



879324

UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
CON ESTUDIOS INCORPORADOS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
8793-24



9

LA TELEVISIÓN Y CÓMO INFLUYE EN LOS NIÑOS... ANÁLISIS DE LA VIOLENCIA CONTENIDA DENTRO DE LAS CARICATURAS

TESIS

Que para obtener el título de:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Presenta:

MARÍA TERESA RODRÍGUEZ MACÍAS

Asesor:

L.C.C. JUAN JOSÉ DE LA ROCHA LEDEZMA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Dios, por haber permitido vivir y brindarme siempre momentos llenos de paz y alegría alrededor de los seres que más Amo.

A mis papás, por darme la vida y sacrificarse por brindarme la mejor educación, así como apoyarme en todos los momentos tanto buenos como malos... Este trabajo es el mejor regalo que les puede dar como agradecimiento a la educación que me dieron, más vale tarde que nunca. Ya vieron de nada valieron sus castigos al dejarme no ver la televisión... termine haciendo un trabajo sobre la influencia de ella en los niños.

A mis hermanos Adriana (Broza), Gloria (Pecas) y Efraín (Jelinfo), porque gracias a su insistencia y apoyo estoy logrando esto, y aunque no escribieron ni una palabra, siempre estuvieron conmigo y aunque no se los digo muy seguido... ya saben que los quiero muchísimo.

A la Universidad Lasallista Benavente, por abrirme sus puertas y permitirme haber concluido mis estudios profesionales.

A mis tíos Ramón y Fernando, por haber ayuda a ponerme un granito de arena en este proyecto cuando se los solicite.

Al L.C.C. Juan José de la Rocha, por haber ayudado con su asesoramiento a finalizar mi trabajo.

A Jorge de la Rocha, por su insistencia a que terminará mi camino y ser realmente una profesionista y por ser un gran maestro que sabe guiar.

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. ¿CÓMO ES Y QUÉ HAY DETRÁS DE LA TELEVISIÓN PARA UN NIÑO?

1.1. EL NACIMIENTO DE LA TELEVISIÓN MEXICANA Y SU EVOLUCIÓN	1
1.2. LA TELEVISIÓN EN MÉXICO Y LOS PROGRAMAS INFANTILES	3
1.3. ¿CÓMO USAN LA TELEVISIÓN MEXICANA LOS NIÑOS?	9
1.4. BENEFICIOS, DESVENTAJAS Y CONSECUENCIAS DE LA SEÑAL DE TELEVISIÓN EN MÉXICO PARA UN NIÑO	13

CAPITULO II. ¿QUÉ ES VIOLENCIA, CÓMO SE MANIFIESTA EN LA TELEVISIÓN Y CUÁLES SON LAS CONSECUENCIAS QUE TRAE CONSIGO PARA UN NIÑO?

2.1. UNA MANERA FÁCIL DE ENTENDER Y CUÁNTOS TIPOS DE VIOLENCIA EXISTEN EN LA TELEVISIÓN	19
2.2. EL NIÑO, LA TELEVISIÓN Y LA VIOLENCIA	22
2.3. CONSECUENCIAS Y SOLUCIONES DE LA VIOLENCIA EN LA TELEVISIÓN	27
2.4. PADRES, HIJOS Y LA TELEVISIÓN	34

CAPÍTULO III. ¿QUÉ SON, QUIÉNES LOS HICIERON Y QUÉ TRANSMITEN LOS DIBUJOS ANIMADOS QUE TANTO DISFRUTAN LOS NIÑOS?

3.1. ¿CÓMO NACIERON, CUÁNDO TUVIERON MOVIMIENTO Y QUIÉNES SON SUS CREADORES DE LAS CARICATURAS?	38
3.2. ¿QUÉ VEN, CON QUIÉN Y QUÉ HACEN LOS NIÑOS MIENTRAS VEN LA TELEVISIÓN?	44
3.3. ¿DE DÓNDE VIENEN LAS CARICATURAS QUE VEN LOS NIÑOS EN LA TELEVISIÓN?	63
3.4. ¿QUIÉNES AUTORIZAN LA ENTRADA A MÉXICO DE LAS CARICATURAS EXTRANJERAS?	70

CAPÍTULO IV. ¿QUÉ HAY DETRÁS DEL MENSAJE DE LAS CARICATURAS FAVORITAS DE LOS NIÑOS?

4.1. EL COMIENZO PARA LLEGAR AL FONDO DEL MENSAJE DE LAS CARICATURAS QUE VEN LOS NIÑOS	74
4.2. EL MUNDO QUE HAY DENTRO DE... LAS CARICATURAS FAVORITAS DE LOS NIÑOS	79
4.3. EL MENSAJE QUE RECIBE EL NIÑO DESPUÉS DE HABER VISTO ESTAS CARICATURAS	103

CAPÍTULO V. ¿EN CONCLUSIÓN... ES BUENA O MALA LA INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN PARA LOS NIÑOS?

106

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

"La Televisión no es algo que haya de temerse, ni tampoco certificarse como saludable, si no que más bien exige comprensión e implica responsabilidades especiales por parte de los padres, emisoras, de los maestros y demás personas que influyan en la vida de un niño." (1)

Al inicio de la televisión sé penso por una parte que ésta sería un instrumento de ayuda para la educación de los niños, contrariamente otros pensaron que la televisión los dañaría así como los corrompería al exponerse a tantas horas frente a él absorbiendo tanta violencia y crímenes.

Es en el año de 1950 cuando la televisión llega a México, comenzando una larga historia entre ella y la sociedad mexicana, en donde al principio sirvió como un medio de unión familiar en donde familiares, amigos y vecinos se juntaban para disfrutar de los programas que fueron haciendo historia dentro de los hogares.

Los niños tampoco quedaron exentos de este nuevo fenómeno y durante 50 años, los niños han crecido viendo televisión, soñando con sus personajes, aprendiendo, recibiendo consejos y comprando toda serie de artículos de personajes. Es también muy probable que los niños nunca se dieron cuenta, pero la televisión estaba y está llena de contrastes, de imágenes exquisitas, caracterizaciones grotescas, de mensajes profundos y de recomendaciones superficiales.

En su gran mayoría los programas infantiles fueron creados con propósitos moralizadores, los cuales han tenido que irse transformando a lo largo de 5 décadas, ocasionando que se considere a la televisión como nana, educadora y un sitio mágico donde los sueños se hacen realidad.

Es importante señalar que no todos la programación infantil ha sido de procedencia mexicana, ya que en el caso de las caricaturas, las cuales abarcan la mayoría de la programación, son de procedencia extranjera ya sean americanas o japonesas.

El presente trabajo pretende analizar a través de un análisis del mensaje el contenido que llevan consigo las caricaturas y sobre todo conocer la influencia que reciben los niños al estar sentados frente al televisor por largas horas.

Pero... ¿por qué escoger caricaturas?... el niño en la actualidad presenta una gran ventaja o desventaja a comparación que sus mismos padres, ya que así como la televisión a evolucionado a lo largo de 50 años en cuanto a sus producciones, también su exterior lo ha hecho, en otras palabras, el niño en la actualidad tiene en sus manos un control remoto, lo que le permite utilizar y tener el control de la gran variedad de programas de televisión en los diferentes canales tanto nacionales como extranjeros, los cuales van desde una película hasta un noticiero, y todo esto desde la comodidad de su sillón. Pero volviendo a nuestra interrogante ¿por qué caricaturas?, la respuesta es muy clara y sencilla todo niño siempre se crea o tiene a su héroe favorito y es precisamente dentro de las caricaturas en donde encuentran una gran gama de héroes desde un osito de peluche hasta un gran guerrero defensor del universo.

Así como la televisión se desarrollo y cambio a lo largo de este tiempo, la sociedad mexicana también lo hizo y debido a muchos factores como la situación económica que se vive o el desarrollo profesional de la mujer; el niño en la actualidad se ve en la situación donde tanto su papá como su mamá trabajan y en su mayoría se encuentran solos la mayor parte del tiempo teniendo como única compañía a la televisión.

El niño esta expuesto a la televisión antes de aprender a leer y escribir, antes de entender la cultura escrita lo que trae consecuencia que en un 90% las palabras escritas no pueden ser traducidas en imagen.

El politólogo Giovanni Satorinni, señala que además de la televisión existe en el mundo una crisis de conocimientos, la escuela esta mal porque los maestros han empeorado y esto no es solamente a causa de la televisión, recalcando que todo esto y aunado a la importancia que tiene la televisión en miles de hogares, hace que los comunicadores tienen que ser más responsables en lo que producen, los padres responsables en lo que sus hijos ven al igual que los maestros, ya que la televisión reduce la capacidad de abstracción y pensamiento del ser humano siendo los más afectados los niños.

El estudio de los efectos de la Televisión en la audiencia se desarrolla con base en la observación generalmente de individuos con características comunes, socioculturales, económicas y políticas.

Este trabajo esta realizado por una persona adicta a la televisión y cuya adicción trajo como consecuencia el interesarse por llevar a cabo esta investigación con el fin de conocer y dar una solución al como manejar los

CAPÍTULO I

¿CÓMO ES Y QUÉ HAY DETRÁS DE LA TELEVISIÓN PARA UN NIÑO?

1.1. EL NACIMIENTO DE LA TELEVISIÓN MEXICANA Y SU EVOLUCIÓN

Hoy en día la televisión se ha vuelto parte indispensable en los hogares de la mayoría de las familias, pero son muy pocos los que saben que la historia de la televisión en nuestro país, no se remonta a sus primeras transmisiones realizadas en el sexenio de Miguel Alemán.

La aparición de la televisión en nuestro país se remonta a la última década del Porfiriato, justamente cuando se consolidan los grupos económicos quienes una vez terminada la Revolución Mexicana (1910), impulsaron la industria de la radiodifusión.

Aunque con el Porfiriato se den las primeras investigaciones sobre la televisión, es a partir de 1945 que en México se empieza a pensar, paulatinamente, la instalación de estaciones televisoras. La XEW-NBC y la XEQ-CBS, dos grandes cadenas de radio que existen en el país, dejan de fundar estaciones radiofónicas para dar paso al nuevo invento del hombre: la televisión.

Es al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, que en Estados Unidos, la televisión se expande como lo hiciera la radio al finalizar la primera. De hecho, la televisión en este país surgió en los años cuarenta. Al momento que la televisión aparece en el mercado, ya estaba aprobada por la Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos.

Comisionado por el gobierno de Miguel Alemán, en octubre de 1947, Salvador Novo, realiza un viaje a Estados Unidos y Gran Bretaña. El objetivo de su viaje era para observar y estudiar la televisión con el fin de llegar a argumentos

imparciales y metas que hicieran a la televisión, al llegar a México, comercial y de empresas privadas como en Estados Unidos.

Oficialmente la señal de televisión es inaugurada en 1950 en México, este hecho coincide en una etapa en la que el país dependía económicamente de Estados Unidos. El resultado de este suceso repercute en la industria de radio y televisión del país, reflejándose de inmediato en la infraestructura televisiva.

A pesar de estos problemas, la televisión pronto alcanzó en México el éxito que se esperaba, y en el sexenio de Ruiz Cortines el ejecutivo establece la vigilancia del contenido de la programación al igual que son otorgadas mayores facilidades para la comercialización del recién fundado Telesistema Mexicano que integraba los canales 2, 4 y 5.

Estos canales no nacieron solos, detrás de ellos estuvieron importantes empresarios mexicanos, tales como:

Rómulo O'Farril, quien en 1949 fue el primero en explotar el de canal de televisión, haciendo la primera emisión el 26 de julio de 1950, inaugurando en ese mismo año la primera televisora de América Latina, la XHTV- Canal 4.

En ese mismo año Emilio Azcárraga Vidaurreta, comienza a experimentar con la señal XEW-TV Canal 2, el cual es inaugurado oficialmente en 1951 junto con el nacimiento de Televisión.

Dos años más tarde y con la transmisión del festival de Excelsior del Día de las Madres, se inaugura oficialmente el 10 de mayo de 1952 la estación comercial televisora XHGC - Canal 5, cuyo propietario era Guillermo González Camarena, quien además de ser precursor de la televisión en México, fue el inventor del primer sistema de televisión a colores.

Es a partir de 1955 que estos canales de televisión se unen bajo el nombre de Telesistema Mexicano, haciendo que de esta unión surja un gran monopolio televisivo, el cual aumentaría al integrarse otro canal propiedad de Televisión Independiente de México, que pertenecía al poderoso Grupo Monterrey: el Canal 8 de Televisa.

La televisión mexicana comienza una nueva etapa cuando el 15 de marzo de 1972, el Gobierno, bajo el mando de Luis Echeverría, adquiere el canal 13 de la televisión capitalina y más tarde Canal 7 formando INMEVISIÓN. Estos dos

efectos que trae consigo la influencia que provoca la televisión dentro de la vida de un niño.

1. Schram Wilbur, etal., **TELEVISIÓN PARA LOS NIÑOS**. Ed. Hispano Europea, Barcelona 1996, p. 67

canales años más tarde durante el gobierno de Carlos Salinas de Gortari, fueron privatizados convirtiéndose en Televisión Azteca, manejándose como TV13 y TV7.

La televisión desde su nacimiento no ha dejado de crecer y en la actualidad las cadenas televisoras ofrecen a sus espectadores una gran variedad de programas para todos los gustos, a través de un sin número de canales que no sólo son nacionales, sino también internacionales.

1.2. LA TELEVISIÓN EN MÉXICO Y LOS PROGRAMAS INFANTILES

En los programas especialmente dirigidos a los televidentes infantiles se puede apreciar la existencia de mecanismos que contienen la misma ideología de la programación general. En pocas palabras los programas están hechos para los niños, les brindan una serie de engaños, mentiras, ocultamiento, etc., y en contra parte, factores que les enseñan valores de confianza, amistad y otros que combinados bombardean la cabeza de los niños ocasionando muchas veces que los televidentes infantiles no sepan diferenciar la realidad de la ficción.

A finales de 1995 se llevó a cabo el Foro Hispanoamericano de Televisión para Niños, organizado por la Universidad Anáhuac de la Ciudad de México. En dicho Foro se llegarían a conclusiones y soluciones que podrán realizar para que los televidentes infantiles puedan ver una programación para ellos sin que los contenidos de los mensajes los manipulen como llegan hacer en un momento dado las caricaturas que ellos tanto disfrutan.

Dentro del Foro se dio lectura a la carta enviada por el Papa Juan Pablo II, en la cual se enfatiza que además de los contenidos culturales y educativos, los programas de televisión para los niños deben promover valores como la familia y la mutua solidaridad.

En su reporte "El Mensaje de la Televisión Mexicana en los Noventa", Guillermo Orozco, Doctor en Educación, profesor titular del Departamento de Comunicación y Coordinador del Programa Institucional de Investigación en Comunicación y Prácticas Sociales de la Universidad Iberoamericana; realiza un análisis axiológico de la programación de los canales 2, 5, 9, 11 y 13. En dicho análisis señala que los géneros de aventuras y de dibujos animados, es donde se aprecian una mayor variedad axiológica. Además se presentan variables de tipo grupal, colectivo, masivo. La relación con los sistemas sociales y con las

instituciones se presentan con frecuencia valorada en este tipo de programación. A continuación se presenta el cuadro elaborado por Guillermo Orozco, donde muestra tanto los valores y antivalores que contienen la distinta programación de la televisión, de acuerdo a su género. (1)

VALORES POR GÉNEROS PROGRAMÁTICOS

GÉNEROS	VALORES	ANTIVALORES
D I S T I N T I V O S		
TELENOVELA	<ul style="list-style-type: none"> • Madurez • Familia • amistad 	<ul style="list-style-type: none"> • Envidia • Celos • Traición • Venganza • Rencor
AVENTURA/FICCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Valentía • Audacia • La técnica y el conocimiento valen • Amistad • Profesionalismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Los viejos estorban • Profesionalismo mejor que experiencia • La vida no vale • No hay principios, sólo pragmatismo
CÓMICO/MUSICAL	<ul style="list-style-type: none"> • Amistad • Crítica a la situación económica • Solidaridad • Nacionalismo 	<ul style="list-style-type: none"> • La diversión es ante todo • Las diferencias sociales son legítimas • Burla y chantajes efectivos son permitidos • Chisme y rumor • Machismo • Consumismo • Malinchismo
DIBUJOS ANIMADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para salir adelante • Trabajo de equipo necesario para triunfo • Pueden destruir tu cuerpo, pero no tu espíritu 	<ul style="list-style-type: none"> • Destruir como forma de dirimir conflictos • Uso de la mentira • Búsqueda de poder y de control para someter a los demás • Servilismo • Hay que desconfiar de los otros • La riqueza es material • Intolerancia a las diferencias y a los que son diferentes
MINISERIES	<ul style="list-style-type: none"> • Nacionalismo • Obediencia • Fidelidad al ideal • Respeto a la autoridad 	<ul style="list-style-type: none"> • Fascismo • La autoridad es incuestionable • Las jerarquías son naturales • Superioridad racial • Lo nuevo contamina • La violencia es legítima

En nuestros días un sólo niño puede observar una gran variedad de programas, y esta es aún mayor cuando los niños tienen la facilidad de contar con

algún sistema de cable que les permite ver por varias horas canales de televisión no sólo nacionales sino también de procedencia extranjera.

La procedencia de los programas televisivos, constituye un eje importante para la definición del tipo de valores y antivalores que se ofrecen a los televidentes. Mientras que en la programación nacional el tipo de valores tiene que ver con la manutención de costumbres y tradiciones, buenos sentimientos y valores universales como la amistad, la familia y el trabajo; en la programación internacional se muestran valores más innovadores, comenzando por el desarrollo de la creatividad, de la astucia y la inteligencia, ser profesional, intrépido, autónomo, etc.

En cuanto a los antivalores la programación nacional presenta los clásicos que todos conocemos y frente a los cuales amplios sectores de la audiencia seguramente esta vacunada. Sin embargo, en la programación internacional los antivalores son actitudes como: todo se vale, la tecnología suple a la experiencia, etc.

Estos tipos de valores como antivalores son los que se les presentan a los niños a través de determinados géneros televisivos, principalmente de Aventuras y Dibujos Animados.

La programación comercial de la televisión mexicana, presenta diferencias según el canal, el género televisivo y la procedencia del programa. Un ejemplo de ello es que en el caso de las telenovelas y programas cómicos tienden a ser de procedencia nacional, caso contrario a los dibujos animados, miniseries y programas de aventuras que tienden a ser realizados en el extranjero.

Pioneros de la realización de programas infantiles para la televisión en México (Pepita Gomís, Enrique Alonso "Cachirulo", Génaro Moreno y Miguel Alemán Velasco), consdieron que en nuestro país existe una necesidad de hacer programas para niños, ya que las actuales producciones que se hacen para los niños no cumplen con los requisitos que deberían tener este tipo de realizaciones.

Parte de la responsabilidad de que se realicen programas infantiles es de parte de los productores quienes deben poner más empeño y responsabilidad en que sus producciones difundan valores y creencias dentro del público infantil. Una de las características que debe tener la televisión infantil es la de educar, a los niños se les puede enseñar aun y cuando se están divirtiendo.

Un estudio realizado por la doctora en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid, Avelina Vega; señala que los programas transmitidos en una semana (en este caso en España) por la televisión, no cuentan con las condiciones idóneas para el desarrollo armónico de la audiencia infantil.

Al respecto y a consecuencia de la avalancha de violencia que sufren los niños que pasan largas horas frente al televisor, la doctora Vega diseñó un programa en donde se le trata al niño con respeto, el cual esta en busca de su cultura mediante la inculcación de valores de igualdad. Es importante señalar que los contenidos de "Cuenta tú " (nombre del programa), son desarrollados utilizando el cuento, la poesía, el guiñol y el teatro; motivando de esta manera la participación del niño con la ayuda de personajes con los cuales el telespectador infantil se identifica.

Este programa no es el primero que se llega a realizar con las mismas características; en México se han desarrollado y llevado a cabo con éxito (pero en determinadas épocas) programas infantiles que tienen el fin de educar a la vez que divierten a su auditorio, ejemplo de este tipo de programas infantiles que en una época se transmitieron en el país son:

- * Plaza Sésamo
- * El Tesoro de Saber
- * Cachirulo
- * En Familia con Chabelo
- * Burbujas
- * Buzón del Tío Gamboin

En la actualidad aún son recordados, y en el caso de Plaza Sésamo se sigue realizando con nuevos personajes para el entretenimiento de las nuevas generaciones.

Los creadores de programas infantiles como Barney y sus amigos, Plaza Sésamo, La Ventana de Alegra y La Isla Gullah, buscan darle a los niños mensajes que los hagan ser cada día mejores personas.

En estos cuatro programas de difusión internacional, señala Lourdes Zabalza, en su artículo "Programas de TV Infantiles... Pueden ayudar en la formación de sus hijos"; carecen de mensajes violentos y contribuyen también en la formación intelectual del niño.

De acuerdo con diferentes investigaciones los niños que ven con regularidad cualquiera de estos programas presentan un nivel de desarrollo intelectual superior al de aquellos niños que no los ven. (2)

En el caso de Barney y sus amigos, los niños aprenden en una forma muy divertida conocimientos como los números, los colores, buenos modales, así como comportamientos positivos que les permiten convivir con los demás. Otro punto a su favor es que este gracioso dinosaurio enseña a los niños a que acepten a los discapacitados y a afrontar realidades diferentes a las suyas; todo esto mediante la utilización de la música, el baile y el aplauso motivan a los telespectadores a participar activamente.

El principal objetivo de esta serie es desarrollar en los niños sus cuatro áreas principales de su crecimiento: cognoscitiva, emocional, social y física; cumpliendo cada una de éstas, metas en todos sus programas.

Los Drs. Dorothy y Jerome Singer, del Centro de televisión de la Universidad de Yale; dicen que "Barney y sus amigos", es un modelo de lo que debería ser un programa de educación preescolar.

"Los niños que ven este programa tienen mayores probabilidades de desarrollar el lenguaje ya que es uno de los puntos medulares de la serie dirigida a los niños de seis años." (3)

Actualmente "Barney y sus amigos", se transmite en más de 30 países, entre los que figuran el Reino Unido, Alemania, Australia, Hong Kong y México.

Hace aproximadamente 30 años, impulsado por la carencia de planteles de educación preescolar, la deserción, el bajo rendimiento escolar en primaria y la fuerte penetración de la televisión, nace Plaza Sésamo, producida por la Children Television Workshop.

Plaza Sésamo es transmitido en 140 países y visto por más de 120 millones de niños. En México Plaza Sésamo es una coproducción a cargo de Televisa, que adapta sus contenidos de acuerdo al entorno del niño latinoamericano.

Este programa sigue siendo un éxito porque ha sabido adaptarse a los cambios tecnológicos y culturales a los que el niño se encuentra expuesto. Para la elección de los temas en forma atinada, cada año se lleva a cabo la realización de seminarios con expertos de todo el mundo para discutir y analizar las necesidades de aprendizaje de un niño actual y posteriormente seleccionan los objetivos educativos de la serie.

“ Cuando comenzó el programa, los expertos en educación preescolar nos recomendaron tratar temas como la ecología y los discapacitados. En cambio en los años 80 se abordaron tópicos como el matrimonio y el nacimiento basándonos en investigaciones y estudios muy completos para poder transmitirle al niño estos aspectos de la vida. En la actualidad nos estamos enfocando a las relaciones multiraciales y a la lectoescritura, la próxima temporada nos centraremos en la resolución de conflictos.” (4)

Una misión importante para los productores de programas infantiles, es que deben tomar muy en serio su trabajo, ya que un buen programa de televisión infantil es aquel que le habla al niño en su propio lenguaje, respeta su inteligencia, los divierte a la vez que los hace pensar.

En Plaza Sésamo los niños aprenden hábitos de higiene, nutrición, las partes del cuerpo, derechos de los niños, orden social, letras, formas geométricas y actitudes positivas.

Si reflexionamos un poco podremos ver que a raíz del nacimiento de la televisión en México, siempre ha existido un canal que prácticamente es exclusivo, la mayor parte del día, para el telespectador infantil, el cual nos ofrece una gran diversidad de programas.

El nacimiento de Canal 5 (XHGC) en 1950, se debe como ya mencionamos al Ing. Guillermo González Camarena; este canal ofrece a sus espectadores una programación variada durante la semana.

Canal 5, en la actualidad, cuenta con audiencia infantil y juvenil que va de los 4 - 12 años y de los 13 - 18 años de edad, de una clase socioeconómica media-baja. Ha este público receptor le son transmitidos básicamente series de dibujos animados (caricaturas), las cuales son programadas en relación con sus edades y horarios. En otras palabras, se puede decir entonces que las primeras horas de la barra programada en Canal 5 es enfocada a niños que oscilan entre 4-10 años y conforme transcurre el tiempo se incorporan caricaturas para los mayores.

Cabe destacar que este canal, en el caso de los fines de semana presenta una programación para toda la familia, lo cual incluye barras de películas que pueden disfrutar todos los miembros de la familia.

No sólo Televisa presenta una programación para el público infantil, también Televisión Azteca, realiza y ofrece a los niños una diversidad de producciones que los receptores más jóvenes de la televisión pueden observar. En este caso TV13 y TV7, cubren el 51% de receptores de clase alta y media, a lo

cual se suma que el 93% de su audiencia no pasa de los 18 años de edad a comparación con su competencia.

George Gebner, señala que solo la quinta parte de los programas que los niños ven en la televisión son infantiles, estos programas se han caracterizado por ser violentos, presentando a los seres humanos como víctimas.

El mismo autor señala en su teleconferencia impartida durante el Foro Hispanoamericano de Televisión para niños...

"Hay que apoyar producciones que aporten una perspectiva alternativa y plasmen la diversidad de la vida de una manera digna, con creatividad y énfasis en la libertad"

(5)

Al tener el público infantil una serie de necesidades como: curiosidad, entretenimiento, temas que pueden discutir con sus compañeros; éstas son cubiertas por el niño a través de los programas de televisión, los cuales influyen en la vida del público infantil.

Los mensajes contenidos en los programas de televisión que ven a diario los niños, se convierten en parte de su experiencia, cubriendo las necesidades antes mencionadas. Estas necesidades son satisfechas cuando el niño escoge los programas de televisión de su preferencia.

