

ARTICULO PARAMEDICO

AGRESION EN EL PERIODO INFANTO-JUVENIL Y LOS MEDIOS DE COMUNICACION SOCIAL

Dr. Fernando V. Linares, Médico psiquiatra, profesor adjunto de la Cátedra de Psiquiatría, Facultad de Ciencias Médicas, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

Lic. Raúl A. Milone, Licenciado en Psicología, miembro del Servicio de Informática de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

RESUMEN

En la presente comunicación definiremos la agresión como formas de conducta (verbal, comportamental o simbólica), cuyo propósito es la producción de daño hacia persona, animal u objeto. Además puede adoptar formas más sutiles, y refinadas, de presión o degradación psicológica. En cualquiera de los medios señalados puede efectuarse de modo directo o indirecto (agresión instigada).

Sin dejar de mencionar teorías biológicas o multifactoriales del comportamiento agresivo, haremos referencia a la agresión aprendida y a algunos de los mecanismos de dicho aprendizaje. Entendemos que uno de los métodos fundamentales es el denominado aprendizaje vicario u observacional. Tal forma de aprendizaje juega un rol preponderante en la primera y segunda infancia, para continuar ejerciendo su función durante la adolescencia; aunque en esta última comparte sus actividades con el denominado aprendizaje cognitivo.

En el aprendizaje observacional el niño observa las acciones de otros (modelos), y construye una representación-guía de un comportamiento que posteriormente se puede emplear en el paso a la acción. Antes del paso a la acción puede actualizar lo presenciado directamente, o lo visto y leído en algún medio de comunicación social, a través de un "ensayo mental". De este modo la conducta ajena se apropia, se retiene, se evoca y puede llegar a incitar—dentro de un determinado contexto— la conducta previamente observada. De todas maneras, el eventual paso a la acción es influido por:

- 1) Dispositivos de autocontrol. Formas complejas que incluyen principalmente los denominados diálogos internos, constituidos por frases que el sujeto se dice a sí mismo y que evalúan la situación, las probables conductas frente a ellas y sus consecuencias.
- 2) Expectativas de sanción social que a medida que aumentan en el sujeto, disminuyen la posibilidad de emisión de una conducta antisocial. Excepto que la personalidad en estructuración carezca de estructuras anticipatorias para la previsión del acto punitivo resultante y sea superada por el paso a la acción (impulsividad).

La violencia familiar es la resultante de la espiral de interacciones agresivas de sus miembros que van desde la utilización del lenguaje verbal o gestual para descalificar o ignorar a la persona hasta la misma agresión física. A tal efecto remitimos al lector interesado a la obra de Gerald Patterson, quien ha estandarizado criterios de observación de la coerción familiar en distintos ámbitos. Este autor considera a la agresividad como resultante de un modelo de comportamiento coercitivo que un miembro familiar utiliza para producir modificaciones en el comportamiento de otro. Si esta disposición para actuar aversivamente es acompañada de obtención de una gratificación, puede estabilizarse a través del tiempo, y ese aprendizaje transferirse a otros ámbitos o situaciones (lugares de juego, colegio, etc.).

En el contexto familiar debemos analizar las cualidades paternas para ser buenos modelos: la forma, el contenido y la oportunidad de la punición que se hace sobre el comportamiento desviado y la mayor o menor incapacidad para reforzar comportamientos prosociales. Por ejemplo, es frecuente en nuestra observación que el castigo diferido (es decir el efectuado en separata temporal al comportamiento inadecuado), o la alta frecuencia de amenaza de castigo

asociado a un significativo nivel de discordia verbal o física paterna, genere en niños de edad escolar agresión ante mínimos estímulos o con animales inofensivos. Aquí van unidos la insatisfacción de la vida conyugal, la pérdida progresiva de las habilidades prosociales de los hijos, la disforia como sentimiento prevalente y el déficit o evitación de la comunicación y el encuentro. Es decir, se pierde la intimidad, entendida como ámbito afectivo para la comunicación y el aprendizaje de habilidades prosociales. En los niños mayores, y en los adolescentes, esta última representa una incapacidad para establecer relaciones humanas satisfactorias asociadas a trastornos de conducta severos (delincuencia).

