

LA VIOLENCIA EN LOS MEDIOS. ESTUDIO GLOBAL DE LA UNESCO

Dr. Jo Groebel*

Los niños y adolescentes han estado siempre interesados en sentir emociones y a menudo lo hacen a través de historias o cuentos violentos.

Sin embargo, con la aparición de los medios de comunicación masivos, las películas y en especial la televisión, la cantidad de contenido agresivo diario consumido por los grupos de estas edades ha aumentado dramáticamente. Como la violencia real, especialmente entre la juventud está también aumentando al mismo tiempo, parece posible correlacionar ambas, la violencia de los medios y la conducta agresiva.

Con un mayor desarrollo reciente en los medios de comunicación, en las grabadoras de video, en los juegos por computador y en Internet, podemos ver un incremento de imágenes extremadamente violentas que obviamente atraen mucha atención. Los videos presentan escenas de tortura y hasta asesinatos reales, los juegos por computadora permiten al usuario simular activamente la mutilación de “enemigos”, el Internet tiene –además de sus posibilidades pro-sociales– una plataforma para la pornografía infantil, cultos violentos y lineamientos terroristas.

Sin embargo, a pesar de estos fenómenos es crucial tomar conciencia de que las causas primarias de una conducta agresiva es muy probable se encuentren en el entorno familiar, los grupos de pares y especialmente en las condiciones sociales y económicas en los cuales se desarrollan los niños (Groebel y Hinde, 1991).

Y aún así, los medios de comunicación juegan un importante papel en el desarrollo de las orientaciones culturales, las visiones del mundo y las creencias, como también en la distribución global de los valores e (a menudo estereotipadas) imágenes. Ellas no son sólo espejos de tendencias culturales sino que también pueden canalizarlas y son en sí mismas partes importantes de la sociedad. Algunas veces son hasta medios directos de violencia intergrupal y propaganda de guerra.

Por esta razón es importante identificar cuál es su contribución a la propagación de la violencia, si se consideran posibilidades de prevención de la misma.

Miles de estudios han demostrado el riesgo de la violencia en los medios que estimula la agresividad. Sin embargo, hasta ahora ningún estudio ha tratado el problema en una escala global.

En esta situación, la UNESCO decidió iniciar un proyecto que debería analizar la importancia internacional del tema. Especialmente, posibles diferencias culturales, así como la influencia de las diversas experiencias agresivas en el actual entorno (guerra y crimen) y los diferentes medios de comunicación dispo-

* Dr. Jo Groebel. Universidad de Utrecht, Países Bajos. Proyecto conjunto UNESCO, la Organización Mundial del Movimiento Scout y la Universidad de Utrecht

nibles para los niños donde pueden identificarse.

Con ese fin se desarrolló un cuestionario intercultural. Alrededor de 5.000 niños y niñas de 12 años de 23 distintos países alrededor del mundo han participado en el proyecto. Esto significa que este estudio es el mayor de su género jamás llevado a cabo con respecto a la cantidad de temas y países incluidos. Para por lo menos la mitad de los países involucrados en el estudio, ésta era la primera vez en que se llevaba a cabo una investigación de este tipo en su territorio.

La Organización Mundial del Movimiento Scout aceptó la responsabilidad total del trabajo en terreno, incluyendo la organización de la logística internacional, entrenamiento de las personas responsables, la distribución del cuestionario y el procedimiento de recolección de datos.

La supervisión científica, el procesamiento de datos y la integración del estudio fue realizado por el Prof. Dr. Jo Groebel de la Universidad de Utrecht. Las estadísticas fueron proporcionadas por Willem van Leerdaam de Tangram. La Universidad de Utrecht ofreció apoyo para los gastos generales a través de su fondo de estimulación. Jean Cassaigneau y Mateo Jover de la Oficina Mundial de Scouts supervisaron la mayoría del trabajo logístico y contribuyeron con la metodología. Agradecemos a todos los contribuyentes nacionales y a los que apoyaron el estudio, en particular a las Organizaciones Nacionales de Scouts involucradas. Sus funcionarios y jefes, profesores y padres y, no menos importante en absoluto, a los miles de alumnos que participaron en el proyecto a través de todo el mundo.

Los medios

Con los medios técnicos de automatización y, más recientemente, de digitalización, cualquier contenido de los medios de comunicación se ha convertido en potencialmente global. No sólo las noticias individuales llegan a casi cualquier parte del mundo, sino también el entre-

tenimiento masivo ha llegado a ser una empresa internacional. Por ejemplo, las películas norteamericanas o de India pueden ser vistas en la mayoría de las regiones del mundo.

Mucho de lo que es presentado contiene violencia. En la literatura de alto nivel como también en la cultura popular, la violencia siempre ha sido un tema importante de la comunicación humana. Ya sea Gilgamesh, un drama de Shakespeare, el Shuihu zhuan de Luo Guanzhong, Ran de Kursawa, cuentos de Wole Soyinka, o las series de detectives corrientes, el hombre siempre pareció estar fascinado por la agresión.

Esta fascinación no significa necesariamente que la conducta destructiva es innata; sin embargo llama la atención, ya que es uno de los fenómenos de la vida humana que no pueden ser inmediatamente explicados y, a pesar de ello, requieren que se les tome en cuenta para saber cómo enfrentarlo si esto ocurre.

Casi todos los estudios alrededor del mundo muestran que los hombres se sienten mucho más atraídos por la violencia que por las mujeres. Uno puede suponer que, en una mezcla de predisposiciones biológicas y socializaciones del papel que desempeña el género, los hombres a menudo sienten la agresión como una recompensa. Se ajusta con su papel en la sociedad, pero puede que alguna vez también haya sido utilizada como motivación para buscar aventura al explorar un nuevo territorio o proteger a la familia y el grupo.

Sin un mecanismo interno de recompensa (búsqueda de emoción fisiológica) y uno externo (status y estar en pareja), los hombres pueden preferir alejarse dejando a los suyos desprotegidos. Pero además de la agresión "funcional", la humanidad ha desarrollado una agresión "destructiva", asesinatos masivos, tortura hedonística, humillación, que no pueden explicarse en términos de supervivencia. A menudo son éstos los que reciben amplia difusión a través de los medios de comunicación.

