

# HERRAMIENTA OBSERVACIONAL PARA EL ESTUDIO DE CONDUCTAS VIOLENTAS EN UN CÓMIC AUDIOVISUAL

## OBSERVATIONAL TOOL FOR THE STUDY OF VIOLENT BEHAVIORS IN AUDIOVISUAL CARTOON

Recibido: 9 de abril de 2012/Aceptado: 14 de junio de 2012

ZAIDA MÁRQUEZ\*

JESÚS CASTILLO\*\*

Universidad Centroccidental "Lisandro Alvarado" UCLA

Departamento de Gerencia y Estudios Generales

Barquisimeto - Venezuela

### Key words:

Categorical system, Violent behaviour, Audiovisual cartoon.

### Abstract

This research paper presents a study which aimed to structure a system of categories for observation and description of violent behavior within an audiovisual children program, specifically in cartoons. A chapter of an audiovisual cartoon was chosen as an example. This chapter presented three main female characters in a random fashion in order to be observed by the children. Categories were established using the taxonomic criteria proposed by Anguera (2001) and were made up of various typed behaviors according to levels of response. To identify a stable behavioral pattern, some events were taken as a sample, taking into account one or several behavior registered in the observed sessions. The episode was analyzed by two observers who appreciated the material simultaneously, making two observations, registering the relevant data and contrasting opinions. The researchers determined a set of categories which expressed violent behavior such as: Non-verbal behavior, special behavior, and vocal/verbal behavior. It was concluded that there was a pattern of predominant and stable violent behavior in the cartoon observed.

### Palabras clave:

Sistema de categorías, Conductas violentas, Cómic audiovisual.

### Resumen

El presente artículo de investigación presenta un trabajo cuyo objetivo consistió en estructurar un sistema de categorías para la observación y descripción de conductas violentas en un cómic audiovisual (dibujo animado). Se seleccionó como muestra un cómic audiovisual que tiene tres personajes principales femeninos; tomándose de forma aleatoria, para su observación, uno de sus capítulos. Para el establecimiento de las categorías se escogieron como base los criterios taxonómicos propuestos por Anguera (2001), con lo cual se tipificaron las conductas que conforman cada categoría según los niveles de respuesta. Y para identificar un patrón de conducta estable se ha realizado un muestreo de eventos, usando todas las ocurrencias de una o varias conductas que se registraron en las sesiones observadas. El episodio fue analizado por dos observadores que apreciaron simultáneamente el material, realizando dos observaciones, registrando los datos correspondientes y contrastando opiniones. Se determinó un conjunto de categorías que expresaran las conductas violentas presentes en el mismo. Estas son: Conducta no verbal, Conducta espacial, Conducta vocal y Conducta verbal. Se concluyó que existe un patrón de conducta violenta predominante y estable en el cómic observado.

\* Docente de la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (UCLA). Email: marquez@ucla.edu.ve

\*\* Coordinador de la Unidad de Investigación del Departamento de Educación de la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado (UCLA). Email: jesucastillo@cantv.net

## INTRODUCCIÓN

Al enfocar el tema de la violencia, como un fenómeno que caracteriza a la sociedad actual, es conveniente mencionar que la agresividad es uno de los componentes afectivos humanos, y es innegable su aparición en determinadas situaciones. En este sentido, la agresividad puede considerarse como un periodo pasajero o como parte de la evolución del sujeto, siendo el ambiente un factor influyente en la formación de este tipo de comportamiento, tal como lo señala Bandura (1977) en su *Teoría del Aprendizaje Social*. Desde esta misma óptica, Meyer (1991) define la violencia como la conducta que destruye, lastima, daña o hiere, y es esencialmente un proceso conductual aprendido. Por otro lado, Duarte (2007) señala que la violencia se caracteriza por la aplicación de fuerza física y/o verbal, que modifica de esta manera el ambiente donde se presenta.

Asimismo, Barroso (1997) propone que la violencia es como un mapa familiar, el cual se instala de tal forma que elimina los espacios de bondad, convirtiéndose en una especie de guía interior dibujada en el sujeto desde la infancia como producto de las experiencias o vivencias de sucesos impactantes tales como: castigos, peleas, descalificaciones, insultos, maltratos, abandonos, entre otros, que terminan formando estructuras de comportamiento en la vida adulta. Generalmente, estos mapas vienen del exterior del sujeto, pero se anclan en su interior, contribuyendo a la formación de valores que adquiere en las distintas etapas de su vida (niñez, juventud, adultez) y que refleja en su contexto familiar y social.

