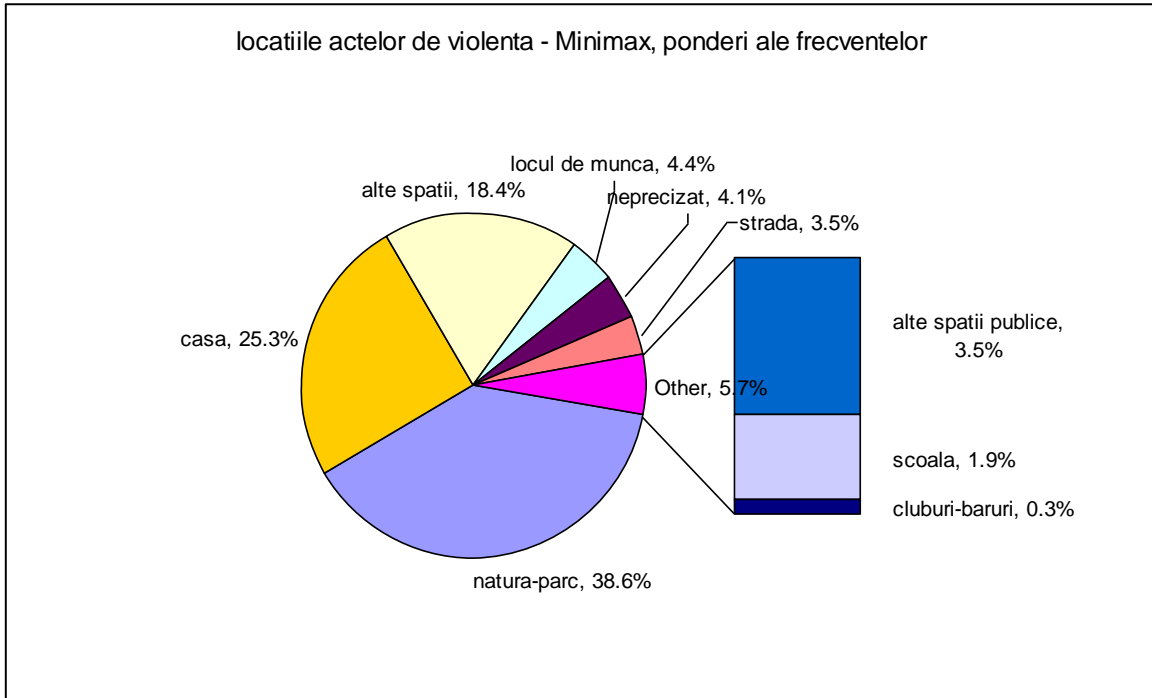




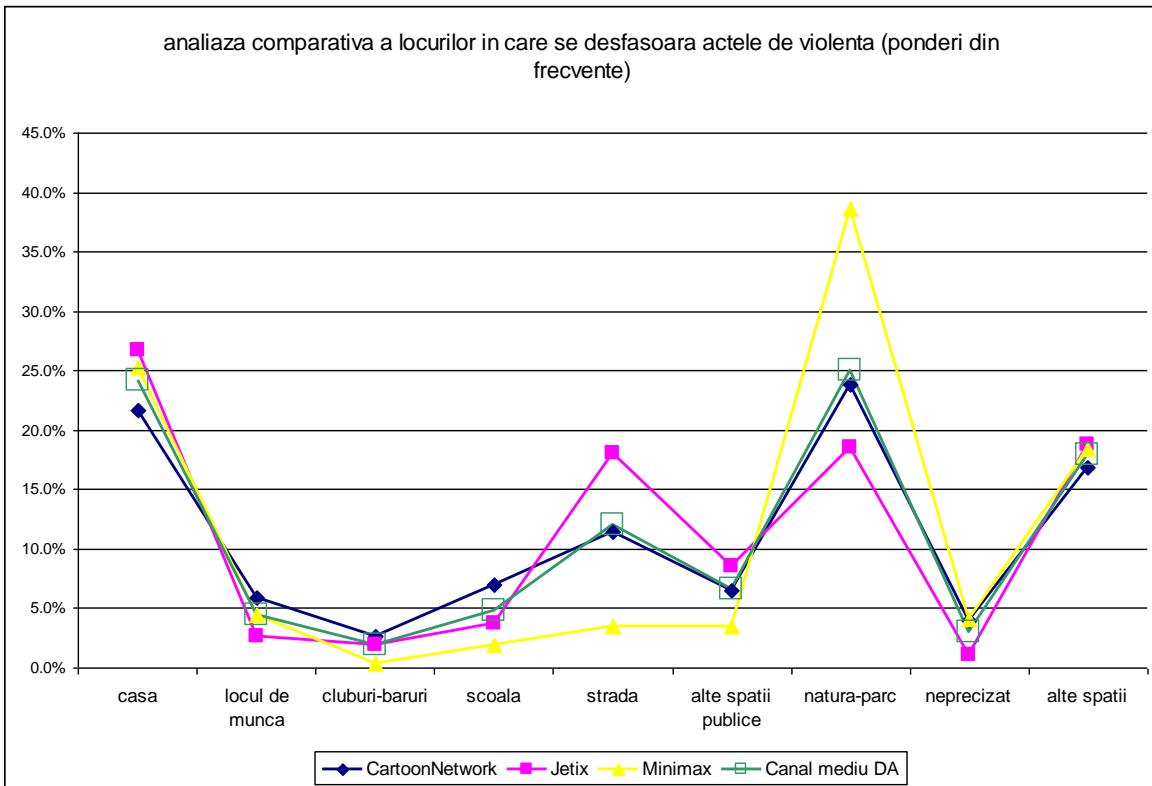
Contextele în care au loc actele de violență