Schram en su libro "Televisión para los niños", señala que una manera de determinar como escogen los programas que ven los niños, es cuando éstos se irritan cuando en la televisión ven programas que son de tipo informativo, ya que al público infantil prefiere los programas que de alguna manera les enseña pero que a la vez los entretiene en contra de los que únicamente tienen el objetivo de instruirlos. (6)

1.3. ¿ CÓMO USAN LA TELEVISIÓN MEXICANA LOS NIÑOS?

El ritmo y el cambio de la sociedad han hecho que el niño telespectador falte de espacio en donde jugar o bien porque se encuentra solo debido a que sus padres salen todo el día a trabajar, vea a la televisión como:

1. Evasión a su soledad

2. Lugar simbólico donde pueden desarrollar su libertad, que no tiene por falta de espacio
3. Entretenimiento
4. Compañía
5. Relación social con otros niños
6. Medio de consumo, al presentarles diferentes productos
7. Hábito

→ Dennis McQuail, Jay G. Blumler y J.R. Brown; en su libro "The Television Audience: a Revised Perspective", señalan los usos que un niño le da a la televisión: (7)

1. Diversión:
 - a) Escape de la rutina
 - b) Escape de los problemas
 - c) Deshago emocional
2. Relaciones Personales:
 - a) Compañía
 - b) Utilidad social
3. Identidad personal:
 - a) Referencia personal
 - b) Exploración de la realidad
 - c) Refuerzo de valores
4. Supervisión:
 - a) Información

Al referirnos a todos estos puntos no es extraño pensar que los padres, al estar ocupados y al verse sumergidos en una sociedad que esta en constante movimiento; empujen a sus hijos a ver a la televisión como una compañía, ya que los padres han utilizado los programas de televisión como una solución, como un tranquilizante e hipnotizador que mantiene a sus hijos quietos y a ellos mismos mientras están en casa.

→ Suponiendo que un niño al día a partir de que llega de la escuela y prende el televisor ve de 5 a 6 programas, los cuales en su mayoría tienen una duración de treinta minutos, da por resultado que un niño al día esta frente al televisor entre 150 - 180 minutos.

Los niños son muy visuales y auditivos. Les llama mucho la atención la diversidad de colores, figuras, expresiones, gestos, melodías y voces que caracterizan a las caricaturas. Gracias a esta combinación de elementos, los niños quedan envueltos en una fantasía sin dimensiones que los lleva a mundos nuevos, llevándolos a un proceso de aprendizaje en donde imitan o se identifican con los personajes del programa.

Sin la supervisión debida de los padres y con la facilidad de tener hasta más de dos televisores en una casa, los niños son los que deciden por su cuenta que es lo que van a ver. De esta manera los niños así como aprenden de los adultos que los rodean, también absorben como esponjas todo tipo de información que ven y escuchan por la televisión. Como hemos mencionado parte del contenido de los programas de televisión incluye: mensajes positivos que sirven para educar e imitar buenos hábitos y valores; y mensajes negativos que provocan actos violentos, malas actitudes y aptitudes, hasta pesadillas.

Maribel Sotomayor en su artículo "¿Qué ven los niños en la tele?", hace mención que en el informe anual de Markle Foundation, se indica que las destrezas académicas son sobresalientes cuando los niños ven 10 horas de televisión por semana; al contrario de cuando ven 20 horas, disminuyendo el avance académico. También se menciona que la televisión estrecha el campo de atención del televidente infantil, así como reduce su capacidad de razonamiento y comprensión. De otro lado los niños pueden aprender mucho observando los programas adecuados para su edad; el desarrollo cognoscitivo aumenta cuando el aprendizaje es divertido. (8)

Dentro del Foro Hispanoamérica de Televisión para Niños, Avelina Vega, señaló que en la actualidad los niños permanecen frente al televisor más horas de las que pasan en la escuela, ya que un tercio del tiempo que permanecen despiertos los niños están frente al televisor y aunque ellos estén pendientes de lo que esta pasando en su programa favorito, jamás le va a contestar a sus preguntas la televisión.

El uso que el receptor infantil puede darle a la televisión de acuerdo a las siguientes características son:

Edad.- a medida de que el niño crece ve más por la noche la televisión y durante el fin de semana, este cambio se puede observar a partir de los 12 años de edad.

↳ El cambio del uso de la televisión en un niño se debe, principalmente a que éste conforme va creciendo van cambiando sus necesidades e intereses, combirtiéndose en más frecuente que el niño cuando deja de serlo se vuelve ahora en un espectador nocturno.

↳ Este cambio también se debe a que conforme el telespectador va creciendo sus horarios se van modificando de igual manera.

Sexo.- el uso que los niños y las niñas le dan a la televisión se diferencia en los contenidos de los programas, por ejemplo: las niñas conforme a sus gustos se han inclinado por aquellos programas (telenovelas, miniseries, caricaturas como Candy Candy, etc.) cuyos contenidos son dramáticos y sentimentales, que se desarrollan dentro del seno familiar.

En caso contrario los niños prefieren programas que sus contenidos sean de acción, aventuras, comedia, así como cualquier tipo de deporte.

↳ Clase socioeconómica.- es muy común ver que un niño de clase social media-baja ve por más tiempo la televisión, que un niño que pertenece a un nivel socioeconómico más alto. Esta diferencia en el uso de la televisión se debe a que en el caso del niño de clase media - baja se da que los padres trabajan y no tienen ni los medios, ni el tiempo para que el niño realice por las tardes alguna actividad especial, o al trabajar ellos también por las tardes se sienten más seguros de que sus hijos se queden en casa en lugar de andar en la calle. En contra parte el niño que tiene un nivel socioeconómico más alto tiene menos oportunidad de pasar menos horas frente a la televisión debido a que sus padres buscan la manera de que el niño realice otras actividades extraescolares como clases de inglés, football, ballet, natación, computación, etc.

↳ Medio en que se desenvuelve.- el niño ve los programas de televisión que están de moda, debido a que dentro de la escuela o con sus mismos vecinos tengan de temas en común de que hablar.

↳ Ahora bien de acuerdo al medio social en que el niño se desenvuelve escogen sus programas de televisión que verán de acuerdo a lo que ellos están acostumbrados a ver en el ambiente que los rodea.

↳ Otra de las funciones que cumple la televisión es la de ser dinámica, haciendo que las necesidades de los niños vayan cambiando o que la

programación existente no sea la misma siempre, dando por resultado que la televisión cumpla las distintas características que ya mencionamos.

El dinamismo de la televisión da oportunidad a que los productores y cadena televisoras con el tiempo cambien la programación que ofrecen a los niños, haciendo de las características de los programas un factor positivo para el desarrollo social y personal del público infantil.

Por lo tanto el uso que los niños hagan de la televisión llega a variar de acuerdo a sus características sociales e individuales, ya que la televisión es un medio de comunicación de diversión, entretenimiento, información e influencia para los telespectadores infantiles.

1.4. BENEFICIOS, DESVENTAJAS Y CONSECUENCIAS DE LA SEÑAL DE TELEVISIÓN EN MÉXICO PARA UN NIÑO

En un principio se pensó que la televisión sería un gran instrumento que ayudaría a la educación de los niños, dándoles oportunidad que aprendieran ciencias y sobre la vida humana. Contrario a esto existía un grupo de personas el cual se preocupaba sobre si demasiada televisión no les causaría daño a su vista, los trastornaría al ver tanta violencia y crimen e interrumpiera sus labores escolares.

Sometido bajo la influencia de la televisión, los niños de hoy pasan como ya lo mencionamos en el punto anterior, largas jornadas en la soledad de casa. Resultado de esto el niño se encuentra en el televisor un remedio a su abandono, al mismo tiempo que capta una avalancha de información contenida dentro de los mensajes de los programas televisivos, los cuales van manipulando al niño.

La televisión cumple funciones de entretenimiento, enseñanza, evasión, relación social, excitación y hábito; las cuales varían dependiendo de la edad del niño y nivel socioeconómico al que pertenece.

Guadalupe Bravo, en su investigación "Motivos por los cuales el niño hace uso de la televisión", señala que el público receptor ve la televisión porque ésta satisface sus necesidades de relajamiento, protección, diversión, actualización, agresividad, juego, defensa, fantasía, identificación, escape, sustitución afectiva, conocimiento de los demás, cultura y autoexpresión. (9)

Con una combinación de variables como el sexo, la edad y nivel socioeconómico; la televisión satisface ciertas necesidades de los niños, los cuales busca de alguna manera una gratificación por parte de los programas que ellos ven.

Se puede pensar que muchas veces la televisión es la que usa al niño. La relación existente entre los niños y la televisión se va desarrollando conforme a las necesidades personales de cada niño y de las circunstancias que lo rodea; de esta manera, el uso que un niño le da a la televisión es determinado por el medio social, el cual es el que genera sus necesidades, influyendo éste en la conducta del niño que es dirigida hacia la satisfacción.

Haciendo una recapitulación de lo ya antes mencionado y de acuerdo a las funciones de la televisión, se toman como beneficios, ventajas y consecuencias de la televisión, lo siguiente:

BENEFICIOS:

- ❖ Edad.- se considera como beneficio ya que un niño ve más televisión (se calculan entre 5 horas promedio por día), durante los primeros años escolares hasta llegar a 6to. año de primaria; cuando entra a la adolescencia el niño buscará satisfacer otras necesidades que no serán cubiertas por la televisión.
- ❖ Emoción, suspenso y acción.- al buscar una manera de entretenerse los niños en la actualidad encuentra dentro de los programas televisivos, algo que los haga sentirse entusiastas, experimentar emociones nuevas e intensas. Es por ello que muchas de las veces el público infantil prefiere los programas de acción y aventura, convirtiendo a sus personajes en héroes y en sus compañeros de juegos.
- ❖ Aprendizaje.- aunque el niño no busca en la televisión una manera de enseñanza, la mayoría de las veces los receptores infantiles reciben cierto aprendizaje al estar viendo su programa favorito; esto debido a que los mensajes que contienen estos programas pueden enseñarles valores como la amistad o advertencias para que no realicen lo que ellos ven en un programa y todo esto transmitido por su personaje favorito.
- ❖ Instrumento de contacto social.- la televisión cumple para el niño también una función social, ya que al estar relacionado con otros niños, ellos mismos buscan como interrelacionarse de una manera similar a los adultos, esto al

mencionar y platicar el capítulo anterior que se presentó del programa de televisión o bien jugar a que son los personajes del mismo.

- ❖ **Diversión.-** el niño busca de alguna manera apagar su aburrimiento con la televisión, encontrando en ésta una forma de divertirse, y aunque la televisión no juegue y les conteste mantiene su atención al estar disfrutando de un sin fin de variados programas televisivos.

DESVENTAJAS:

- ❖ **Hábito, dependencia y vicio.-** como cualquier hábito mal encausado (ejemplo: los refrescos, dulces y otros productos que causan una dependencia a su consumo) el niño ve en la televisión un satisfactor necesario en todo momento, haciendo que en muchas ocasiones este vicio por ver la televisión hace que el niño deje de hacer otras cosas (jugar con amigos, la tarea, estudiar, etc) que en la mayoría de las ocasiones son de gran importancia.
- ❖ **Evasión.-** al ejercer su influencia sobre los niños, éstos buscan a la televisión como un medio de escape a sus problemas los cuales pueden ser de soledad, problemas familiares, pleitos con amigos, etc., y ven a la televisión como la medicina que por largas horas hará que a través del contenido de su programación el niño olvide sus problemas.
- ❖ **Compañía.-** hoy en día el niño encuentra la compañía que no existe con su familia en la televisión, debido a que por la situación económica y la superación de la mujer en el ámbito profesional; ambos padres tienen que trabajar dejando a sus hijos en la que han llamado "la nana" de los niños.

Sometidos a la influencia de la televisión a consecuencia de la soledad en la que viven, los niños ven en sus programas favoritos la cura a su abandono.

Otro factor que influye a la falta de compañía del niño, son los horarios tanto de ellos como los de los padres que se interfieren mutuamente.

Rodrigo Mutis, señala en su artículo "Mi única amiga: la tele", escrito para la revista MEDICO MODERNO, en tono de pregunta... ¿Qué si no sería mejor no tener hijos, para que de esta manera no dejarlos mañana, tarde y noche al cuidado de un aparato siempre encendido, no importando si lo que ve son telenovelas, series o caricaturas? (10).

- ❖ **Agresividad y violencia.-** en la actualidad la sociedad en la vive el niño no ayuda mucho a su desarrollo; y si a esto le agregamos que diariamente ve por televisión diferentes programas de televisión cuyos contenidos tienen mensajes que le infunden hábitos de agresividad, violencia y muerte, estaremos hablando de una distorsión cognoscitiva la cual genera incluso que los personajes de los programas se conviertan en héroes.
- ❖ **Consumismo.-** es lógico pensar que el niño al estar viendo televisión será bombardeado por toda clase de mensajes publicitarios, los cuales anuncian productos (artículos) de sus programas favoritos, haciendo que sus papás le comprendan todo lo que vio anunciado por televisión.

Otro fenómeno que se da en esto es que los niños aprenden con gran facilidad los slogans y tonadas de los comerciales de televisión.

CONSECUENCIAS:

- ❖ **Pasividad.-** el niño al estar sentado por largas horas inmóvil, con la boca abierta y absorbiendo todo aquello que aparece en la televisión como una esponja, hace que la actividad mental que esta teniendo se vuelva totalmente pasiva.
- ❖ **Confusión.-** la televisión puede conducir al niño a hacerse una visión televisiva de la vida a propia realidad que los rodea. Le basta apretar un botón para que acudan a él sin el menor esfuerzo espectáculos, personas, acontecimientos. Situación que lo satisface hasta el punto de conocer cosas como lo son en la realidad ya que pueden disfrutarlas por televisión.
- ❖ **Inactividad.-** la televisión provoca en el niño una pérdida de iniciativa, ya que en muchas ocasiones el niño cuando no puede tener acceso a la televisión, realiza otras actividades como jugar juegos de videos, escuchar radio o ir al cine, y en las cuales no incluye actividades como jugar con sus amigos, visitas a museos o asistir a algún tipo de clases especiales en los cuales mantenga activa su mente.
- ❖ **Falta de interés.-** el bombardeo del contenido de los programas de televisión hace que el niño pierda interés hacia muchas cosas (juegos, paseos, estudio, etc.) únicamente presentando interés por aquellas cosas que están de moda en la televisión (artículos, promociones, juegos de video, práctica de algún deporte, etc.)

- ❖ Falta de creatividad e imaginación.- la televisión suministra al niño un material de fantasmas prefabricados, trayendo como consecuencia que éste utiliza menos sus facultades creadoras.

Estas son algunos de los beneficios, desventajas y consecuencias que la televisión puede brindar a los niños televidentes y no por ello se juzga a la televisión como buena o mala ya que puede darse un equilibrio entre lo positivo y lo negativo de la televisión. Claro que este equilibrio en la programación televisiva (especialmente la infantil) no está en las manos de los niños sino en la de sus padres, maestros y productores.

Es importante que el niño cuente con la guía y orientación de sus padres y maestros. Cada edad es diferente y la interpretación de las cosas no es la misma; ya que a un niño de 10 años se le puede explicar lo que debe y no debe de hacer, lo real y lo imaginario, pero en cambio a uno de 6 años reacciona diferente ante un monstruo ficticio de la caricatura produciéndole hasta pesadillas.

La generación de nuestros padres celebró con alegría el nacimiento de la televisión en México. Al recordar ellos su primer aparato de televisión, señalan que todos se juntaban para ver los programas, intercambiando ideas y opiniones acerca del mismo.

Pronto la televisión se convirtió en premio y castigo para los niños y dejó de verla en compañía de los vecinos, amigos, etc. Los padres y los niños aprendieron pronto su uso como: encenderla, cambiarle de canal a través de un control remoto, mejorar su sintonía, volumen y colores.

No sólo la televisión ha cambiado en cuanto a tecnología, sino también en sus contenidos; transmitiendo una gran variedad de mensajes que influyen en la vida de la familia mexicana y del resto del mundo.

En nuestros días como ya mencionó en este primer capítulo las familias han sufrido un cambio, donde ahora no solo el hombre de la casa sale a trabajar si no que también la madre de familia trabaja. Esta situación ha ocasionado que dejen a sus hijos solos en su casa con la única compañía que encuentran: la televisión.

Es por ello y muy común que los adultos justifiquen la falta de comunicación con sus hijos, pero esta falta de comunicación entre padres e hijos

es ocasionada debido a que los papás la mayoría de las ocasiones no estimulan a los niños con otro tipo de actividades que los aleje por unas horas del televisor.

En junio de 1979, el profesor Duche presentó al Congreso Europeo de Psiquiatría, los resultados de una investigación realizada por él. Los datos obtenidos señalaron que la televisión disminuye y anula la comunicación de la familia, ya que en el caso por ejemplo de los niños estudiados en la investigación únicamente el 20% prefería convivir con sus padres al contrario que el 40% de los niños que preferían a la televisión que a sus padres. (11)

1. Orozco Guillermo, "El Mensaje de la Televisión Mexicana en los Noventas." México, 1993. Universidad Iberoamericana, p. 15
2. Zabalza Lourdes, "Programas de Televisión Infantiles... Pueden ayudar en la formación de sus hijos." México, 1998 ABCebra, p. 32-35
3. Item
4. Item
5. Beltrán Antonio, "Rinden Homenaje en la Anáhuac a Pioneros de la T.V. Infantil." México, 1995. Reforma
6. Schram Wilbur, etal, "Televisión para Niños." Barcelona, 1965. Hispano Europea.
7. Denis McQuail, etal, "The Television Audience a Revises Perspective." Inglaterra, 1979. Penguin Books Middlesex.
8. Soto Mayor Maribel, "¿Qué Ven los Niños en la Tele?" México, 1997. E3, p.68-70
9. Bravo Guadalupe, etal, "Motivos por los cuales el niño hace uso de la T.V." México, 1981. Universidad Anáhuac.
10. Mutis Rodrigo, "Mi Unica Amiga: La Tele." México, 1993. Médico Moderno, p. 41
11. Himmetweit, etal, "Television and Child Nuffield Foundation." Oxford, 1958.

CAPITULO II.

¿QUÉ ES VIOLENCIA, CÓMO SE MANIFIESTA EN LA TELEVISIÓN Y CUÁLES SON LAS CONSECUENCIAS QUE TRAE CONSIGO PARA UN NIÑO?

2.1. UNA MANERA FÁCIL DE ENTENDER Y CUÁNTOS TIPOS DE VIOLENCIA EXISTEN EN LA TELEVISIÓN

- ✦ Se entiende por violencia aquellas situaciones que sólo se les puede nombrar de una manera: atentados contra la integridad de la persona que impiden el logro de la igualdad, desarrollo emocional y físico, dignos de cualquier ser humano. Al ser violados éstos son producidos daños irreversibles en muchas ocasiones.

- ✦ La violencia la podemos observar hoy en día en la sociedad en diferentes situaciones: conflictos armados, guerras, asesinatos, violaciones a los derechos humanos, delitos sexuales, tráfico de menores, matrimonios forzados, entre otros.

- ✦ En la sociedad estas formas de violencia se han considerado como propias y naturales de la convivencia humana a través de creencias y conductas que refuerzan la idea de la superioridad del hombre.

- ✦ La violencia se presenta en todas las sociedades sin distinción de raza, cultura y clase, bajo sus formas más diversas la violencia, no esta lejos de apartarse de la vida social de los hombres: crímenes, agresiones, violaciones, etc., conservando en la mayor parte de los hombres un carácter excepcional y escandaloso.

- ✦ La violencia se convierte por todo esto en una experiencia extrema de repulsión y reflexión; en otras palabras, los mecanismos sociales que censuran a la violencia funcionan bien hasta que dejan de hacerlo en un período breve.

Desde hace varios años se han adoptado y lanzado diversas campañas en

contra de la violencia tanto en el cine, tiras cómicas, radio, periódico y por supuesto en la televisión. Estas campañas en lo posible han conseguido en cierto momento disminuir o contener los límites de la violencia en los contenidos de los mensajes televisivos.

En países como en Francia han realizado leyes que protegen a los menores de publicaciones que son consideradas como susceptibles de incitar en los niños a la violencia. Es por ello que estas campañas hoy en día son muy poco creíbles, haciendo que la violencia contenida en los mensajes de los programas televisivos para muchos no sea un problema grave, al contrario ésta se ha convertido en parte de sus vidas.

Mucho del éxito de la violencia contenida en los mensajes televisivos se debe a nuestra estructura social. La lucha de clases, el trabajo enajenado y las consecuencias que con lleva esto en todos sus niveles.

En cualquier cultura dentro de sus programas televisivos son reproducidos mensajes cuyos contenidos son una realidad de la sociedad en la que viven sus telespectadores, dentro de estos mensajes no es difícil evitar que estén preñados de violencia.

El problema no es el hecho de que las culturas estén sumergidas en actos violentos (esto radica desde que el hombre apareció en la tierra). Esta problemática es planteada en el hecho de que la violencia dentro de los medios de comunicación, en especial en la televisión, no es presentada de un modo objetivo, así como tampoco explica las causas de la violencia social dentro de sus contenidos en la programación.

La violencia presenta en los contenidos de los programas televisivos ofrece en sus imágenes una serie infinita de expresiones violentas que de una manera evaden al telespectador de las situaciones violentas (asaltos, guerras, asesinatos, etc.) que se viven en la actualidad, ya que la violencia en la televisión es presentada deformada por medio del morbo, chisme y sobre todo del sensacionalismo o amarillismo.

Hoy en día la violencia es presentada en la televisión con elementos formales de la realidad, pasando por alto las causas que la provocan y alternativas que la transforman: las situaciones conflictivas de vida cotidiana, tratadas en ocasiones con mucho realismo e incluso sus contenidos son descriptivos y veraces evadiendo con ello una explicación social.

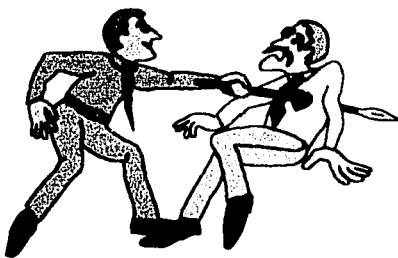
No es fácil dar una definición de qué es violencia que convenga a todos bajo una denominación, así mismo no se pueden agrupar los tipos de la violencia en uno mismo. Esto viene a que de acuerdo por ejemplo con la definición de un criterio jurídico la violencia será definida como hechos o actos ilegales, al contrario de una narración, en donde la violencia se piensa que la persona que la observa ve de distinta forma un pleito o golpe del personaje de la narración al que hubiera dado un asaltante u otra persona contra su integridad.

La violencia dentro de sus distintas variables la podemos encontrar de tipo verbal y físico. La primera es cuando existe una agresión de una persona a otra mediante insultos, falta de respeto a la inteligencia de un ser humano como burlarse por sus errores, hacerlo inferior a la persona que esta agrediendo, etc. La segunda consecuencia en muchas ocasiones de la violencia de tipo verbal, es aquella en que los individuos se agreden físicamente a través de golpes, patadas, el uso de algún tipo de arma, etc.

→ A pesar de que la violencia contenida dentro de los programas televisivos es muy numerosa y no solamente en la televisión, sino en otros medios de comunicación; no puede considerarse en ningún momento a la violencia como algo intencional dentro de la cultura de masas.

La violencia dentro de los medios de comunicación y en especial en la televisión se puede observar como significado y significante, dicho de otra manera lo que percibe la gente que muchas veces puede estar oculto y lo que para el individuo a simple vista le significa violencia.

Para que se entienda mejor pongamos el caso donde la serie de televisión sé esta pasando una escena donde una persona amenaza a otra con una arma, ver ejemplo:



↳ En pocas palabras la violencia dentro de los medios de comunicación puede tener diversos significados dentro de sus receptores. Dichos significados pueden llegar a ser valorizados como positivos o negativos dependiendo de ello el lado que juega la violencia en un programa de televisión.

↳ Dentro de la televisión y otros medios masivos la violencia juega un doble papel, convirtiéndola en ambivalente dentro de los mensajes contenidos en los programas televisivos (negativo – positivo). Un ejemplo de ello es cuando el héroe pelea o asesina a alguien en defensa, en este caso la violencia es traducida por el espectador como algo que esta bien; al contrario de cuando el antagonista mata o golpea, esto es considerado como algo negativo y reflejo de la sociedad actual.

Tres importantes teóricos como: Maquiavelo, Hobbes y Freud; cada uno en su época consideraron a la violencia como la influencia de movimientos, relaciones de fuerza que dominaban la vida de las sociedades. Aunque este concepto fue ampliado por Sigmoud Freud al descubrir mediante el psicoanálisis que otro factor importante que se dé la violencia en los seres humanos es el papel que tiene la agresividad como componente de la personalidad...

↳ **“Las multitudes llegan rápidamente a lo extremo, dicho en otras palabras la multitud no reacciona sino a estímulos muy intensos. Para influir sobre ella es inútil argumentar lógicamente. En cambio será preciso presentar imágenes de vivos colores y repetir una y otra vez las mismas cosas.**

No abrigando la menor duda sobre lo que cree la verdad o el error y poseyendo clara conciencia de su poderío, la multitud es tan autoritaria como intolerable. Respeta la fuerza y no la bondad sino una especie de debilidad que le impresiona muy poco. Lo que la multitud exige de sus héroes es la fuerza e incluso la violencia. Quiere ser dominada, subyugada y tener a su amo.

Las multitudes abrigan en el fondo irreductibles instintos conservadores, y como todos los primitivos un respeto fetichista a las tradiciones y un horror inconsciente a las novedades susceptibles de modificar sus condiciones de existencia.” (1)

2.2. EL NIÑO, LA TELEVISIÓN Y LA VIOLENCIA:

Al aparecer la televisión en la sociedad se comenzaron a realizar una serie de encuestas, en Inglaterra, América, Alemania y Japón; sobre los efectos en el público joven. En su mayoría estas encuestas fueron enfocadas al problema de la violencia en los medios.

Los resultados de estas encuestas realizadas principalmente por

Himmelweit, Oppenheim y Vince; establecieron una directa entre las escenas que a diario son consumidas en la televisión por los niños y su comportamiento. En estas investigaciones se confirmó que el niño como usuario de la televisión por largas horas llega a presentar un comportamiento agresivo basado éste en el material que tienen a su disposición a través de televisión.