Los medios de comunicación en sí mismos difieren en su impacto. Los medios audiovi-

suales en particular son más gráficos en su representación de la violencia que los libros y diarios; dejan menos libertad en las imágenes individuales que los espectadores asocian con las historias. A medida que los medios se perfeccionan con la introducción de la tercera dimensión (realidad virtual) e interactividad (juegos en la computadora y multimedia) –y como siempre están disponibles y son universales (video e Internet)– la representación de la violencia “se fusiona” considerablemente con la realidad.

Otra distinción crucial es aquella que existe entre “contexto-rico” y “contexto-libre” en la descripción de violencia. Las novelas o las películas sofisticadas generalmente ofrecen una historia que gira alrededor de la violencia. Cuál es su trasfondo, cuáles son sus consecuencias.

La violencia como sólo un producto de entretenimiento a menudo no encaja en un contexto en el cual es más que una imagen cliché del bien y el mal. La diferencia final entre las formas de medios de comunicación individuales tiene que ver con su distribución. Una obra de teatro o una novela tratan casi siempre sobre acontecimientos singulares; los medios masivos modernos, sin embargo, crean una omnipresencia en el tiempo y el espacio.

Aún aquí, debe hacerse una distinción entre formas problemáticas y no problemáticas de violencia en los medios de comunicación. Un programa de noticias o un documental de TV que presentan la crueldad de la guerra y el sufrimiento de sus víctimas en una forma no voyerista son parte de la investigación objetiva o pueden incluso servir para propósitos de reducción del conflicto. Las campañas de odio, por otra parte, o la glorificación de la violencia ponen énfasis en las características de “recompensa” de la agresión extrema.

En general, uno puede distinguir vagamente entre las tres formas diferentes del contenido de los medios: puramente de investigación (típico en las noticias), mensaje dirigido (campañas, avisos) y entretenimiento (películas, shows). Para cualquiera de éstos, uno puede distinguir entre las formas problemáticas y no problemáticas.



Aunque a menudo estos criterios pueden no ser fáciles de determinar, existen ejemplos claros para cada una de las diferentes formas: TV real o actividades de los paparazzi pueden tener que ver con la verdad pero, también –en una forma extrema– influyen en esta misma verdad a través de su propia conducta; vean por ejemplo la discusión de lo que rodeó a la muerte de la Princesa Diana.

A través de los patrones de comunicación informal en Internet, los rumores también han llegado a ser parte de reportajes de noticias “serias”, como lo ha demostrado la discusión sobre el presidente norteamericano en enero de 1998. Si es verdadero o no, grupos desviados y cultos pueden influir en los canales de información global más eficazmente que nunca antes.

Los casos de Serbia y Rwanda, por otra parte, han demostrado el papel que la propaganda masiva “tradicional” a través de la radio aún puede jugar en el genocidio.

Muchos incidentes alrededor del mundo finalmente indican que a los niños a menudo les falta la capacidad para distinguir entre la realidad y la ficción y dan por hecho lo que ven en las películas de entretenimiento, estimulando su propia agresión. Si están permanentemente expuestos a los mensajes que promueven que la violencia es diversión o es adecuada para resolver problemas y ganar status, entonces el riesgo que aprendan los modelos de actitudes y conductas respectivas es muy alto.

Teorías y estudios de investigación

Antecedentes teóricos generales

Muchas teorías científicas y estudios han tratado el problema de la violencia en los medios de comunicación desde comienzos del siglo 20. Muchos de ellos originarios de Norteamérica, Australia, Nueva Zelanda o Europa Occidental.

Pero cada vez más en aumento, Asia, América Latina, África están contribuyendo al debate científico. Los más influyentes estudios son presentados brevemente. Ellos cubren un amplio rango de distintos paradigmas: estudios culturales, análisis de contenido de los programas de los medios, investigación conductual. Sin embargo, los términos agresión y violencia están definidos aquí exclusivamente en términos de conducta que lleva a dañar a otra persona.

Para los fenómenos donde la actividad y la creatividad tienen consecuencias positivas para aquellos involucrados, se usan otros términos. Recientemente, los científicos han vencido su tradicional disentimiento y han llegado a algunas conclusiones comunes. Ellos asumen un efecto de riesgo del medio que depende del contenido del mensaje, las características del usuario y su familia, como así también de su entorno social y cultural. Así, los niños enfrentan más riesgos de ser inmediatamente influenciados que los adultos.

Pero ciertos efectos, como el hábito, también se aplican a grupos de más edad. Mientras que los efectos a corto plazo pueden ser descritos en términos de simples relaciones causales, el impacto a largo tiempo es más adecuadamente descrito como un proceso interactivo que involucra muchos diferentes factores y condiciones. Aún así, como el mundo comercial y político confía fuertemente en la influencia de las imágenes y de los mensajes (como se ve en el billón de dólares de la industria publicitaria o el importante papel de los medios de comunicación en la política), parece ingenuo excluir la violencia en los medios de cualquier probabilidad de efectos.

La teoría que ha tenido mayor influencia en este asunto es probablemente el “Social Learning Approach” de Albert Bandura y sus colegas. Como gran parte de lo que la gente aprende lo hace a través de la observación de su entorno inmediato, puede deducirse que existen procesos similares a través de los medios. Muchos estudios han demostrado que especialmente los niños imitan directamente lo que ven en la pantalla o integran los patrones de conducta observada a su propio repertorio.

Una extensión de esta teoría considera el papel de las percepciones. Si veo que cierta conducta –por ejemplo, una conducta agresiva– tiene éxito, creo que lo mismo es verdad para mi propia vida. Tanto Groebel (1993) como Donnerstein “National Violence Study” (1997) demuestran a través de estudios realizados en Europa y Estados Unidos que alrededor de un 75% de los actos agresivos mostrados en la pantalla permanecen sin ninguna consecuencia negativa para el “agresor” en la película y hasta son recompensados.

Teoría del guión

La así llamada “Teoría del guión”, entre otras, propagada por Rowell Huesmann y Leonard Eron, supone que el desarrollo de las visiones de un mundo complejo (“guiones”) a través de los medios tienen su influencia. Si yo sobreestimo la probabilidad de violencia en la vida real (por ejemplo, por su frecuencia en la pantalla de TV), desarrollo un sistema de creencia donde la violencia es una parte normal y adecuada de la sociedad moderna.

El papel que juega el estado personal del televidente se enfatiza en la hipótesis frustración-agresión (ver Leonard Berkowitz). Los televidentes que han sufrido frustración en su entorno real, por ejemplo, por haber sido castigados, insultados o físicamente despojados, “leen” la violencia en los medios como una señal para canalizar su frustración a través de la agresión. Esta teoría explicaría por qué especialmente los niños de las áreas sociales con problemas están abiertos a los efectos de la agresión de los medios.