1. Localizarea actelor de violență



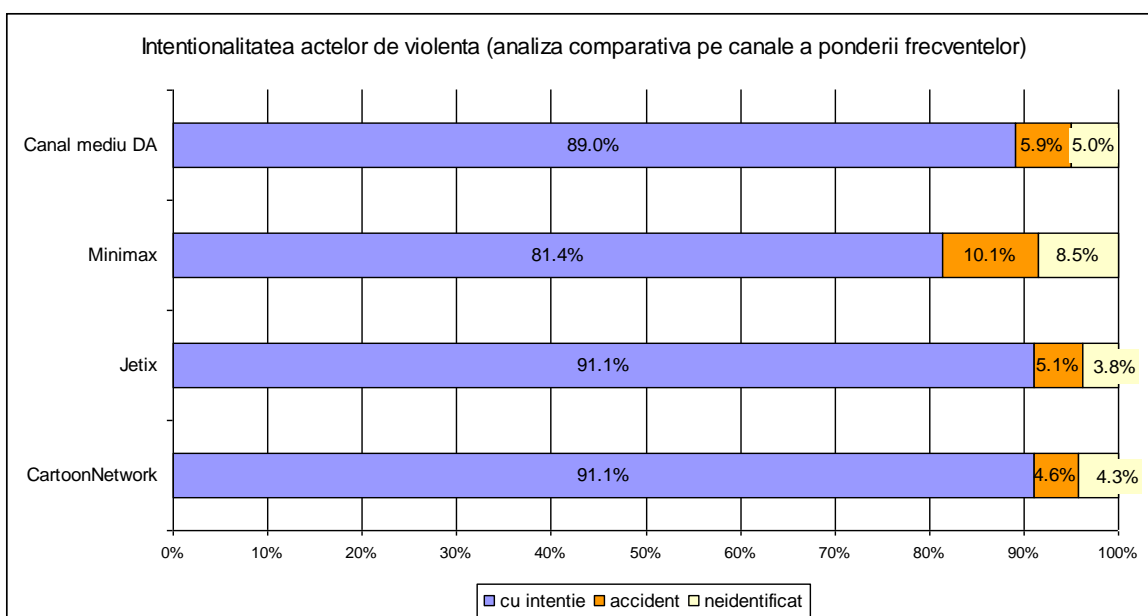


Cele mai multe acte de violență apar, în cazul desenelor animate în natură, parc, la egalitate cu cele petrecute în casă. Un alt spațiu predilect pentru violență este strada (care apare mai ales pe canalul Jetix, precum și alte spații publice.

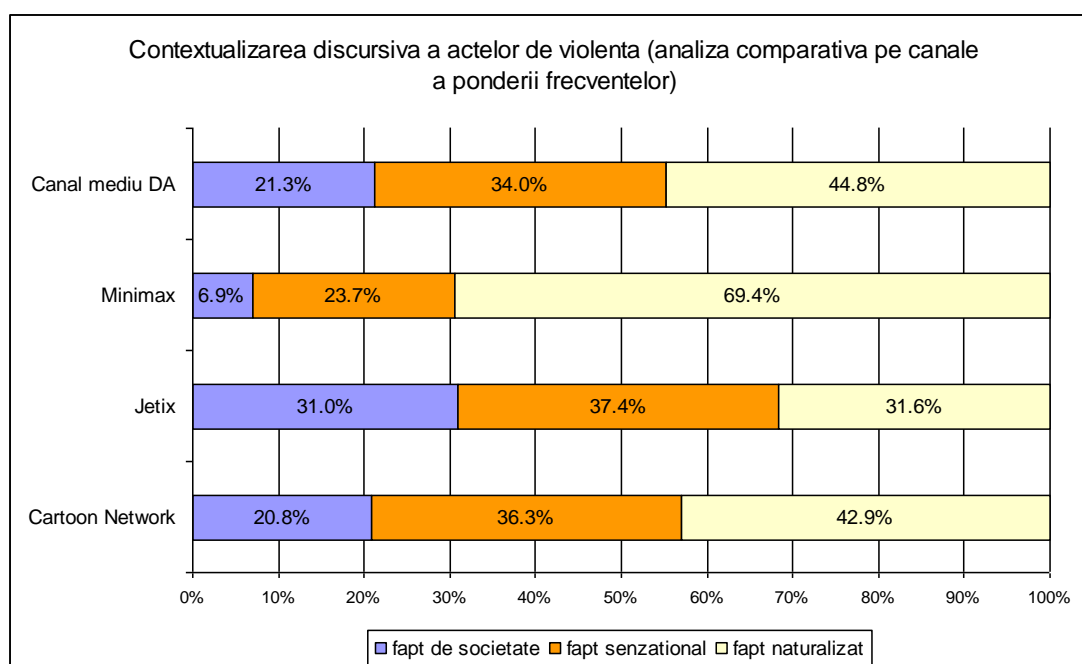


2. Intenționalitatea

Cele mai multe acte de violență sunt făcute, în registrul ficțional, fie el animat sau nu, cu intenție. 89% din violența prezentată de cele trei canale pentru copii este făcută cu intenție, în timp ce doar 5,9% este cauzată de un accident. Cele mai multe accidente apar pe Minimax, 10%, în timp ce CN și J sunt asemănătoare, cu 91% acte cu intenție și 5% acte accidentale.



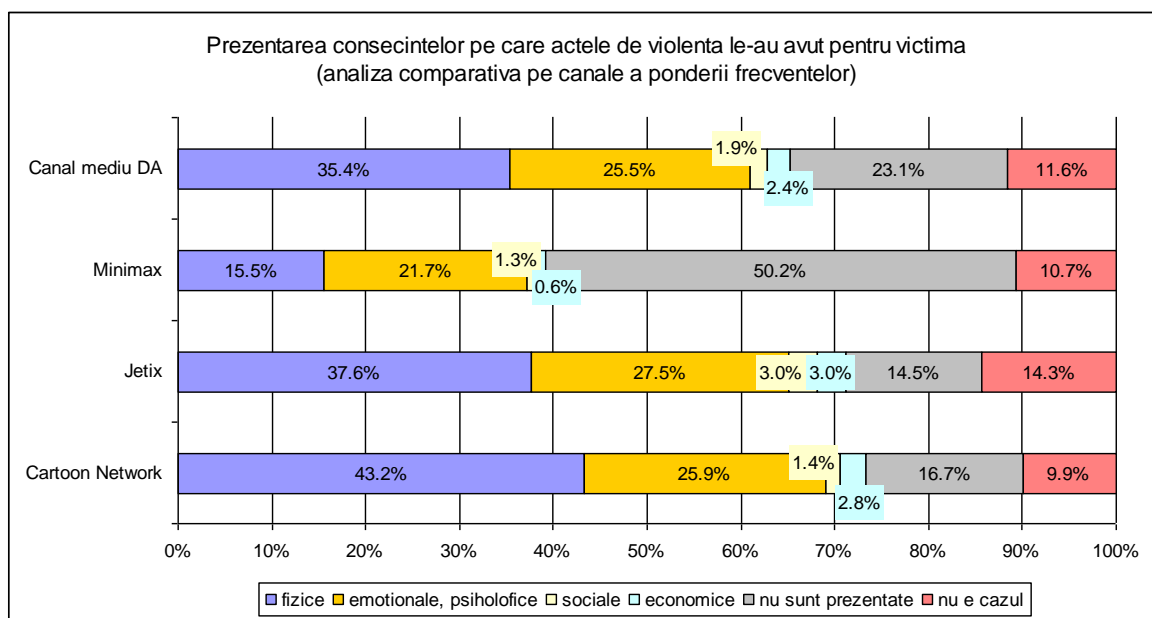
3. Tratarea la nivel discursiv a actelor de violență pe canalele de DA