Se ha llegado a establecer una comparación en los niños que hacen del uso de la televisión un vicio con los que únicamente la ven eventualmente. En esta comparación en el primer caso se llega a la conclusión que en muchas ocasiones un niño abusa de la televisión por tener alguna dificultad psicológica o frustraciones (padres autoritarios o desentendidos, desadaptación social, etc.), encontrando con frecuencia en la televisión una compensación a su estado, volviéndolo más vulnerable al consumo de los mensajes transmitidos.

Caso contrario al de un niño que ve eventualmente la televisión por estar socializando con otros niños en la escuela, actividades especiales, etc., ve a la televisión como una necesidad secundaria para él.

Avelina Vega señaló dentro del foro Hispanoamericano de Televisión para Niños, que al ser la televisión un agente influyente en el desarrollo social del niño; es preocupante como la televisión emite gran cantidad de violencia, tanto real como ficticia, que los niños ven y por aprendizaje observacional son capaces de imitar, quizá no de manera inmediata pero si cuando se presenta una motivación. (2)

Es frecuente observar que los niños comienzan a hacer uso de la televisión desde muy temprana edad. Los efectos que se han observado después de que un niño ve en un programa de televisión escenas que contienen una gran cantidad de violencia, después de haberlo visto y si éste fue muy impaciente para el niño, es fácil adivinar que el niño posteriormente le costará trabajo dormir, tendrá pesadillas.

Es más fácil que un niño cuyo coeficiente intelectual sea bajo se asuste más con las escenas de violencia a aquel que tiene un coeficiente más alto que le permite adivinar o reconocer que lo que esta pasando en la televisión es únicamente ficción.

—▷ Himmelweit mencionó que la violencia no es algo que forzosamente cause miedo a un niño, al contrario señala que un niño se espanta con mayor facilidad por dos tipos de situaciones:

→ “Los niños son turbados por todo aquello que se parece a sus pesadillas, pero también por las cosas que se identifican fácilmente. Por ejemplo: las situaciones de malestar, las reprimendas, los enfados; les turban generalmente más que las escenas de destrucción masiva que poseen poca significación para ellos.” (3)

→ La repetición de las escenas de violencia en series televisivas han hecho que el niño perciba a éstas como un juego. Todo esto lleva como resultado que el niño junto con sus compañeros imiten las escenas de violencia en donde la muerte es el actor principal de sus juegos. Este tipo de juegos se puede ver todos los días en donde los niños con solo sus manos juntas en forma de pistola o con un palo u otros objetos, matan a sus compañeros quienes al oír ruidos onomatopéyicos como: ¡PUM!, ¡BANG – BANG!, ¡OUCH!, etc., caen al suelo simulando que están muertos.

→ James D. Halloran, profesor y director del Centro de Investigación sobre Comunicación y Masas de Leicester, señala que la violencia despierta en los niños una atención excesiva, produciéndose un flujo de situaciones negativas, separadas que tienden a exagerar dentro de los programas televisivos, creando una visión distorsionada de la violencia en la vida cotidiana. (4)

→ Ante la problemática de la violencia en los programas televisivos que ven a diario los niños, se han formado dos tipos de opiniones y reacciones:

1. La violencia contenida en los programas de televisión es causante y generador de que los niños presenten y realicen acciones violentas en su comportamiento.

→ 2. La violencia es parte e influencia de un contexto social y cultural, a lo cual se pone en duda que la televisión tenga una relación de causa – efecto en el niño por ver programas de televisión donde sus contenidos presentan escenas con violencia.

→ La pugna sobre los efectos de los contenidos violentos es una discusión que viene desde la antigüedad, señala Hella Helner, al referirse que en antigua la Grecia, Platón condenaba las obras de horror como un peligro social. En cambio Aristóteles pensaba que las escenas violentas beneficiaban a su público. (5)

→ Los niños son muy sensibles (sobre todo en la edad de los 2 a los 5 años) a los mensajes breves y concretos que son transmitidos por la televisión, captando especialmente aquellos mensajes cuyos contenidos presentan escenas de violencia. A consecuencia de esto el niño siempre buscará la forma de imitar a

su personaje favorito presentando en su comportamiento y forma de actuar un aumento considerable de violencia en sus juegos y una disminución de horas de sueño ocasionado a veces por las pesadillas.

William Belson, especialista en medios de comunicación del Politécnico de Londres, señala que la violencia en la televisión no es sólo una de las causas de agresividad en los niños y jóvenes, si no que es la causa principal. Las emisiones más peligrosas son aquellas cuyos protagonistas utilizan la violencia en la defensa de principios que ellos consideran justos.

Al estar el niño por varias horas sentado viendo la televisión, esta sujeto al excesivo bombardeo diario de escenas violentas que contienen los programas televisivos que ve, lo que ocasiona que el niño se acostumbre a la violencia como algo cotidiano y natural en su vida.

Adriana Garay, reportera del periódico "Reforma", menciona en su artículo "Televisión de Nota Roja", escrito en 1995 que entre Televisa y TV Azteca se transmitían 18 horas de programas de nota roja de lunes a viernes.

Este tipo de programa televisivo surgió con el fin de alertar a la población de la delincuencia, la aparición de estos programas coincidió con los problemas socioeconómicos de México, provocando estos un estado de mayor violencia.

Los mensajes agresivos de la televisión en México coinciden con experiencias de mucha parte de la población, lo cual genera que los televidentes tengan un mayor interés en consumir este tipo de mensajes. Conscientes de esta nueva necesidad de sus televidentes las televisoras han comercializado la violencia, vendiéndola como cualquier otro producto.

Algunos de los programas de nota roja producidos tanto por Televisa como TV Azteca, tienen su antecedente en el programa "Mujer Casos de la Vida Real", dicha producción es pionera de este género televisivo, al que se le han sumado una larga lista de programas, unos con mayor éxito que otros.

- ❖ Primer Impacto
- ❖ A Sangre Fría
- ❖ Expediente Cámara y Delito
- ❖ Ciudad Desnuda
- ❖ Cereso Rojo
- ❖ Evidencia

❖ Duro y Directo

María Celeste, conductora del programa "Primer Impacto", acepto que los niños ven también este tipo de programas, ocasionándoles el desarrollo de perturbaciones emocionales.

Adriana Garay, señala: "La violencia ha adquirido carta de naturalización en México y por tanto, es irreal pensar que cuando se acaben los programas de nota roja se terminará la delincuencia." (6)

Federico Wilkins, productor de "Ciudad Desnuda", señala que quizá la gente este acostumbrada a ver emisiones de violencia pero producidos por Estados Unidos, es por ello que ahora les molesta ver un programa hecho en México con casos que suceden en el país.

Dentro de las caricaturas que ven a diario los niños, también es posible observar dentro de ella peleas que constituyen una de los principales temas que suministran la emoción de la caricatura. Pero es imposible ignorar que este tipo de producciones sin vigilancia adecuada enseñen a los niños un comportamiento agresivo.

En un informe publicado en 1972 por la Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior, se estableció que en la mayoría de los programas televisivos norteamericanos comparados con otros países la violencia es el actor principal. Dicha responsabilidad de esto se le atribuyó a la televisión privada así como a la competencia entre otras cadenas televisoras.

Al ver el niño la televisión por más de cinco horas diarias, se crea un clima en donde el niño aceptará con más facilidad a la violencia. Contrariamente a esto los niños no se vuelven más agresivos por estar o ver programas televisivos con mensajes de violencia.

Dentro del Foro "Televisión y Violencia", realizado por el ITESM, los jóvenes coincidieron en que la producción de programas de nota roja, sensibiliza al público a la muerte y en lugar de prevenir la violencia la genera.

"Los empresarios de las televisoras están anteponiendo los intereses económicos a su responsabilidad social. Existe una falta de ética en la transmisión de imágenes que incrementan la violencia." (8)

Sergio Sarmiento, Vicepresidente de Noticias de Televisión Azteca; y Pablo Garza Sainz, Vicepresidente de Educación de Televisa; coincidieron dentro del Foro "Televisión y Violencia", que los programas violentos no producen violencia y que la misión de los medios de comunicación es de informar y divertir.

Son muchas las opiniones encontradas que se pueden hacer al considerar a la televisión como generador de violencia. Hay quienes señalan que la violencia orienta y entretiene.

- a) Los programas violentos pueden ayudar a concientizar a los padres de familia del peligro que corren sus hijos en la calle y en su misma casa.
- b) La televisión es un medio poderoso por el gran número de público que tiene y resulta por ello un gran negocio. No por ello los dueños de las grandes televisoras deben olvidar su responsabilidad con la sociedad que tienen.

2.3. CONSECUENCIAS Y SOLUCIONES DE LA VIOLENCIA EN LA TELEVISIÓN

Se ha comprobado que los niños que ven con más frecuencia programas de violencia, éstos suelen actuar más agresivamente en la interacción con sus compañeros, presentando siempre una actitud violenta.

En contraste con lo anterior, los niños aprenden también de la televisión conductas prosociales como: comportamientos altruistas, el tratar de enmendar un error, el comprender los sentimientos de otros así como el mostrar los suyos propios.

Lotte Bailyn, señala que los medios de comunicación pueden ofrecer un mundo sustituto en que el niño puede escaparse de los problemas y tensiones de su vida. La energía que resulta de la tensión en el niño esta dirigida hacia una distracción temporal de los problemas, solución que no lleva relación con el problema. (9)

La televisión es el medio de comunicación colectiva que menos esfuerzo requiere del niño, y en muchas ocasiones el niño encuentra acceso fácil a la televisión que al aprender de sus propios padres. A través de la televisión, los niños descubren costumbres, hábitos, modas, y buscan imitar como es el caso de la gimnasia, cantantes, bailarines y deportes en general.

El niño encuentra en la televisión un medio gratificante que le enseña y divierte a través de un contenido variado e intrínsecamente emocionante.

Desde la aparición de la televisión a la vida de la sociedad mexicana, se han podido observar programas de televisión que utilizan en exceso la violencia de tipo verbal y física, haciendo de estas situaciones como algo normal, algo que a la larga no tendrá la menor consecuencia que tienen los hechos violentos de la vida real.

Las balaceras, asesinatos, sangre, la falta de remordimiento y dolor por la desaparición de alguna persona; son los elementos que se presentan día a día en los episodios de los programas de televisión que ven a diario los niños. Con una total desconexión entre la realidad y la fantasía, estos hechos y sus consecuencias son confusos en los niños que apenas comienzan a formarse una idea entre el “bien” y el “mal”, lo “real” y lo “ficticio” de su programa favorito.

Al encontrarse el niño confundido entre lo que es real o ficticio por lo que ven por largas horas en la televisión, tras muchos años han ocurrido accidentes que ocasiones se convirtieron en letales para los niños.

El niño al estar dentro de una sociedad y al interactuar con otros hacen de sus juegos la imitación de sus personajes o héroes de las series animadas que ven por televisión; oh ¿quién en su época no jugó a volar como Superman, correr como la Mujer Biónica, disparar y perseguir como policías y ladrones, entre otros juegos?

Jugar o fantasear que uno como niño es el personaje o héroe del programa televisivo siempre será inolvidable, pero también es importante señalar que jugar a imitar a los personajes de la televisión a traído como consecuencia en varias ocasiones accidentes como raspaduras, moretones, fracturas de huesos, vidrios rotos o en algunas ocasiones estos juegos han llamado a la muerte.

Un ejemplo de esto fue lo ocurrido a Ana Patricia López Loreda, de 12 años de edad el 4 de octubre de 1995. Ana Patricia junto con sus hermanos y vecinos se encontraban jugando a “La Dueña” (telenovela de 1995), donde cada niño imitaba a algún personaje, tocándole a Ana Patricia ser el de Laura, la villana que se acaba suicidándose en la serie.

Es importante señalar que “La Dueña”, telenovela a la que nos referimos,

había concluido el 29 de septiembre y a diferencia de otras escenas de suicidio realizadas con anterioridad en otras novelas donde se cuidaron los detalles y fueron rápidas; en ésta se pudo observar todo un ritual por parte de la villana de su suicidio, el cual lo realizaba ahorcándose de una soga en la viga de un techo.

La hermana de Ana Patricia, quien también jugaba, comentó que todo paso mientras sus padres estaban fuera de casa. Al estar imitando la escena del suicidio, la niña tomo un mecate que colgaba del techo de su casa, pasándolo por su cuello (tal como lo había visto por televisión) pero perdió el equilibrio cayéndose del catre donde se encontraba parada, ahorcándose accidentalmente.

Tras este lamentable hecho, en la columna “Lágrimas de Cocodrilo” realizado por el TV adicto, señala...

“Los ejecutivos de Televisa nunca se imaginaron el alcance de su trabajo y es aquí donde irremediamente hay que hacer varias observaciones como: 1) quién autorizó que saliera al aire la escena tan cruda, en un horario familiar; 2) dónde estuvieron los supervisores; 3) dónde estuvo la autorización de Gobernación; 4) qué no es responsabilidad de los padres vigilar los programas de televisión que ven sus hijos, así como cuidarlos mientras juegan.” (10)

Este es solo un caso de los miles que han ocurrido a consecuencia de los mensajes que son transmitidos por los programas de televisión que ven los niños especialmente.

En un mensaje dirigido por su Santidad Juan Pablo II al mundo sobre “Televisión y Familia”, señala:

“Al difundir valores y modelos de comportamiento falseados y degradantes, al emitir pornografía e imágenes de violencia brutal; al incluir el relativismo moral y el escepticismo religioso; al dar a conocer relaciones deformadas, informes manipulados de acontecimientos y cuestiones actuales; al transmitir publicidad que explota y reclama los bajos instintos y exalta una visión falseada de la vida que obstaculiza la realización del mutuo respeto, de la justicia y de la paz.” (11)

A consecuencia de la existencia de programas con altos índices de violencia, se han realizado toda clase de acusaciones contra los medios de comunicación en especial con la televisión. En dichas acusaciones se les reprocho el incitar a la violencia y al vandalismo, el inducir al telespectador a la pasividad e invitarlo a la evasión.

Por tal motivo se han creado grupos que preocupados por los contenidos de los mensajes televisivos, demandan por medio de peticiones y en ocasiones han obtenido la censura de programas que ellos consideran un problema, por

contener mensajes de violencia, inmoralidad o pornografía; los cuales perjudican a la sociedad pero en especial a los niños y adolescentes.

Otro claro ejemplo de las consecuencias de la televisión puede ocasionar en los niños, fue lo sucedido a más de 700 niños japoneses de entre 5 y 15 años, después de haber visto en la serie de dibujos animados "Pokemon", una serie de destellos de luz que les provocaron a los telespectadores calambres, mareos, desmayos y espasmos.

A raíz de este suceso la cadena de televisión "TV Tokyo", retiró la caricatura del aire, así como también las cintas de video "Pokemon" de todas las tiendas.

Shunsuke Otawar, profesor retirado de Medicina, llegó a la conclusión que la rápida sucesión de flashes pudo ser la que desencadenó la crisis nerviosa entre un cinco y diez por ciento de la población (jóvenes de entre 5 y 15 años) sensibles a este tipo de destellos. (12)

En la actualidad esta serie goza de gran éxito en todo el mundo incluido México, a lo cual le preguntamos al Lic. Ramón Macías Cué, Coordinador de Asuntos Oficiales de Televisa, qué si en el momento de adquirir las series, son investigados antecedentes de éstas o si ha tenido algún problema en cuanto a su contenido en algún país en donde haya sido transmitido; a lo cual nos respondió que no, ya que los distribuidores manejan paquetes, los cuales se checan para ver si se adquiere o no. También mencionó que en muchas ocasiones se compran únicamente los paquetes porque se llegan a enterar que la competencia los quiere y aunque ellos a lo mejor nunca pasaran la serie.

Con esto podemos observar y ver claramente como las televisoras, aunque digan que cuidan mucho la calidad y el contenido de las producciones, se les olvida averiguar y estudiar detalles como los antecedentes que pueden llegar a tener una serie como es en este caso "Pokemon".

En México las Comisiones Unidas de Radio, Televisión y Cinematografía de Comunicaciones y Transportes del Senado de la República; a finales de noviembre de 1996, emitieron un comunicado a las autoridades y concesionarios de Televisa y Televisión Azteca, así como a estaciones de radiofónicas, para no hacer apología de la violencia, evitar expresiones maliciosas, transmitir palabras o imágenes procaces, frases y escenas de doble sentido.

En dicha reunión los senadores pugnaron porque a través de los mensajes de los medios de comunicación se propicie el desarrollo armónico de la niñez, se estimule la creatividad, la integración familiar y la solidaridad humana.

En el documento elaborado por las Comisiones Unidas de Radio, Televisión y Cinematografía, puntualiza que algunos programas de televisión asumen un sentido de irresponsabilidad, violando el Código de Ética, al fomentar el uso incorrecto del lenguaje, el cual enajena al sector más sensible... los niños y los jóvenes. Los programas analizados por los senadores fueron los siguientes: (estos programas en su mayoría ya no son transmitidos)

TELEVISA	TELEVISIÓN AZTECA
<ul style="list-style-type: none"> • A TRAVÉS DEL VIDEO • A SANGRE FRÍA • PRIMER IMPACTO • INTIMAMENTE SHANIK • AL DERECHO Y AL DERBEZ • CRISTINA • EL CALOBOZO • LA TOCADA 	<ul style="list-style-type: none"> • CIUDAD DESNUDA • EL DIARIO DE LA NOCHE • LA COSA EN FAMILIA

Programas emitidos tanto en una cadena como en otra y cuyas características encontradas son las mismas: “Enfocar a la sociedad desde una perspectiva sensacionalista”.

Orlando Arvizu Lara, Presidente de las Comisiones Unidas..., juzgó fundamentalmente el modificar la legislación ante los avances tecnológicos, con el fin de controlar y reglamentar las emisiones de radio y televisión, ya que en México se ha convertido en “llanura” de los mensajes de estos medios, “sólo importador y exportador de señales”. (13)

La defensa a este tipo de emisiones no hubo que esperarla mucho y a través del Vicepresidente de Noticieros de Televisión Azteca, Sergio Sarmiento, señalo que los programas de esta televisora no lastimaban la moral de la sociedad ya que si permanecen al aire es por el alto rating que mantienen.

Con bases manifestó que dichos senadores no habían aportado ninguna prueba en relación causa – efecto que pueda existir entre este tipo de programas de televisión y la sociedad. Con respecto al uso del doble sentido Sarmiento dijo que éste es parte tradicional de la cultura mexicana.

Rocío Sánchez Azuara, conductora del programa "Ciudad Desnuda", dijo que a ella le encantaría presentar caricaturas, pero México no es una caricatura, al contrario es sinónimo de violencia y eso es lo que se muestra a los televidentes. (14)

Para que cualquier programa de televisión salga al aire tiene que ser revisado con anterioridad por la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía; quienes son los responsables de otorgarles la clasificación que determine el mejor horario para su producción. En el próximo capítulo se mencionará los pasos a seguir para la clasificación de los programas.

Al ser mencionados los horarios, muchos de las veces los padres de familia son culpables de que sus hijos vean programas como: "La Cosa" o "Íntimamente Shanik"; por acostumbrarlos a un horario de televisión que no es apto para niños. Al respecto Shanik Bermán, conductora del programa del mismo nombre, opino estar libre de culpa...

"Son muchos más inmorales las escenas de guerra, cuerpos mutilados y violencia; eso si afecta a la sociedad. Íntimamente Shanik, tiene un horario para adultos donde el programa tiene un tono fuerte y trata temas que son tabúes, pero son de la realidad cotidiana." (15)

Existen países en el mundo que preocupados por la programación que ofrecen las cadenas televisoras en sus canales buscan la solución para que los niños y los padres estén advertidos que si el programa que va a empezar es apto para los niños. Ejemplo de ello hay programas que antes de empezar advierten del contenido de escenas violentas, así como la clasificación que es conocida por todo mundo:

- A** para todo la familia
- B** adolescentes y adultos
- C** adultos

Otro ejemplo se puede ver en Francia, que se ha convertido en el primer país europeo en adoptar un sistema de alerta para programa televisivos violentos, mediante la utilización de iconos visuales, que incitan a los padres a hacerse responsables frente a los menores.

Este nuevo sistema es producto de discusiones entre las principales cadena televisivas francesas sobre la proliferación de programas violentos y pornográficos, accesibles a la infancia en todos los horarios y hasta hace algunos días sin clasificación alguna.

Los iconos televisivos y su descripción son los siguientes:



Sugiere que los padres den su aprobación del programa para ser visto por los niños.



Este prohíbe el programa transmitido a menores de 12 años.



Los menores de 16 años no podrán ver la programación.



Marcará las películas y programas con un alto contenido de violencia, así como pornografía.

Este sistema puesto en marcha a finales de 1996, enfrentó fuertes críticas de la opinión pública, quienes aseguraron que sólo serviría cuando los padres estuvieran frente a la televisión, quedando sin efecto en cuanto los niños estuvieran sin supervisión alguna por parte de los adultos. (16)

Juan Pablo II, señala en su mensaje dirigido a la “Televisión y Familia”, que para garantizar que la industria de Televisa y Televisión Azteca tutele los derechos de la familia, los padres deberían poder expresar sus legítimas preocupaciones a productores y responsables de los medios de comunicación. A veces resultará útil unirse a otros para formar asociaciones que representen sus intereses con respecto a las cadenas televisoras, patrocinadores y demás responsables de los medios de comunicación.

En dicho mensaje su Santidad menciona también... “Los canales de televisión representan un medio público al servicio del bien común, no son sólo una garantía privada de intereses comerciales o un instrumento de poder o de propaganda para determinados grupos sociales, políticos o económicos; han de estar al servicio del bienestar de la sociedad en su totalidad.”(17)

Ver la televisión con los niños, podría hacer de esto como primera consecuencia el que ver un programa televisivo sea un asunto de familia, conjuntamente que la interpretación que pueden hacer los padres sobre el contenido de la televisión es la herramienta más precisa para promover el aprendizaje de conductas deseables o para evitar conductas indeseables.

La televisión puede ofrecer contenidos más completos y estimulantes, en lugar de personajes estereotipados y caricaturas llenas de pleitos. En otras palabras la televisión puede llegar a ser, si los productores se lo propusieran una ventana al mundo de los niños.

2.4. PADRES, HIJOS Y LA TELEVISIÓN

Los padres deberían contribuir activamente a formar en sus hijos hábitos de ver televisión, que los guíe a un sano desarrollo humano, moral y religioso. Deberían de discutir con sus hijos sobre los programas de televisión que ellos ven, ayudándoles a regular la cantidad y la calidad de los programas, percibiendo y juzgando los valores que encierran los programas, para que de esta manera se ayuden ellos mismos a ir adquiriendo poco a poco su propia identidad.

Los padres que de forma regular y prolongada usan a la televisión como una especie de “niñera electrónica”, abdican de su papel de educadores primarios de sus hijos. Tal dependencia de la televisión puede privar a los miembros de la familia de las posibilidades de interacción mutua a través de la conversación, las actividades y la oración en común. Los padres prudentes son también conscientes del hecho de que los buenos programas han de integrarse con otras fuentes de información, entretenimiento y cultura.

Cuando los padres hablan del uso que sus hijos hacen de la televisión, frecuentemente formulan juicios como: - por culpa de la televisión mis hijos no leen, - la televisión ha desbancado al cine, - los programas que ahora pasan son causantes de que los niños sean más agresivos, etc.

La televisión puede ser utilizada como una herramienta, por parte de los padres, de estímulo para la información, el juego y el desarrollo, como muchas otras cosas que son expresión tecnológica humana, la televisión puede usarse como bien o mal, según sea encausada.

Los padres son los únicos que pueden controlar directamente el uso que sus hijos le dan a la televisión, de una manera muy sencilla como es limitar el número de horas y/o prohibiendo o seleccionando aquellos programas televisivos que ellos no crean convenientes para la educación y formación de sus hijos.

En un estudio “Styles of parental disciplinary practices as mediator of children’s learning from antisocial television portrayals”, realizado por Greenberg y Korenny; analizan cómo las prácticas disciplinarias de los padres influyen en la relación niño – televisión. Señalando dos técnicas disciplinarias: (18)

1. Inducción.- es el uso del razonamiento, el explicarle al niño una situación o las consecuencias de cierto tipo de conducta, el apelar a la dignidad y logros

de los niños. En otras palabras, la inducción es una orientación hacia la comunicación y fomentar en el niño el que aprenda a controlar su conducta independientemente de cualquier suceso externo a él.

2. **Sensibilización.**- se ajusta más al estilo de control paterno, ya que se trata de situaciones que expresan el poder de los adultos sobre los niños e incluyen técnicas disciplinarias como: castigos, recompensas, de privación de objetos materiales, la aplicación de la fuerza o de cualquier otra amenaza. La sensibilización esta basada en el poder y sensibiliza al niño a que aprenda a anticipar la recompensa o castigo, dependiendo de esto su comportamiento.

Estos estilos disciplinarios de los padres tienen una relación con el tipo de moralización que recibe un niño, influyendo al mismo tiempo en la relación entre la televisión y el público infantil.

Por tal motivo estos autores señalan que lo ideal para el uso de estos estilos disciplinarios por parte de los padres es una combinación de los dos, siendo utilizada más la inducción que la sensibilización, es decir, que la sensibilización se use exclusivamente cuando sea necesario (prohibir cierto tipo de programa por su contenido violento, imponer la hora de irse a la cama, prohibir al niño que vea la televisión mientras no haya terminado la tarea, etc.), y que predomine el razonamiento y la interacción como la manera idónea de resolver problemas.