No obstante, para comprender el problema de

la violencia, es necesario tomar en cuenta los diversos elementos con los que interactúa el ser humano: políticos, sociales, culturales, económicos, tecnológicos y, por supuesto, el ambiente familiar, es decir, se requiere un enfoque holístico para su comprensión.

Ahora bien, en la actualidad, se pueden observar signos de violencia y agresión en diferentes sectores o grupos, particularmente, en la población infantil. También es bien sabido que la televisión forma parte integral de la cultura hogareña, es el huésped tecnológico de las familias, y el niño, su principal consumidor. Por ello, la televisión, como instrumento social, puede ser una influencia poderosa en el desarrollo de un sistema de valores y en la formación del comportamiento humano. De hecho, el niño recibe gran cantidad de mensajes que le ofrece este medio audiovisual, a pesar de que muchos de ellos están cargados de violencia. Además, los cómics constituyen uno de los principales programas televisivos de los niños.

Se han efectuado diversos estudios acerca de los efectos que la violencia en la televisión acarrea especialmente en los niños. Entre estos se encuentran los de Bandura y Walters (1963), quienes afirman que los niños imitan los modelos propuestos por la televisión. Esta postura es confirmada por los trabajos de Singer y Singer (1980), Huston y Wright (1982), Pearl, Bouthelet y Lazar (1982), los cuales concluyen en una propuesta de modelo denominado de Impacto. Según esto los niños que ven por mucho tiempo la televisión muestran niveles mayores de agresión, menos imaginación, peor ajuste en la escuela, y creencias negativas acerca del mundo. En lo que concierne a nuestro tema, los estudios concuer-

dan en que los niños que a los 10 años ven más horas de programas violentos en la televisión, desarrollan más comportamientos violentos a los 20 años.

Es notable la forma como los chiquillos repiten frases hechas cargadas de agresión, y memorizan casi textualmente los diálogos de los personajes más importantes. Al mismo tiempo, se observa fácilmente que los cómics ofrecen una gama de agresiones que son culturalmente aceptadas como conductas defensivas ante situaciones también violentas, pero que, desde luego, no resuelven los problemas con actitudes constructivas, sino con reacciones inmediatistas y superficiales que tienden a alojarse en la memoria del ser humano desde su infancia. En específico, el cómic de aventura se ha convertido en un poderoso “maestro” audiovisual que estampa su sello de diversión violenta apoyado por el sonido, la palabra, la acción, la forma y el color. Estos programas ofrecen estereotipos altamente imitables por parte de la población infantil, por cuanto el niño es un captador de conductas, además de ser un imitador o modelador de actitudes vistas en su entorno.

En este caso, los niños que se exponen excesivamente a la violencia en la televisión tienden a ser más agresivos (Hernández, 1998). Es evidente que el impacto de la violencia difundida por la televisión puede registrarse de inmediato en el comportamiento del niño o, incluso, cuando la atmósfera familiar no muestre tendencias violentas. Esto no significa que la violencia presentada en la televisión sea la única fuente de agresividad o de comportamiento violento, pero es ciertamente un factor contribuyente significativo.

Como señala Arandiga (1997), la violencia infantil aparece, en primer lugar, a través de las emociones demostradas por los niños en forma de peleas, insultos, empujones y gritos hacia los demás; y, en segundo lugar, como agresividad desplazada. Esta última ocurre cuando el origen del conflicto ha sido alguna persona, pero sin embargo el niño arremete contra las cosas que pertenecen a sus compañeros, por ejemplo, en las aulas de clase.

Obviamente, hay gran preocupación por la incidencia del comportamiento violento entre niños, aun desde la edad preescolar. De allí la necesidad de observar de manera objetiva, bajo los parámetros de la metodología observacional, los programas denominados “infantiles” que ellos consumen, y de esta manera, identificar la aparición o no de conductas agresivas o violentas en dichos programas.