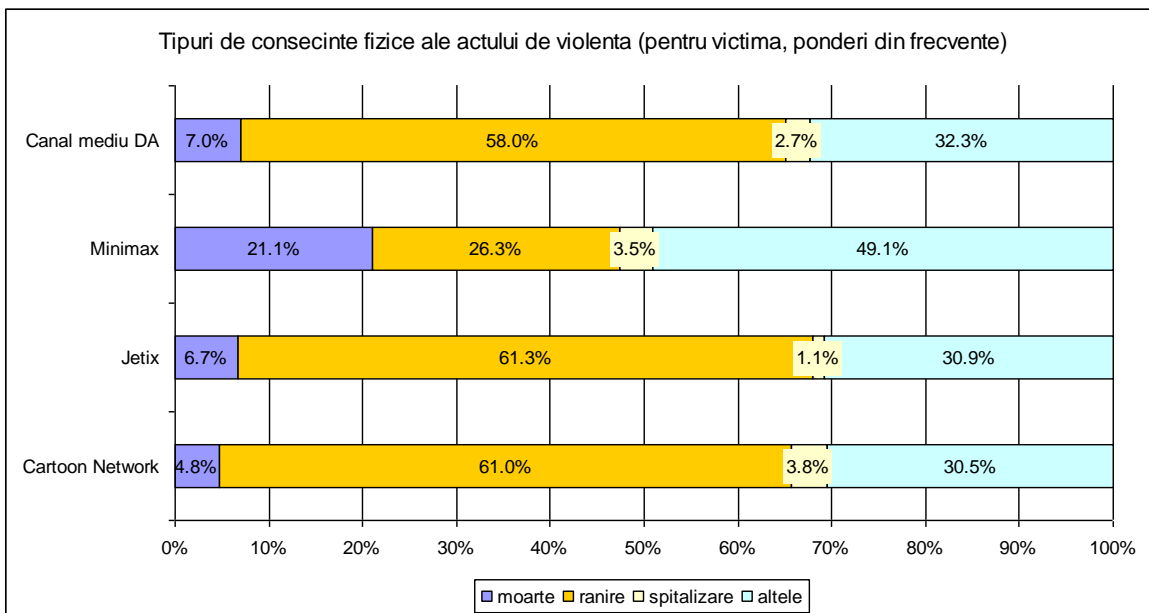
În general, actele sunt prezentate într-un registru naturalizant, ele reprezentând „norma” socială. În 21,3% dintre cazuri totuși, violența este prezentată ca problemă socială, luându-se atitudine, sancționându-se sau pur și simplu fiind prezentat negativ. În registrul senzaționalului este prezentată 24% din violența de pe toate canalele de DA. Cel mai puțin este astfel prezentată pe Minimax (23,7%) și cel mai mult pe Jetix (37,4%).

4. Prezentarea consecințelor actelor de violență pentru diferiți actanți

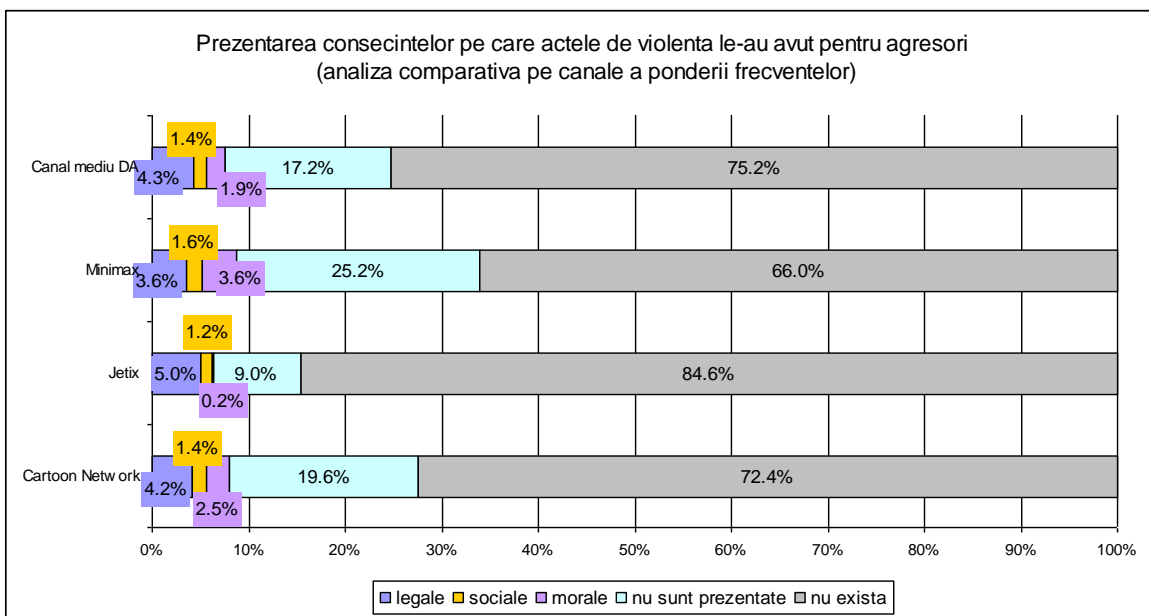
Deoarece literatura de specialitate atrage atenția asupra faptului că violența televizuală este cu atât mai nocivă cu cât nu sunt prezentate consecințele actelor de violență, nici pentru victimă nici pentru agresor (ceea ce duce la o percepție diminuată a gravității faptelor, cel puțin în ochii micilor telespectatori), am analizat și noi, în ce măsură producțiile de desene animate difuzate pe canalele românești prezintă aceste consecințe.