Algunos lineamientos que establecieron Carlos Fernández Collado y Pilar Bapista Lucio, en su libro "La Televisión y el Niño", para ayudar a ejercer el control paterno sobre la televisión a través de técnicas de inducción, son las siguientes:

1. **NÚMERO DE HORAS QUE EL NIÑO VE TELEVISIÓN.**- los padres pueden negociar con los niños el número de horas que pueden ver televisión a la semana, haciendo entender al niño que la televisión es un entretenimiento divertido, evitando de esta manera que la televisión se convierta en su única actividad, pudiendo los padres de manera involucrar a sus hijos en otras actividades.
2. **SELECCIÓN DE CONTENIDOS DE LOS PROGRAMAS:** los padres son la principal herramienta de inducción para que sus hijos adopten un determinado comportamiento, en dicho sentido, nos podemos imaginar entonces que los programas que verán los niños por la televisión serán

aquellos que su contenido se incline al drama o violencia. En otras palabras, los padres están en función de ejercer control sobre el tipo de programas que ven sus hijos, con base en dos funciones:

- ❖ Fomentando en el niño a que vea todo tipo de programas cuyos contenidos sean variados y diversos, o sea, inculcando al niño el gusto por un sin fin de contenidos televisivos como: noticias, reportajes o documentales acerca de animales y arte, películas de otras épocas, etc.
- ❖ Seleccionar de mutuo acuerdo los programas televisivos, administrando el tiempo tanto de los padres como de los hijos, para que de esta manera los padres puedan enseñar a sus hijos a ser más críticos y selectivos de los contenidos televisivos.

Sea una función u otra las que se utilicen para la selección de los contenidos televisivos, los padres siempre podrán dosificar los programas que sus hijos verán por televisión, de acuerdo a su edad, ya que existen programas de televisión que llegan a excitar demasiado al niño, le producen miedo o lo impresionan demasiado por no tener una percepción clara entre la realidad y la fantasía.

3. VER TELEVISIÓN CON LOS NIÑOS.- cuando los padres ven televisión con los niños ejercen directamente la función de mediadores en la relación niño – televisión, esta función puede ser realizada por dos maneras:

- ❖ Interpretando y poniendo en relieve los puntos clave que se manifiestan en el contenido del programa de televisión.
- ❖ Informando a los niños sobre los temas que en la televisión son tratados de una forma muy subjetiva.

El período de formación intelectual ha cambiado drásticamente, en la actualidad en cualquier parte del mundo un niño puede observar con toda clase de detalles y con lujo de variabilidad docenas de acciones de violencia y muerte, al permanecer sentado por varias horas frente al televisor.

En un informe presentado por el Comité de Asesoramiento Científico sobre la Televisión y la Conducta Social (1972), se publicó una investigación acerca de la violencia televisiva y su impacto en la conducta social, especialmente en los niños

En la investigación se llegó a la conclusión de que existe una convergencia sobre la causa inmediata de agresión entre algunos niños que ven escenas de violencia en sus programas favoritos de televisión y la evidencia mucho menos clara de los estudios de campo para investigar la extensiva contemplación de la violencia precede de algunas manifestaciones de conducta agresiva a largo plazo.

Al observar detenidamente la televisión por largas horas al igual que lo hacen los niños por las tardes, se puede determinar que de cada diez programas ocho contienen violencia en exceso, así como cada nueve de las diez caricaturas que se presentan todos los días en sus contenidos presentan alguna forma de violencia.

La violencia que se presenta en las caricaturas es perfectamente reconocible por los niños, al contrario que la del comic, la cual el niño la percibe más violenta y posiblemente más temible, haciendo que el contenido violento presentado en las caricaturas sea más aceptable.

En el siguiente capítulo se podrá observar que las caricaturas que son imprescindibles para el niño, constituyen un medio donde el público infantil observan a diario peleas, guerras y hasta la muerte de los personajes de caricaturas, pero que a la vez esto constituye una emoción para ellos. Por tal motivo es imposible no hacernos la pregunta de... ¿qué si estos episodios de las caricaturas en la Televisión enseñan al niño un comportamiento agresivo?

1. Sigmund Freud, *Psicología de Masas*, Ed. Alianza, Madrid 1972, p. 32
2. Antonio Bertrán, "La Televisión Parter Familiae," *Reforma*, Nov. 1995, México, D.F.
3. Himmehweit, *Television and Child* Nuffield Foundation, Oxford 1958.
4. Eurasquín m. Alfonso, *Los Teleniños*, Ed. Laia, Barcelona 1983, p. 42
5. Idem 5
6. Garay Adriana, "Televisión de Nota Roja", *Reforma*, México, 1996.
7. Garay Adriana, "Esperan Cerrar el Expediente", *Reforma*, México, 1996.
8. Cruz Arcelia, "No quieren violencia en TV", *Universitarios*, *Reforma*, Nov. 1996, México, D.F., p.23
9. Lotte Bailyn, "Mass Media and Children a Study of Exposuce Habit and Cognitive Effects", *Journal of American Psychology*, vol. 73 No. 1, 1959.
10. Tvadicto, "Reflexionemos a destiempo de un fenómeno de TV", *Lágrimas de Cocodrilo*, *Reforma*, Oct. 1995, México, D.F.
11. SS. Juan Pablo II, "Televisión y Familia", Roma 1994.
12. Tokio, "La Serie de Dibujos Animados Pokémon, podría ser retirada", *Sol del Bajío*, Dic. 1997, Celaya, Gto.
13. Román Gerardo, "Exigen no transmitir programas violentos", *Reforma*, Nov. 1996, México, D.F.
14. Garay Adriana, "Son los de Mayor Audiencia", *Senado V/S TV*, *Reforma*, Nov. 1996, México, D.F.
15. De León Angélica, Rubén García Fernández; "Libres de Culpa", *Senado V/S TV*, *Reforma*, Nov. 1996, México, D.F.
16. NTX "Francia crea iconos de alerta en T.V.", *Reforma*, París 1996.
17. Idem 11
18. Korzeny F, etal, "Styles of parental disciplinary y practices as mediator of children's learning from antisocial television portrayals", Washington, D.C. Agency for Children, Youth and Family, 1978.
19. Fernández Collado Carlos, etal., "La televisión y el Niño", Ed. Colofón, México 1991, p. 85-89

CAPÍTULO III

¿QUÉ SON, QUIÉNES LOS HICIERON Y QUÉ TRANSMITEN LOS DIBUJOS ANIMADOS QUE TANTO DISFRUTAN LOS NIÑOS?

3.1. ¿CÓMO NACIERON, CUÁNDO TUVIERON MOVIMIENTO Y QUIÉNES SON SUS CREADORES DE LAS CARICATURAS?

La caricatura nace a raíz de la publicación de una revista satírica francesa publicada en los años de 1830 a 1835 con el nombre de "Caricature". Dicha revista fue fundada y editada por Ch. Philippon; esta publicación se hizo famosa por contar con importantes dibujantes. (1)

Proveniente del italiano, la caricatura es una presentación exagerada, deformada o burlesca, en un texto mediante un dibujo de determinadas peculiaridades de una persona o de hechos políticos o sociales. La caricatura tiene un gran valor expresivo, es un procedimiento muy útil para burlarse de personajes o situaciones que en un momento dado sean parte de la vida de una sociedad.

Un ejemplo de cómo ha sido utilizada la caricatura en México por muchos años y siglos se presenta durante el período del Porfiriato, ya que era utilizada como un medio anónimo con base en el movimiento armado a través de los dibujos.

Nacidos contemporáneamente, el cine y los comics desarrollaron en pocos años un gran éxito debido a su extensa difusión en la primera mitad del siglo XX.

Los comics nacieron como hijos de la caricatura y del chiste gráfico (de ahí su procedencia y denominación inglesa de comics o funies) encontrándose ligados a la tradición de la literatura infantil, por lo que en sus primeros años fueron exclusivamente travesuras infantiles las más conocidas:

- ❖ “Kid Strips” protagonizada por Yellowkid (1896)
- ❖ “Katzenjammer Kids” (1897)
- ❖ “Buster Brown” (1902)
- ❖ “Lintel Nema” (1905)

Todos estos comics presentaron a personajes grotescos, emparentados a la comicidad de los payasos del circo, como el vagabundo “Happy Hollinan” (1899) el cual fue adaptado al cine.

Es en la última década del siglo XIX que el comic aparece en Estados Unidos, convirtiendo a sus personajes en parte de la cultura actual: “El Gato Félix”, “El Príncipe Valiente”, “Dick Tracy”, “Tarzán”, “Superman”, “Mandrake”, etc.

El comic surgió como un elemento complementario y atractivo en alguna página de periódico, pero posteriormente se convirtieron en revistas independientes. La mayoría de las veces el comic (al no olvidar sus orígenes en la caricatura) fue la expresión de una ideología conservadora, una crítica social, una herramienta de educación como enajenante.

Los comics son leídos por todas las personas, pero especialmente por los niños. Los mensajes de los comics de un modo están ocultos, no con la misma efectividad a la forma en que lo hace la televisión.

Cuando el cine (1929) se implantó sólidamente en la sensibilidad de su público por su afición hacia el género de la aventura épica y por la narrativa de suspenso, a la par de esto es inaugurado el ciclo de la épica aventurera del comic.

El 7 de enero de 1929 aparece por primera vez al mercado “Tarzan of the Apes”, creado por Edgar Rice Burroughs y dibujado por Harold Foster. El éxito fulminante de Tarzán y de Buck Rogers hizo que Chester Gould realizará un comic de aventuras inspirado en el clima de la delincuencia que imperó durante la “Prohibición”, creando al detective “Dick Tracy” (1931) con un físico que evoca la imagen popular de James Cagney, gánster de Warner Bros, aunque este detective conservaba algunos vestigios caricaturescos.

No obstante fue el cine el que en realidad se beneficio de esta relación, con el comic importando a su naciente industria personajes que habían alcanzado popularidad en las primeras tiras cómicas. Entre los más claros ejemplos se encuentra la adaptación del popular comic del vagabundo “Happy Hooligan” creado en 1899 por Frederick Opper.

La adaptación de personajes al cine se debe principalmente a Windsor Mc Cay, cuya primera adaptación proviene de su serie "Dream of Rarebit Friend", donde Mc Cay expone las pesadillas de su protagonista bajo los efectos de una pesada digestión.

La extraordinaria obra Mc Cay y la visita a los Estados Unidos del pionero francés del cine de animación Émile Cohl (1914-1916) estimuló a otros dibujantes de comics a realizar dibujos animados como:

- ❖ Geo Mc Manus quien junto con Cohl realizó la serie "Snookums"
- ❖ Bud Fisher creador de "Mutt and Jeff"
- ❖ John R. Bray, Paul Terry, Max Fleisher y Pat Sullivan; este último padre del famoso "Gato Félix"

De esta manera la industria del cine se sitúa al igual que los comics entre las pocas empresas que no resultan heridas con la Depresión de 1929 en Estados Unidos.

Las aventuras de tipo exótico del cine tenían sus antecedentes y fuente de inspiración en literatos tan ilustres como: Emilio Salgari, Jack London, Pierre Loti y Henry Rider Haggard; pero en 1929 se añade a esta fuente las aventuras de los comics.

Es por eso que los comics poseían en este campo una ventaja que se hizo evidente con Tarzán, en el cine. Dicha ventaja residía en su capacidad para la creación de espacios imaginarios, para proponer sin gran esfuerzo una flora apocalíptica, un bestiario titánico y estilizado o ciudades inmensas y abandonadas en plena jungla.

En algunos casos la convergencia mitológica del cine y de los comics en el terreno de la aventura se produjo gracias a su común tronco literario, como ocurre en el caso de "Tarzán" que antes de nacer para comics conoció su primera adaptación cinematográfica en 1918.

El paulatino declive del ciclo exótico de aventuras se debió principalmente a dos razones: a los vientos de liberación anticolonial que circulaba por el Tercer Mundo, el cual era el escenario de estas aventuras por lo general coloreadas de racismo, y a la crisis de la industria cinematográfica ante la arrolladora competencia de la televisión que absorbería los viejos mitos del cine.

Hasta aquí hemos podido ver como los dibujos animados para ser lo que son ahora, han tenido un árbol genealógico que comienza con la caricatura, los comics o historietas, los cuales son publicados en los periódicos como publicaciones independientes hasta las primeras animaciones de los dibujos animados en el cine para llegar mas tarde a la televisión.

Desde su nacimiento los dibujos animados han tenido grandes creativos cuyos nombres son muy familiares para cualquier ser humano que haya visto por televisión dibujos animados. Estos hombres han aportado por largos años felicidad y entretenimiento así como aportaciones a la animación de los comics a nuevos creativos que han inventado nuevas técnicas muy avanzadas.

- ❖ Oscar Fischinger.- realizador de dibujados animados abstractos, fue el primero en emplear el color y el sonido, uniendo a la música las formas geométricas en movimiento con 2 o 3 dimensiones. Realizó en Berlín dibujos animados para la publicidad de “Cigarrillos Muratti”.
- ❖ Ub Iwerks.- creador de dibujos animados entre los que destaca el muy conocido “Mickey Mouse”.
- ❖ Hermina Tyrbua.- especializado en animación para niños con muñecos.
- ❖ Walt Disney.- fue un gran hombre que tuvo un gran impacto en la Cultura Americana. Disney señalaba que el dibujo animado no merecía ni tal exceso de honor, ni menosprecio. Con la aplicación de una de sus primeras animaciones, la música, el sonido, el color y los procedimientos apporto mucho a la animación en los años de 1927 – 1937.

En 1919 Walt Disney conoció a Ub Iwerks cuando los dos trabajaban en los estudios “Kansas City Film Ad”, donde aprendieron rápidamente animación.

El primer corto que Disney realizó y como serie fue “Alicia en el País de las Maravillas” en 1923. A partir de esta fecha Disney junto con su equipo comienza con la creación de sus famosos personajes a través de los años.

- ❖ Mickey Mouse 1928
- ❖ Pluto 1930
- ❖ Donald 1934
- ❖ Minnie 1928
- ❖ Goofy 1932

Por su parte William Hanna y Joseph Barbera, son otros dos creativos de la animación, caracterizándose sus caricaturas en sus formatos la utilización de un tono suave al tratar la violencia dentro de sus esquemas. Algunas de las series que han realizado son:

- ❖ Capitán Cavernícola
- ❖ El Oso Yogui
- ❖ Los Supersónicos
- ❖ Los 4 Fantásticos
- ❖ Scooby Doo
- ❖ La Hormiga Atómica
- ❖ Los Picapiedra
- ❖ Tom y Jerry
- ❖ Don Gato

Otros productores y realizadores de caricaturas han sido Walter Lanz, creador del "Pájaro Loco"; así como Warner Bros, con sus famosos personajes como: Bugs Bunny, Porky, Silvestre, Piolín, Batman (la serie animada), entre otros.

En estos últimos años apareció en la televisión una caricatura que ha causado gran revuelo entre sus telespectadores, a uno les enloquece y a otros ni siquiera pueden oír mencionarla porque les parece hasta vulgar... "Los Simpson". Serie de televisión producida por Grace Films de Twentieth Century Fox y FoxNetwork en 1987.

Los Simpson, presentan un formato de una familia de clase media baja compuesta por 5 miembros (Homer, March, Bart, Lisa y Maggie) así como a los singulares habitantes de una provincia de Estados Unidos.

Estos son algunos de los muchos realizadores de dibujos animados, sin contar claro a los creativos japoneses de los cuales más adelante se hará mención.

Caricaturas como: El Pato Donald, Mickey Mouse y Bugs Bunny; han traspasado su éxito por todos los continentes llegando a la cima de la popularidad entre el público infantil chino al mismo tiempo que el interés por los dibujos animados locales disminuye.

Los nombres de estos personajes son conocidos por los niños chinos como: Tu Ba Ge (Bugs Bunny), Mí Lao Shu (Mickey Mouse) y Tong Lao Ya (Pato Donald). La prensa china señala que los dibujos animados locales tendrán cada

vez menor espacio en el gusto de la infancia de China, afirmando que a diferencia de las producciones occidentales los dibujos animados chinos son más realistas y serios, ofreciendo a los niños una educación moral. (2)

La mayoría de los dibujos animados que son transmitidos por la televisión en México son de procedencia extranjera. A su vez éstos constituyen un género que abarca otros, ya que por ejemplo existen dibujos animados que son de aventuras, otros que tratan simular situaciones de la vida real.

En los dibujos animados es posible detectar tanto valores como antivalores. Los valores que se resaltan son la superioridad (tecnología, diferencia de razas entre los personajes centrales) y aquellos que se refieren a la forma de resolver el conflicto social en donde los personajes se involucran.

Normalmente el poder es siempre tenido por un grupo o un personaje que por lo general son los buenos, los rubios a los cuales siempre les arrebatan el poder creándose los problemas. La forma de resolver los problemas tiende a ser la aniquilación total del enemigo.

En los dibujos animados siempre existen personajes que se diferencian por sus talentos, posesiones o amigos que los respaldan. El patrón que defiende al perro contra el gato; el débil contra el fuerte; la ama de casa que defiende al pájaro o al pez del gato; etc. Esta situación no es muy cuestionable y muy raro encontrarla en los dibujos animados en los que se refleja la vida diaria.

La creatividad, la fantasía, el desarrollo de imaginación, el uso de la tecnología; son algunos de los valores más distintivos que se proponen a través de los dibujos animados.

Mientras que en las telenovelas se presenta como antivalores los que tienen que ver con las diferencias de clases; en los dibujos animados muchos de los antivalores que éstos presentan se refieren a diferencias étnicas de los personajes así como sus capacidades y talentos físicos.

3.2 ¿QUÉ VEN, CON QUIÉN Y QUÉ HACEN LOS NIÑOS MIENTRAS VEN LA TELEVISIÓN?:

Para la elaboración de esta parte se realizó un sondeo a niños de entre 9 a 12 años de edad que cursan de 4to a 6to año de primaria.

Celaya cuenta con una población de 33,863 niños que pertenecen a la clase media – alta y media – baja, cuyas edades abarcan las ya antes mencionadas.

Para dicho muestreo se tomo en cuenta una muestra del 1.12% de nuestro universo, teniendo como objetivo el saber qué es lo que ven, qué hacen, con quién y cómo ven la televisión los niños en Celaya.

Se aplicó un cuestionario de 25 preguntas las cuales están relacionadas con sus hábitos, actitudes, gustos y preferencias al estar viendo la televisión por las tardes a lo largo de la semana.

Después de realizar el estudio y al ver los resultados obtenidos (se anexan gráficas) se puede observar que día a día el modo, el tiempo, los hábitos así como las actitudes de los niños han cambiado con respecto al de cuando la televisión apareció en la vida de los hogares de la sociedad mexicana.

No es de extrañarse que se haya descubierto que en su mayoría (77%) de los niños vean televisión todos los días aunque se ha por solo unas cuantas horas (91%) ya que realizan otras actividades o hacen su tarea, etc.

Durante los días que los niños no están en la escuela como lo son los fines de semana, días festivos, vacaciones, etc., los niños aparte de ver televisión realizan otras actividades como: (van en orden de importancia de acuerdo a los resultados obtenidos)

1. JUGAR.- es muy común que cuando un niño de 9 – 12 años en los días que no tiene que ir a la escuela dedique su tiempo libre a jugar con sus hermanos, amigos, vecinos, etc. Así que podemos observar a los niños jugando fútbol, a la casita, resorte, andando en bicicleta, o bien existen otros juegos que también han convertido al niño en un adicto a ellos, nos referimos a los juegos de video (NINTENDO) en los cuales puede jugar hasta con los personajes de sus caricaturas ya sea solo o acompañado de amigos o hermanos.

2. **ESTAR CON TUS PAPÁS.-** es normal que los días festivos, vacaciones o fines de semana; la familia trate de estar juntos y realizar las mismas actividades. El 38% de la muestra señaló que los días que no esta en la escuela se la pasa con sus papás realizando actividades como: salir de paseo, jugar, ver la televisión, etc.
3. **TOMAR CLASES DE ALGO.-** estas normalmente las toman después de clases en la tarde o bien los sábados en la mañana. El 23% de los niños señalaron que mientras no están en la escuela toman clases de: inglés, fútbol, natación, karate, catecismo, etc.
4. **LEER.-** por desgracia tras muchas generaciones se ha ido perdiendo el hábito de la lectura, muestra de ello es que únicamente el 17% de los niños manifestó que mientras no están en la escuela acostumbran leer. Claro que hay que mencionar que de este 17%, cuántos no leen únicamente historietas o comics.
5. **IR AL CINE.-** probablemente es una costumbre que se ha perdido o porque únicamente en la temporada de vacaciones es cuando ponen en cartelera películas para el público infantil; aunque otra de las consecuencias de la poca asistencia al cine es por los costos o a la comodidad de contar con una video en la casa.

Al estar el niño por largas horas viendo televisión es muy normal que realice otras actividades a parte de estar viendo la televisión, las cuales se mencionan a continuación de acuerdo al porcentaje que obtuvieron en la encuesta.

1. **HACER LA TAREA.-** al no contar con la vigilancia de sus padres, los cuales se encuentran trabajando, el niño suele hacer la tarea de la escuela mientras ve la televisión. Este caso también se presenta aún cuando la madre de familia se encuentre en casa.
2. **COMER.-** se puede señalar este punto como una acción de causa – efecto, ya que al estar viendo la televisión el niño desde la 4:00 de la tarde, éste es bombardeado por una serie de anuncios publicitarios que van desde juguetes hasta los que anuncian todo tipo de golosinas, provocando en el niño una acción de comer cualquier tipo de comida poco nutritiva, mientras ve televisión.
3. **CAMBIAR DE CANAL.-** el niño de hoy en día tiene una gran ventaja al niño de otras épocas, ya que en la actualidad como se ha mencionado con

anterioridad, el público infantil cuenta con una gran variedad de canales tanto nacionales como internacionales y eso aunado a la ayuda que presta el contar con un control remoto, da como origen que el niño ve más de un programa a la vez por estar cambiando constantemente de canal.

4. DIBUJAR.- existen otros niños que mientras ven televisión también prefieren estar dibujando al mismo tiempo que disfrutan de su programación favorita.
5. JUGAR.- en su minoría existen niños que juegan mientras ven la televisión, claro está que estos juegos pueden ser los de video o uno de mesa, etc.

Consecuencia de estas actividades que realizan los niños mientras no están en la escuela, o bien las que hacen al mismo tiempo que ven televisión; se deben en gran parte a la situación económica en que se vive actualmente, ya que ahora ambos padres trabajan (86%) y únicamente en su minoría son los casos (13%) donde la mamá se queda en su casa.

Al trabajar ambos padres en la mayoría de la muestra, se les pregunto con quien veían la televisión y si ésta la veían únicamente por sentirse acompañados. Respecto a la segunda pregunta solo un 34% utiliza la televisión por sentirse acompañado, contrariamente al 63% que no ve a la televisión como un compañero de juego.

De acuerdo a los resultados, los niños respondieron de esta manera con quien es que ven la televisión.

1. HERMANOS.- como vimos en el primer capítulo cuando los niños tienen hermanos, éstos siempre verán juntos la televisión. El canal que se escogerá para ver será de acuerdo: al que haya prendido primero la televisión, al gusto del hermano mayor, por votación o volado, etc.
2. SOLO.- existen algunos niños que prefieren ver televisión solos para que nadie escoja los programas de televisión que desea ver. Aunque también existen niños que contrariamente no tienen otra opción más que ver solos la televisión por ser ésta su única compañía.
3. PAPÁS.- hay niños que tienen el privilegio de ver la televisión en compañía de sus papás, los cuales tienen opción y oportunidad de que les sean esclarecidas todas sus dudas que surjan con respecto al programa que sé esta viendo.

En este punto es importante remarcar que aun y cuando los padres trabajan y no están todo el día, al ver con ellos la televisión le indique al niño cuáles son los programas que no deben de ver por no ser aptos para su edad (90%). Aunque como todo hay que destacar que también existen aquellos niños (9%) que no saben o dicen no saber cuales son los programas que no deben de ver.

Al saber el niño cuáles son los programas que no debe ver, también es de su conocimiento que programas televisivos le han sido prohibidos por sus padres por el contenido de sus mensajes, clasificación, escenas, etc., (77%); pero también hay aquellos niños a los que sus padres no les prohíben ningún programa de televisión (21%)

4. MAMÁ.- existen tanto las madres de familia que trabajan todo el día (fuera de casa) como las que únicamente trabajan durante las horas en que los niños están en la escuela. Todo ello para que en la tarde estén pendientes de las actividades de sus hijos, así como de lo que ven a diario por televisión.
5. AMIGOS.- es común que algunos niños se reúnan en la tarde (vecinos, primos, compañeros de escuela) a ver por televisión su caricatura favorita, de esta manera se relacionan entre ellos al mismo tiempo que tienen un tema en común para platicar.
6. PAPÁ.- por los horarios que tienen los padres es muy difícil que sean combinados con los de los niños, por ello son muy pocos los niños (1%) que ven todos los días la televisión con su papá.

Es importante recordar a los padres de familia lo trascendental que es que vean la televisión con los niños, ya que si a ellos les surge alguna duda, estén sus papás para que se las resuelvan.

El 85% de los padres de familia le explican a sus hijos todo aquello que no entienden del programa de televisión que están viendo, así como lo que es imaginario y ficticio, lo que no deben de hacer por ser éste peligroso como lo son las peleas, balazos, groserías, etc.; aunque en este caso también existen aquellos padres (18%) que no explican a los niños lo que esta pasando en la televisión y es en estos casos cuando el niño puede adoptar las acciones negativas de los programas de televisión.

Para entrar más al mundo de los niños, es necesario conocer sus gustos y preferencias. Con esto nos referimos a enterarnos de cuáles son las caricaturas

que le gustan, cuál es su favorita entre todas, por qué le gusta, el personaje con el que se identifica, etc. Las respuestas que obtuvimos fueron un sin fin, ya que los niños no solamente ven una caricatura, así como las contradicciones que encontramos en respuestas a preguntas similares. Este caso se presenta en la pregunta de: ¿Por qué te gusta la caricatura y si ves las caricaturas por los pleitos, balazos, sexo, etc.?