La tendencia contraria ha sido asumida en la “teoría-catarsis” y posteriormente la “teoría-inhibición” por Seymour Feshbach. Como en la tragedia griega, las conductas agresivas se reducirían a través de la observación de estados similares con otros (solución substituta). La inhibición ocurriría cuando la estimulación de las propias tendencias agresivas lleva a tener temor (aprendido) al castigo y así contribuye a su disminución. Mientras ambos enfoques pueden ser todavía válidos bajo ciertas circunstancias, ellos no han sido confirmados en la mayoría de los estudios y su autor original, Feshbach, ahora asume que existe un riesgo de que se produzcan efectos negativos.

Excitación y transferencia

Mucha de la fascinación de la violencia en los medios tiene que ver con el despertar fisiológico. Las escenas de acción, que generalmente son parte de la violencia en los medios, llaman la atención del espectador y crean por lo menos un pequeño “efecto estimulante”, más probablemente entre los varones. Al mismo tiempo, la gente tiende a reaccionar más agresivamente en un estado de excitación. Esto nuevamente explicaría por qué la excitación mediante las escenas en TV llevaría a una mayor agresión entre los espectadores frustrados/irritados, como lo explica Dolf Zillman en su “Teoría de excitación-transferencia”. En este contexto, no es el contenido sino los elementos formales, el sonido y los efectos visuales los responsables del resultado.

Entre otros, Edward Donnerstein, Neil Malamuth y Donald Linz han investigado el efecto de la “exposición por períodos largos” a imágenes extremadamente violentas. Los hombres, en especial, se acostumbran a escenas sangrientas frecuentes; su empatía con las víctimas de la agresión es pequeña.

El impacto de la violencia en los medios sobre la ansiedad también ha sido analizado. George Gerbner y Jo Groebel han demostrado en estudios longitudinales que la frecuente descripción del mundo como amenazador y peli-

groso, lleva a actitudes más temerosas y cautelosas frente al entorno real. Tan pronto como la gente ya está atemorizada o no tienen experiencias contrarias, desarrollan una visión ansiosa frente al mundo y tienen dificultades para distinguir entre realidad y ficción.

Estudios han discutido el papel que juega la construcción cultural del significado. La decodificación e interpretación de una imagen depende de las tradiciones y convenciones. Esto podría explicar por qué una película agresiva puede ser “interpretada” en forma distinta, por ejemplo en Singapur y en Suiza, o hasta dentro de una cultura nacional por grupos diferentes. Estas diferencias culturales deben definitivamente ser tomadas en consideración. Aun así, la pregunta es si ciertas imágenes pueden también crear inmediatamente reacciones emocionales en un nivel fundamental (no cultural) y hasta qué punto los medios de comunicación masiva internacionales han desarrollado un lenguaje visual más homogéneo (cultura-conexión).

Cada vez más en aumento, teorías de un trasfondo no anglosajón han ofrecido importantes contribuciones a la discusión. En París, en 1997, se celebró un congreso auspiciado por UNESCO –presidido por E. Auclair– donde se presentaron muchas de estas propuestas, incluyendo el psicoanálisis y la psiquiatría. Este evento fue la continuación de una serie de reuniones que habían comenzado en Lund en 1995, donde la plataforma global de la violencia en los medios había llevado a la creación del Centro de Distribución de Información Internacional de la UNESCO sobre los Niños y la Violencia en la Pantalla, con sede en Goteborg (y probablemente Utrecht; ver los informes de Nils Gunnar Nilsson). Un Anuario será publicado en breve por el Centro de Distribución titulado Los Niños y La Violencia en los Medios.

La teoría de la brújula

Jo Groebel ha formulado la “teoría-brújula” como base para el estudio de la UNESCO.

Dependiendo de las experiencias ya existentes, del control social y el entorno cultural, los contenidos de los medios ofrecen una orientación a través de un marco de referencia que determina la dirección de nuestra propia conducta. Los espectadores no necesariamente adaptan simultáneamente lo que han observado; pero miden su propia conducta en términos de distancia a los modelos que se ven en los medios. Si la extrema crueldad es “común”, “sólo” mostrar oposición al otro parece ser inocente si ambos se comparan, si el entorno cultural no ha establecido un marco de referencia alternativo de trabajo (por ejemplo, control social; valores).

En general, el impacto de la violencia en los medios depende de varias condiciones:

- contenido de los medios; alrededor de 10 actos de violencia por hora en la programación promedio (ver el reciente Estudio sobre la Violencia en la Televisión Nacional Estadounidense de Donnerstein y colegas, 1997);
- la frecuencia de los medios;
- la cultura y la situación real; y
- las características del espectador y su entorno familiar.

Aún así, como los medios son ahora un fenómeno masivo, la probabilidad de una combinación problemática de estas condiciones es alta. Esto está demostrado en muchos estudios. Basándose en la evidencia científica, uno puede llegar a la conclusión de que el riesgo de la violencia en los medios prevalece.

Método y diseño del estudio de la UNESCO

Un estudio que debe ser llevado a cabo en diferentes países y culturas enfrenta varios problemas. La logística es difícil; muchos países no tienen facultades científicas que puedan realizar el estudio allí; las culturas son tan distintas que no sólo se enfrentan problemas de idioma, sino también de diferencias en el significado social de los términos. Por lo tanto, los autores de este proyecto eligieron un procedimiento estandarizado.

Toda la logística fue organizada en forma centralizada por la Organización Mundial del Movimiento Scout, desde su sede en Ginebra. Se utilizó su red internacional de Organizaciones Nacionales de Scouts para llevar a cabo el estudio en los respectivos países. Con este fin, dos funcionarios del Movimiento Scout viajaron a los países de la muestra e instruyeron a sus representantes locales sobre cómo aplicar el procedimiento. Además, la Organización Mundial de Scouts se preocupó de las traducciones a los diferentes idiomas nacionales y los necesarios pretests en cada país. La ventaja del Movimiento Scout, además de su logística, es su estricta independencia política e ideológica. Así, no se consideró el enfrentar interferencias intencionadas o no basadas en un cierto sistema de creencia.

Aunque el idioma y el significado siempre están ligados a la cultura, elegimos un procedimiento a través de un cuestionario para analizar la relación entre las preferencias por los medios y la agresión. Aplicando exactamente las mismas preguntas en todo el mundo, era posible una comparación con la máxima cobertura posible. Como limitamos los ítemes a información descriptiva, de preferencias y conducta, excluyendo evaluaciones y mediciones de rendimiento, suponemos una medición relativamente independiente de lo cultural.

