www.acicom.org
www.facebook.com/acicom @acicom_
acicom@acicom.org

# JORNADA
# CONTINGUTS AUDIOVISUALS I PERSONES VULNERABLES
# OPORTUNITATS DE L'AUTOREGULACIÓ

## Una jornada per a analitzar la influència dels continguts audiovisuals sobre les poblacions vulnerables

### 1. INTRODUCCIÓ

En l'actualitat queda fora de tot dubte la necessitat que existeix d'avaluar els materials audiovisuals, donada la gran quantitat d'aquests que es consumeix i la influència que poden arribar a exercir en la conducta dels usuaris. No obstant això, aquesta avaluació comporta una certa dificultat, atribuïda, entre altres raons, al propi procés d'avaluació, ja que no es disposa de material adequat per a realitzar-la i als problemes relacionats amb les teories que es troben en la base d'aquesta avaluació, fonamentades en la detecció dels aspectes negatius i sense tindre en compte les aportacions positives a la salut mental del procés.

**Consum d'audiovisuals**

En els últims anys i després de les variacions en els patrons de consum d'aquests materials, on Internet s'ha sumat als videojocs i a la televisió, els experts es troben amb un augment important en el consum d'aquesta mena de material i amb la necessitat de controlar i avaluar d'alguna forma els continguts, d'igual manera que s'etiqueten els productes que es destinen al consum alimentari.

És més que evident la gran quantitat de materials audiovisuals que es consumeixen en els nostres dies, segons dades de l'Associació per a investigació de mitjans de comunicació (AIMC) el consum mitjà és de 225 minuts per dia. Segons l'estudi ESTUDES 2018/2019 del Pla Nacional de Drogues, el 20% dels estudiants de 14 a 18 anys presenta un patró de conducta en internet que compleix criteris d'ús compulsiu d'aquest mitjà.

D'altra banda, el llibre blanc de l'educació en l'entorn audiovisual de Catalunya (2003), elaborat per un centenar d'experts i representants de diversos organismes i associacions de l'àrea, va assenyalar que alguns continguts audiovisuals suposen un perill potencial siga com siga la seua influència en la formació del teleespectador i va recordar que el consum, creixent i abusiu, al costat de la falta de formació i criteri, predisposen a un impacte negatiu; trobant una total

divergència entre els valors que pretén inculcar l'escola i els que comunica la televisió. Entre les dades que presenta, destaca que alguns xiquets entre 4 i 12 anys dediquen més temps a mirar les pantalles que a assistir a l'escola. El consum de televisió s'incrementa els caps de setmana i en els períodes de vacances i està directament relacionat amb el nivell de renda familiar, com també ho està el nivell d'estudis aconseguits. Els menors i els adolescents prefereixen veure la programació emesa en televisió a partir de les 22 hores, és a dir, fora de l'horari protegit. De mitjana, un xiquet o un adolescent passen davant del televisor unes 19 hores setmanals. A aquest temps cal sumar altres cinc hores --especialment entre els xiquets-- que es dediquen a jugar amb les videoconsoles, i altres tantes, fins a aconseguir les 30 hores setmanals, que passa enfront de l'ordinador. El consum infantil o adolescent de "pantalles" és extens en el temps, continu i intens. Manca, en general, de control familiar: els menors són autònoms respecte a l'accés als continguts i consumeixen programes per a adults, especialment en Internet.

Com assenyala Ferrés (2003) "Des del mateix instant en què apareix la primera tecnologia pròpiament audiovisual (el cinema), la relació entre audiovisual i educació passa a convertir-se en un problema social. Aquest problema persisteix o s'incrementa amb l'aparició de la televisió i, més endavant, amb els ordinadors i els videojocs –encara que en menor proporció – i, en general, del que coneixem com a tecnologies de la informació i de la comunicació" i Rivière (2003) "Els mitjans de comunicació, encara que no ho vulguen reconéixer perquè segurament no tenen temps per a pensar en aquest tema, eduquen" sent també un dels primers vehicles de transmissió de valors que té aquest segment de la població davant la impotència dels educadors, que cada vegada estan més incapacitats i manquen de mecanismes per a afrontar l'influx dels mitjans audiovisuals.

**Situació actual dels criteris d'avaluació**

La classificació dels materials audiovisuals varia en funció dels països.