Según Anguera (1990):

*La metodología observacional es una estrategia particular del método científico que se propone la cuantificación del comportamiento espontáneo que ocurre en situaciones no preparadas, implicando para su consecución el cumplimiento de una serie ordenada de etapas cuyo fin es la resolución de problemas (de descripción, covariación, causación y secuencialidad) (p. 126).*

En tal sentido, esta metodología constituye una de las opciones de estudio científico del comportamiento humano. Así pues, la persona, inserta en cualquiera de sus ámbitos de actuación natural, es el objeto de estudio. La metodología observacional ha tomado auge en

las últimas décadas, y su carácter científico se encuentra suficientemente fundamentado por los trabajos de Sackett (1978), Anguera (1990), Riba (1991), Bakeman y Gottman (1997), Anguera y Blanco (2003) y Blanco y Anguera (2003). Para la aplicación de esta metodología se requiere cumplir ciertos requisitos: la *espontaneidad del comportamiento*, que este se produzca en los contextos naturales donde se produce habitualmente la conducta, que se trate de un *estudio prioritariamente idiográfico*, es decir, centrado en unidad de observación, sean estas diadas, tríadas u otras; la elaboración de instrumentos *ad hoc*; y que, preferiblemente, su registro tenga una continuidad temporal.

Es importante resaltar que la metodología observacional se puede aplicar en contextos naturales donde se produce la conducta, o a través de pruebas indirectas como programas audiovisuales, cartas, testimonios, noticias de periódicos, entre otras. Particularmente, en este estudio se emplea la observación indirecta para el análisis de un programa infantil audiovisual. Del mismo modo, existe una distinción entre la observación como técnica y la metodología observacional, debido fundamentalmente al mayor rango epistemológico, de lo cual derivan importantes consecuencias (Anguera, 1990).

Para este estudio se seleccionó un cómic infantil audiovisual protagonizado por tres niñas o heroínas (dibujos animados), quienes representaron la muestra para la observación y tipificación de las acciones. En consecuencia, se ha determinado un conjunto de categorías que expresen lo más objetivamente posible las conductas violentas presentes en el mismo.

Cabe destacar que los datos obtenidos en esta observación pueden servir de base para orientar a los niños en la selección del material televisivo, además de proporcionar información puntual para realizar intervenciones que minimicen las conductas violentas, puesto que si no se diseñan estrategias, estas serán imitadas por los niños tanto como el resto de los contenidos sociales.

El estudio tuvo los siguientes objetivos:

- Estructurar un sistema de categorías para la observación de conductas violentas en un cómic infantil audiovisual.
- Determinar si existe un patrón de conducta violenta relativamente estable y/o repetible durante el episodio del cómic infantil.

## MÉTODO

### Procedimiento-Muestra

Se grabaron tres capítulos o episodios completos del cómic infantil audiovisual, los cuales tienen una duración de quince minutos cada uno. De esos tres capítulos se seleccionó uno, de forma aleatoria, para su observación.

El programa es producido por una compañía estadounidense y está dirigido a la población infantil con edades comprendidas entre 2 y 10 años. En referencia a los personajes, se pueden mencionar: los tres principales, representados por tres chicas o niñas (*una líder, una dulce, y una ruda*); un cuarto personaje, representado por una contrafigura que genera conflictos y algunos personajes secundarios.

Igualmente, se ha realizado un muestreo de eventos, tomando como base el criterio de Anguera (2001), quien sugiere seleccionar como unidades de la muestra todas las ocurrencias de una o varias conductas que se registren en las sesiones observadas. Esto permitió conocer si existe un patrón de conducta estable.

### Observadores

En la observación del cómic grabado han intervenido dos especialistas, quienes han mirado simultáneamente el episodio. Se realizaron dos sesiones de observación, y al final de cada una se intercambiaron opiniones acerca de los registros identificados. Asimismo, se utilizó un instrumento para el registro de la observación de conductas.

### Criterios taxonómicos de las categorías

La clasificación de las categorías se ha realizado según los niveles de respuestas de las conductas que conforman una de aquellas (Anguera, 2001), siendo estos:

- a) *La conducta no verbal*, la cual ha sido definida como “los movimientos del cuerpo y... consta de expresiones motoras que pueden originarse en varias partes del organismo” (Ekman, 1957, citado por Anguera, 1990). En la observación del cómic, estas conductas se refieren a las expresiones faciales, intercambios de golpes, patadas, entre otros.
- b) *La conducta espacial*, que se refiere, en su aspecto dinámico, al estudio de trayectorias en ambientes físicos. En el cómic, por ejemplo, comprende el desplazamiento destructivo en la ciudad por uno

de los personajes, o a la destrucción del techo de una casa.