Otro hecho importante es que la agresión, como instrumento egocéntrico para conseguir lo deseado, tiene componentes emocionales manifiestos acompañantes e incluso creencias que se transmiten. Tales creencias, por ejemplo ver a la agresión como único modo de no ser utilizado por los demás, pueden ser convicciones paternas que pasan a constituir esquemas cognitivos mediadores de la conducta en sus hijos. Las funciones cognitivas, que adquieren un desarrollo significativo en la adolescencia, permiten anticipar —mediante procesos representativos simbólicos— las consecuencias probables del accionar. Estas consecuencias anticipadas pueden actuar como incentivo, pero suelen, también, resultar erróneas. Las consecuencias del accionar agresivo si resultan satisfactorias para quien las emprende, eximen la necesidad de apoyarse en la teoría de la pulsión agresiva para justificar tal tipo de comportamiento. Si son aprobados socialmente (refuerzos) pueden no sólo aumentar de frecuencia, sino posibilitar el pasaje a otras formas de agresión.

A continuación articularemos lo dicho precedentemente con algunas reflexiones acerca del impacto de algunos medios de comunicación (televisión, video y cine) en la formación de la conducta infantil y adolescencial.

Nadie puede ignorar el tremendo avance tecnológico, de difusión masiva y simultánea, que representan la televisión y el video dentro del hogar. Este miembro "fantasma" de la familia reclama atención y silencio. Son variadas las estadísticas que pretenden evidenciar el "consumo" horas diarias de programas. Por ejemplo, H. Montenegro refiere que oscilan entre 5.000 y 10.000 horas anuales con un total de 12.000 horas durante los años de escolaridad con un promedio entre 20 y 25 horas semanales en Latinoamérica. En los Estados Unidos, los niños de 9 meses ven 1^{1/2} hora de televisión; a los 3 ó 4 años, 3 horas; a los 16 años le dispensan más tiempo que al colegio. Esto revela que ante la aceptación pasiva de los adultos, este tipo de avance tecnológico influye negativamente en las condiciones de vida de la comunidad moderna. Ya que un ser humano en formación necesita de otro tipo de tareas activas psicomotrices (juegos, deporte) que van más allá de la primacía de la estimulación pasiva-auditiva-visual al ser espectador de los medios referidos.

En Latinoamérica hay una clara primacía en la televisión de lo rentable sobre lo ético y estético (salvo honrosas excepciones). Esto ocurre porque generalmente carece de ejecutivos formados en teorías psicológicas contemporáneas y su influencia en el estilo de vida de la comunidad en formación. Agregamos

a ello la falta de imaginación que pueda suplir los medios tecnológicos necesarios para la edición y red de distribución de programas infantiles y juveniles inspirados, en cuanto al contenido y la forma, en los lineamientos teóricos del aprendizaje vicario ya descrito.

Los programadores, por lo general, y desde nuestro punto de vista, erran al incluir dentro del denominado "horario de protección al menor" determinados programas (telenovelas, por ejemplo) ya que los mismos incluyen contenidos y formas de relación (hombre-mujer, niño-familia, etc.) severamente alejados de la realidad, planteando interrogantes y situaciones que el mismo niño o adolescente no puede resolver, evaluar ni comprender, porque se encuentran en un período de socialización en el cual es necesario poder discriminar la realidad de la fantasía. Obrando dichos programas como representantes y transmisores de valores de la cultura que los alberga, creando fuentes de confusión de roles y valorizaciones. Transmitiendo más emociones que reflexiones.

La televisión perniciosa metacomunica, connota y simplifica hasta lo caricaturesco un conjunto de pautas culturales, presentando como "naturales" y "aceptables" conductas que en sí mismas son nocivas y atentan contra el sentir humano. Este modelo metacomunicacional de los programas impactan sobre la mente del niño y el joven en la medida que al ofrecerle un modelo de vida y valores irreales distorsionantes, simultáneamente le van surgiéndole la identificación con el "héroe". De este modo van incorporando, paulatinamente, un estilo de vida pasivo, unidireccional, conformista y permisivo. Lo dicho es más serio si tenemos en cuenta que muchos programas exaltan valores secundarios, deforman los primarios o incluso los eliminan.