Para presentar estas respuestas a continuación se mostrará un cuadro con todos los resultados así como observaciones: (únicamente se escogieron las cinco caricaturas con mayor porcentaje de 41)

GUSTOS Y PREFERENCIAS DE LOS NIÑOS		
CARICATURAS QUE TE GUSTAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los Simpson 80% 2. Tom y Jerry 69% 3. Los Picapiedra, Daniel el Traviesa 66% 4. Garfield 64% 5. Pinky y Cerebro 61% <p>Se escogieron únicamente las 5 con más porcentaje</p>	Como se mencionó anteriormente un niño ve más de una caricatura y estas son las que únicamente las que más le gustan.
CARICATURA FAVORITA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dragon Ball Z 28% 2. Los Simpson 27% 3. Winnie Pooh 13% 4. Dragon Ball 5% 5. Tom y Jerry 4% 	De estas 5 caricaturas se realizará en el siguiente capítulo el análisis del mensaje únicamente de Dragon Ball Z y Los Simpson.
TE GUSTAN LAS CARICATURAS QUE TIENEN PLEITOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. No 63% 2. Sí 34% 	Al hacerles esta pregunta los niños respondieron la mayoría que no ven las caricaturas que presentan escenas violentas o que no entiendan. Contrariamente a lo que se ve reflejado en las caricaturas favoritas que ellos ven. En las respuestas siguientes podrá ver porque ven esta caricatura.
POR QUÉ TE GUSTA ESTA CARICATURA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las peleas 41% 2. Los chistes 41% 3. Los monitos 10% 4. La amistad 8% 	Con esta respuesta se puede encontrar una contradicción con respecto a las respuestas anteriores de los niños, ya que la mayoría contesto que no les gustan las caricaturas con violencia y en está

		respuesta la de mayor porcentaje son los pleitos y con menor esta la amistad
PERSONAJE FAVORITO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Goku 17% 2. Bart 16% 3. Winnie Pooh 12% 4. Homero 11% 5. Trongs 9% 	<p>La mayoría de los personajes van relacionados de acuerdo a las caricaturas favoritas de los niños.</p> <p>Estos personajes a excepción de uno, son personajes que no se caracterizan por su nobleza y buen comportamiento.</p>
POR QUÉ TE GUSTA PERSONAJE EL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chistes 31% 2. Gracia 11% 3. Poderes 10% 4. Pleitos, tiernos, no contesto, bonitos 8% 5. Divertido 7% 	<p>Estas no fueron las únicas características que los niños señalaron para encontrarle el gusto al personaje. Hubo otras que fueron desde la amistad, feminismo, valiente hasta el sadismo, vengativo, etc.</p>
JUEGAS A QUE ERES PERSONAJE EL	<ol style="list-style-type: none"> 1. No 80% 2. Sí 18% 3. No contesto 2% 	<p>En otras épocas era muy común ver a niños creyéndose Superman, la Mujer Maravilla, He-Man entre otros personajes.</p> <p>En la actualidad es una minoría la que juega a ser su personaje, quizá esto se deba al que estar sus padres fuera de casa, trabajando, no es tan fácil que jueguen fuera de ella.</p>
COLECCIONAS ALGO DE CARICATURA LA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sí 60% 2. No 38% 3. No contesto 2% 	<p>En este punto se manifiestan dos directrices: 1) el consumismo, y 2) una contradicción a la respuesta anterior, ya que si la mayoría tiene juguetes o algo de la caricatura y no juega con esto por no utilizar su imaginación y mucho menos su propia creatividad.</p> <p>En cuanto al consumismo, este se debe al bombardeo que reciben de los anuncios de televisión a diario.</p>

		Haciendo que sus papás le compren al niño desde el chocolate con la estampita hasta el muñeco.
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------

No se ha dejado de mencionar que con el paso del tiempo la televisión ha crecido tecnológicamente hablando y por ello en la actualidad los niños pueden disfrutar y tener a su alcance algún sistema de televisión por cable, antenas parabólicas, etc., Este es el caso de más de la mitad de la muestra de niños en Celaya (58%) que cuentan con televisión por cable.

No por ello el 41% de los niños que no tienen cable dejan de ver sus programas por televisión. En la actualidad el niño puede ver una gama de diferentes programas tanto nacionales como internacionales, los cuales son transmitidos en diversos canales.

De acuerdo a los resultados obtenidos, un niño no únicamente ve un canal. A continuación se muestran los canales que son más vistos por la audiencia infantil, de acuerdo al porcentaje que obtuvieron.

- ❖ Canal 5 (procedencia nacional) 57%
- ❖ Canal 7 (procedencia nacional) 43%
- ❖ Canal 13 (procedencia nacional) 6%
- ❖ Canal 29 (televisión por cable) 4%
- ❖ Canal 14 (televisión por cable) 2%
- ❖ Canal 161 (televisión por cable) 1%

El niño al tener una variedad de programas y canales televisivos se hace imposible pensar y creer que únicamente ven caricaturas, en la siguiente lista se muestran los 10 programas más vistos por los niños.

- ❖ Telenovelas
- ❖ Mr. Bean
- ❖ La Niñera
- ❖ Sabrina
- ❖ Programas Cómicos
- ❖ ¡Ay! Caramba
- ❖ Una Familia con Angel
- ❖ Discovery Kid
- ❖ Atínale al precio

- ❖ Discovery Channel
- ❖ Le temas a la Obscuridad

Dentro de los resultados aparecieron más programas, de los cuales son aquellos que pasan dentro de horarios nocturnos (10:00 p.m. en adelante) y cuyos contenidos no son aptos para menores de edad.

- ❖ Renegado
- ❖ La Gúereja
- ❖ Escalofríos
- ❖ En la jugada
- ❖ La casita del terror

Otros programas que también son muy vistas por los niños y en especial por las niñas son las telenovelas (23%).

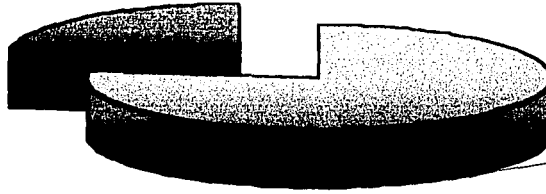
Es bien dicho “el gusto se rompe en géneros” y los niños no son la excepción, ya que pudimos observar que en la muestra se cuenta con diferente gustos y preferencias o iguales en cuanto a la programación de televisión.

También se pudo comprobar que de acuerdo a su edad, sexo, nivel socioeconómico y hasta educación; los gustos y preferencias por los programas que pasan en la televisión van variando, ejemplo de ello se vio cuando los niños contestaron que de las caricaturas les gustaban los pleitos al contrario que las niñas que preferían la amistad.

Ahora bien, ya que conocemos y nos adentramos cada vez más al mundo de las caricaturas que pasan en México para su población infantil, porque no conocer la procedencia y a los grandes monopolios del mundo de la animación.

1.- ¿ VES TODOS LOS DÍAS LA TELEVISIÓN ?

b) No
23%



a) Sí
77%

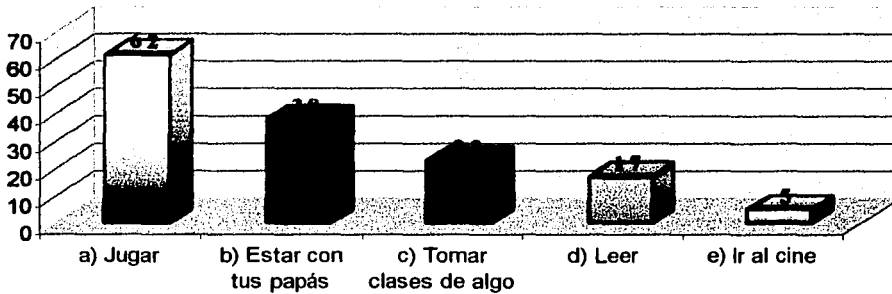
2.- ¿ CUÁNTO TIEMPO VES TELEVISIÓN ?

b) Todo el día
9%

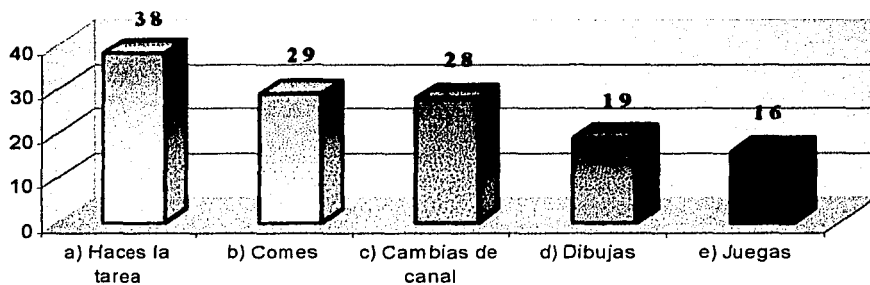


a) Solo un
rato
91%

3.- ¿ QUÉ HACES CUÁNDO NO ESTAS EN LA ESCUELA ?



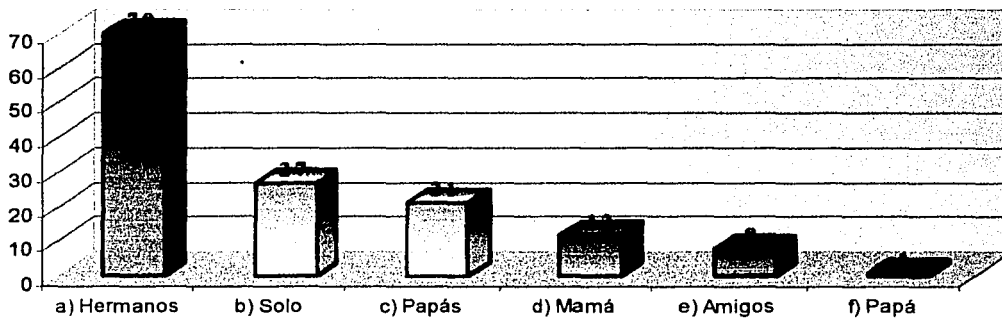
4.- MIENTRAS VES LA TELEVISIÓN ¿ QUÉ HACES ?



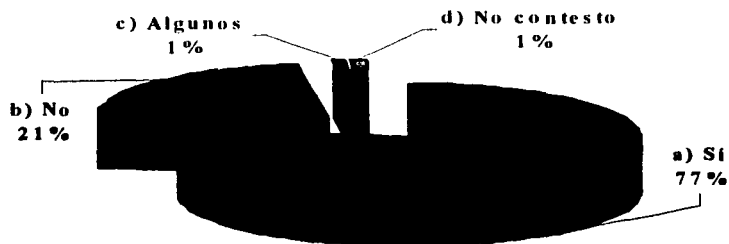
5.- ¿ TUS PAPÁS TRABAJAN ?



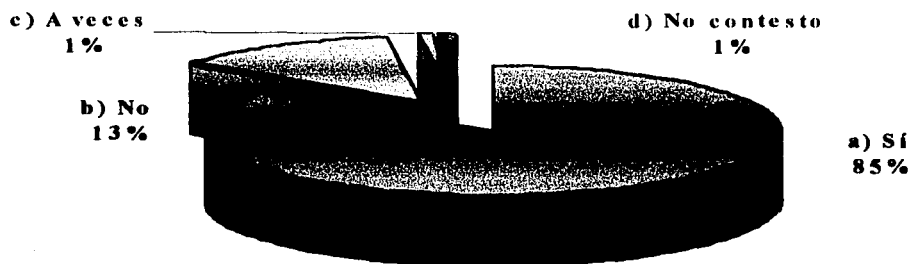
6.- ¿ CON QUIÉN VES LA TELEVISIÓN ?



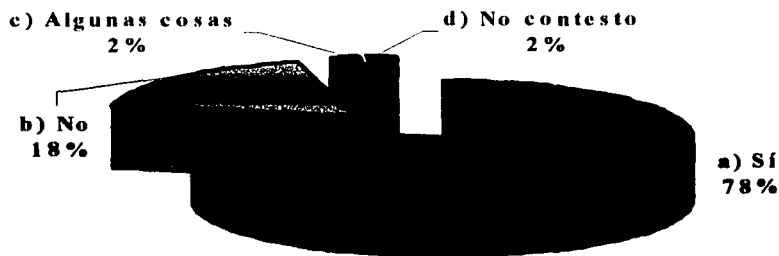
7.- ¿ TE HAN PROHIBIDO TUS PAPÁS VER ALGUNOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN ?



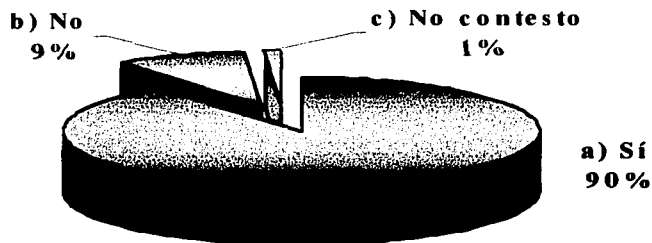
8.- ¿ CUÁNDO VES LA TELEVISIÓN CON TUS PAPÁS TE EXPLICAN LO QUE NO ENTIENDES ?



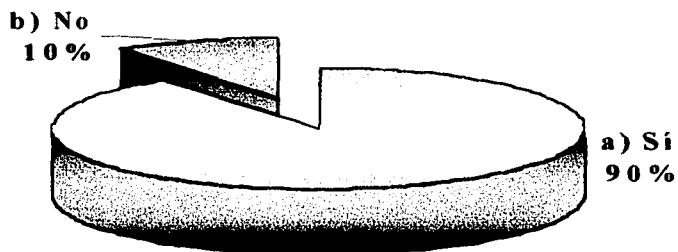
9.- ¿ TUS PAPÁS TE EXPLICAN QUE LO QUE VES EN LA TELEVISIÓN ES IMAGINARIO Y QUE NO LO DEBES HACER ?



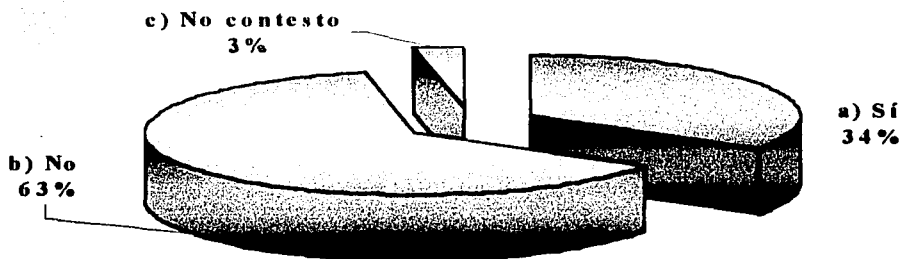
10.- ¿ SABES CUÁLES PROGRAMAS SON LOS QUE NO DEBES VER PORQUE NO SON PARA NIÑOS ?



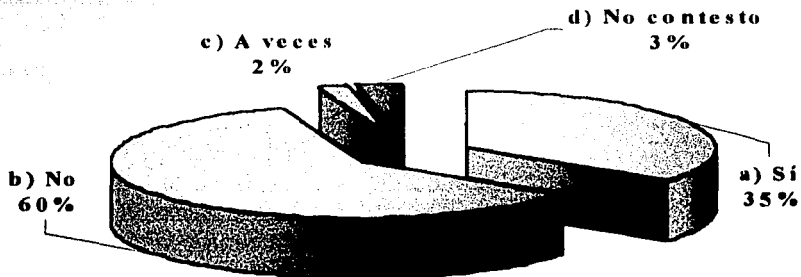
11.- ¿ PRACTICAS ALGÚN DEPORTE ?



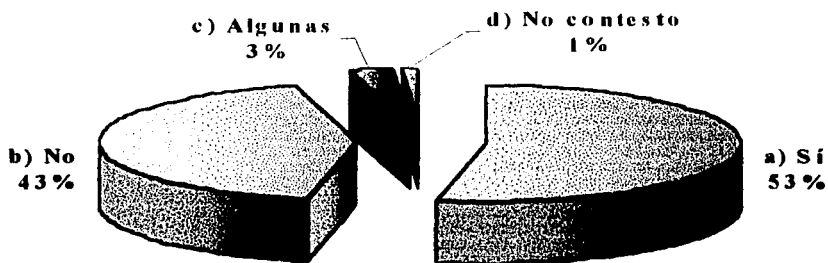
12.- ¿ TE GUSTAN LAS CARICATURAS QUE TIENEN MUCHOS PLEITOS, SEXO, MUERTE...?



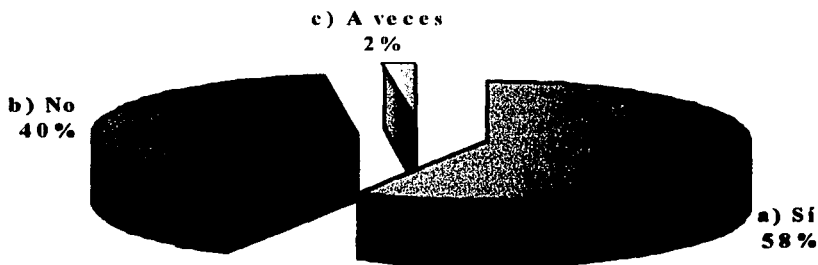
13.- ¿ VES LA TELEVISIÓN POR SENTIRTE ACOMPAÑADO ?



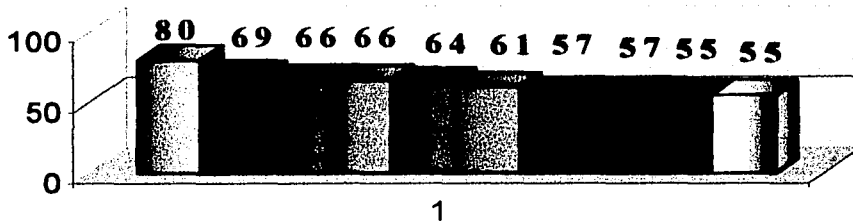
14.- ¿ VES LAS MISMAS CARICATURAS QUE TUS AMIGOS ?



15.- ¿ CON LAS CARICATURAS QUE VES APRENDES NUEVOS JUEGOS CON TUS AMIGOS ?

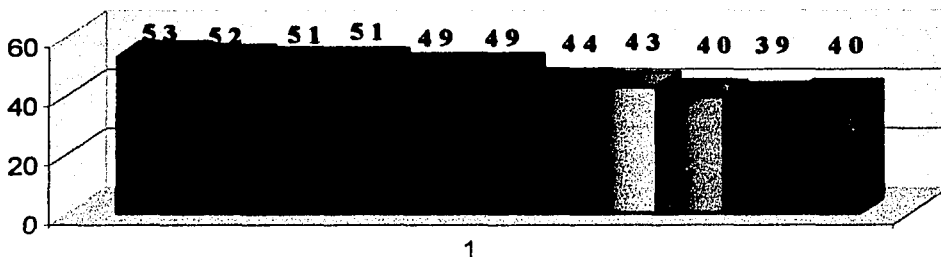


16.- MARCA CON UNA X LAS CARICATURAS QUE TE GUSTEN DE LA SIGUIENTE LISTA



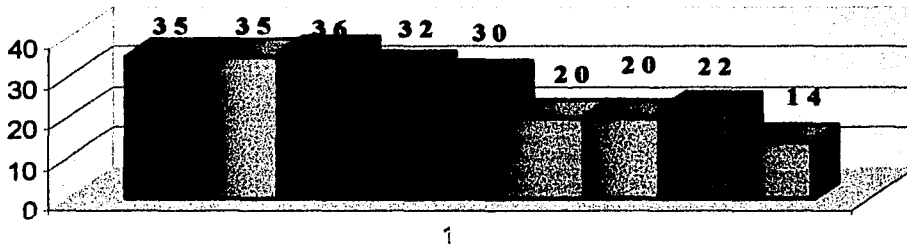
- | | | | |
|------------------|-----------------------------|---------------------------|-------------------------|
| ■ a) Los Simpson | ■ b) Tom y Jerry | ■ c) Los Picapietra | ■ d) Daniel el Travieso |
| ■ e) Garfield | ■ f) Pinky y Cerebro | ■ g) Alvin y las Ardillas | ■ h) Tazmania |
| ■ i) Tazmania | ■ j) Chip y Dale al rescate | | |

16. CONTINUACIÓN...



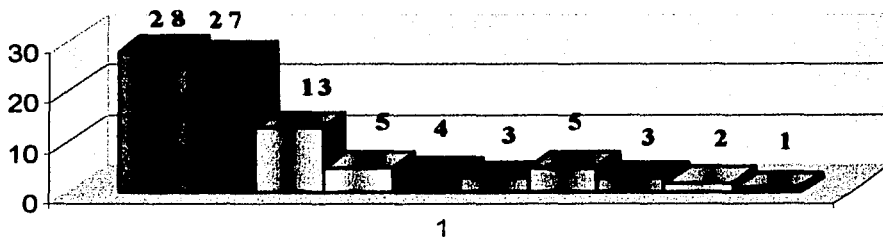
- | | | | |
|-----------------------|---------------------------|----------------------|----------------------|
| ■ k) La Mascara | ■ l) Winnie Poo | ■ m) Dragon Ball z | ■ n) Popeye |
| ■ o) Los Supersonicos | ■ p) Fenomenoide | ■ q) Bugs Bunny | ■ r) Mickey y Donald |
| ■ s) Pájaro Loco | ■ t) Los Pequeños Muppets | ■ u) Super Campeones | |

16.- CONTINUACIÓN...



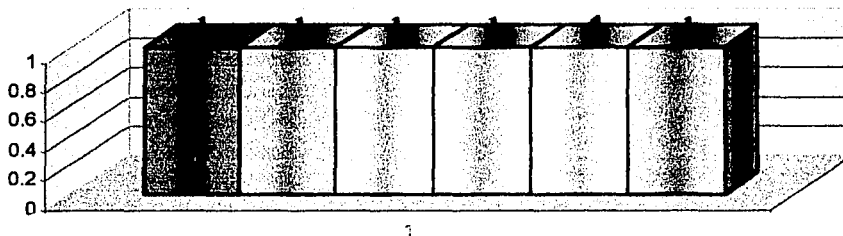
- | | | |
|---------------------|------------------------|-------------------------------|
| ■ v) Baby Folies | ■ w) Pato Aventuras | ■ x) Dragon Ball |
| ■ y) Street Figther | ■ z) Los 4 Fantásticos | ■ 1) La Guerra de las Bestias |
| ■ 2) Reboot | ■ 3) Sailor Moon | ■ 4) Mi pequeño Pony |

17.- ¿ CUÁL ES TU CARICATURA FAVOTIRA ?



- a) Dragon Ball ■ b) Los Simpson ■ c) Winnie Poo ■ d) Dragon Ball
- e) Tom y Jerry ■ f) Sailor Moon ■ g) Aventuras en Pañales ■ h) Garfield
- i) Super Campeones ■ j) Chip y Dale

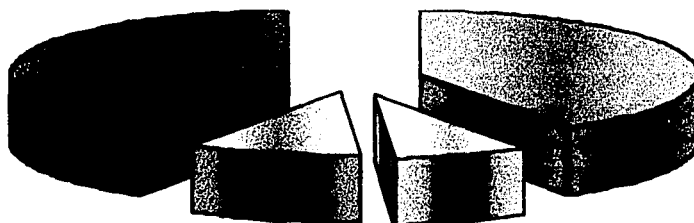
17.- CONTINUACIÓN ...



- k) Ramma ■ l) Slam Duck ■ m) Los pequeños Picapiedra ■ n) Alvin y las Ardillas ■ o) Bug Bunny ■ p) Todas

18.- ESTA CARICATURA TE GUSTA POR...

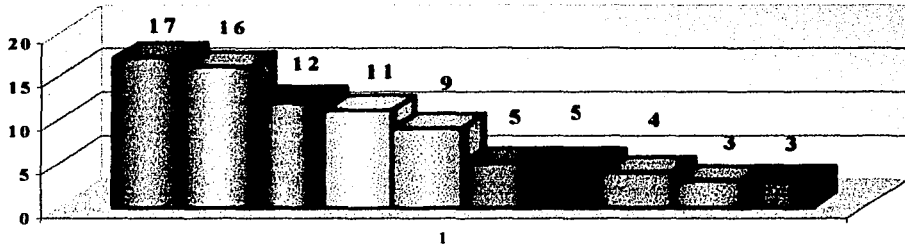
d) Los chistes
41%



c) Los monitos
10%

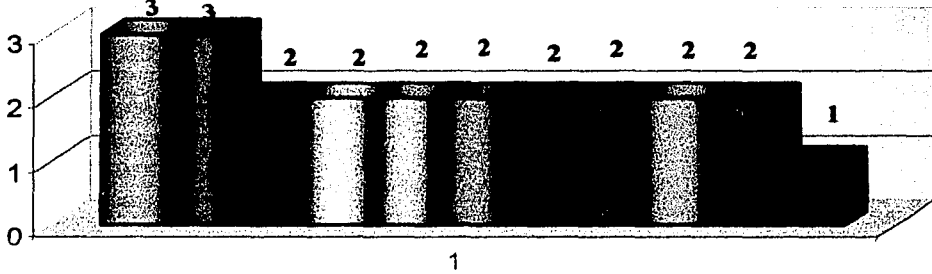
b) La amistad
8%

19.- ¿ CUÁL ES TU PERSONAJE FAVORITO ?



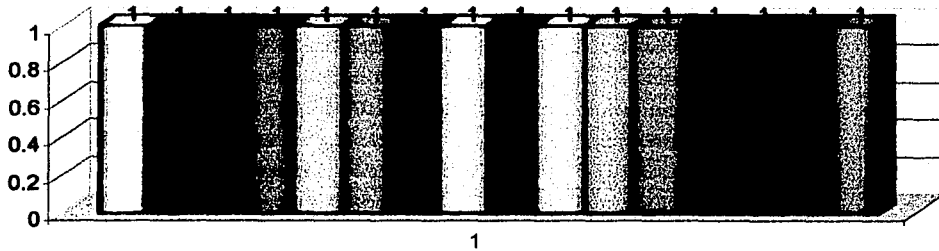
- a) Goku
- b) Bart
- c) Whny Poo
- d) Homero
- e) Tronga
- f) Tommy
- g) Goham
- h) No contesto
- i) Vegeta
- j) Tom y Jeny

19.- CONTINUACIÓN ...



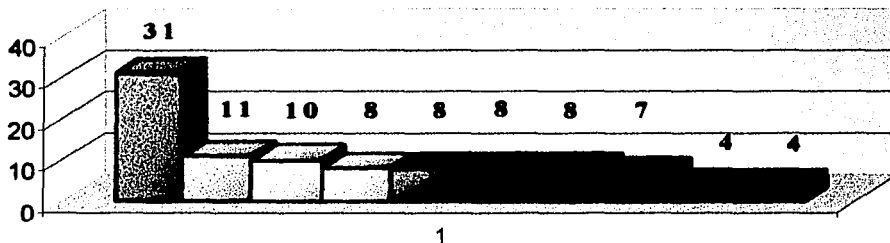
- k) Todos
- l) Garfield
- m) Serena
- n) Pablo Marmol
- o) Cerebro
- p) Annie
- q) Maggie
- r) Carlitos
- s) Flax
- t) Oliver
- u) Rama

19.- CONTINUACIÓN ...