A Amèrica l'**ESA** (Entertainment Programari Association), establit en 1994 és l'organització autoregulada per a la indústria de programari de recreació interactiva que aplica i fa complir directrius publicitàries, i principis de privacitat en línia adoptats per la indústria de videojocs i l'ordinador. L'editor és el responsable de fer saber a l'**ESA** qualsevol contingut en el joc pot afectar la seua classificació. Classifica els videojocs segons el seu contingut de violència física o verbal i altres elements com el sexe. Aquesta classificació orienta i ajuda als pares i consumidors a triar els videojocs que són correctes per a la seua família.

Al Regne Unit la "British Esborreu of Film Classification" (BBFC) és aplicada per a avaluar pel·lícules. A Austràlia "The Office of Film and Literature Classification" (OFLC) és una organització estatutària de classificació que proporciona suport administratiu al Consell de Classificació per a la classificació de pel·lícules, videojocs i publicacions a Austràlia, i al Comité examinador de classificació que avalua pel·lícules, jocs d'ordinador i publicacions quan ja s'ha fet un ús vàlid.

Actualment el sistema d'avaluació que s'utilitza a Espanya és el "Pa European Game Information" (PEGI). Aquest sistema va ser presentat en 2003 i el seu objectiu era crear un sistema de classificació per edats estàndard per a tots els països europeus, excloent Alemanya i, a vegades, el Regne Unit. Per a obtindre les categoritzacions de qualsevol programari, l'editor realitza un qüestionari, el qual posteriorment és avaluat per l'Institut Holandés de Classificació de Material Audiovisual (**NICAM**) per a atorgar-se finalment la classificació. El NICAM és fruit d'una iniciativa del conjunt de la indústria audiovisual, incloent als fabricants i distribuïdors de videojocs, pel·lícules i vídeo/DVD, així com a organitzacions representants de les cadenes de televisió i el públic. La seua missió més important és desenvolupar un sistema de classificació del material audiovisual uniforme, basat en l'autoregulació, que permet alertar als pares sobre els possibles efectes negatius d'alguns programes, pel·lícules i continguts per als seus fills. El NICAM va ser creat en 1999 amb el suport econòmic del govern holandés. El servei de classificació d'aquest organisme s'ha desenvolupat amb gran acceptació entre els consumidors holandesos.

El PEGI s'aplica quasi exclusivament al videojocs.

Per a les produccions audiovisuals en Espanya tenim a l'ICAA Instituto de la Cinematografia y de las Artes Audiovisuales (ICAA), el qual és un organisme autònom, adscrit a Ministeri de Cultura que planifica les polítiques de suport al sector cinematogràfic i a la producció audiovisual. Actualment és qui té les competències sobre els audiovisuals . Qualifica de manera subjectiva i tan sols pel tema de l'edat. Aquest es d'obligat acompliment.

També ha anat avançant amb altres segells de qualitat o de qualificació més qualitatius:

- Segell d'igualtat de gènere
- Segell d'Interès Infantil

Alguns d'aquests segells permeten a les productores optar a determinades ajudes

http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/informacion-servicios/in/procedimientos-administrativos/explotacion-cinematografica.html
http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/informacion-servicios/in/procedimientos-administrativos/explotacion-no-cinematografica.html

Tenen una Comissió de Qualificació de les pel·lícules

També cal comptar amb EGEDA, creada en 1990, és una entitat de gestió de drets de propietat intel·lectual que representa i defensa a Espanya els interessos dels productors audiovisuals derivats dels drets que reconeix i protegeix la Llei de Propietat Intel·lectual. Han desenvolupat algunes interessants actuacions com per exemple la creació de PLATINO EDUCACIÓN per facilitar l'accés a les pel·lícules per banda dels centres educatius

https://www.egeda.es/egeda_PlataformaPLATINOEDUCA.aspx

Independentment del país, existeixen dues formes de classificació per a qualsevol programari; una d'edat suggerida i una altra basada en sis ítems que descriuen el contingut, com ara l'ús de llenguatge groller, violència, discriminació, drogues, por, sexe i violència.

**Teories Psicològiques de l'aprenentatge**

La teoria psicològica de l'aprenentatge social de Bandura (1977) postula que les persones aprenem a través de processos imitatius cognitius del subjecte, que aprén amb el model. Bandura distingeix dos tipus d'aprenentatges: aprenentatge actiu (aquells coneixements que s'adquireixen en fer les coses), i l'**aprenentatge vicari** (coneixements adquirits a través de l'observació dels altres). Pel solo fet de veure el que uns altres fan i les conseqüències que tenen pel seu comportament, s'aprén a repetir o evitar aqueixa conducta. Bandura (1963 a, b; 1986)

assenyala que en veure les conseqüències positives o negatives de les accions d'altres persones, les interioritzem com si foren la nostra pròpia experiència i les traslladem a altres circumstàncies.