Por supuesto, las diferencias sistemáticas son indicadores de especificaciones culturales. Eso era exactamente lo que deseábamos medir. La confiabilidad y la validez de la información no se ven disminuidas a través de esa propuesta. Los pretests regionales demostraron que todos los niños podían entender el cuestionario que tenían que llenar durante sus clases y que todos los ítemes tenían significado para ellos. Por supuesto, sin limitaciones financieras y de tiempo, se podría haber obtenido un mejor pretest. Sin embargo, el análisis a posteriori confirmó la calidad del trabajo.

El cuestionario en sí consistía en una mezcla de preguntas de texto con respuestas de elección múltiple y esquemas muy simples (nuevamente, sin consideración de la cultura) que

describían una cantidad de situaciones sociales. Los niños entonces tenían que elegir entre varias opciones; por ejemplo, una solución agresiva o pacífica respecto a un conflicto que se presentaba. Se investigaron varios factores:

- la demografía de los niños, su situación social y familiar,
- el uso de los medios y sus preferencias,
- nivel de agresión en su entorno,
- sus propias tendencias agresivas,
- nivel de ansiedad y su percepción de los valores y orientaciones.

En total, se incluyeron 50 diferentes variables.

Grupo central

La muestra para el estudio consistió en un grupo central de 23 diferentes países alrededor del mundo donde, dependiendo del tamaño del país, entre 150 y 600 escolares de 12 años (niños y niñas) debían ser respectivamente investigados. Los países fueron seleccionados para representar diferentes regiones y estructuras de desarrollo social, cultural y circunstancias económicas y sociales.

Luego de terminar con el resto de la información central, alrededor de 5.000 niños de 12 años de edad contribuyeron con el proyecto. Los países participantes son: Angola, Argentina, Armenia, Brasil, Canadá, Costa Rica, Croacia, Egipto, Fiji, Alemania, India, Japón, Mauritania, los Países Bajos, Perú, Filipinas, Qatar, Sudáfrica, España, Tadjikistan, Togo, Trinidad y Tabago, Ucrania.

Además del grupo central, los científicos de la Universidad de Utrecht organizaron un “grupo de control” aún más amplio. Con este grupo adicional, incluyendo Austria, Rusia, los Estados Unidos y muy probablemente Francia, Gran Bretaña, Suecia y Polonia, se establecería un vínculo con investigaciones nacionales ya existentes.

Se utilizó una muestra-cuota, que consideró tres criterios: género, entorno rural versus entorno metropolitano, nivel de agresión alto versus nivel de agresión bajo en el entorno social

actual de los alumnos. Con los últimos dos, la muestra fue sistemáticamente estructurada. El género se supuso que estaba igualmente distribuido a través de las escuelas. Además, los tipos de escuelas fueron elegidos nacionalmente para representar los respectivos sistemas utilizados en ellas.

La edad se fijó en 12 años para estandarizar los efectos de desarrollo posibles. Muchos estudios han tratado las diferencias de edad y la edad de doce años parece ser un período donde el interés en los medios es especialmente alto, a la vez que los niños están aún en el proceso de socialización. 12 años es la edad en la que se comienza a llegar a ser adolescente y están especialmente interesados en los modelos del papel que juegan los adultos y las respectivas imágenes de los medios. Por supuesto, “la edad psicológica” y la madurez pueden diferir interculturalmente, pero aún así las etapas de desarrollo son fundamentales y válidas a través de las culturas, como lo han demostrado muchos estudios. En cualquier caso, decidimos estandarizar el factor edad.

La recolección de información comenzó en el otoño de 1996 y terminó con este informe en septiembre de 1997. Así, no sólo es el más amplio, sino también uno de los más actuales y “más rápidos” proyectos sobre los efectos producidos por los medios que jamás se haya realizado.

Resultados

Alrededor de 350.000 informaciones individuales fueron obtenidas y procesadas (más de 5.000 alumnos con más de 60 variables cada uno).

En la primera etapa, se aplicaron análisis simples para obtener una visión demográfica general, el uso global de los medios y el estado de violencia entre los niños alrededor del mundo. Además, se obtuvieron los primeros indicadores de la correlación entre el uso de los medios y la agresión individual.

En esta etapa, la mayoría de los resultados estuvieron basados en tablas de frecuencia y

porcentaje, además de unas pocas tabulaciones cruzadas. Los análisis más sofisticados se realizarán en una etapa posterior (para los expertos: inclusión de análisis estructurales y modelos de variables múltiples).

La demografía

Estadísticas globales

2.788 niños y 2.353 niñas participaron en esta etapa del estudio; todos tenían 12 años de edad. Los niños (54,1%) están ligeramente más representados en comparación a las niñas (45,6%). Sin embargo, esto fue hecho intencionadamente ya que consideramos a los niños como el grupo de mayor riesgo.

Alrededor del 80% de los niños viven con ambos padres; el 13% sólo con sus madres y el 2,5% con sus padres. El resto vive con parientes, en orfanatos o solos.

49% vive en una ciudad grande, 28% en una ciudad pequeña, 20% en pequeñas aldeas, el restante 3% en campamentos o casas de huéspedes.

La mayoría de los niños tienen padres que trabajan como empleados, el 10% no conoce la profesión de sus padres (como puede que no lo conozcan a él). Alrededor del 9% de los niños ya han experimentado el huir de un país por temor.

Cerca del 40% de las madres alrededor del mundo se preocupan de ser dueñas de casa como su profesión primordial. Muchos de los niños viven en familias pequeñas o medianas, ya sea solos, con sus padres o con sólo uno o dos hermanos o hermanas más (alrededor del 90%).

Alrededor de un tercio de los niños fueron clasificados (por los representantes de los Scouts locales) como viviendo en entornos agresivos o enfrentando problemas. El conjunto del 50% originalmente propuesto no pudo lograrse, ya que varios países parecen difícilmente tener tal área, que podría ser fácilmente identificada.

Diferencias regionales

En esta etapa del estudio, nos concentramos en cuatro "regiones", no en países individuales: África, Asia/Pacífico, Europa/Canadá, América Latina.

Al hacer esto, juntamos áreas que entre ellas mismas pueden diferir enormemente. "Fundimos" Europa y Canadá ya que supusimos alguna base cultural común. Esto, por supuesto, es también parcialmente verdadero, en lo que respecta a Europa y América Latina.