- c) *La conducta vocal*. Es aquella conducta comunicativa mediante la cual un organismo emite sonidos con información para el resto del grupo. Posee dos niveles, el fisiológico y el acústico. Por ejemplo: balbuceos, gruñidos, lenguaradas, gemidos, gritos, vocalizaciones, bostezos, entre otras.
- d) *La conducta verbal*. Corresponde al habla con relación a su mensaje o contenido. Por ejemplo: frases insultantes, descalificantes o amenazantes.

### Sistema de categorías

El proceso constructivo del sistema de categorías se realizó a partir de dos estrategias básicas:

*Estrategia teórica*, que consistió en la extracción de conceptos y conductas tipificadas por otros autores que han trabajado el tema de la violencia en diversas áreas del comportamiento humano, así como en la consulta de varios estudios que han aplicado y construido sistemas de categorías como parte específica de investigaciones. Esto permitió realizar un primer esquema sobre los distintos tipos de conductas violentas y establecer una posible clasificación.

*Estrategia empírica*, que consistió en el contacto directo con el cómic que cada observador experimentó durante las sesiones de observación. Esta se apoyó en la grabación del cómic y en el registro de cada observador. Previamente se habían realizado varias observaciones a otros cómics transmitidos en televisión, lo que permitió sustentar una idea inicial global de las conductas,

sucesos y acciones que luego serían especificadas en el registro de la observación del cómic seleccionado. Lo anterior fue muy productivo, ya que permitió realizar un cierto entrenamiento visual, y esbozar una primera aproximación al posible sistema de categorías.

Para el establecimiento de las unidades de conducta, que conformaron luego las categorías, se partió desde un enfoque molecular, es decir, desde lo más específico, hasta un enfoque molar, para así reagrupar y precisar el sistema de categorías. Se trató de mantener el mayor grado de objetividad y de no realizar inferencias.

### Categorías

Dado el objetivo del estudio, las categorías reflejan las conductas relacionadas con violencia (C.V.) y/o con no violencia (C.N.V.).

La definición operacional para cada una de las categorías es la siguiente:

- *Violencia Física*: Se da cuando el personaje agrede físicamente a otros personajes y/o arremete contra objetos.
- *Violencia Verbal*: El personaje utiliza expresiones verbales agresivas y/o las dirige a otros compañeros.
- *Violencia No Verbal*: El personaje muestra expresiones faciales-corporales de desagrado, rabia, ira, amargura, frustración, y emite sonido vocales agresivos.
- *Violencia Desplazada*: Es la que ocurre cuando el personaje arremete contra los objetos pertene-

cientes a otros personajes que se relacionan con él.

- *Violencia de Acción*: Ocurre cuando el personaje realiza hechos en los que interactúa con otros.
- *Violencia de Apariencia*: Se refiere al impacto visual y psicológico que proyecta el aspecto físico de un personaje.
- *Conducta No Violenta*: Es cualquier conducta que no representa ninguna agresión a otros.

Estas definiciones permitieron construir y agrupar, desde la estructura molecular, el presente sistema de categorías, las cuales fueron codificadas tomando en cuenta el modelo de Riberas (2001).

#### 1. *Violencia Física (V.F.)*

- V.F.1. El personaje da muerte a otro.
- V.F.2. El personaje destruye totalmente a otros.
- V.F.3. El personaje destruye parcialmente a otros.
- V.F.4. El personaje da empujones a otros.
- V.F.5. El personaje golpea con las manos.
- V.F.6. El personaje muerde a otro.
- V.F.7. El personaje golpea objetos.
- V.F.8. El personaje atrapa fuertemente con sus brazos a otro.
- V.F.9. El personaje pone zancadillas a otro.

#### 2. *Violencia Verbal (V.V.)*

- V.V.1. El personaje emite palabras obscenas.
- V.V.2. El personaje pronuncia frases de protestas.
- V.V.3. El personaje se burla de otros.
- V.V.4. El personaje emite frases amenazantes.
- V.V.5. El personaje emite frases descalificadoras.