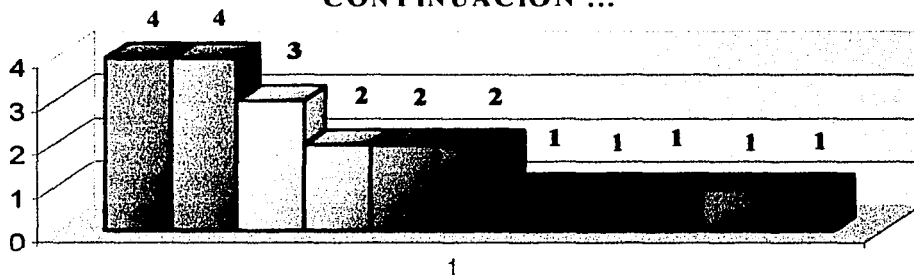
- v) Krillar
- w) Sakorogi
- x) Tigger
- y) Yullin
- z) Filly
- 1) Lilly
- 2) Angelica
- 3) Furu la is
- 4) Pedro Picapiedra
- 5) Alvin
- 6) Picolo
- 7) Oddio
- 8) Bugs Bunny
- 9) Paton
- 10) Hofer
- 11) Lisa

20.- ¿ POR QUÉ TE GUSTA ESTE PERSONAJE ?



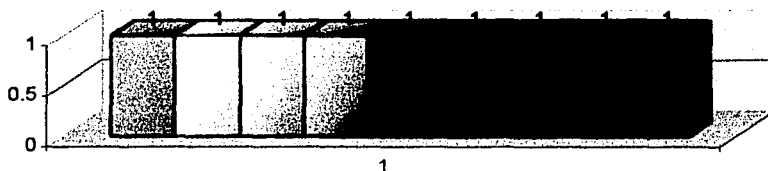
- a) Chistes
- b) Gracia
- c) Por lo poderes
- d) Peleas
- e) Tiernos
- f) No contesto
- g) Bonitos
- h) Divertido
- i) Amistad
- j) Porque es el mejor

CONTINUACIÓN ...



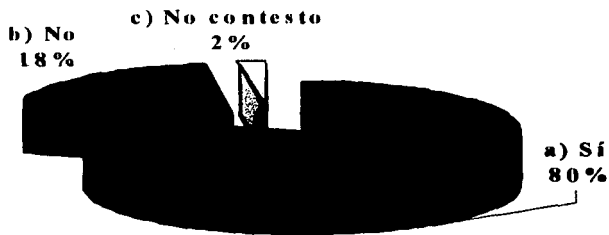
- k) Travieso
- l) Tonto
- m) Valiente
- n) Es real
- o) Defienden al mundo
- p) Violento
- q) Inteligente
- r) Sádico
- s) Poco amable
- t) Bueno
- u) Rápido

CONTINUACIÓN ...

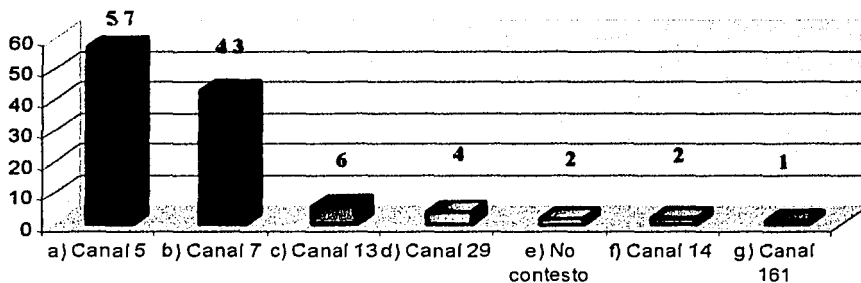


- v) Deporte
- w) Alegre
- x) Mata a la gente
- y) Pasan muchos accidentes
- z) Su forma de ser
- l) Como habla y camina
- 2) Derrota a los malos
- 3) Frio
- 4) Vengativo

21.- ¿ JUEGAS A QUÉ ERES ESTE PERSONAJE ?



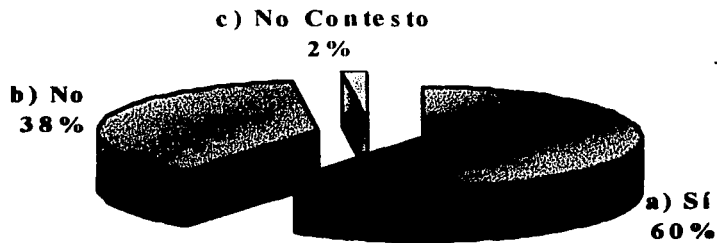
22.- ¿ DE QUÉ CANAL ES LA CARICATURA QUE VES ?



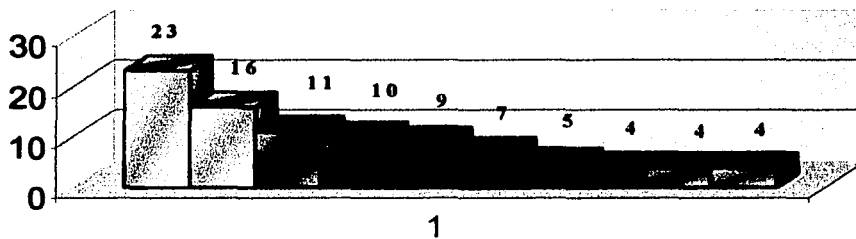
23.- ¿ TIENES TELEVISIÓN POR CABLE EN TU CASA ?



24.- COLECCIONAS ALGO DE TU CARICATURA FAVORITA



25.- ¿ QUÉ OTROS PROGRAMAS VES POR TELEVISIÓN ?

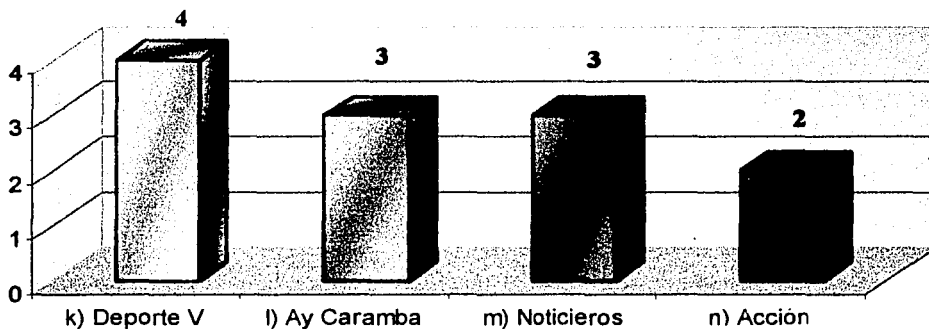


a) Telenovelas
 d) Películas
 g) Discovery Kid
 j) No contesto

b) La Niñera
 e) Programas de Concurso
 h) Discovery Channel

c) Cómicos
 f) Sabrina
 i) Le temas a la obscuridad

CONTINUACIÓN...



3.3. ¿DE DÓNDE VIENEN LAS CARICATURAS QUE VEN LOS NIÑOS EN LA TELEVISIÓN?

Al principio del capítulo señalamos que el nacimiento de la caricatura fue en Francia, teniendo como única finalidad el criticar al gobierno de esa época, trascendiendo no solo en su Continente sino también en América.

La caricatura llegó a ser tan importante que se convirtió en historietas o comics, los cuales eran y hoy en día todavía son publicados semanalmente. El comic al adquirir éxito en la sociedad pasó de ser un monito sin vida a personajes animados con movimiento y hasta habla, apareciendo lo que hoy en día y por muchas generaciones hemos conocido como dibujos animados o cartoons.

La procedencia de las caricaturas en México es extranjera, siendo sus principales productores países como: Estados Unidos (Disneylandia, Warner Bros, Hanna Barbera, etc.) y Japón (Heidi, Mazinger Z, Candy Candy, Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball Z, etc.)

El Viejo Continente también ha sido productor de caricaturas que por desgracia no han tenido el éxito de las americanas o las japonesas.

En 1980 se comienza a dar un fenómeno, las producciones japonesas comienzan a desbancar al monopolio estadounidense del cartoon al aparecer en la pantalla con gran éxito "Mazinger Z".

Considerada ésta como una de las creaciones de mayor poder de persuasión sobre el público infantil, así como mayor contenido de efectos negativos sobre la personalidad del niño. "Mazinger Z" fue la pionera de una serie de dibujos animados que año con año llegan a México con gran éxito como: Los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Dragon Ball, Dragon Ball Z, Ranna, etc.; las cuales presentan una misma característica la lucha del bien y el mal, así como la salvación del mundo a través del uso de violencia excesiva.

Se ha señalado que el éxito tanto de Mazinger Z como de los dibujos animados que continuaron después, es en gran medida a la excesiva violencia y agresividad de estas series, apartándose totalmente de la sensibilidad, dulzura y en ocasiones tristeza de: Heidi, Remi y Candy Candy; antecesoras de éstas series.

Ante el peligro de perder el monopolio de los dibujos animados Estados

Unidos reacciona uniéndose en este caso a su enemigo, Japón, creando una alianza para producir "Voltron", serie realizada por Sandey Frank y Tagunoko.

Voltron es una no muy hábil síntesis entre Mazinger (semejanza en los dibujos, protagonistas infantiles y juveniles que se identifican con los niños) y el éxito cinematográfico de "La Guerra de las Galaxias" (el robot bufón, seres extraños, etc.)

Al unir fuerzas estos países conformaron un monopolio (americano-japonés) el cual ya controla la programación infantil de varios países como: México, España y otros países Latinoamericanos.

Las producciones de los países europeos se han caracterizado por sus narrativas distintas tanto en el estilo como en los contenidos, lo cual demuestra que el modelo americano-japonés, no es el único capaz de complacer los gustos de los pequeños telespectadores.

Dentro de las producciones europeas han destacado varias en las cuales es notable la diferencia que presenta con el modelo americano-japonés. A continuación se mencionan algunas características de tres caricaturas europeas.

1. "VIKIE EL VIKINGO".- de producción alemana, se caracteriza con respecto a las series americanas- japonesas, en que esta caricatura evita cuidadosamente la violencia. Esto es lo que resulta más sorprendente ya que se trata de un vikingo, los cuales han sido estereotipados como guerreros muy violentos.

El protagonista de esta serie es un niño que esta físicamente poco dotado para el combate, por lo que se ve obligado a solucionar todos los conflictos mediante la elaboración de inteligentes planes. Pero la diferencia más contundente es que esta caricatura utiliza como herramienta la astucia y el razonamiento frente a la violencia, siendo una propuesta de conducta totalmente opuesta al modelo americano-japonés.

2. "ERASE UNA VEZ EL HOMBRE".- producción francesa que adaptada a la mentalidad del niño la historia de la civilización occidental, tratando de apegarse a la verdad histórica, induce al niño el respeto a los derechos humanos y el aprecio a la libertad.

Caso contrario a algunas series norteamericanas que lo mismo les da ir de un caballero de la mesa redonda que a un mosquetero del rey Luis de Francia, personificados todos por el conejo Bugs Bunny de la Warner Bros.

Pero desgraciadamente esta serie no tuvo éxito, ya que no se podía concebir que unos dibujos animados mostrarán a los niños que la Sta. Inquisición fue una salvajada y que el glorioso descubrimiento de América así como la Colonización, fueron crueles y sangrientas operaciones militares que destruyeron miles de culturas prehispánicas. Esto trajo como consecuencia que fuera censurada.

3. "PIPI CALZALARGAS".- producción sueca que constituyó en su momento un fenómeno de reacciones parecidas a las caricaturas japonesas. Pippi es una heroína carismática para muchos niños: tiene una capacidad para ridiculizar el mundo de los adultos que por naturaleza el niño por miedo a ser castigado o aún peor ser maltratado físicamente. Pippi representa para el niño la rebeldía frente a la disciplina que es impuesta por el adulto.

Pippi es comparada con la serie estadounidense "Daniel el Travieso" que convierte sus travesuras en arriesgadas hazañas que no siempre terminan como en la vida real de miles de niños en un castigo. Por su parte Pippi destruye la tranquilidad del adulto mediante la utilización de superpoderes, los cuales los niños jamás podrán tener.

Existen otras caricaturas en donde se les presenta a los niños situaciones conflictivas que los ponen en contacto con los problemas actuales que viven a diario con su familia como: la separación o divorcio de sus padres, el feminismo o machismo, el nacimiento del nuevo hermanito y hasta la muerte de un ser querido. Este tipo de dibujos animados pretenden y demuestran que los niños pueden ser sensibles a otro tipo de cartoon, ya que se busca que tanto los padres como los hijos juntos analicen y reflexionen sobre las situaciones en que se encuentran viviendo la familia.

Hoy en día la competencia por ser el número uno en la producción de dibujos animados entre Estados Unidos y Japón ha aumentado, y todo ello debido a que tanto el cartoon americano como el japonés presentan cada uno sus propias características, su propio modelo, lo que hace que estas animaciones se diferencien entre ellas mismas.

Contrario a lo que mucha gente piensa acerca de que Japón se robó el comic americano, este país oriental se ha dedicado por muchos años a la realización de

caricaturas o dibujos animados, los cuales son conocidos por los japoneses como “manga”.

La verdad de la manga es que ésta a través del tiempo ha ido tomando diferentes aspectos y características del mundo occidental. Dichas características se han tomado simplemente como línea y estilo de sus figuras que los distingue.

La manga es para mucha gente un comic japonés, mientras que la caricatura es una versión animada de la anterior.

En general se piensa que el comic es exclusivamente de los niños, los escritores japoneses realizan su trabajo escribiendo sobre: niños, jóvenes, adultos inocentes que son pervertidos por el mismo hombre.

A diferencia de las series animadas de Estados Unidos, en donde siempre es determinado el camino de cada uno de sus personajes; la manga siempre presenta un final, además que incluye escenas más cotidianas donde los personajes asisten a la escuela o al trabajo.

Algunas otras diferencias de la manga y el dibujo animado de Estados Unidos son:

- ❖ El estilo de sus personajes, ya que en la manga los personajes tienden a ser exagerados, tanto en hombre como en mujer, estereotipizándolo en sus rasgos, costumbres, etc.
- ❖ La diferencia entre la manga y el cartoon americano, señala D.C. Comics o Marvel Comics, es que la manga está escrita con la visión de una sola persona, caso contrario a la animación estadounidense, donde las historias son escritas por diferentes autores. Esta diferencia hace a la manga como una telenovela donde existe un inicio y un final de acuerdo a la visión del autor.
- ❖ En cuanto a los héroes tanto japoneses como estadounidenses, los americanos gira su vida alrededor de vencer al mal; caso contrario que los japoneses quienes tienen otros objetivos en la vida.
- ❖ Aún y cuando son variadas las diferencias, existen entre las series de estos países las semejanzas como: sus personajes orientales, así como la importancia que sus personajes le dan a la fuerza que tiene cada uno de ellos.

- ❖ La manga enfoca al enemigo como cualquier hombre que tiene esperanzas y sueños propios, justificando los motivos y las razones del por qué hacen lo que están realizando en contra de alguien. No son señalados como locos y mucho menos ven y aplauden sus planes para terminar con algo.

En sí la manga son historias donde se tiene una tendencia a llegar a un final. En ella los héroes y villanos se mueren, se casan o desaparecen como en la vida real.

Uno de los aspectos que la manga ha manifestado es su énfasis por lo sobrenatural ya sea psicológico o espiritual. Ejemplo de ello es que muchas de sus historias dirigidas en este caso a niños, giran alrededor de demonios y ángeles, fantasmas y vampiros, y no tratan temas incidentes de actividad psicológica.

El hecho de que las series japonesas sean enfocadas a los poderes sobrenaturales, se debe a que la cultura nipona tiene sus creencias en el bien y el mal, los espíritus como resultado del nacimiento del sintoísmo así como del budismo. Los japoneses permanecen extrañados al mundo que los rodea y no tienen creencias judeocristianas, que se basan en la prohibición en contraste con la exploración de la mente.

Es por ello que la cultura japonesa es parte de la manga a través de las experiencias, leyendas, aventuras y curiosidad que son tan naturales para los orientales.

La manga adoptó en sus historias elementos y costumbres indispensables para la cultura japonesa:

1. Las artes marciales en la manga y en la vida real pueden en algunas ocasiones hacer sentir a su oponente fuera físicamente. En la manga no obstante la lucha es más que un destello de la vida real, ya que éstas siempre están acompañadas de explosiones brillantes e incandescentes de fuego.
2. Otro elemento que nunca es excluido en las series es la utilización de la telepatía, telequinesis, así como su tendencia a la ciencia ficción y a la magia.
3. La unión de la cultura japonesa, china y otras mitologías antiguas, que en sus bases tienen la creencia de los poderes sobrenaturales de sus dioses.
4. Los japoneses influenciados espiritualmente por el budismo y sintoísmo,

tienden a ser devotos a estas religiones. La mayoría de los dibujos animados presentan guerreros espirituales que utilizan mantras (himno) y mudras (movimientos especiales) evocando de esta manera a Buda. Aunque existen guerreros que no utilizan estas técnicas y rituales.

5. La reencarnación del alma es otro factor que a últimas fechas a sido utilizado como elemento básico para la realización de las historias de las mangas.
6. La manga tiende a sostener que muchas de los males existen debido a aquellas personas que perdieron el camino por circunstancias crueles, dando oportunidad de regenerarse. Es por ello que siempre en la historia se explican los motivos del enemigo para actuar del modo que lo hace.
7. En los dibujos animados se presenta y se hace mención a un universo de tres partes: el mundo humano, el mundo de los demonios y el mundo espiritual. Un ejemplo es la típica trama donde se involucra a un hombre el cual tiene la protección del mundo humano de una invasión por demonios o monstruos ganando por lo menos una vez el mal en proceso de que el héroe pelea con ellos en un mundo espiritual que a menudo no se menciona su nombre. En este caso el nombre del lugar aunque no se menciona queda implícito, ya que las almas de los personajes que mueren usualmente llegan a otros lugares que no pertenecen al mundo humano ni al de los demonios.
8. Otro punto que no se puede dejar de mencionar son los poderes sobrenaturales. Los japoneses señalan que estos poderes ya sean psíquicos o a través de algún talento, pueden ser utilizados para el bien o para el mal. Los personajes de las mangas se han caracterizado por usar poderes sobrenaturales que son empleados para ayudar a las personas que lo necesitan, así como pelear contra el mal.

Los personajes de las historias, utilizan sus poderes sobrenaturales a través de características basadas en las creencias de la cultura japonesa con respecto a lo sobrenatural.

- a) Énfasis en la compasión y uso en la destreza de sus habilidades.
- b) Énfasis en el trabajo de equipo, la confianza y la amistad.
- c) Énfasis en el riguroso entrenamiento y entendimiento del como utilizar sus poderes.

No todo en la manga es tan positivo, ya que también las series japonesas presentan puntos negativos que afectan a los niños que son fanáticos de este tipo de caricatura.

Es obvio que el problema que tienen los dibujos animados, especialmente los dirigidos hacia el público infantil se encuentra en el énfasis de las peleas a todo momento. En la actualidad en el mundo la violencia parece tener una necesidad que necesita mucha ayuda, es por ello que en la manga la violencia esta orientada hacia el mal, perjudicando de esta manera una causa.

Entre los puntos negativos que se presentan en la manga se pueden señalar los siguientes:

- ❖ **FALTA DE PREVENCIÓN DE ACCIDENTES:** en la manga se incluyen muy escasa y explícitamente la prevención sobre el riesgo que a veces resulta el hacer las mismas acciones que los personajes y que son pocas las ocasiones en que es recordado que lo que se vio es peligroso y violento.
- ❖ **CREENCIA EN DEMONIOS:** la manga engaña con lo sobrenatural, no solamente con los héroes si no también con los demonios, esto debido a que los demonios a menudo son descritos como seres hermosos, guapos y verdaderamente buenos; posiblemente ésta sea una prevención que tiene las caricaturas japonesas sobre como las apariencias engañan.
- ❖ **EXAGERACIÓN EN LOS PODERES PSÍQUICOS:** algunas personas en el mundo real indican que los anhelos son superpoderes atractivos en el mundo espiritual. La manga engrandece proezas psíquicas dejando en los niños el anhelar tener poderes psíquicos, las mangas enfocan a sus personajes con deseos de conocer espíritus o monstruos para saber quienes son dignos de confianza.
- ❖ **LO NO REAL Y LO REAL:** las series japonesas podrán ser utilizadas para fomentar una guía de lo sobrenatural pero esto para muchas personas se convertirá en un problema, ya que sería difícil que pudieran distinguir lo real de lo ficticio.

3.4. ¿QUIÉNES AUTORIZAN LA ENTRADA A MÉXICO DE LAS CARICATURAS EXTRANJERAS?

Para que las caricaturas salgan al aire es necesario que realicen ciertos trámites, esto debido a que tienen que ser aprobadas por dependencias gubernamentales las cuales están encargadas de regular y vigilar la programación de las cadenas televisoras.

Esta disposición no es particular de las televisoras de México, ejemplo de esto es la televisión francesa que conserva un criterio intelectual contrario al de las cadenas de Europa del Este que son demasiadas conservadoras en lo que se refiere al mantenimiento de la familia y la pareja.

Otro caso que se dio en el Viejo continente fue en Alemania, ya que utilizaron a la televisión como medio de correspondencia entre niños de diferentes países, a esta propuesta se le unieron países como Brasil e Irán.

La temática del programa consistía que en cada país los niños se agruparán para que ellos mismos manifestaran los temas que les gustaría que fueran tratados. Posteriormente se realizaban pequeños documentales sobre estos temas y eran intercambiados a los otros países para ser proyectados a los niños, el resultado de este proyecto fue la respuesta de los niños mostrando su vida cotidiana en cada uno de los países participantes.

Al aprobar cualquier programa de televisión nacional y en especial extranjero, universalmente solo existe una condición...

“Tener la intención de respetar al niño, de contar con él a la hora de crear y no limitarse a tratar de captar su atención como sea y a costa de cualquier consecuencia, buscar en definitiva una comunicación nueva con el niño que no lo tome exclusivamente como un objeto a fijar ante la pantalla, sino como un sujeto capaz de pensar por sí mismo al tiempo que se divierte.”

(3)

Durante el sexenio de Adolfo López Mateos, es promulgada la Ley de Radio y Televisión (19 de enero de 1960), en cuyo contenido abarca y le otorga las facultades regulatorias e indicativas sobre el contenido de la programación de televisión como de radio al Gobierno.

Al ser publicado en el Diario Oficial en 1968 la Ley donde se reformaba e incrementaba un 25% a las cadenas televisoras por funcionar con amparos

federales así como el uso del dominio nacional, la respuesta de los empresarios fue oponerse a pagar dicho atributo.

Como resultado de esto y de pláticas sostenidas con el Gobierno y los empresarios se convinieron los siguientes puntos de acuerdo a la circular de la Cámara de Diputados realizada en mayo de 1969. (4)

1. Ceder un mayor tiempo de emisión gratuita al Estado para programas que le permitan cumplir con sus funciones.
2. Garantía de la efectiva supervisión de los programas de radio y televisión.
3. El Estado se reserva el derecho de revisar cada cinco años si el concesionario ha cumplido sus obligaciones especialmente las referentes a la funcionalidad del artículo 5 de la Ley de Radio y Televisión.
4. Cuando el Ejecutivo considere que algún asunto o tema pueda perturbar la paz o el orden público podrá hacer al concesionario las observaciones que procedan y deberá obedecerlas.

En 1969 es publicado el acuerdo para la integración de la red Federal de Estaciones Oficiales de Televisión, cuyo objetivo es que el Poder Ejecutivo Federal cuente con estaciones de televisión dedicadas a difundir programas de índole cultural, educativo así como de información acerca de los acontecimientos nacionales e internacionales.

Los medios de comunicación, tanto radio como televisión, también se encuentran vigilados por la Ley de Libertad de Información. De acuerdo a su artículo 2, esta libertad se limita con respecto a la seguridad nacional y el orden público, de las informaciones falsas que perjudiquen las relaciones internacionales, de expresiones que inciten a la guerra o al odio nacional, radical, religioso a la violencia y el delito, la salud y la moral pública, los derechos privados, el honor y reputación de las personas y la recta administración de justicia.

José Barragán Barragán, señala en apuntes “Derecho de la Comunicación e Información”, que sin duda la transmisión de programas y anuncios publicitarios en la televisión no toman en cuenta los estragos que causa en la sociedad y en el medio familiar particularmente. (5)

La Ley Federal de Radio y Televisión en su artículo 5to, señala y persigue el respeto así como los principios de la moral social, la dignidad humana y los vínculos familiares, evitando las influencias nocivas o perturbadoras del

desarrollo a la niñez y la juventud; contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo así como el fortalecimiento de convicciones democráticas, la unidad nacional y cooperación internacional.

En su artículo 2 de esta Ley, establece que el uso del espacio mediante canales para la difusión de noticias, ideas e imágenes como vehículos de información y de expresión sólo podrá hacerse con previa concesión o permiso que el Ejecutivo Federal otorgue.

El hacer valer el derecho de información en contra de los concesionarios tanto en radio como en televisión, es casi nulo, ya que el derecho de información es únicamente aplicado cuando alguien influyente se siente agredido por alguno de estos medios. Un ejemplo en donde no se ha visto que sean aplicadas restricciones es en la frecuente y constante violencia que aparece en los programas de televisión o bien en la propaganda publicitaria exageradamente consumista, que esta dirigida a los niños. Esto únicamente nos evidencia que el Estado es únicamente una sombra, la cual condiciona los permisos y concesiones a las cadenas televisoras o radiodifusoras.

Carlos Ortiz Tejada señala la necesaria reglamentación en lo relativo a los medios de comunicación masiva, en especial la radio y la televisión. Así como la revisión del sistema de importación de programas extranjeros y de los sistemas de cable (Cablevisión). (6)

Es importante señalar aquí una de muchas diferencias que José Barragán menciona que existen entre la libertad de expresión y el derecho de comunicación e información...