Sin embargo, para América Latina hubo suficiente cantidad de países para formar su propio grupo. En todo caso, esta agrupación no fue más que una primera prueba de pequeñas diferencias culturales o sobreposiciones. Algunos resultados: África tiene la menor cantidad de niños de nuestra muestra que viven junto a ambos padres (aproximadamente 72%). Asia la mayor cantidad (88%). América Latina (75%) y Europa/Canadá (83%) están en el medio.

Asia tiene la mayor cantidad de niños viviendo en ciudades grandes (56%), Europa/Canadá la menor cantidad (43%). África tiene la mayor cantidad de refugiados (12%). América Latina la menor cantidad (4%).

Puede que no todas estas cantidades se ajusten a un conteo global objetivo, pero algunas regiones fueron totalmente inaccesibles; pudimos investigar sólo a los niños que sabían leer. Aun así, para el propósito del estudio la información parece ser suficientemente válida.

Se encontró una diferencia notable con respecto a la profesión de la madre: mientras en América Latina un 51% y en Asia un 55% de las madres expresó que se ocupaban (exclusivamente) de las labores domésticas, las cantidades para Europa/Canadá fueron de un 33% y para África de un 9,9%. Por razones diferentes, la mayoría de las madres en estas dos regiones también realizan otros trabajos (se ocupan de todo, tienen empleo).

En resumen, la selección de países representó el rango total de los índices del PNUD.

Utilización de los medios

Estadísticas globales

97% de las áreas escolares en nuestra muestra pueden tener acceso a por lo menos un canal de transmisión de TV. Para la mayoría de las áreas, el promedio es de cuatro a nueve canales (34%); el 5% recibe uno, el 3% dos, el 9% tres canales, 11% de diez a veinte y el 18% más de veinte canales. Los porcentajes son valores mínimos, ya que el 17% no contestó esta pregunta.

91% de los niños en nuestra muestra global tienen acceso a un aparato de TV, primordialmente en su casa. Así, la pantalla ha llegado a ser un medio universal alrededor del mundo. Ya sea en las “favelas”, una isla del Pacífico Sur o un rascacielos en Asia, la televisión es omnipresente, aun si consideramos que no cubrimos algunas regiones donde ella no está disponible en absoluto.

Este resultado justifica la presunción de que aún es la fuente más poderosa de información y entretenimiento fuera de la comunicación cara a cara. Esto se confirma por estadísticas posteriores. Aun la radio y los libros no tienen la misma distribución (91%, 92%).

Todos los otros medios siguen a cierta distancia: periódicos 85%; cintas grabadas (p. ej. cassette) 75%; revistas de tiras cómicas 66%; videograbadora 46%; juegos de video (como “gameboy”) 40%, PC 23%, Internet 9%.

Los niños informaron sobre cuánto tiempo ocupaban en varias de sus actividades favoritas.

Los niños pasan un promedio de 3 horas diarias frente a la pantalla. Esto corresponde a por lo menos un 50% más del tiempo que ocupan en cualquier otra actividad, incluyendo las tareas escolares (2 horas), ayudando a la familia (1.6 horas), jugando fuera (1.5 horas), estar con amigos (1.4 horas), leyendo (1.1 horas), escuchando radio (1.1 horas), cintas/CDs (0.9 horas), o usando el computador (0.4 horas, para los que esto puede aplicarse).

Así, la TV domina la vida de los niños alrededor del mundo.

Diferencias regionales

Europa/Canadá tienen la más alta distribución de TV (cerca del 99%). África la más baja (83%). En realidad, en nuestro estudio la distribución de TV puede estar sobrerrepresentada por África, ya que no consideramos grupos no escolares o áreas sin disponibilidad de electricidad. América Latina se sitúa en un cercano segundo lugar después de Europa/Canadá (97%). Asia tiene un 92%.

El orden es casi el mismo con la mayoría de los medios audiovisuales, como el video, PC, juegos. La radio juega aún un papel importante en África; aquí el porcentaje es similar a Europa/Canadá y América Latina (aproximadamente 91%) y un poco mayor que en Asia (88%).

Orientaciones y valores

Estadísticas globales

Los estados emocionales, como así también sus ideales, son factores importantes que moderan la forma como los niños enfrentan su entorno y cómo ellos evalúan lo que observan en los medios. Por supuesto, los medios en sí mismos pueden influenciar estos estados y normas.

¿Cuál es el estado emocional general de los niños?

Alrededor de dos tercios informan que son felices la mayor parte del tiempo. Cerca de una cuarta parte conocen el sufrimiento, pero no lo experimentan regularmente; alrededor de un 2,5% dice que no son nunca felices. No existe diferencia entre niños y niñas.

Cerca de la mitad de los niños están ansiosos casi todo el tiempo o a menudo, nuevamente no existiendo diferencia entre niños y niñas.

Alrededor de un 47% de los niños dicen que les gustaría vivir en otro país (ya sea por buscar aventuras o por razones de escapismo).

Aunque la mayoría de los niños son relativamente felices, una cantidad considerable vive en un estado emocional problemático.

¿Qué tipo de personas se perciben como jugando el papel de modelos por los niños?

Podían dar un nombre que entonces fue ordenado a través de una lista de diferentes características. Los resultados nuevamente demuestran la importancia de los medios.

Muchos niños (26%) nombran un héroe de acción, seguido por estrellas pop y músicos (18,5%). Sin embargo, existen importantes diferencias en el género.

30% de los niños menciona un héroe de acción, en comparación a las niñas, cuyo porcentaje es de un 21%. Pero aún en el grupo femenino este personaje viene en segundo lugar después de estrellas pop/músicos (niñas 27%, niños: 12%).

Otras personalidades juegan un papel menos importante: alrededor de un 8% nombran un líder religioso, 7% un líder militar (niños: 9%, niñas: 3.4%); 6% filósofo/científico, 5% periodista y sólo un 3% un político. Los restantes se refieren a personas conocidas en forma personal y tienen otros roles.

Esto confirma la tendencia global: los héroes de acción y las estrellas pop son los modelos favoritos entre los niños.

Sin embargo, las creencias religiosas están aún ampliamente difundidas: alrededor de un 90% de los niños expresan que creen en (un) dios.

¿Cuáles son los valores personales de los niños?