### 3. Violencia No Verbal (V.N.V.)

- V.N.V.1. El personaje frunce el ceño en señal de ira.
- V.N.V.2. El personaje mira en forma penetrante.
- V.N.V.3. El personaje sonríe cínicamente.
- V.N.V.4. El personaje muestra dientes amenazantes.
- V.N.V.5. El personaje amenaza con el puño.
- V.N.V.6. El personaje amenaza con arma blanca.
- V.N.V.7. El personaje adopta una posición corporal desafiante.
- V.N.V.8. El personaje agita las manos bruscamente.
- V.N.V.9. El personaje apunta con los dedos de forma amenazante.
- V.N.V.10. El personaje grita.
- V.N.V.11. El personaje gruñe.
- V.N.V.12. El personaje utiliza un tono de voz grave e intimidante.
- V.N.V.13. El personaje llora en señal de rabia.

### 4. Violencia Desplazada (V.D.)

- V.D.1. El personaje roba objetos.
- V.D.2. El personaje destruye objetos.
- V.D.3. El personaje destruye ambientes.
- V.D.4. El personaje roba dinero.

### 5. Violencia de Acción (V.A.)

- V.A.1. El personaje se copia de un espacio ajeno.
- V.A.2. El personaje usurpa la personalidad de otro.
- V.A.3. El personaje secuestra a otros.
- V.A.4. El personaje genera conflictos repetitivos.
- V.A.5. El personaje ahoga a otro.
- V.A.6. El personaje se desplaza veloz y aceleradamente.

### 6. Violencia de Apariencia (V.D.A.)

- V.D.A.1. El personaje exhibe maquillaje de horror.
- V.D.A.2. El personaje muestra una imagen de impacto agresivo.
- V.D.A.3. El personaje posee una imagen grotesca.
- V.D.A.4. El personaje seduce utilizando la imagen física.

## RESULTADOS

En la Tabla 1 se reflejan los registros realizados por los dos observadores, es decir, la aparición total de las conductas identificadas en el cómic, tomando en cuenta el parámetro de orden de aparición. Así pues, se describe la actuación de cada uno de los personajes que aparecen en el capítulo observado, así como la tipificación de la conducta violenta.

Tabla 1.

Registro de conductas violentas y no violentas según el orden de aparición en el cómic

Orden	Personaje	Categoría	Código	Conducta	Tipo de violencia
1°	Secundarios	Existe un ambiente de tranquilidad en diferentes espacios	C.N.V.	No Violenta	~
2°	Contrafigura (Monstruo)	Se presenta abruptamente Con una imagen grotesca Gruñendo	V.A.6. V.D.A.3. V.N.V.11.	Violenta	Violencia de Acción Violencia de Apariencia Violencia No Verbal
3°	Contrafigura (Monstruo)	Atrapa fuertemente a otro	V.F.8.	Violenta	Violencia Física
4°	Protagonistas-Tres niñas: Líder, Dulce y Ruda	Destruyen parcialmente a otro	V.F.3.	Violenta	Violencia Física
5°	Protagonistas (Líder, Dulce y Ruda)	Se desplazan rápidamente	V.A.6.	Violenta	Violencia de Acción