Són molts els exemples de com els xiquets observen i imiten als seus pares i aprenen del que els succeeix als seus germans, quan aquests són renyats o premiats, i llavors regeixen la seua actuació sobre la base de les seues observacions. Així s'aprenen els valors i les normes socials —que són adequades o no segons cada cultura-, com manejar els impulsos agressius, com prestar i compartir les coses, per esmentar alguns exemples. Aquests processos es donen durant tota la vida.

Dels centenars d'estudis de Bandura, destaquen **els estudis del ninot babau**. Els va realitzar a partir d'una pel·lícula d'un dels seus estudiants i en ella una jove pegava a un ninot babau (criatura inflable en forma d'ou amb un cert pes en la seua base que fa que es trontolle quan se li colpeja). La jove pegava al ninot, cridant "estúpidooooo"!. Li pegava, s'asseia damunt d'ell, li donava amb un martell i altres accions cridant diverses frases agressives. Bandura va ensenyar la pel·lícula a un grup de xiquets de guarderia i posteriorment se'ls va deixar jugar en el saló de jocs on hi havia diversos observadors amb bolígrafs i carpetes, un ninot babau nou i alguns xicotets martells.

Els xiquets van pegar cridant "estúpidooooo!" al ninot, es van asseure sobre ell, li van colpejar amb els martells. En definitiva, van imitar d'una manera bastant precisa les accions de la jove de la pel·lícula.

Aquests xiquets van canviar el seu comportament sense que hi haguera inicialment un reforç dirigit a explotar aquest comportament. I encara que això no sembla extraordinari per a qualsevol pare, mestre o observador casual de xiquets, no encaixava molt bé amb les teories d'aprenentatge conductuals estàndards. Bandura va cridar al fenomen aprenentatge per l'observació o modelatge, i la seua teoria usualment es coneix com la Teoria Social de l'Aprenentatge.

Seguint a Bandura, la influència de l'exposició infantil als continguts televisius i a altres mitjans no és innòcua, quedant patent les conseqüències directes en els comportaments individuals, així com la seua incidència en la formació de valors i maneres de pensar.

**Psicologia positiva**

La focalització exclusiva en el negatiu que ha dominat la psicologia durant tant de temps ha portat a assumir un model de l'existència humana que ha oblidat, i fins i tot negat, les

característiques positives de l'ésser humà (Seligman i Csikszentmihalyi, 2000) i que ha contribuït a adoptar una visió pessimista de la naturalesa humana (Gilham i Seligman, 1999). Les limitacions d'aquesta focalització en el negatiu comencen a ser posada en evidència en els últims anys. Gràcies a la investigació teòrica entorn d'aquesta àrea, el ventall de la intervenció es veurà àmpliament enriquit. En aquest sentit, la relació de variables com l'optimisme, l'humor o les emocions positives en els estats físics de salut s'alça com un dels punts clau de la investigació en psicologia positiva.

Segons la perspectiva que s'adopte, els antecedents de la psicologia positiva poden remuntar-se fins als anys cinquanta, amb els estudis de Marie Jahoda sobre les concepcions de la salut mental (Jahoda, 1958), al concepte de "autoeficàcia" i "mecanismes autoreguladors" (Bandura, 1987) i als textos de Missal Csikszentmihalyi sobre el "flux" o la "psicologia de les experiències òptimes" (Csikszentmihalyi, 1990), així com a les investigacions transculturals de E. Diener sobre l'experiència del benestar subjectiu en diferents països del món (Diener i Suh, 2002). A la fi dels noranta, el camp d'estudi ja havia adquirit una identitat definida i va ser així com es va publicar una molt coneguda edició especial de American Psychologist, dedicada a la psicologia positiva (Seligman i Csikszentmihalyi, 2000). Va ser llavors quan es van definir les principals línies d'investigació del tema (potencial humà, sentiment subjectiu de felicitat, fortaleses, talents i virtuts personals) i es van publicar alguns dels seus textos més representatius.

El denominador comú de totes aquestes investigacions i propostes és el següent: es farà molt més pel benestar de la humanitat descobrint de quina manera promoure i potenciar els aspectes més positius de la naturalesa humana, en lloc d'estudiar maneres de remeiar les seues recolzades més ombrívoles.