Los programas con alto monto de agresividad pueden intensificar la agresión interpersonal, ya que debilitan las inhibiciones que normalmente se tienen contra la expresión agresiva. Los actos de violencia exhibidos en la pantalla: asesinatos, muertes violentas, agresiones físicas, agresiones psicológicas, etc., exhiben para los niños y adolescentes una agresión innecesaria, superlativa y ficticia. Es más, en muchos casos se recurre a la justificación del acto agresivo e incluso muchos de éstos se presentan como solución o prevención de situaciones interpersonales. El protagonista no es menos violento que su contrincante, sino que demuestra habilidad, eficacia en la conducta destructiva, siendo recompensado por ello. Esta violencia origina un patrón de conducta más favorable hacia la agresión en el espectador.

La programación televisiva es desafortunada al incluir ciertos avisos comerciales que no coinciden éticamente con los objetivos de los programas infanto-juveniles. La disponibilidad de programas adecuados cada vez es menor y contienen dibujos animados llenos de violencia y de contenidos irreales. En cuanto a la programación, ¿qué valores destaca durante toda la emisión?, ¿en base a qué parámetros lo hace?, ¿es suficiente, insuficiente o excesivo el total de horas programadas por día?, ¿hay una adecuada ponderación de lo artístico y cultural?, ¿existe en la programación predilección por lo catastrófico y sensacionalista?, ¿qué ven los espectadores infantiles y juveniles, antes, durante y después de los programas destinados para ellos?, etc.

En el caso del video y del cine notamos, para no extendernos demasiado, una falta de orientación en padres y educadores que enseñen a elegir producciones que constituyan verdaderas obras de arte. Aunque en el campo del entretenimiento. Notamos una ausencia en nuestro medio—de un cine regular para adolescentes, ya que el destinado a los niños es medianamente aceptable e irregular. Debiera de existir con mayor regularidad, como lo hacemos nosotros, cursos para jóvenes y docentes donde puedan captar el valor de lo genuinamente artístico y donde logren saber traducir el mensaje implícito de una obra. Tanto en el cine como en el video hemos observado una preferencia por parte de los jóvenes hacia los producidos donde impera el ruido, la acción y la destrucción sobre el diálogo o contexto humanizantes, catalogando a estos como "aburridos" y a los primeros como "buenos".

En el cine y video observamos la aparición de héroes transsexuales o personajes cuyas conductas están en la frontera de lo sano y lo enfermo, no solamente en cuanto a la agresión, sino también al acto comunicativo y social. Estos hombres-máquinas son de roles y perfiles confusos en cuanto a su origen y destino. Diferenciándose, estos modelos contemporáneos, de los auténticos y claros héroes de la década del 40 ó 50, e incluso los rebeldes tipo "James Dean".

En cuanto a la familia, diremos escuetamente que la actitud de los padres frente a los medios de comunicación es, por el apoyo brindado para la confección del presente artículo.

Agradecemos especialmente al Dr. J. Nazar, profesor titular de la Cátedra de Psiquiatría, y al Ing. G. Cuadrado, jefe del Servicio de Informática de la Facultad de Filosofía y Letras, por el apoyo brindado para la confección del presente artículo.

ADDENDA

Para finalizar, acotamos que la libertad (límite del espectador responsable y con una cuota mínima de respeto a sí mismo, consiste en apagar el televisor, no asistir al cine o dejar de alquilar un video "promocionado" para destinar ese tiempo libre (tan valioso hoy día) a mejor causa.

Finalmente exhortamos a crear asociaciones de usuarios de televisión para hacer escuchar sus intereses en pos de valores culturales y familiares que exijan el derecho a una mejor calidad de programación que limite el abuso de temas violentos. Ello significaría que los directivos y programadores deben respetar a los destinatarios y agudizar o formar ingenio (si carecen de él) para seleccionar programas cuya temática salgan del estereotipo monotemático y en serie del cual ya han hecho largo uso y abuso.