Orden	Personaje	Categoría	Código	Conducta	Tipo de violencia
6°	Personaje secundario	Camina tranquilamente por el bosque	C.N.V.	No Violenta	~
7°	Contrafigura (Ladrón)	El Personaje sonríe cínicamente	V.N.V.3.	Violenta	Violencia No Verbal
8°	Ladrón	Roba dinero	V.D.4.	Violenta	Violencia Desplazada
9°	Ladrón	Amenaza con arma blanca	V.N.V.6.	Violenta	Violencia No Verbal
10°	Tres niñas	Golpean con las manos en la cara de otro	V.F.5.	Violenta	Violencia Física
11°	Tres niñas	Salvan a otro	---	No Violenta	~
12°	Secundarios	Caminan por el bosque	~	No Violenta	~
13°	Contrafigura (Un Oso Feroz)	Muestra una imagen de impacto agresivo	V.D.A.2.	Violenta	Violencia de Apariencia
14°	El Oso	Gruñe y muestra dientes amenazantes	V.N.V.11. V.N.V.4.	Violenta	Violencia No Verbal
15°	Tres niñas	Fruncen el ceño en señal de ira	V.N.V.1.	Violenta	Violencia No Verbal
16°	Tres niñas	Se desplazan veloz y aceleradamente	V.A.6.	Violenta	Violencia de Acción
17°	Ruda	Grita	V.N.V.10.	Violenta	Violencia No Verbal
18°	Secundarios	Permanecen tranquilos	~	No Violenta	~
19°	Contrafigura (Ladrón)	Roba dinero	V.D.4.	Violenta	Violencia Desplazada
20°	Ruda	Emite frases de protesta	V.V.2.	Violenta	Violencia Verbal
21°	Ruda	Frunce el ceño en señal de rabia	V.N.V.1.	Violenta	Violencia No Verbal
22°	Dulce	Pone zancadillas a otro	V.F.9.	Violenta	Violencia Física
23°	Tres niñas	Se desplazan veloz y aceleradamente	V.A.6.	Violenta	Violencia de Acción
24°	Tres niñas	Salvan a otros	~	No Violenta	~
25°	Dulce	Utiliza un tono de voz suave	~	No Violenta	~
26°	Tres niñas	Se desplazan veloz y aceleradamente	V.A.6.	Violenta	Violencia Acción
27°	Ruda	Da golpes a objetos	V.F.7.	Violenta	Violencia Física
28°	Tres niñas	Muestran tranquilidad	~	No Violenta	~
29°	Tres niñas	Destruyen objetos	V.D.2.	Violenta	Violencia Desplazada
30°	Tres niñas	Se desplazan veloz y aceleradamente	V.A.6.	Violenta	Violencia de Acción
31°	Contrafigura (Cuarta Hermana)	Muestra una imagen grotesca	V.D.A.3.	Violenta	Violencia de Apariencia
32°	Cuarta Hermana	Atrapa fuertemente a otros con sus brazos	V.F.8.	Violenta	Violencia Física
33°	Ruda	Frunce el ceño y muestra una posición corporal desafiante	V.N.V.1. V.N.V.7.	Violenta	Violencia No Verbal



### Análisis de las frecuencias

En la Tabla 2, se presenta el número de ocurrencias de las categorías registradas en la observación del capítulo seleccionado. Se evidencia que la categoría con frecuencia más alta (19) está representada por las conductas violentas, específicamente, por la Violencia de Acción (V.A.6.), seguida por la Violencia Física (V.F.) con una frecuencia total de 10. Cabe destacar que en relación con las conductas no violentas, se agruparon las categorías relacionadas con esta, obteniéndose una frecuencia total de 17. Este análisis permite conocer que la conducta que más se repite en los personajes del cómic

es la conducta violenta, clasificada en las categorías que se registran en la tabla.

Asimismo, en la Tabla 3 se especifican los porcentajes correspondientes a las frecuencias totales por categorías y por personajes. Esta agrupación de categorías ha permitido constatar que el mayor porcentaje (26,31%) corresponde a la categoría de Violencia de Acción. De igual manera, se observa que el personaje que presenta mayor frecuencia (14) y porcentaje (73,68%) de conductas violentas es el personaje A, representado por la niña *Ruda*.

**Tabla 2.**  
Frecuencia de aparición de las categorías registradas en la observación del cómic

Categorías	Protagonistas			Contrafigura	Personajes Secundarios	Frecuencia Total por Categorías
	Ruda	Dulce	Líder			
C.V.N.	4	5	4	~	4	17
V.A.6	5	5	5	4	~	19
V.E.A.3	~	~	~	2	~	2
V.N.V.11	~	~	~	2	~	2
V.F.8	~	~	~	2	~	2
V.F.3	1	1	1	~	~	3
V.N.V.3	~	~	~	1	~	1
V.D.4	~	~	~	3	~	3
V.N.V.6	~	~	~	1	~	1
V.F.5	2	1	1	~	~	4
V.D.A.2	~	~	~	1	~	1
V.N.V.4	~	~	~	1	~	1
V.N.V.1	2	~	~	~	~	2
V.N.V.10	1	~	~	~	~	1
V.V.2	1	~	~	~	~	1
V.N.V.12	1	~	~	~	~	1
V.F.9	1	~	~	~	~	1
V.D.2	1	1	1	~	~	3
V.N.V.7	1	~	~	~	~	1
TOTAL	Total de Frec. A	Total de Frec. B	Total de Frec. C	Total de Frec. D	Total de Frec. E	
19	20	13	12	16	04	