El 40% informa que su deseo favorito es tener una familia, porque ellos viven ya sea en una relación funcional padres-hijo, o porque no los tienen, pero quisieran tenerlos.

Para el 10% es tener suficiente alimentación. Esto puede significar que este grupo regularmente experimenta privación de comida.

Para el 25% de los niños, su deseo favorito es ser siempre un triunfador, 19% de las niñas dicen lo mismo.

Diferencias regionales

Los estados emocionales parecen ser algo diferentes en las distintas regiones del mundo.

Mientras la felicidad está más o menos igualmente distribuida (siendo América Latina un poco más "feliz" que Africa, Europa/Canadá, y Asia, en ese orden), existen diferencias notables cuando se trata de sentir ansiedad. Alrededor del 50% de los niños en Africa, América Latina o Asia están a menudo (muy) ansiosos, comparado con alrededor de un 36% en Europa/Canadá.

Existen diferencias regionales entre los héroes favoritos: Asia tiene el más alto ranking por los héroes de acción (34%), Africa el más bajo (18%), con América Latina y Europa/Canadá en el medio (25% cada uno). Esto puede tener que ver con la significativamente menor saturación de medios audiovisuales en Africa, pero también pueden tener otras razones culturales.

Sin embargo, existe una clara correlación entre la presencia de la TV y el señalar a los héroes de acción como favoritos.

Los favoritos en Africa son las estrellas pop/músicos (24%), con Asia con el porcentaje más bajo (12%). Africa también tiene altos rankings con respecto a líderes religiosos (18%), en comparación con Europa/Canadá (2%). América Latina (6%) y Asia (6%).

Los líderes militares tienen mayor preferencia en Asia (9.6%) y la más baja en Europa/Canadá (2.6%). Los periodistas tienen una buena preferencia en Europa/Canadá (10%), baja en América Latina (2%). Los políticos tienen un porcentaje de preferencia más bajo en Europa (1%), más alto en Africa (7%).

Nuevamente puede que exista una correlación en la distribución de los medios masivos: mientras existe más TV, es más alto el rango de personalidades de los medios masivos y el más bajo en los tradicionales (políticos, líderes religiosos). En Europa/Canadá los periodistas reciben diez veces tantos votos como los políticos.

Existe una fuerte correlación entre la accesibilidad de los medios modernos y los valores y orientaciones predominantes.

Violencia y agresión

Como se ha indicado, escasamente un tercio de los niños en nuestra muestra viven en un entorno de alta agresividad o vecindario problemático. Esto se ha originado en áreas de alta criminalidad, en recientes zonas de guerra y los campos (de refugiados) a entornos económicamente pobres que, por supuesto, no tienen por qué ser agresivos *per se*.

Aun así, en estas áreas más del doble de las personas parecen morir o son asesinadas por otros que en los vecindarios con un bajo índice de problemas (informe de los niños: 16% versus 7%).

Nuevamente, el doble de la cantidad de niños son miembros de una pandilla armada (5,2%) en comparación con las áreas de bajo índice de agresividad (2,6%). Ellos informan más enemigos personales (9% versus 5,9%) y consideran los ataques más a menudo como diversión que los niños de los vecindarios con bajos índices de agresividad (8% versus 4,7%).

Ellos también han utilizado armas más a menudo contra alguien (7,5% versus 5,5%). Así, no sorprende que ellos estén también más ansiosos (la mayoría del tiempo: 25% versus 19%) y quisieran vivir en otro país (53% versus 46%).

Pero también informan sentir una felicidad similar a los grupos de bajos índices de agresividad. Sin embargo, su visión del mundo está obviamente influenciada por su experiencia. Cerca de un tercio de los grupos que están en entornos agresivos creen que la mayoría de la gente en el mundo es mala (en comparación a un poco más que un quinto de los grupos que están en sectores de baja agresividad).

El modelo es claro y plausible: en áreas con un alto índice de problemas, los niños no sólo tienen una conducta más agresiva, sino también están afectados emocional y cognitivamente; más violencia hedonística, más ansiedad, una visión del mundo más pesimista.

Diferencias regionales

Las diferentes formas de agresión son evaluadas en forma distinta en las culturas del mun-

do. Quisimos saber si un ataque físico o un insulto verbal es percibido como más “dañino”. Los resultados confirman las diferencias culturales.

En Europa y Canadá los niños consideran un ataque físico con los puños como peor (55,5%) que tratarlos con nombres insultantes (44%). En Asia sucede lo contrario. Para alrededor de un 70% los insultos verbales son peores que las agresiones físicas (29%). Africa es similar a Asia (verbal: 63%, físico: 35%). América Latina está equilibrada (50% cada uno).

En situaciones diferentes, ¿dónde puede encontrarse la más alta probabilidad de reacciones agresivas? Presentamos una cantidad de sketches simples que mostraban una variedad de situaciones sociales. Un conflicto verbal, una agresión física, una grabadora dañada por otro niño, un stereo que un niño deseaba tener urgentemente, un grupo de gente en los alrededores. Para cada una de estas situaciones los niños debían decir cómo reaccionarían las personas involucradas y qué harían ellos mismos en una situación similar.

En situaciones de conflictos sociales los niños en Africa expresaron más frecuentemente que considerarían las agresiones físicas como una reacción adecuada: Por ej., 32% el pegarle al otro como reacción a un insulto verbal (Asia 15%), América Latina 14%, Europa/Canadá 16%); 9% hasta informó que consideraba como adecuado el disparar al otro con un arma.

Cerca de un tercio en Africa informó que un grupo de gente que estuviera por los alrededores atacaría a otro grupo como una acción siguiente (Asia 28%, Europa/Canadá 20%, América Latina 19%).

Al mismo tiempo, los niños en Africa (más que en otras regiones) se sienten poderosos al tener un revólver 25%; América Latina 18%; Europa/Canadá 18%; Asia 10%.

También informan que ellos mismos a menudo tienen un revólver (4,5%: América Latina 3,5%; Asia 3,3%; Europa/Canadá 2,4%). En general, los niños en Africa y Asia han usado a menudo el doble de veces un arma contra

alguien (7,1%; 8,3%) en comparación a los de América Latina y Europa/Canadá (4,4%; 3,6%).

En resumen, los modelos de conducta agresiva de los niños y las percepciones son un espejo de lo que ellos experimentan en un entorno real: frustración, agresión, circunstancias problemáticas.

Sin embargo, ¿hasta qué punto los medios contribuyen a estos modelos? ¿Hasta qué punto canalizan la ya existente predisposición a la agresividad?