“ Para la libertad de expresión puede resultar irrelevante el sistema de Cablevisión, ya que este no viola tal libertad, más aún parecería mejor que la testimonia. En cambio, para la comunicación e información, tal vez nada sea más perjudicial que mantener y permitir un enclave colonial, extranjerizante en el seno mismo de los hogares mexicanos...” (7)

“ Es conveniente, por tanto, meditar sobre las materias posibles, objeto de las varias facetas que presenta el complejo derecho de comunicación e información, e intentar obtener una mejor comunicación entre todo los mexicanos. Desde los bienes del común hasta la niñez y los analfabetos; que en muchos puntos se asemejan a los niños, porque son hoy las víctimas más sensibles y vulnerables de los abusos de la publicidad y programas televisivos, que pretenden a través suyo obtener ventajas económicas o legítimos criterios de opinión pública en detrimento, en último término de la propia sociedad mexicana...” (8)

Ramón Macías Cué, Coordinador de Asuntos Oficiales de Televisa, señala que para cualquier programa que se vaya a transmitir deberán seguir los siguientes procedimientos sobre todo aquellos de procedencia extranjera.

1. Se importa la serie a través de un distribuidor, ésta no tiene arancel.
2. Se hace una copia del material que se quiere clasificar, ya que el original se queda en la empresa
3. Se envía un escrito a RTC solicitando la clasificación del material, el cual debe tener una vigencia
4. Se copia el master y se envía a Gobernación a través de RTC y la SEP, todo esto mientras se tengan los derechos.
5. En Gobernación se ve y son sacadas las partes que serán censuradas (editan).
6. Son pagados los derechos de la serie ya como deber ser transmitida.
7. Si la serie no es transmitida en un año se tiene que repetir la operación para su reclasificación
8. Gobernación manda un escrito en donde es señalado: el horario, los derechos a Gobernación.

Es importante que las series se van clasificando por capítulos los cuales se pagan por medias horas, a esto comúnmente lo conocen como parcialidad y por cada una de ellas se realiza un escrito a Gobernación. Dicho escrito se fundamenta en las políticas en este caso de Televisa, para la transmisión de series televisivas y que en ningún momento se fundamenta en la Ley de Radio y Televisión, ya que señalan que la censura que se tiene en la empresa es más fuerte que la de RTC.

Con esto podemos observar que probablemente se tendrá que realizar una nueva Ley más adecuada a la época, ya que la que supuestamente está vigente prácticamente no es muy tomada en cuenta por las televisoras.

1. SAGREDO J., 1981, 49
2. EFE, "¿QUÉ HAY DE NUEVO ... EN CHINA?", *Reforma*, Nov. México 1996
3. GRANADOS Chapa Miguel Angel, "EXAMEN DE LA COMUNICACIÓN EN MÉXICO", México 1980, p. 46-47
4. Item
5. BARRAGÁN Barragán José, "DERECHO DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN", UNAM, México 1981, p. 13
6. TEJEDA Ortiz Carlos, "DERECHOS HUMANOS", UNAM, México 1981, p. 66
7. Item
8. Item

CAPÍTULO IV

¿QUÉ HAY DETRÁS DEL MENSAJE DE LAS CARICATURAS FAVORITAS DE LOS NIÑOS?

4.1. EL COMIENZO PARA LLEGAR AL FONDO DEL MENSAJE DE LAS CARICATURAS QUE VEN LOS NIÑOS

En capítulos anteriores se hizo referencia a cuáles son las caricaturas o cartoons que prefieren los niños, su origen, quienes la realiza, y como son programadas por las cadenas televisoras para su transmisión.

En este capítulo se analizará el mensaje de las dos caricaturas con mayor porcentaje en las encuestas, que prefieren ver los niños:

1. Dragon Ball
2. Los Simpson

El estudio científico de los medios tiene una larga tradición, tanto la perspectiva positiva como en la crítica. Para los diversos enfoques conceptuales los mensajes constituyen o incorporan rasgos y evidencias de los procesos de producción (sociología de la producción de los mensajes, economía política, imperialismo cultural), y proporcionan inferencias para determinar su posible impacto o aprobación por parte de las audiencias. (1)

Pamela Shoemaker y Stephen D. Reese, señala en su libro “ La Meditación del Mensaje”...

“Si asumimos que los medios proporcionan la mayor parte de la realidad que las personas conocen desde fuera de su propia experiencia personal, entonces estudiar el contenido de los medios seguramente nos ayuda a evaluar qué es en realidad lo que ellos consumen” (2)

Los mensajes reflejan en la visión social la posición de clase o la ideología de los emisores, en este caso los niños, o bien, cómo ellos mismos hacen la selección, procesamiento y distribución de los medios de comunicación.

La emisión de un mensaje se ha caracterizado por la necesidad de transformar un contenido en un objetivo que sea transmitido al receptor; la producción del mensaje es por lo mismo el acto final que indica también toda la actividad interior del emisor.

Para David K. Berlo, al comunicarnos se trata de alcanzar objetivos relacionados con la intención básica de influir en el medio ambiente y en uno mismo; sin embargo la comunicación puede llegar a ser reducida al cumplimiento de un conjunto de conductas ya sea a la transmisión o bien en la recepción de mensajes.

Recordemos que el mensaje son las expresiones de ideas puestas en determinada forma. Existen muchos códigos en la comunicación: símbolos visuales, gestos, señales con las manos, lenguaje, escritura, etc.

El análisis de toda comunicación o situación comunicativa debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

1. La forma en que la fuente de comunicación, la persona que se comunica, trata de afectar a la persona que recibe el mensaje.
2. El modo como el receptor trata de afectarse así mismo o a otros incluyendo la fuente.
3. No siempre obtendrán los resultados deseables, debido a que los receptores no siempre responden al propósito de la fuente.

Abraham Moles, define al mensaje como una construcción obtenida con elementos tomados por el emisor de entre todo el repertorio de signos, en otras palabras, un conjunto de ideas extraídas de un hecho determinado o de una realidad completa.

Moles señala 5 pasos fundamentales que concuerdan con lo que podría llamarse un método estructuralista para seguir un proceso lógico y científico de investigación de los mensajes.

1. Delimitar el contexto común entre el emisor y el receptor, es decir, la ubicación de ambos en el caso del emisor el contexto político, económico y cultural dentro del cual actúa. En este caso el emisor son las caricaturas y el receptor son los niños de entre 9 – 10 años.

2. Analizar la naturaleza del contenido de los mensajes que intercambian entre el emisor y el receptor.
3. Determinar cuantitativamente la permanencia de ciertos aspectos en el contenido de los mensajes a través de un estudio estadístico o un análisis de contenido.
 - a) Ubicación geográfica de la trama
 - b) Selección de los relatos entre los que se incluye a los de tipo romántico, problemas familiares, domésticos o materiales
 - c) Papel del personaje en el relato (principal, secundario, menor, héroe, heroína, villano)
 - d) Sexo
 - e) Origen social (nacionalidad, raza, religión)
 - f) Rasgos Personales (color, nariz, boca, pelo, etc.)
 - g) Metas o valores (finalidades de los personajes tales como: mejoramiento económico, posición social, etc.)
 - h) Aprobación o desaprobación del personaje (simpatía, hostilidad, gusto o disgusto, posibilidad o imposibilidad de convivencia)
 - i) Breve identificación por grupos étnicos
4. Esta cuantificación se baso en la repetición o redundancia misma de los aspectos o unidades de los mensajes que se intercambian.
5. Procurar enunciar y esclarecer el conjunto de leyes o acuerdos establecidos de antemano entre el emisor y el receptor. Es aquí cuando se es traducida la interpretación de los resultados.

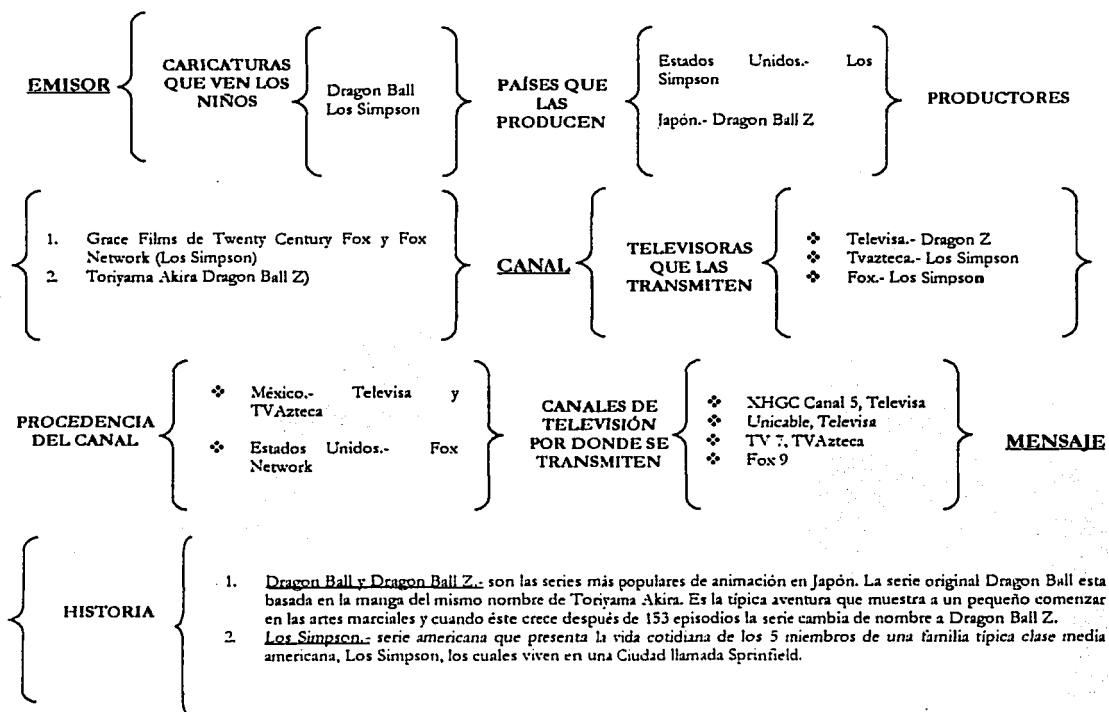
Para Abraham Moles, el estar situado ante un acto comunicativo, osea, la cadena emisor – canal – receptor, puede adoptar dos actitudes.

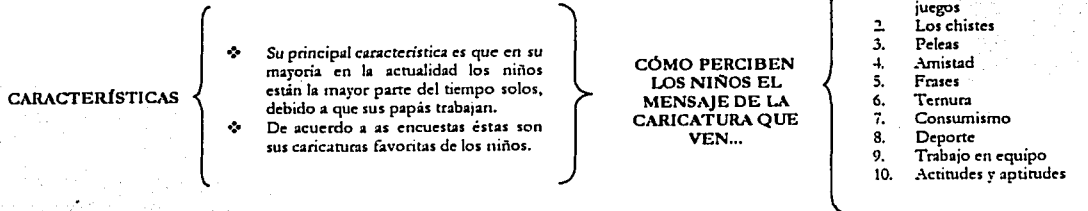
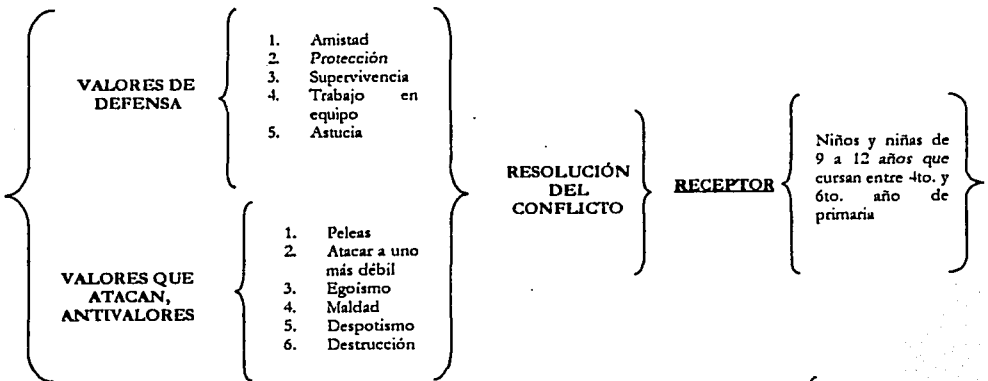
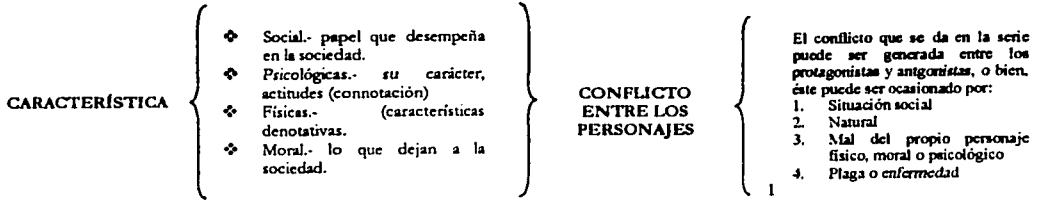
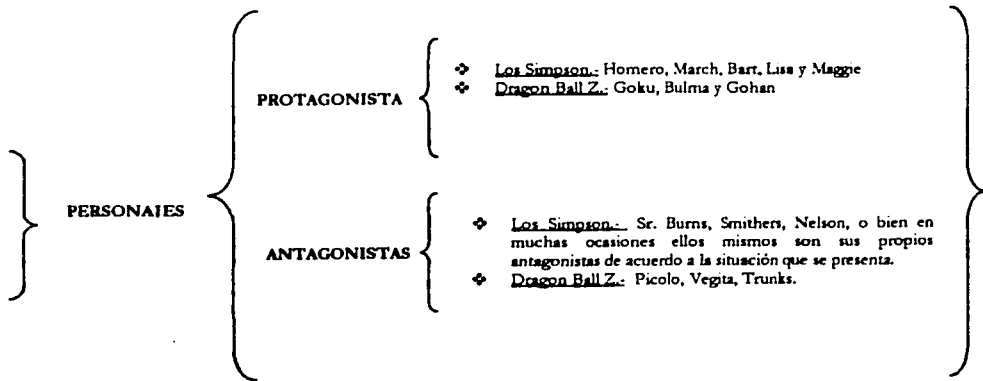
- a) Interesarse en investigaciones del acto comunicativo en la situación del emisor y receptor, en la multiplicidad más o menos grande de los actos que constituyen la cadena de la comunicación y orientar su estudio al campo social de la propia comunicación.

En el caso de los mensajes con un solo emisor y un sin fin de receptores se podrá poner en evidencia la naturaleza del emisor y los receptores, así como las reacciones de estos últimos frente a los mensajes y al emisor, a esto Moles señala:

- ❖ Especificar las características del emisor y receptor (las caricaturas que salieron dentro de las encuestas para su análisis, antecedentes, productor, los niños que la ven). Este punto se caracteriza por el análisis concreto del acto comunicativo.
 - ❖ Determinar la forma como los receptores reaccionan ante tal o cual cúmulo de mensajes emitidos.
- b) También se puede enfocar su atención sobre el objeto material del acto comunicativo: el mensaje, de este modo se podrá registrar los mensajes sonoros difundidos, utilizando y aplicando la teoría de la información a partir del conjunto de mensajes y de percibir la naturaleza exacta del marco de referencia, experiencias o conocimientos que posee el emisor o el receptor.

De acuerdo a lo señalado tanto por Berlo así como por Moles, para realizar el análisis de las caricaturas favoritas de los niños, que resultaron basándose en lo manifestado en las encuestas, se podrán realizar los siguientes pasos para su análisis.





4.2. EL MUNDO QUE HAY DENTRO DE... LAS CARICATURAS FAVORITAS DE LOS NIÑOS

“En medio de la nostalgia por nuestros años de infancia, algunos nos hemos involucrado en los maratones de caricaturas y personajes, preguntándonos desde... ¿cuál es el nombre de pila del Oficial Mature?, hasta ¿cómo se llama el club al que pertenecen Pedro Picapiedra y Pablo Mármol?. Sin embargo muy pocos nos cuestionamos sobre cómo son los personajes más allá de una primera impresión, que actualmente aparecen en los programas de televisión favoritos de los niños.

Hemos escuchado hablar de Dragon Ball Z (usualmente en los primeros lugares de rating) Pinky y Cerebro o Los Rugrats, entre muchos otros, y hay quienes han asumido una postura crítica sobre alguno de estos programas de televisión.

Ahora bien una de las preguntas que más surgen al ver el éxito de estas caricaturas es por ejemplo: ¿qué hace que los niños desarrollen esa amplia preferencia por un programa y por un personaje como Dragon Ball Z? Las respuestas, porque son varias, se pueden comenzar a visualizar a partir de la propia caricatura.” (3)

Es con esta breve introducción que hemos decidido comenzar con la minuciosa revisión al interior de las caricaturas, mangas o cartoons; para finalmente dar el diagnóstico a nuestro análisis del mensaje.

4.2.1. LOS SIMPSON:

Los Simpson es una serie animada de televisión producida por Grace Films, Twentieth Century Fox y Fox Network, la cual comenzó en abril de 1989.

Los Simpson trata de la vida de una familia de clase media en una ciudad de Estados Unidos llamada Springfield. Esta familia esta conformada por cinco miembros cada uno de ellos con sus características muy específicas.

- ❖ **HOMERO SIMPSON.-** es la cabeza de la familia, trabaja en la Planta Nuclear de Springfield, ama profundamente a su esposa. Homero se caracteriza por ser un conformista, con muy poca preparación lo que hace ser muy poco inteligente, en ocasiones es muy oportunista y busca la facilidad de las cosas.
- ❖ **MARCH SIMPSON.-** aunque Homero aparenta ser la cabeza de esta familia, March es la que lleva el mando; caracterizada por ser una buena ama de casa hay ocasiones en las que se siente frustrada por no haber alcanzado sus metas profesionales, es una luchadora incansable por las causas que cree perjudiciales para su familia y la sociedad.
- ❖ **BART SIMPSON.-** es el primogénito de la familia, tiene 9 años aproximadamente, Bart es el clásico niño travieso que siempre se mete en problemas además de no caracterizarse por ser un brillante estudiante.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

- ❖ LISA SIMPSON.- es la segunda hija del matrimonio formado por March y Homero, se caracteriza por ser una gran estudiante y dedicada, su hobby principal es tocar el saxofón además de preocuparse por como mejorar al mundo.
- ❖ MAGGIE SIMPSON.- es el miembro más pequeño de esta familia tan peculiar, Maggie, es una bebé de un año que comienza a caminar así como aprender a ver la vida todo ello a través de su chupón.

Alrededor de la Familia Simpson giran otros personajes, también habitantes de Springfield, que junto con ellos Homero, March, Bart, Liza y Maggie; viven una infinidad de aventuras y peripecias. Algunos de estos personajes son:

- ❖ Abuelo Simpson.- es el padre de Homero, hombre de unos 70 años el cual vive en un asilo para ancianos, en cuanto a su relación con su hijo, Homero, nunca ha sido muy buena ya que éste siempre lo ha tachado de inútil y bueno para nada.
- ❖ Telma y Paty.- son las hermanas mayores de March, son dos mujeres de entre unos 40 años, solteras, nunca han tenido una buena relación con su cuñado Homero, por lo cual siempre lo critican enfrente de March; las dos trabajan en el departamento de tránsito de la Ciudad otorgando las licencias de conducir.
- ❖ Familia Flanders.- son los vecinos de la casa de junto de los Simpson, ellos son todo lo contrario a esta familia. La cabeza es Ned Flanders, hombre como de uno 35 años, trabajador, emprendedor, muy devoto con respecto a la religión, padre amoroso y responsable de sus hijos. Es envidiado por Homero y en ocasiones se pasa de inocente aceptando las bromas que Homero le hace.
- ❖ Regalo de Navidad o Huesos.- es la mascota de la familia, su nombre es consecuencia a que él fue el único regalo de la Familia en una Navidad. Como todo perro es fiel, travieso y muy desobediente.
- ❖ Mill House.- es el mejor amigo de Bart, es el clásico niño de lentes, un poco inseguro y el que sea amigo de Bart le da esa seguridad que cree no tener, en muchas ocasiones además de ser cómplice de Bart también es su conciencia.
- ❖ Sr. Skinner.- es el Director de Escuela de Liza y Bart, es un hombre de 40 años soltero y que vive con su mamá, siempre esta al asecho de las travesuras de

Bart para así poderle imponer un castigo; aunque Bart y él son enemigos declarados, han habido ocasiones en que los dos se ayudan mutuamente.

- ❖ Apu.- es el tendero de la Ciudad, inmigrante hindú que se ha ganado el cariño y confianza de toda la comunidad.
- ❖ Sr. Burns.- es el hombre más rico de Springfield, Burns es un hombre muy mayor y para no seguir envejeciendo se realiza todo tipo de análisis y pruebas para evitarlo y ser eterno, es dueño de la Planta Nuclear de Springfield en donde trabaja Homero. Burns se ha caracterizado por ser envidioso, estar enfermo de poder, ambicioso, mezquino, déspota, cruel, entre otras cosas.
- ❖ Smithers.- fiel colaborador y asistente personal de Burns, su único motivo para vivir es atender a Burns cumpliéndole todos sus caprichos así como ser cómplice en sus fechorías hacia con los demás. Smithers es homosexual y siempre ha estado enamorado de Burns.

Estos son algunos de los personajes que rodean la vida de los Simpson, ya que como en toda Ciudad, en esta caricatura también podemos ver a personajes como: Moe (cantinero), La Srita. Crabable (maestra de Bart), Krousty (ídolo de Bart), Tom y Dayli (caricatura favorita de Bart y Liza), el Gobernador, El Jefe de la Policía, el Doctor, y muchos otros personajes cada uno con sus características y los cuales en un momento dado han interectaduado con la familia Simpson. Los Simpson han sido comparados como los Picapiedra de la era moderna.

ANÁLISIS DEL MENSAJE:

1. Historia:

Son vacaciones de verano y para pasar el tiempo todos deciden ir un día al trabajo de su papá: Mill House a la fábrica de galletas, Milton a la Casa de Bolsa y Liza a la Planta Nuclear.

Mientras tanto Bart se encuentra con su tía Paty en donde ella expide las licencias de manejo, Bart aprovecha que su tía lo deja solo para sacar una licencia falsa, la cual muestra con orgullo a Mill House y Nelson; en ese momento llega Milton con ellos y les pregunta que tan productivo estuvo el día con sus papás, él les dice que ganó mucho dinero en la Casa de Bolsa.

Por su parte Liza le dice a Homero que aprovechen el día utilizando la

imaginación con los instrumentos de trabajo, por lo cual se divierten mucho.

Bart, Nelson, Mill House y Milton, aprovechan la licencia falsa de manejo y el dinero para alquilar un coche, después deciden irse de viaje y vivir una aventura para lo cual Bart idea la cuartada que todos dirán en su casa... Han sido seleccionados para representar a la escuela en el Rodeo Gramatical de Canadá, a todos les dan permiso.

La aventura de Bart y sus amigos comienza sin un rumbo hasta que todos por votación y a selección de Mill House deciden ir a la Feria Mundial de Tenesse.

Por su parte Homero se encuentra muy aburrido en su trabajo y extraña el día que paso con Liza por lo cual decide volver a invitarla pero ahora al turno de la noche decidiendo que van hacer una pijamada.

Bart, Nelson, Milton y Mill House llegan a su destino llevándose una gran sorpresa al ver que la Feria Mundial ya no existe, pero su sorpresa es mayor cuando Milton les comunica que ya no tiene dinero y el auto es destruido. Mill House dice que la solución es que hablen a sus casa pero Bart les dice que si esto lo empezaron solos, solos lo tienen que solucionar.

Homero y Liza pasan un gran momento en su pijamada, por su parte March se siente sola y aburrida sin la compañía de Bart y Liza.

Bart decide hablarle a Liza para que ésta le ayude a buscar la solución a sus problemas, Liza le dice que busque trabajo en una mensajería y así podrán regresar a Springfield gratis.

Bart consigue el trabajo pero su primer envío es a Tokio en donde el Director Skinner lo ve y se extraña, al llegar otra vez a Tenesse se vuelve a comunicar con Liza y le dice que la única manera en que podrán regresar es que pida algo de Tenesse para Springfield muy grande, Liza le contesta que eso va a costar mucho dinero.

Liza va a la Planta y Homero la nota pensativa, éste le pregunta que qué es lo que tiene y ella le dice que no puede contarle su secreto, Homero le dice que le tenga confianza. Liza acepta contarle pero con la condición de que no se enoje y mucho menos que Bart sepa que ella le contó.

Una vez que Liza le cuenta a su papá la hazaña de Bart y sus amigos, toma

mucho aire para no demostrar su enojo y junto con Liza le dan la solución para que todos regresen a Springfield.

Ya en su casa March le pregunta a Bart como le fue, mientras Homero y Liza lo ven con ojos de diciendo que son puras mentiras lo que él le esta diciendo a su mamá.

Cuando están a punto de dormirse suena el teléfono y March contesta es el director Skinner quien pregunta si Bart estuvo en Tokio, después hablan de la policía de Tennessee para reportar el coche de Bart y finalmente se comunican de la mensajería para encargarle otro trabajo; March todo esto lo niega, mientras Homero se esconde debajo de las sábanas para poderse reírse agusto.

2. Personajes:

- ❖ Homero
- ❖ Liza
- ❖ Bart
- ❖ March
- ❖ Mill House
- ❖ Nelson
- ❖ Milton

En el caso de Bart, Mill House, Milton y Nelson por las circunstancias ellos son los antagonistas y a su vez los protagonistas de este capítulo.

3. Características:

a) Sociales:

Springfield es una pequeña Ciudad de Estados Unidos, en donde vive la Familia Simpson la cual pertenece a la clase media-alta.

Los niños de esta Ciudad se encuentran de vacaciones y para pasar el día cada uno decide pasar un día en el trabajo de sus papás... la fábrica de galletas, la casa de bolsa, la planta nuclear y la oficina de licencias de conducir.

La burocracia, la cotiniedad, lo nunca antes visto y el aprendizaje son algunas experiencias que Liza, Bart, Mill House, Milton experimentan al pasar un día en el trabajo de sus papás.

El instinto de vivir aventuras de cualquier niño, Bart y sus amigos lo hacen posible sin imaginar lo que iban a pasar.