Faptul îmbucurător este acela că, cu mult mai mult decât în producțiile ficționale neanimate, aceste consecințe sunt difuzate (în proporție de aproape 65%). Astfel, în medie pe canale, în 35,4% dintre cazuri apar prezentate consecințe de tip fizic și în 25,5% dintre cazuri apar consecințe de tip emoțional, psihologic. Astfel copilul vede că violența nu e un act fără urmări, că el duce la rănire (în 58% dintre cazurile în care sunt prezentate consecințele de tip fizic), mai rar, la moarte (în 7% dintre cazuri) sau la alte consecințe.

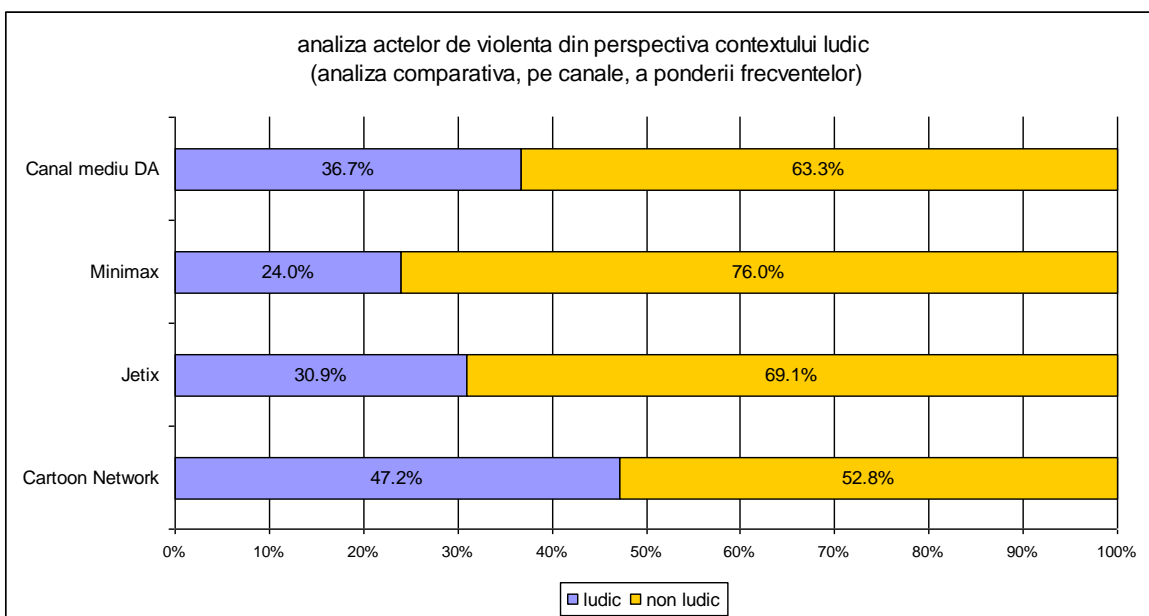
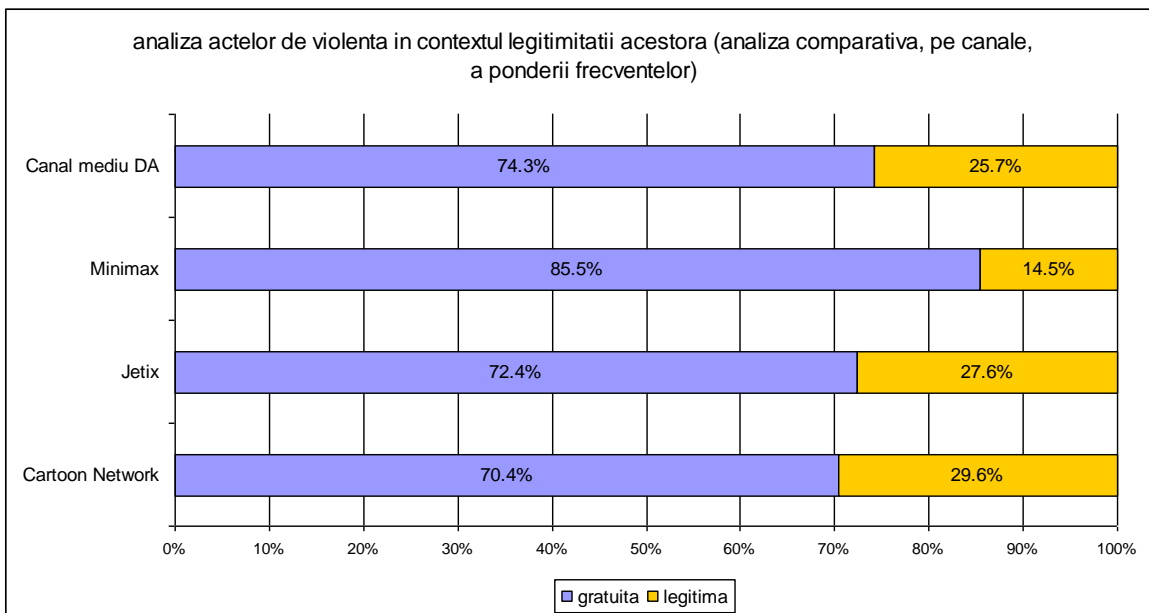


De asemenea, urmările psihologice ale violenței sunt de remarcă, prin faptul că se extinde paleta consecințelor acestora și, mai ales, apar ca având consecințe actele de violență verbală⁷ de multe ori demonetizate și chiar ignorate.