Violencia de los medios

La mayoría de los estudios muestran que la relación entre la violencia de los medios de comunicación y la violencia “real” es interactiva.

Los medios pueden contribuir a una cultura agresiva: las personas que ya son agresivas usan los medios como una confirmación adicional de sus creencias y actitudes, las que —a su vez— se ven reforzadas a través del contenido de los medios. Esta interacción es especialmente verdadera en los desarrollos a largo plazo.

En esta etapa del estudio podemos ofrecer algunas correlaciones entre los medios y la violencia “real”. Un efecto en una dirección no puede suponerse como representando un nivel global y puede también no haber sido probado empíricamente. El estudio enfoca el papel que juegan los medios en la compleja cultura de la violencia además de otras influencias.

¿Realidad o ficción?

Una pregunta importante es si los niños son capaces de distinguir entre la realidad y la ficción. Otra se refiere a la percepción que los medios y las experiencias diarias son similares. Comparamos los niños de entornos de alto y bajo nivel de agresividad y se les solicitó que dijeran si lo que veían en los medios se parecía a sus propias experiencias.

En todos los casos, el grupo de áreas con alto nivel de agresividad informó una más fuer-

te sobreposición entre la realidad y la ficción que el grupo de áreas con un bajo nivel de agresividad (películas: 46% versus 40%; TV: 72% versus 69%; radio: 52% versus 48%; tiras cómicas: 26% versus 22%; en general nada extremo, pero mostrando una tendencia homogénea). Así, ellos se ven enfrentados más probablemente con mensajes agresivos similares en su entorno real y en los medios con una probabilidad más alta que los niños que viven en un vecindario menos violento. Obviamente, los contenidos de los medios refuerzan la ya mencionada creencia que la mayoría de la gente es mala.

Muchos niños están rodeados por un entorno donde lo “real” y las experiencias de los medios afirman el punto de vista de que la violencia es natural.

La fascinación de la violencia es a menudo relacionada a personajes fuertes que pueden controlar su entorno y quienes son (al final) recompensados por su agresión y pueden enfrentarse a prácticamente todos los problemas. El mensaje es por lo menos triple:

- la agresión es un buen medio para resolver conflictos;
- la agresión da status;
- la agresión puede ser entretenida.

El héroe cuya existencia va más allá de la vida es por supuesto un tema antiguo del arte y la literatura. Cubre dos necesidades, la compensación de nuestros propios déficits y el punto de referencia para nuestra propia conducta. Relativamente nueva, sin embargo, está la uniformidad global de tales héroes a través de los medios masivos y su peso comercial

Una de tales figuras es el personaje de Terminator de dos películas del mismo nombre, en las que actúa el actor Arnold Schwarzenegger. Nuestros resultados confirman que Terminator es un héroe que atraviesa culturas. Alrededor del 88% de la población de niños del mundo —si nuestra muestra es representativa— lo conocen.

En la comparación entre áreas de alta y baja agresividad es notable que el 51% de los niños de entornos de alta agresividad quisieran ser

como él, en relación a un 37% en los vecindarios de baja agresividad. Parece que él representa las características que los niños piensan son necesarias para enfrentar las situaciones difíciles.

Igualmente exitosos son héroes como “Rambo” y, por supuesto, los héroes “locales” de los respectivos mercados de medios domésticos, por ejemplo India, Brasil, o Japón.

Un héroe de un medio agresivo es especialmente “exitoso” como modelo de rol en las áreas de alta agresividad del mundo. Algunos de estos héroes se han convertido en iconos de una cultura de conexión.

Búsqueda de sensaciones

¿Existen algunos modelos sistemáticos en las sensaciones de agresividad que unen los motivos personales, el entorno real y el contenido de los medios?

Analizamos la correlación entre diferentes formas de “búsqueda de sensaciones” (el motivo cómo emocionarse a través del riesgo y la aventura), una característica de una personalidad relativamente estable, por una parte, y diferentes entornos reales y de los medios, por otra.

No existió ninguna diferencia en la búsqueda de sensaciones en los entornos de alto y bajo nivel de agresividad. Esto es plausible, ya que esta característica de la personalidad se supone que es en gran medida genéticamente determinada, de esta forma está relativamente libre de influencias del entorno.

Sin embargo, cuando dividimos la muestra en dos grupos con una infraestructura tecnológica comparativamente bien desarrollada y una con una no tan bien desarrollada (criterio; distribución de computadoras, entonces “media”=50% alta/baja dicotomía) del cuadro cambió.

Dos veces, tanto niños en el grupo en que se utilizó una “alta tecnología” como en el grupo en que se utilizó una “tecnología menos desarrollada” informaron una tendencia a la búsqueda de riesgo (20% versus 10%).

En términos de regiones, Africa tiene lejos el más bajo (7,3%), Europa/Canadá (18,9%), el más alto puntaje, con Asia (18,5% y América Latina (15,9%) siguiendo de cerca los anteriores puntajes. Esto puede tener que ver con dos aspectos:

- la estimulación sensorial es probablemente más alta en el entorno de alta tecnología; así, crea generalmente un estado permanente de excitación más fuerte.
- con una mayor disponibilidad de programación de los medios, la tendencia a la búsqueda de riesgos se encuadra en patrones uniformes que reflejan el contenido de los medios (por ej. La persecución de un auto como un icono de películas)

Para probar el segundo punto, unimos la tendencia hacia la búsqueda de sensaciones en un análisis adicional con la preferencia por el contenido de los medios. El cuadro está claro: los niños en general –y en especial los varones– con una tendencia a la búsqueda de riesgo tienen una mayor preferencia por los contenidos agresivos de los medios que aquellos que carecen de esta tendencia (niños: 40% versus 29%).

Cuando se les consultó, ya sea que ellos mismos quisieran estar involucrados en una situación de agresividad, la tendencia era aún más fuerte: 47% de aquellos quienes prefieren los contenidos agresivos de los medios también quisieran estar involucrados en una situación de riesgo (en comparación a un promedio del 19% con otras preferencias de los medios, rango: 15%-23%). En el reciente análisis, este resultado se acerca más a la medición de efectos directos:

Existe un lazo entre la preferencia por la violencia en los medios y la necesidad de estar involucrado en una agresión uno mismo.

El resultado global puede interpretarse de la siguiente forma:

La tendencia a la búsqueda de sensaciones está posiblemente determinada genéticamente (con una extremadamente fuerte influencia del género: 25% de los niños, pero sólo un 4% de las niñas señalan búsqueda de riesgos).