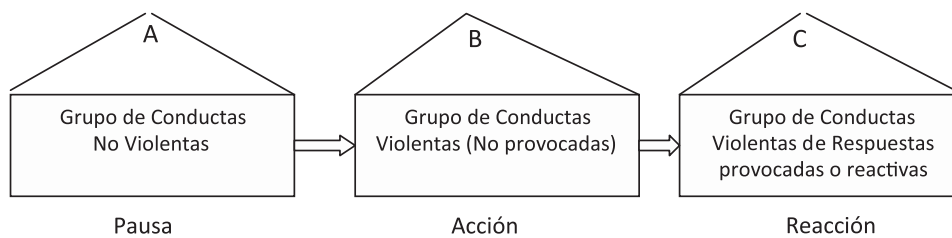
**Tabla 3.**  
Frecuencias y porcentajes de las categorías por personajes en el cómic

CATEGORÍAS	Personaje A (Ruda)		Personaje B (Dulce)		Personaje C (Líder)		Personaje D (Contrafigura)		Tipo de Conducta				
	FREC.	%	FREC.	%	FREC.	%	FREC.	%					
C.N.V.	4	21,05	5	26,31	4	21,05	0	0	No Violentas				
VF.3	1	4	21,05	1	2	10,52	1	2	10,52	Física			
VF.5	2			1			1						
VF.8	0			0			0		2				
VF.9	1			0			0		0				
VV.2	1	1	5,26	0	0	0	0	0	0	0	Verbal		
VNV.1	0	3	15,78	0	0	0	0	0	0	5	26,31	No Verbal	
VNV.3	0			0			0		1				
VNV.4	0			0			0		1				
VNV.6	0			0			0		1				
VNV.7	1			0			0		0				
VNV.10	1			0			0		0				
VNV.11	0			0			0		2				
VNV.12	1			0			0		0				
VD.2	1	1	5,26	1	1	5,26	1	1	5,26	0	3	15,78	Desplazada
VD.4	0			0			0		3				
VDA.2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	10,52	De Apariencia
VDA.3	0			0			0		1				
VA.6	5	5	26,31	5	5	26,31	5	5	26,31	1	1	5,26	De Acción
Frecuencia total de categorías por personajes	14		73,68	8		42,10	8		42,10	13		68,42	
Total Frecuencia de Categorías Registradas	19		100	19			19			19			

**Análisis de los datos**

Con base en los datos obtenidos, se establecieron patrones de conductas observados, tal como se refleja en las Figuras 1 y 2:

La tendencia general de las conductas que muestra el cómic responde a un modelo cíclico de acción-reacción en el que aparece un momento inicial de paz y tranquilidad, seguido de un grupo de conductas violentas que funcionan como una sustancia reactiva y que



**Figura 1. Patrón 1 de conducta observado en el cómic**

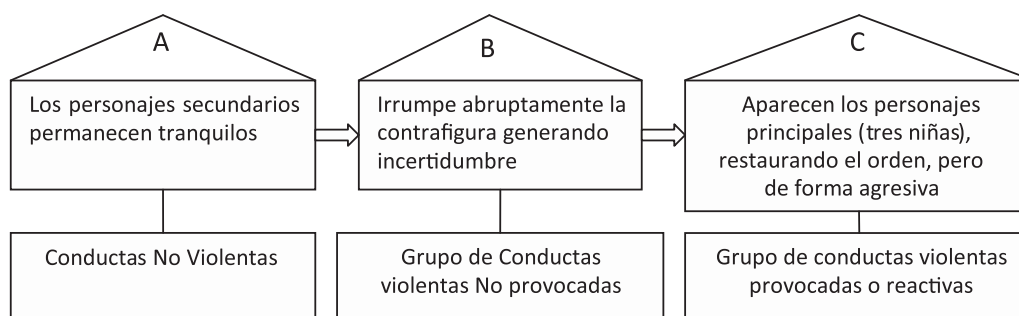


Figura 2. Patrón 2 de conducta observado en el cómic

genera, a su vez, otro grupo de conductas violentas como respuesta. Esta secuencia de eventos se repite a lo largo de todo el capítulo observado. Partiendo del modelo anterior y generalizando, el patrón de conducta que se presenta en el cómic puede quedar organizado de la siguiente forma:

Es importante destacar que, en este cómic, un alto porcentaje de acciones estuvo representado por un grupo numeroso de conductas violentas, tanto no provocadas como provocadas. Además, este programa infantil presenta un modelo de agresividad que se apoya en un ritmo veloz de imágenes, sonidos y ocurrencia de eventos.