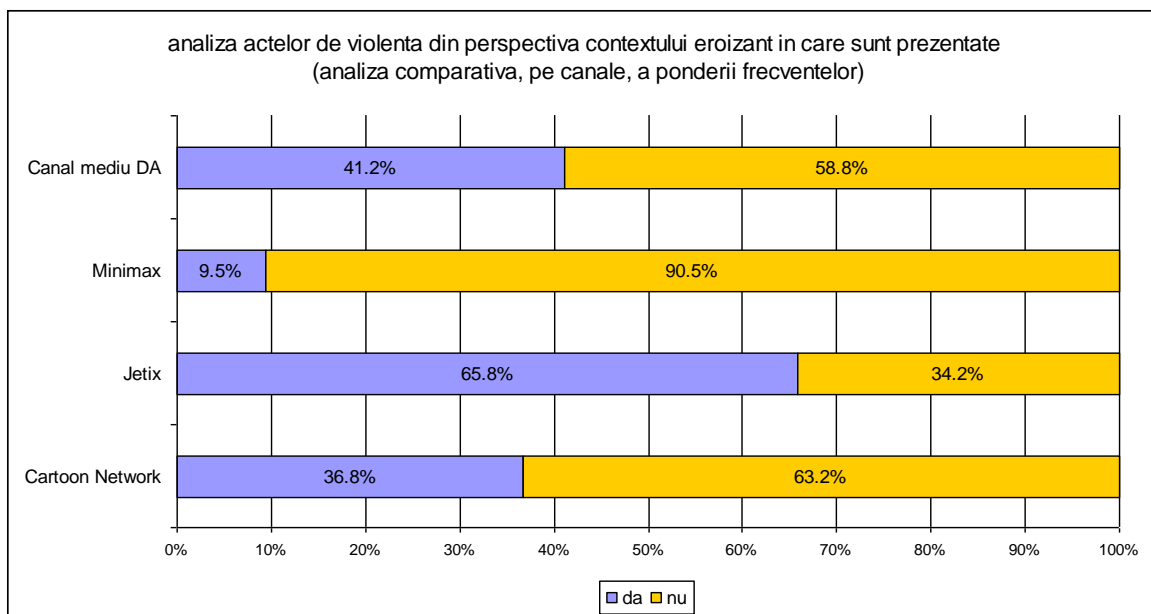
5. Analiza contextelor de semnificare ale actelor de violență

⁷ Vezi comentariul pe care l-am făcut la analiza consecințelor pentru victimă a actelor de violență ficțională.

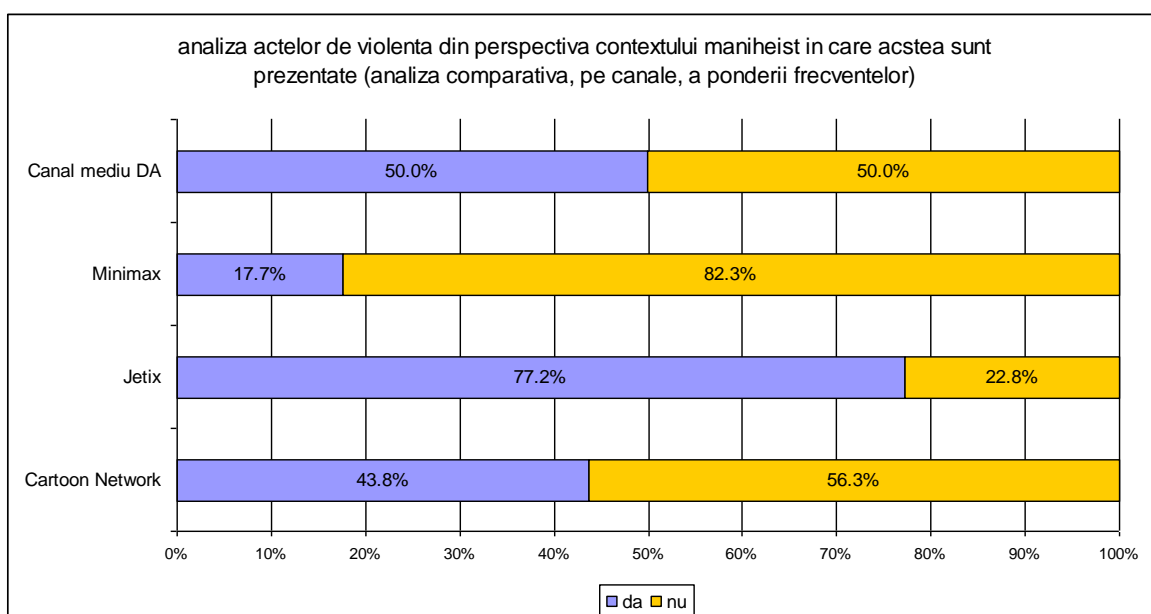


Dacă, atunci când apărătorii desenelor animate amintesc vechile basme ca exemple de violență ficțională la care copilul are acces fără să existe proteste privind impactul negativ pe care aceasta îl poate avea asupra copilului, din nou, nu sunt luate în considerare contextele de semnificare. Astfel, dacă violența din basme era preponderant semnificată ca excepțională, într-un context eroizant, violența din desenele animate de astăzi este de multe ori privită violență cotidiană, într-un registru al faptului current, al faptului divers. La nivel general, așa sunt 59% dintre acte, pe primul loc fiind Minimax-ul care, din dorința de a fi cel mai “prietenos” canal pentru copii, evită acele filme care pun în scenă lupta dintre bine și rău uneori în termeni aproape apocaliptici. Dintre Jetix și CN,