El nivel y la dirección de esta tendencia, sin embargo, se ve moderada a través del entorno. Cuando la violencia es presentada como “emocionante” en el ámbito diario creado por los medios, esto refuerza las “características de recompensa” de la respectiva conducta. Cuando los niños realmente experimentan la violencia en su entorno inmediato, el valor hedonístico de “heroísmo” da lugar a su valor de “supervivencia” (ver los resultados de los héroes de acción).

Así, dependiendo del entorno “real”, la violencia en los medios puede cumplir diferentes funciones. No obstante esto, en ambos casos se confirman las características de “recompensa” de la conducta agresiva.

Conclusiones y recomendaciones

En esta etapa podemos resumir el papel que juegan los medios de comunicación en la percepción y aplicación de la agresión de la siguiente forma:

La violencia en los medios es universal. Se presenta en primera instancia como un contexto que es recompensado.

Dependiendo de las características de la personalidad de los niños en su experiencia de vida cotidiana, la violencia en los medios satisface diferentes necesidades. “Compensa” las propias frustraciones y déficits en áreas problemáticas. Ofrece “emoción” a los niños en un entorno menos problemático. Para los niños, crea un marco de referencia para “roles atractivos como modelos”.

Existen muchas diferencias culturales y aún así los patrones básicos de las implicancias de la violencia en los medios son similares alrededor del mundo. Las películas individuales no son el problema. Sin embargo, el alcance de la omnipresencia de la violencia en los medios contribuye al desarrollo de una cultura global agresiva.

Las “características de recompensa” de la agresión son más sistemáticamente promovidas que las formas no agresivas de enfrentar

nuestras vidas. Por lo tanto, prevalece el riesgo de la violencia de los medios.

Los resultados demuestran la omnipresencia de la TV en todas las áreas del mundo. Muchos niños alrededor del globo parecen pasar la mayoría de su tiempo con el medio. Lo que obtienen es una gran parte de contenido violento.

Combinado con la violencia real, que muchos niños experimentan, la probabilidad es alta de que las orientaciones agresivas sean promovidas, en vez de que se promuevan las conductas pacíficas. Pero también en las áreas de menor agresividad el contenido violento de los medios se presenta en un contexto de recompensa. Aunque los niños enfrentan en forma distinta este contenido en culturas diferentes, el sentido comunal transcultural del problema es el hecho de que la agresión es interpretada como un buen medio para resolver problemas en una diversidad de situaciones.

Los niños desean un entorno funcional tanto en lo social como en la familia. Como a menudo ellos carecen de esto, buscan roles modelos que ofrecen compensación a través del poder y la agresión. Esto explica el éxito universal de personajes como Terminator. Las preferencias individuales por películas como ésta no son el problema. Sin embargo, cuando el contenido violento se transforma en un fenómeno común hasta la existencia de un entorno de medios agresivo, la probabilidad de que los niños desarrollen un nuevo marco de referencia y que las predisposiciones problemáticas son canalizadas a través de actitudes y conductas destructivas aumentan considerablemente.

¿Cuáles son las soluciones posibles?

Probablemente más importante que los medios son las condiciones sociales y económicas en las cuales crecen los niños. Sin embargo, los medios como parte de las culturas, creencias y orientaciones también merecen mucha atención. El control centralizado y la censura no son

eficientes y no cumplen con los criterios de sociedades democráticas. Se deben considerar tres estrategias importantes.

- Debate público y conversaciones en “terreno común” entre políticos, productores y profesores.
- El desarrollo de códigos de conducta de los profesionales y la autodisciplina de los productores.
- Formas innovadoras de educación para los medios para crear usuarios de los medios competentes y críticos.

Además de los profesionales de los medios, las organizaciones no gubernamentales en general y los agentes de la educación no formal con una perspectiva global como los Scouts pueden jugar un importante papel en esta materia.

Con sistemas de comunicación como el Internet, los medios estarán aún más omnipresentes y serán universales. Como consecuencia de esto, el nuevo entorno digital requiere similar atención a la que se le da a la cultura y educación en el mundo tradicional.

“... Una de las características fundamentales del nuevo siglo será sin duda la estrecha vinculación entre criterios científicos y decisiones políticas...”

“... Tres condiciones son indispensables para que esta simbiosis entre la ciencia y los poderes públicos den todo su fruto: la participación democrática, la previsión a medio y largo plazo, y la capacidad de compartir, tanto los saberes y los recursos, como la responsabilidad y la esperanza...”

“... La ciencia del nuevo siglo será una actividad más dinámica y, sobre todo, de ámbito universal. La rapidez de las comunicaciones, la posibilidad de acceder por vía electrónica a las bibliotecas y los centros de investigación más avanzados, desde cualquier punto del planeta, y la conciencia del impacto social de los avances científicos y tecnológicos, han transformado profundamente la adquisición, la transmisión y la aplicación del conocimiento. Pero la celeridad misma del avance tecnológico, en medio de las asimetrías y los desequilibrios que padece el mundo actual, amenaza con borrar los asideros morales y pone en peligro el porvenir de la civilización...”

“... Pero podemos y debemos escribir todos juntos el futuro. Deber de memoria del futuro, intacto ante nosotros. Los científicos no permaneceremos silenciosos. No dejaremos de escribir –las manos juntas con todos los otros sectores– el futuro, que debemos diseñar de otro modo. El uso de la fuerza y la imposición han fracasado estrepitosamente. Y a qué precio. El precio de millones y millones de vidas humanas. De inmensos sufrimientos. De indescriptibles perversidades. Hemos descubierto los antibióticos, la forma de comunicarnos, las técnicas más adelantadas de cirugía... pero no hemos conseguido que el diálogo y la tolerancia prevalezcan sobre la ley del más fuerte; no hemos logrado que saber y sabiduría se articulen adecuadamente...”

“... En los albores del siglo XXI, las ciencias en armonía (naturales, exactas, sociales y humanas), reunidas en Budapest, proclaman al mundo, desde el corazón de Europa, que contribuirán a la transición de la razón de la fuerza a la fuerza de la razón, de una cultura de guerra de los tiempos pasados a la cultura de los que ofrecemos a nuestros hijos un fruto de amor para los nuevos tiempos”.

Federico Mayor, Director General de la UNESCO
Extractos del Discurso apertura Conferencia mundial sobre ciencia para el siglo XXI.
Budapest, 26 de junio, 1999.