## 2. JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE

En els últims anys ha crescut la consciència social respecte als riscos dels productes audiovisuals, especialment a partir de l'aparició dels videojocs i Internet, i sobretot per la seua influència en els xiquets. D'igual manera que els productes que ingereix el nostre cos són claus en la nostra salut física, aquells que ingereix la nostra ment condicionen la nostra conducta, la nostra personalitat i, en definitiva, la nostra salut mental.

De la mateixa manera que els productes que consumim per al nostre cos passen obligatòriament un control sanitari, també han de fer-lo els productes que consumeix la nostra ment, és a dir,

qualsevol ciutadà té dret a saber si el producte audiovisual que comprarà o consumir pot ser beneficiós o perjudicial per a la seua salut.

Fins hui l'única cosa que s'ha fet sobre aquest tema són recomanacions o prohibicions basades en criteris morals. Segons les lleis vigents s'ha de protegir els menors dels continguts pornogràfics (precepte que tendeix a complir-se) i violents (precepte que habitualment no s'arriba a complir).

Però el problema - i la solució - té un abast molt major: la clau no està en la moral (encara que siga important), sinó en la salut mental. Per això existeix la necessitat real de respondre a la urgència i al dret social de saber si els productes audiovisuals que consumim són beneficiosos o perjudicials per a la salut mental, en quina mesura i per a quins consumidors o usuaris; afavorir el coneixement i la consciència de la influència dels productes audiovisuals, de manera totes les parts implicades es responsabilitzen en la mesura que correspon i proporcionar les anàlisis, recomanacions i certificats necessaris als consumidors i usuaris.

Actualment els criteris d'avaluació dels productes audiovisuals es basen en l'aparició o no de determinades conductes *negatives*, limitant-se a la valoració de les conductes de manera puntual. En aquest punt, cal destacar que és de crucial importància tindre en consideració les conseqüències que giren entorn als personatges que exerceixen aquestes conductes i valorar l'aprenentatge emocional que això comporta per a l'usuari del producte.

L'aplicació de la visió de la psicologia positiva permetrà una informació molt rica per a pares i educadors, tenint en compte tots els aspectes positius que per a la salut mental aporta la visualització o consum del producte audiovisual.

Considerant aquest paradigma es planteja la realització d'una jornada científica que contribuïsca a actualitzar la repercussió dels continguts audiovisuals en la maduració i l'estat emocional de poblacions vulnerables, així com analitzar el marc d'actuació per a la valoració professional i independent d'aquests continguts.

## L'autoregulació- coregulació, una excel·lent oportunitat per a l'audiovisual valencià

Avui en dia, amb la irrupció de les plataformes digitals, el vídeo baix demanda i altres formes diferents de consum, potser molt interessant la creació d'orientació sobre els continguts audiovisuals de tal manera que permeta seleccionar els productes més adequats per als

objectius que pretenem, especialment pel que fa als menors d'edat que es troben en període de formació.

Així famílies, centres educatius, associacions, etc. podrien tindre una manera fàcil de seleccionar els productes audiovisuals, que tindrien una classificació realitzada amb paràmetres.

Pot suposar un important avantatge per a les produccions audiovisuals que tinguen la seua qualificació

A la Comunitat Valenciana, tenim la sort de comptar amb un important equip que ha treballat aquest tema: EUTOX, especialistes en salut mental que ha elaborat un ambiciós sistema de qualificació conegut com **CLEVER CODE**, del qual adjuntem una presentació en documentació annexa.

La possible implementació d'aquest sistema basat en la psicologia positiva i que ja ha estat provat amb èxit en diverses investigacions i en concret sobre 50 pel·lícules podria ser un pas important com a segell de qualitat, optatiu per a les productores audiovisuals valencianes que afegirien valor i distinció als seus productes, afavorint a la vegada un ús més adequat de ls seus continguts audiovisuals

La sinergia que es podria crear si la CVMC assumira l'ús d'aquest sistema com a servei públic, crearia un efecte tractor de gran interés.

Cal mencionar també, que des del Ministeri de Consum s'està posant el focus d'atenció en la protecció de les persones vulnerables. Així el recent **Reial decret llei 1/2021, de 19 de gener, de protecció dels consumidors i usuaris davant situacions de vulnerabilitat social i econòmica** https://www.boe.es/boe_catalan/dias/2021/01/20/pdfs/BOE-A-2021-793-C.pdf la qual cosa pot obrir finestres d'oportunitat, posant a Espanya al front d'aquesta iniciativa, de manera semblant a com els holandesos van impulsar el codi PEGI que ha estat implantat mundialment.