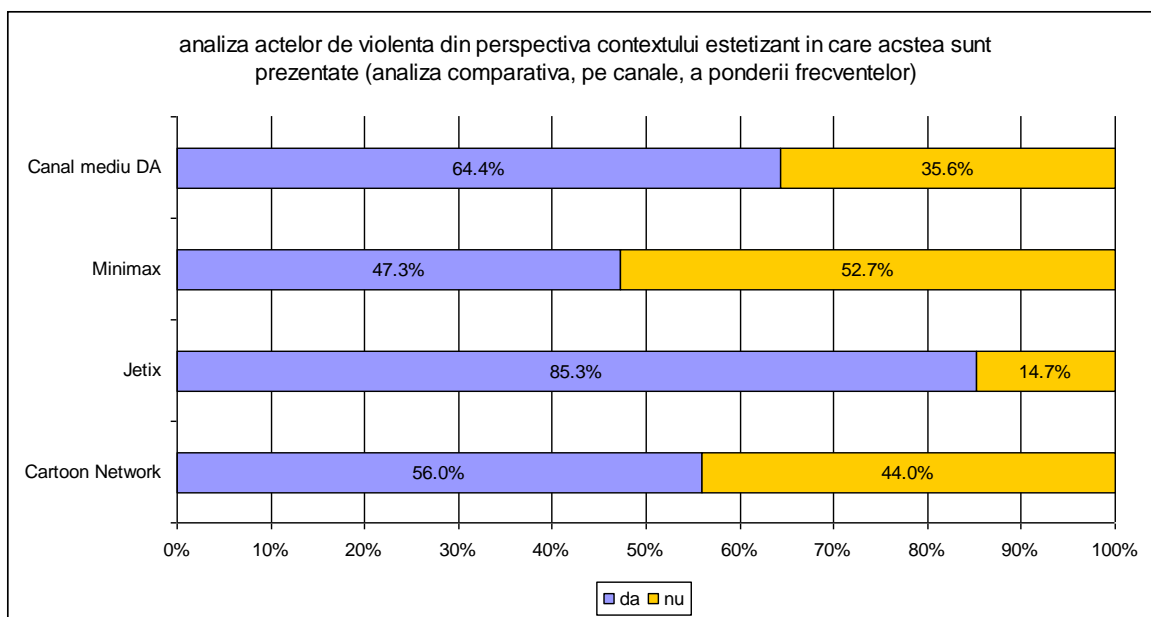
cea mai multă violență în registrul cotidianului este prezentată de CN (63,2%) violența eroizantă regăsindu-se preponderant pe Jetix.



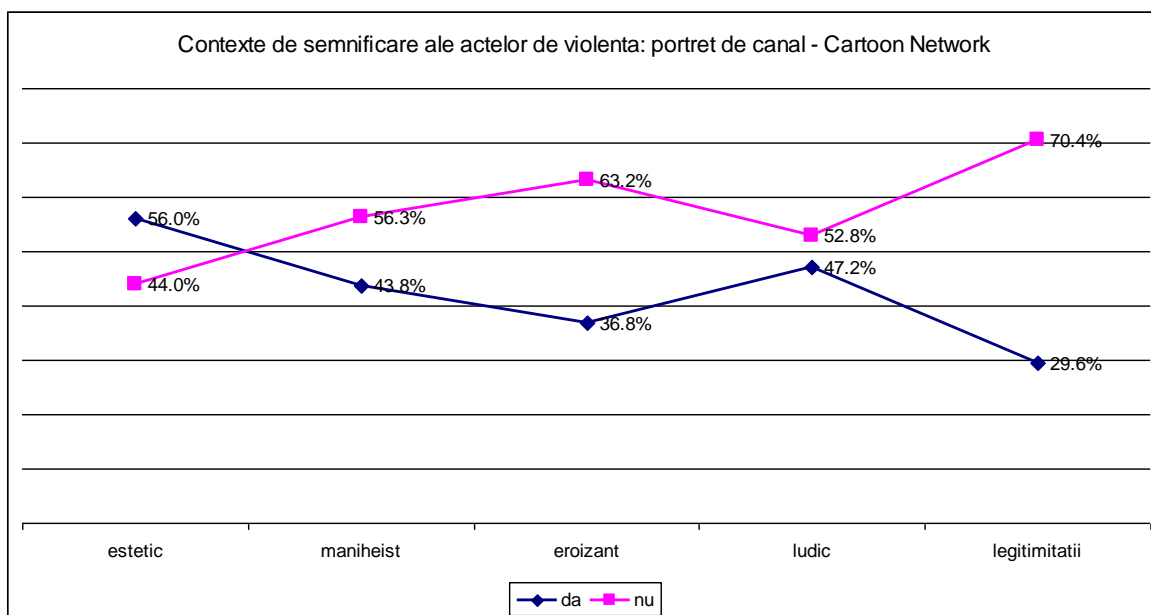
Un alt aspect care ține de modul cum este prezentată violența ca fiind atractivă pentru copii a fost numit de noi „contextul estetizant”. Sub această titulatură au fost marcate acele acte care fie prin modul cum erau reprezentați actanții violenței, fie prin alte elemente (ce țineau de decor, poate) erau prezentate ca fiind atrăgătoare. Am urmărit acest indicator deoarece, literatura de specialitate arată că, atractivitatea personajelor difuzează spre actele lor, făcându-le demne de urmat, conotând astfel violența pozitiv.