## DISCUSIÓN

El Sistema de Categorías es una herramienta observacional que permite la descripción y tipificación de las conductas en contextos naturales o sociales. En este estudio, dicho sistema se utilizó para observar las conductas violentas en un cómic infantil audiovisual.

Entre los aportes de la presente observación, se identificó una mayor cantidad de conductas violentas

en relación con las no violentas, precisándose que el más alto porcentaje de conductas violentas es realizado por el grupo de protagonistas del cómic, entre las que sobresale el personaje A (*niña ruda*). Del mismo modo, se ha constituido una clasificación de estas conductas violentas, la cual permitió reordenar las conductas moleculares en otras más grandes o molares, y se establecieron los porcentajes para cada tipo de conducta y de cada personaje, lo que permitió visualizar el grado de violencia de cada uno de estos. Se concluye así que existe un patrón de conducta violenta estable y/o repetible en el episodio observado y que, además, los personajes principales muestran mayor agresividad. Este cómic estampa un sello de diversión violenta, apoyado por el sonido, la palabra, la acción, la forma y el color, ofreciendo de esta forma estereotipos altamente imitables por la población infantil.

Por último, y en relación con la metodología observacional, se puede señalar que esta surge como una estrategia de investigación alternativa para el estudio de la conducta. Se caracteriza por poseer un máximo grado de naturalidad, aunque sigue los parámetros del método científico. En este caso, el observador se convierte en un sujeto pasivo, y por ende, no existe manipulación

de variables, alcanzando tan solo el nivel descriptivo. Es indudable que esta metodología representa una interesante opción para la investigación en ciencias del comportamiento.

## REFERENCIAS

- Anguera, M. T. & Blanco Villaseñor, A. (2003). Registro y Codificación del Comportamiento Deportivo. En: Hernández Mendo, A. *Psicología del Deporte* (Vol. 2). Metodología. Buenos Aires: efdeportes
- Anguera, M. T. (1990). *Metodología Observacional*. Murcia: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Anguera, M. T. (2001). *Metodología Observacional en Investigación Psicológica*. Barcelona: P.P.V.
- Arandinga, J. (1997). *La Violencia Infantil en el Aula*. México: Paidós.
- Bakeman, R. & Gottman, J. M. (1997). *Observing behavior. An introduction to sequential analysis*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bandura, A. & Walters, R. (1963). *Social Learning and Personality Development*. New York: Holt, Rinehart & Wiston.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NY: Prentice-Hall.
- Barroso, M. (1997). *La experiencia de ser familia*. Caracas: Pomaire.
- Blanco Villaseñor, A. & Anguera, M. T. (2003). Calidad de los datos registrados en el ámbito deportivo. En: Hernández Mendo, A. (Coord.). *Psicología del Deporte* (Vol. 2). Metodología. Buenos Aires: efdeportes.
- Duarte, E. (2007). ¿Qué entendemos por violencia? Significados y significantes. En: *Violencia: Un nuevo estilo de vida*. México: Universidad de Yucatán.
- Hernández Díaz, G. (1998). Conocer a los teleniños. En: *Anuario ININCO*. Investigaciones de la comunicación. Caracas: UCV.
- Huston, A. C. & Wright, J. C. (1982). Effects of communication media on children. En: *Child, development in a social context*. Boston: Asisson-Wesley.
- Meyer, A. (1991). *La violencia actual. Tipos de violencia*. México: McGraw-Hill.
- Pearl, D., Bouthelet, L. & Lazar, J. (1982). *Television and Behavior, 1,2*. Washington: US Government Printing Office.
- Riba, C. (1991). El método observacional. Decisiones básicas y objetivos. En: Anguera, M. T. (Ed.). *Metodología observacional en la investigación psicológica*. Barcelona: P.P.U. pp. 29-114.

- Riberas, G. (2001). *Sistema de categorías para la Observación y Registro de Conductas Interactiva-Comunicativas Educador-Bebé*. Barcelona.
- Sacker, G. P. (1978). Measurement in observational research. En: Sacker, G. P. (Ed.). *Observing behavior: Data collection and analysis methods*. Vol. 2. Baltimore: University Press. pp. 25-44.
- Singer, D. & Singer, J. (1980). Television viewing and aggressive behavior in pre-school children. A field study. *Annals of the New York Academy of Sciences*.
- Suen, H. K. & Ary, D. (1989). *Analyzing quantitative behavioral observation data*. Hillsdale, NJ.: LEA.