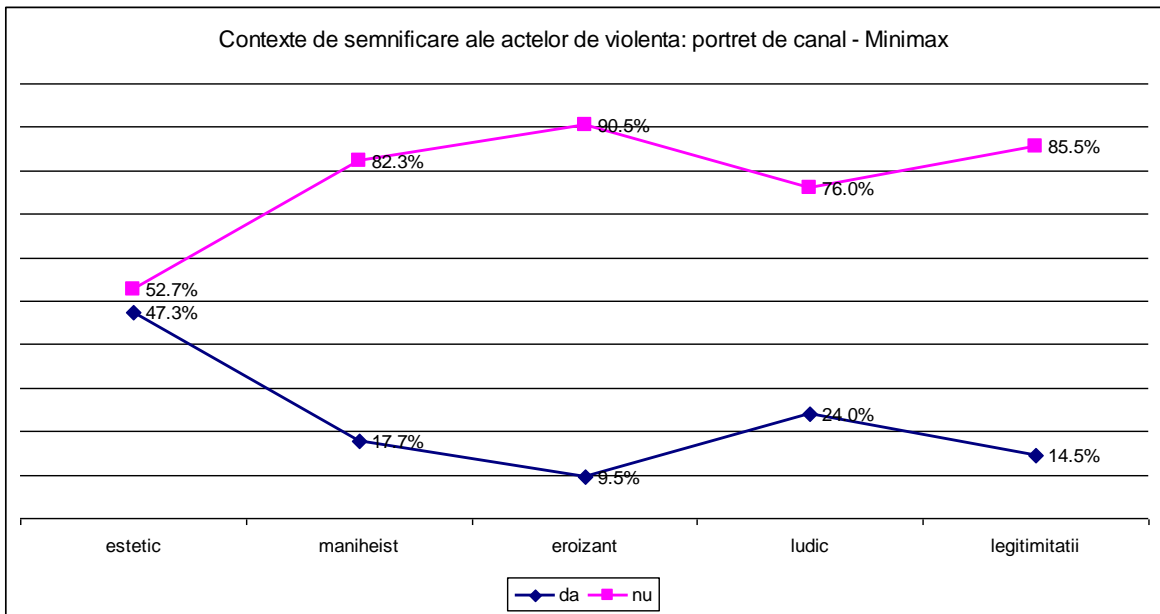
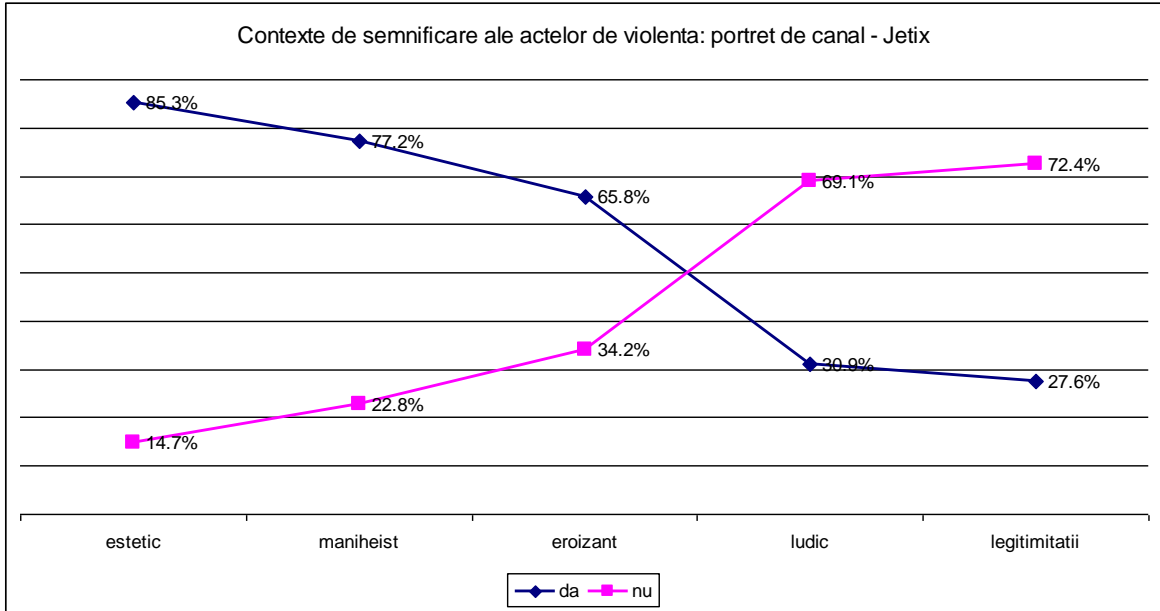


Reprezentarea eroilor desenelor animate într-o manieră „frumoasă” fac ca acești eroi să fie cu atât mai mult demni de urmat cu cât devin nu doar idealuri ale dreptății, ci și reprezentativi ca stil de viață. Spioanele, din serialul cu același nume, este poate cel mai bun exemplu de acest tip: ele luptă pentru învingerea răului (care rău, N.B., este unul identificat ca atare de un „tătic” și nu este unul care poate fi identificat de muritorul de rând; cu riscul de a părea extravagant, am spune că, de la desenele animate încă, există o tendință de a desemna agresorii cumva de la „centru”, așa cum se întâmplă și în războaiele contemporane.



Așa cum se vede și din graficul de mai sus, 64,4% dintre acte sunt prezentate într-un astfel de context, MM având cele mai puține astfel de acte, 47,3% și jetix-ul cele mai multe (85,3%).

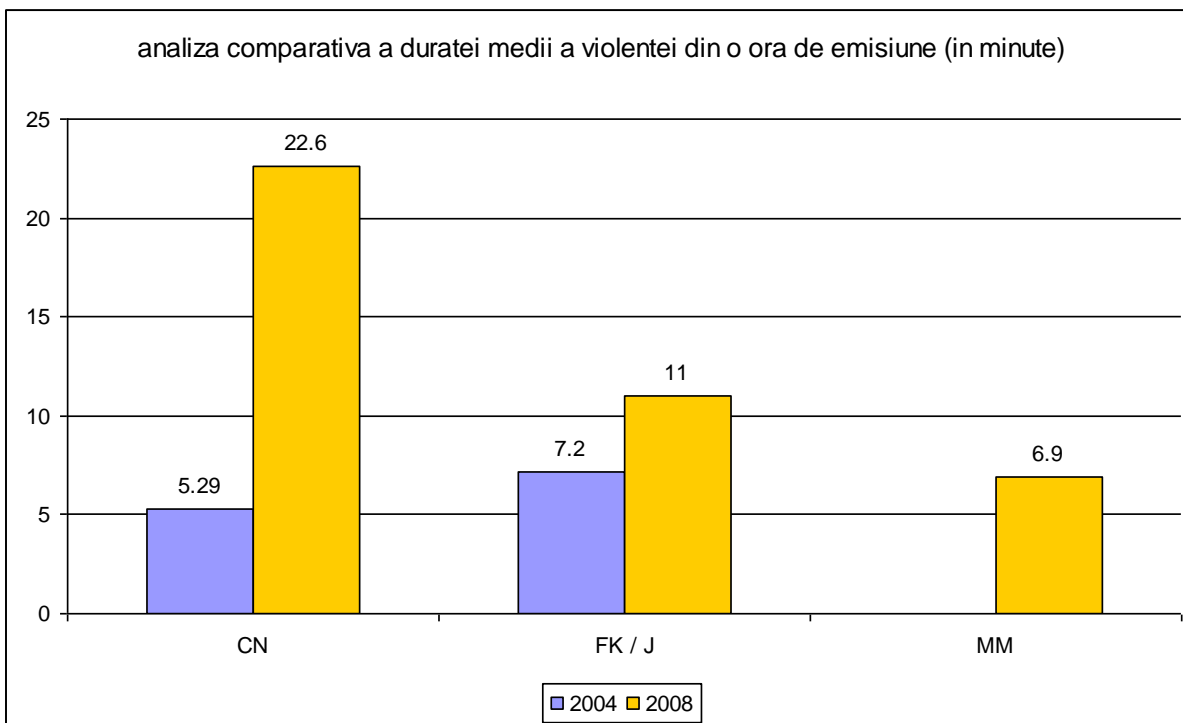




Comparații cu reprezentarea violenței din desene animate din 2004

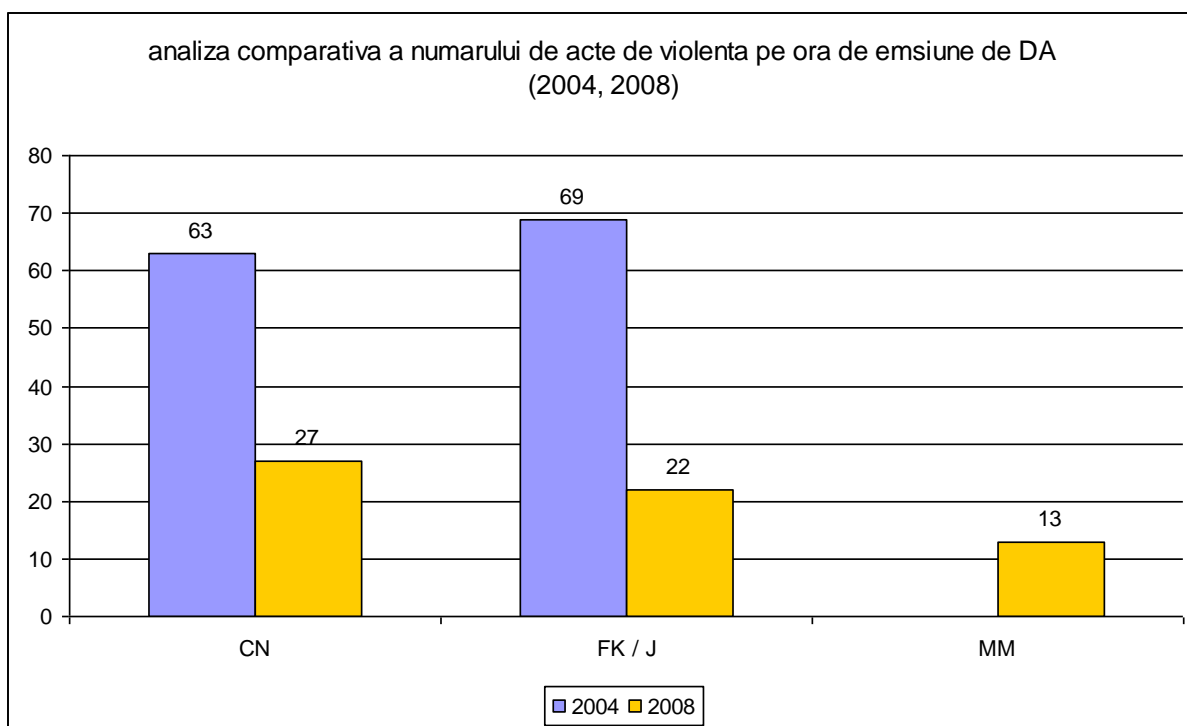
În finalul acestui raport, vom compara, pe cât posibil, datele actuale cu cele obținute în cercetarea din 2004. Din păcate, datele nu se pot compara în întregime deoarece, în primul rând, nu este același eșantionul cercetării. Dacă, în 2004 au fost cercetate două canale de DA (anume Cartoon network și Fox Kids, actualul Jetix), în 2008 cercetarea a cuprins trei canale, pe lângă cele două deja amintite fiind studiat și Minimax-ul. Pe de altă parte, nici intervalul monitorizat nu a fost același: în 2008 s-au studiat două săptămâni, câte șase ore pe zi, în timp ce acum s-a studiat o săptămână, patru ore pe zi. Pe de altă parte nici intervalul avut în vedere zilnic nu a fost ales pe același principiu în cele două cercetări. Dacă în 2004 a existat un interval fix (orele 9-10 dimineața și 18-22 seara), acum acest lucru nu a mai fost posibil, din motive pe care le-am detaliat la începutul capitolului.

De aceea, am căutat să facem analize comparative pe canalele care au fost studiate în ambele cercetări după indicatori procentuali sau care ofereau ponderi ale duratei (deci tot valori proporționale) violenței din o oră de emisiune.



După acest din urmă indicator, situația din 2008 este cu mult mai rea decât cea din 2004, durata violenței crescând foarte mult ca pondere dintr-o oră de emisiune (fără publicitate). Astfel, dacă în 2004 durata violenței era de 5,29 minute dintr-o oră pe CN și 7,2 minute de violență dintr-o oră pe FK (J), în 2008 la valori asemănătoare se află doar Minimax-ul, canalul cel mai neviolent, CN având 22,6 minute de violență în o oră de emisiune și Jetix-ul 11 minute de violență.

Așa cum vom vedea în continuare, aceasta nu este singura modificare care a intervenit. După „vestea rea” privitoare la creșterea violenței ca durată (sau ca pondere din durata unei emisiuni), vestea bună este că frecvența actelor de violență a scăzut simțitor, de la 63 de acte de violență pe ora de emisiune pe CN în 2004, la 27 de acte de violență pe același canal în 2008. Pe Jetix, scăderea este și mai semnificativă, de la 69 de acte în 2004 la 22 de acte în 2008.



Explicația acestor două tendințe stă în modificarea, în acești patru ani a tipurilor de violență din DA (de fapt modificarea însăși a desenelor animate). Acestea (semnalăm fenomenul în 2004 ca fiind o noutate, acum s-a generalizat) seamănă din ce în ce mai mult cu filmele seriale de pe canalele generaliste, fiind complexe, cu scene de violență poate nu atât de frecvente ca în desenele animate tip Tom și Jerry, desenele bazate pe gaguri, dar mai extinse ca durată, și care au implicații mai profunde, motivații mai ascunse etc.

În 2004, frecvența ridicată a actelor de violență se datora, explicam atunci acest lucru, unor tipuri de emisiuni care prezentau o succesiune de acte de violență fizică foarte scurte care creau comicul uneori tocmai prin această succedare rapidă. În 2008 acest tip de desene nu a mai apărut în grila de programe, violența fiind de această dată într-un registru al logicului narativ, ea fiind răspunzătoare de construcția firului epic sau de portretizarea personajelor.