También podemos ver los distintos tipos de papá de cada uno de ellos y como se desenvuelven en su trabajo: el papá de Mill House es dueño de la fábrica de galletas, el papá de Milton es Corredor de Bolsa y Homero, papá de Liza y Bart, es el Jefe de Seguridad de la Planta Nuclear de Springfield.

b) Psicológicas:

- ❖ HOMERO.- descuidado en su trabajo, únicamente piensa en la comida, busca como sacar ventaja de los demás, disfruta el día que pasa junto con Liza, se gana la confianza de ella y por eso cuando esta le confía el problema de Bart y sus amigos se enoja muchísimo pero recobra la cordura al recordarle Liza que le prometió no enojarse y guardar el secreto, a su modo saca del problema a Bart y a sus amigos, no ve con agrado el cinismo de Bart ante March.
- ❖ LIZA.- es inteligente, le encanta utilizar la imaginación y esto lo utiliza para que su día en el trabajo de Homero sea inolvidable, es la única que no le cree a Bart con lo del Rodeo Gramatical, ayuda incondicionalmente a Bart a solucionar el problema en que se encuentra, cuando ve que necesita más ayuda recurre a su papá, al igual que Homero no ve con agrado el cinismo de Bart con su mamá.
- ❖ MARCH.- ingenua cree ciegamente que Bart fue seleccionado por parte de la escuela para participar en el Rodeo Gramatical, se siente sola y desbancada en cierto modo por Homero al estar compartiendo con Liza en su trabajo, se vuelve a sentir útil y que alguien la necesita cuando abraza a Maggie ya que ella sí necesita de sus cuidados.
- ❖ BART.- es inteligente e ingenioso, aprovecha la oportunidad que le da su tía Paty al dejarlo solo con la máquina que expide las licencias de manejar, es un gran manipulador, sabe ser líder de grupo, cínico e irónico, inventa con gran facilidad excusas y mentiras para salir adelante, es muy irresponsable. Cuando se ve envuelto en el problema primero busca la forma de salir solo de su propio embrollo, al no tener éxito no duda en pedir la ayuda de Liza, cree y confía ciegamente en la inteligencia de su hermana.
- ❖ MILL HOUSE.- es inseguro, siente gran emoción por pasar un día en la fábrica de galletas de su papá, secunda todas las travesuras de Bart, logra

engañar a sus papás con la mentira del rodeo Gramatical, convence a todos de ir a la Feria Mundial de Tenesse, es distraído. Cuando ve el problema en que se encuentran es el que aconseja llamar a los papás para salir del problema.

- ❖ NELSON.- es abusivo con todos los niños, burlón, no respeta a nadie, no tiene problemas para conseguir el permiso ya que nadie le presta atención en su casa, no es muy inteligente. En el fondo Nelson es un niño que le hace falta atención y cariño, ya que tiene mucho que dar y en ocasiones puede ser hasta muy tierno.
 - ❖ MILTON.- es el niño inteligente y sabelotodo de la escuela, al tener el dinero que gana en la Casa de Bolsa, donde trabaja su papá, se siente feliz porque por una vez es aceptado a participar en una aventura con Bart y sus amigos.
- c) Físicas:
- ❖ HOMERO.- tiene como 40 años, es calvo, bueno cuenta con tres cabellos, es muy gordo, viste con pantalón color azul y camisa blanca.
 - ❖ LIZA.- tiene como unos 9 años, su peinado es como una estrella, viste un vestido color rojo que combina con sus zapatos del mismo color, lleva siempre un collar de perlas blancas.
 - ❖ MARCH.- tiene unos 36 años, se caracteriza por lucir un peinado fuera de lo común de un gran chongo alargado, su cabello es de color azul, viste de color verde y un collar de perlas rojas.
 - ❖ BART.- tiene 10 años, su peinado es con los pelos parados, tiene la boca grande, su cabeza y la forma de su cara es como un cilindro, viste con un short azul, playera roja, tenis azules y calcetines blancos.
 - ❖ MILL HOUSE.- tiene el cabello de color azul, usa lentes de fondo de botella, cuando se llega a quitar los lentes por algo sus ojos parecen dos caniquitas negras, viste con playera y shorts.
 - ❖ NELSON.- es gordo, tiene pecas, los dientes chuecos, su pelo esta largo y descuidado, da la apariencia de estar sucio, viste con short, playera y un chaleco de mezclilla.

- ❖ MILTON.- es gordito, esta impecablemente limpio y peinado, viste con camisa y short color beige, zapatos con correa en color café.



4. Conflicto entre los personajes:

Bart y sus amigos deciden vivir una aventura aprovechando que Bart saca una licencia de manejo falsa y Milton gana dinero en la Casa de Bolsa. Esta aventura comienza con una estafa y mentira hacia los papás para conseguir el permiso y así ausentarse de su casa.

Su aventura se convierte en una catástrofe cuando se les acaba el dinero y no tienen los medios para regresar a Springfield.

5. Anécdota:

Bart es un niño muy ingenioso y con muchos alcances, aprovecha la oportunidad que tiene al quedarse solo en la oficina de su tía Paty, falsificando una licencia de manejo.

Al mismo tiempo toma en cuenta por interés a Milton y sonsaca a Mill House y Nelson de vivir la gran aventura de su vida, tomando en cuenta que tienen una identificación falsa y dinero.

6. Solución del Conflicto:

VALORES:

- ❖ PASAR EL TIEMPO EN COMPAÑÍA DEL PAPÁ.- todos los niños aprovecha que están de vacaciones para convivir con su papá en su trabajo, conociendo qué es lo que realizan diariamente.

- ❖ **EMOCIÓN:** Bart se encuentra con Mill House contando como obtuvo la licencia de manejo cuando llega Milton y con gran emoción les cuenta como le fue con su papá y el dinero que ganó en la Casa de Bolsa.

Por su parte Liza se siente muy emocionada cuando Homero la invita de nueva cuenta a la Planta Nuclear, nada más que en el turno de la noche donde podrán hacer juntos una pijamada.

Nelson también se siente muy emaciado al estar escuchando en vivo a su cantante favorito, mostrando un lado en él que nunca se ve ya que está conmovido hasta las lágrimas.

- ❖ **CONFIANZA:** Homero le demuestra a Liza que puede confiar en él cuando lo necesita, siendo su mayor prueba cuando Liza le cuenta el problema en que Bart esta metido haciéndole prometer que no se va enojar y mucho menos decirle a Bart.

Bart confía en que Liza le dará la solución correcta, sin que se enteren sus papás para salir del problema.

- ❖ **AYUDA PARA SOLUCIONAR ALGÚN PROBLEMA.-** Liza incondicionalmente comienza a darle sugerencias a Bart para que puedan regresar a Springfield, cuando ya no sabe que hacer Liza recurre a su papá y este soluciona el problema de Bart.

- ❖ **IMAGINACIÓN.-** Liza le muestra a Homero como pueden pasar el rato y disfrutar el trabajo utilizando los trajes de seguridad imaginando que son dos astronautas en su nave especial.

- ❖ **EMPEÑO.-** Bart trabaja duro en la mensajería con la esperanza de pronto poder regresar él y los demás a Springfield.

- ❖ **UNIÓN FAMILIAR.-** a su modo los Simpson son una familia donde cada uno de sus miembros se ayudan si tienen algún problema y aunque Homero parezca ser en ocasiones muy irresponsable, en esta ocasión saca del problema a Bart y lo regresa a Springfield.

- ❖ **DEFENSA.-** March defiende primeramente a Bart de Liza cuando ésta les dice a sus papás que lo del Rodeo Gramatical en Canadá es una mentira de Bart. Posteriormente lo defiende y niega ante Skinner que Bart haya estado en

Tokio, que tenga una licencia y mucho menos un coche o que trabaje en una mensajería.

ANTIVALORES:

- ❖ **ABUSO DE CONFIANZA.**- Bart aprovechando que su tía Paty le pide de favor que apague la máquina que expide las licencias, saca una licencia para él.
- ❖ **FALSIFICACIÓN DE DOCUMENTOS.**- Bart falsifica los datos de la licencia de manejo para así entrar al Bar de Moe, para poder rentar el coche o bien para conseguir el trabajo en la mensajería.
- ❖ **CONVENIENCIA.**- Bart, Mill House y Nelson aceptan a Milton porque tiene el dinero con el que podrán vivir su aventura.
- ❖ **MENTIRA.**- Bart les da a conocer a Mill House, Nelson y Milton lo que deberán decir a sus papás para poderse ir de sus casas... Han sido seleccionados por la escuela para ir a Canadá a concursar en un Rodeo Gramatical.
- ❖ **MANIPULACIÓN.**- Bart manipula y convence a sus amigos de que deben vivir una aventura aprovechando que tienen la identificación falsa y el dinero. Al mismo tiempo manipula a sus papás para que le crean que fue seleccionado para ir a Canadá a participar en el Rodeo Gramatical.
- ❖ **DESPILFARRO.**- todos gastan el dinero sin darse cuenta cuánto es lo que les va quedando, lo último se lo gastan comprando una pelucas y en un muñeco de Bill Clinton que habla.
- ❖ **FALTA DE ATENCIÓN.**- Mill House nunca se fija que el folleto que anuncia la Feria Mundial de Tenesse es de 1989, únicamente se deja llevar y convence a todos los demás de ir a Tenesse por las atracciones que ésta ofrece.
- ❖ **FALTA DE PLANEACIÓN.**- esta aventura que Bart y sus amigos emprenden no tiene un rumbo hasta que Mill House escoge, sin fijarse, ir a la Feria Mundial de Tenesse.
- ❖ **IRRESPONSABILIDAD.**- la falsificación de documentos, el proponer el viaje, la mentira y el engaño, gastarse el dinero sin prever los imprevistos y

dejar abandonado el coche cuando queda destruido, son algunas de las situaciones que demuestran la falta de responsabilidad de Bart y sus amigos.

- ❖ **ABUSO DEL DÉBIL.-** Primeramente todos abusan y se aprovechan por conveniencia de Milton al ver que éste trae mucho dinero, después Nelson amenaza a todos con pegarles si no entran a ver a su cantante favorito, el mismo Nelson, cuando están buscando la manera de regresar a Springfield, le quita a Mill House a la fuerza sus lentes para empeñarlos.

Finalmente Bart cuando ya van de regreso a Springfield va cómodamente en el avión y a los demás los lleva dentro de una caja de madera y respirando por un solo hoyo.

- ❖ **DESCOMPONER A PROPÓSITO ALGO.-** Homero encuentra como única solución para sacar a Bart del problema pedir una máquina a la Planta Nuclear de Tennesse, la cual descompone tirándole a propósito una taza de café encima.
- ❖ **CINISMO.-** Bart al ya estar en su casa comienza a contarle a March, como si no hubiera pasado nada y ante el enojo de Liza y Homero, como le fue en el Rodeo Gramatical.
- ❖ **FALTA DE ATENCIÓN DE LOS PADRES.-** Nelson es un niño que no cuenta con la atención y cuidado de sus papás, lo que justifica en cierta forma su carácter abusivo, hostil y agresivo hacia con los demás. Cuando piden el supuesto permiso para ir a Canadá, Nelson únicamente dice – Nos vemos – y rompe el papel que Bart les da.

7. Resolución del Conflicto:

Homero al escuchar a Liza y después de calmar su furia hacia Bart, comienza a pensar como regresarlo a casa, de pronto al ver el mapa con todas las plantas nucleares del país se da cuenta que hay una en Tennesse, pronto el se comunica con ellos solicitándoles una máquina que se acaba de descomponer dando un nombre falso para que Bart no se entere que Liza le contó a su papá.

Ya en su casa Bart les comienza a contar como les fue a él y a sus amigos en el Rodeo Gramatical.

4.2.2. DRAGON BALL Z:

Como ya se menciona Dragon Ball y Dragon Ball Z, es la serie de animación más popular en Japón. La serie original Dragon Ball esta basada en la manga del mismo nombre de Toriyama Akira, el cual cuenta la historia de un pequeño de 10 años aproximadamente que comienza en las artes marciales. Una vez que el héroe de la serie crece (después de 153 episodios) la caricatura cambia de nombre a Dragon Ball Z (aunque la manga cambia de nombre, la base de su historia no lo hace) comenzando nuevas y mejores técnicas de artes marciales.

La Historia de Dragon Ball trata de siete esferas naranjas con estrellas en medio (una estrella en una esfera, dos estrellas en otra, aumentando el número de estrellas en las esferas hasta completar las siete). Supuestamente una vez reunidas las siete esferas, el Dragon Shenlong aparece y le concede a quien sea que lo haya convocado un deseo, después de haber concedido el deseo Shenlong vuelve a dispersar las siete esferas por los cuatro puntos de la tierra, esperando que alguien las vuelva a juntar de nueva cuenta. Es así como un joven niño, Goku, tiene una de las esferas y cuando una niña llamada Bulma comienza a encontrarlas deciden asociarse para encontrar el resto.

Tanto Dragon Ball como Dragon Ball Z, están narradas en capítulos continuos sobre las aventuras de Goku a lo largo de su vida: su niñez, adolescencia, matrimonio, amigos, sus hijos y su muerte. Estos son algunos de los personajes principales de las dos mangas:

- ❖ GOKU.- es el héroe principal de la serie. La serie comienza cuando Goku tiene 12 años (Dragon Ball), una vez que él crece y nace su hijo la serie cambia de nombre a Dragon Ball Z. La serie finaliza cuando Goku sé esta aproximando a los 45 años de edad.

Goku es un Saiyajin, cuyo mundo nativo es el Planeta Vegeta. Él fue enviado a la Tierra en una cápsula especial justo después de haber nacido así él podría conquistarla, sin embargo él se golpea la cabeza y pierde su programación. Goku es criado como ser humano en la Tierra y no conoce la verdad de su naturaleza hasta que su hermano Radits llega a la Tierra.

Más tarde la rabia de Goku se despierta cuando presencia la muerte de su amigo Kulilin, despertando su poder de Super Saiyajin. Cuando Goku esta de Super Saiyajin sus ojos se vuelven verdes y su pelo rubio. Comúnmente Goku puede ir a tres estaciones con sus poderes de Super Saiyajin.

- ❖ **GOHAN.**- es el primer hijo de Goku, por un corto tiempo después de la segunda vez que Goku muere en la serie, Gohan se convierte en el principal personaje de la manga. Es el más poderoso de los personajes, no ama tanto el pelear como su padre y por eso raramente utiliza su fuerza al máximo.

Gohan es un niño muy bueno por naturaleza al igual que su padre; odia pelear, por un rato fue el más poderoso. Es muy cortés hacia con todos excepto con sus enemigos, es muy brillante y estudia muy duro, aunque en algunas ocasiones debido a sus deseos es muy estricto con su mamá.

- ❖ **PICCOLO.**- es el rival más viejo de Goku, él nació después de que Goku matará a su padre, su último aliento lo hizo dentro de un huevo en donde empollos al nuevo Piccolo. En su última pelea con Goku en el round final utilizó la técnica del Tenkaichi-Budokai, la cual posteriormente perdió.

Piccolo es nativo del Planeta Nameck, él puede regenerar algunas partes de su cuerpo que pierde, usualmente los brazos. Cuando él se va de Nameck con ayuda de Kulilin, Goku, Gohan y Vegeta pelea con Freezer.

Después de usar el Tenkaichi-Budokai, Piccolo comienza a ser un buen chico y eventualmente amigo de Goku.

- ❖ **VEGITA.**- es el chico malo en medio de los buenos, primero su apariencia fue como la de Gohan cuando tenía 4. Al lado de otros guerreros Z él es decididamente malvado. Como príncipe de los Saiyajins es muy soberbio, con un enorme ego y constantemente se irrita al probar que él es el mejor guerrero del universo.

Vegita tiene una continua rivalidad con Goku o Kakarott (nombre Saiyajin de Goku) está obsesionado con darle una paliza en combate solamente para demostrar que él es más fuerte. Esta obsesión ha hecho más fuerte a Goku.

A pesar de sus esfuerzos por mostrarse de otro modo, Vegeta cambia y desarrolla una conciencia así como un gran interés por sus amigos y en algunas ocasiones es emotivo, este cambio se debió justamente por una promesa a su hijo Trunks, siendo más notorio antes de la muerte de Trunks a manos de Majin Buu. Aunque pretende odiar a Goku con pasión en realidad Vegeta respeta su poder y quizás le gustaría ser un poco como Goku.

- ❖ **TRUNKS.**- es el hijo de Vegeta, en el futuro todos los Guerreros Z mueren

por los Androides con excepción de Goku, quien morirá de una enfermedad del corazón. Trunks viaja 20 años atrás en el tiempo para obtener la medicina para Goku con la cual podrá sobrevivir a la enfermedad y vencer a los Androides.

Después de darle la medicina a Goku, Trunks regresa pero en lugar de ir a su tiempo él llega 3 años atrás para ayudar a los Guerreros Z a combatir a los androides. Durante este tiempo él comienza a ser extremadamente poderoso y superior a muchos otros de los Guerreros Z con excepción de Gohan y quizás a Goku.

Mientras él viaja por el tiempo su carácter se presenta de distinta forma: al Trunks del futuro le gusta ser político como Gohan y tiene muy fuertes sus valores, contrariamente al Chibi Trunks común y corriente, el cual tiene una muy mala actitud y es un tanto igual a su padre. El Chibi Trunks nunca alcanza correctamente el nivel de su poder contrariamente que lo hace el futuro, posiblemente porque Trunks en el futuro vive en paz.

Otros personajes de esta manga son: Teshinhan, Cell, Akkuman, Nappa, Freezer, Los Androides (que van por números), Blue Shogun, Ginyu, Chozu, Jiisu, Taopaipai, Tsurusennin, Kulilin, Sr. Satán, Gotenks, Majin-Buu, Rikum, Giran, Mutenroshi, Babidi, Chapa-oo, Dabura, Yakon, Mutaito, Kami-sama, Any Nameck-seijin, Yamucha, Namu, Guld y Saibaiman.

Cada uno de los personajes de estas dos series utilizan técnicas de lucha combinadas con artes marciales especiales para cada uno, todo ello con la finalidad de cumplir su meta. Algunas de estas técnicas son:

- ❖ AKA SHISSHIN NOKEN O DOCE OJOS.- esta técnica es por Teshinhan el cual se puede dividir dentro de él en cuatro diferentes partes. Cada Teshinhan que crea no es una imagen igual a la que crea con la de Zanzoken, pero puede pelear y ser atacado, el único problema con el movimiento de los 12 ojos es que cada uno tiene un cuarto de poder y movimiento.
- ❖ AKUMAITOKOSEN.- es una especial energía ondulante designada explícitamente para aniquilar al oponente. Cuando la onda golpea a su víctima, el veneno en su corazón se expande causando que el corazón explote. La víctima debe tener suficiente veneno en su corazón para que actúe rápido. Esta técnica es utilizada por Akkuman.

- ❖ **BAKUHATSUHA.**- con alzar dos dedos erguidos, el atacante puede crear una larga explosión que podrá totalmente diezmar el área o terreno circunvecino debajo de su oponente. Nappa y Vegita son los que la utilizan.
- ❖ **BAKURIKAMAHA.**- es la técnica de ataque principal de Piccolo, consiste en un golpe de viento extremadamente poderoso disparado por las manos apoyadas una sobre otra por las muñecas como soporte.
- ❖ **BARRERA.**- es una técnica puramente de defensa alrededor del cuerpo, la cual lo protege de un ataque. Existen dos formas de manejarla, la primera es un escudo esférico que cubre el cuerpo y la otra es una capa en el cuerpo. Algunos que pueden utilizar esta técnica son Freezer, Androide # 17, Cell y Vegita.
- ❖ **ATAQUE DEL GRAN GOLPE.**- es uno de los primeros poderes que desarrolla Vegita como Super Saiyajin, el Ataque del gran golpe es un enorme rayo con un increíble poder destructivo. Vegita sostiene una insípida palma hacia delante y rumbo a sus enemigos soltando el rayo.
- ❖ **HABILIDAD PSÍQUICA.**- Blue Shogun del ejército de la Banda Roja, tiene la habilidad de paralizar completamente a su enemigo con sus ojos utilizando sus poderes psíquicos. Él puede también usar estos poderes para manipular objetos inanimados.
- ❖ **CAMBIO DE CUERPO.**- esta técnica es usada por el líder del Ginyu-tokusentai, Ginyu, éste al extender alguno de sus miembros y gritar "CAMBIO" dispara un rayo de energía y le pega al blanco. Ginyu cambia de cuerpos con otras personas aprovechando la potencia y rapidez de su disparo. Ginyu puede cambiar de cuerpos con las personas que él desea.
- ❖ **BUKUJUTSU.**- no es exactamente una técnica de pelea, es una habilidad de volar con Ki (así se le conoce a la potencia del poder de cada y no tiene traducción), esta técnica es usada todo el tiempo durante las peleas por la mayoría de los personajes con excepción de Yajirobe y el Sr. Satán.

Estas son algunas de las técnicas ya sean de defensa o ataque que utilizan cada uno de los personajes de Dragon Ball y Dragon Ball Z.

ANÁLISIS DEL MENSAJE:

DRAGON BALL Z: "LA BATALLA MÁS GRANDE"...

1. Historia:

Kulilin, Bulma, Junon se encuentran de campamento cuando llega Gohan, ya en la noche se ve a lo lejos una esfera que cae a la tierra y ocasiona un gran incendio que destruye el Bosque. Al quedar destruido el bosque, Gohan le pide a Shenlong por medio de las 7 esferas que reconstruya al bosque.

Después en una nave espacial se encuentra Gran Tarles, el cual no se explica el porque la Tierra se encuentra así y que Kakaroto (Goku en Saiyajin) no le haya hecho nada, pero de todos modos le parece perfecto, ya que es el lugar ideal para sembrar la semilla del Árbol Sagrado.

Milk por su parte esta regañando a Gohan que por andar con los amigos de Goku no ha estudiado, en eso llega a su casa un pequeño Dragón que Gohan conoció en el bosque, éste se lo quiere quedar de mascota pero su mamá no lo deja y le dice que se lo lleve a la montaña. Gohan esta triste pero su papá le adapta una cueva al dragón para que viva ahí.

Mientras tanto Gran Tarles siembra en la Tierra la semilla del Árbol Sagrado, con lo cual conquistará la Tierra, en eso Yanchang esta rumbo a casa de Goku cuando él y Piccolo siente un Ki muy poderoso y extraño, al momento que sienten esto sucede una gran explosión la cual es originada al instante en que siembran la semilla.

Ya en casa de Goku, él recibe el llamado de Kayosama, el cual le dice que Gran Tarles sembrará el Árbol Sagrado, el cual se irá comiendo todos los nutrientes de la Tierra hasta dejarla desértica, todo esto con la finalidad de que el fruto de este árbol le proporcionará más y mejores poderes a los Saiyajins.

Goku se enoja y dice que no va permitir que nadie acabe con la Tierra, así que se pone de acuerdo con Kulilin, Yanchang, Teshinhan y Chouteng para ir a combatir a Gran Tarles.

Al llegar al bosque todos ven con sorpresa que éste esta desértico, cuando aparecen en ese momento los siameses y otros guerreros Saiyajins, con los cuales comienzan la batalla.

Gohan llega también para ayudar a sus amigos y Gran Tarles se da cuenta que él es hijo de Kakaroto y por lo mismo es un Saiyajin. Gohan pelea con él y Gran Tarles lo convierte en un simio, Goku al ver esto llega pero se da cuenta que con el que tiene que pelear en su propio hijo y el no lo puede hacer.

Piccolo llega también para ayudar y le dice a Goku que la única manera de que Gohan vuelva a la normalidad es cortándole la cola. Después de una gran lucha Goku le logra cortar la cola a Gohan y salvarlo.

2. Personajes:

PROTAGONISTAS {

- ❖ Goku
- ❖ Gohan
- ❖ Milk
- ❖ Kulilin
- ❖ Bulma
- ❖ Juno
- ❖ Piccolo
- ❖ Yanchang
- ❖ Maestro Roshi
- ❖ Teshinhan
- ❖ Chaoz
- ❖ Kayosama
- ❖ Shenlong
- ❖ Esferas del Dragón

ANTAGONISTAS {

- ❖ Gran Tarles
- ❖ Árbol Sagrado
- ❖ Los siameses
- ❖ Guerreros Saiyajins
- ❖ Gran Ohzaru

3. Características:

a) Sociales:

Han pasado los años y Goku a formado una familia con Milk, de esta relación ha nacido Gohan. Ellos viven en un lugar de la tierra rodeados por la tranquilidad que les brinda la naturaleza, sus amigos Kulilin, Bulma, el Maestro Roshi y Chaoz.

En otra parte del Universo se vive en un mundo oscuro, donde habita Gran Tarles quien tiene por objetivo destruir al mundo a través del Árbol Sagrado.

A través de la familia de Milk, Goku y Gohan, se puede clarificar a una familia común y corriente de cualquier sociedad de la Tierra, en este caso Milk se esfuerza por hacer de Gohan un gran hombre en el mundo.

b) Psicológicas:

PROTAGONISTAS:

- ❖ GOKU.- padre y esposo, sigue siendo un amigo incondicional, en ocasiones se comporta como un niño y secunda mucho los deseos de su hijo Gohan, pasando por alto la autoridad de Milk. Lucha por evitar la destrucción de la Tierra, siente una gran impotencia y desesperación al darse cuenta que con el que tiene que pelear es su propio hijo, da todo por Gohan y a toda costa evita que le pase algo.
- ❖ MILK.- es una madre amorosa, enérgica, estricta y tata de evitar a toda costa que Gohan comience a pelear con su padre.
- ❖ GOHAN.- tiene el mismo carácter impetuoso y luchador que Goku a quien admira, su máximo anhelo es pelear con su padre y sus amigos ayudando a salvar al Universo.
- ❖ PICCOLO.- sabio, le dice a Goku el cómo ayudar a Gohan sin tener que luchar con él, es agresivo ante su adversario, no es muy sociable y aunque quiere ayudar a sus amigos no le gusta mostrar sus sentimientos.
- ❖ KULILIN.- es un niño impetuoso con ganas de demostrarle al mundo lo que ha aprendido de artes marciales, es noble como amigo, al igual que Goku ha crecido.
- ❖ MAESTRO ROSHI.- es un hombre mayor que imparte sus conocimientos de artes marciales ya que éste es considerado con el Gran Maestro, es también un hombre libidinoso y morbosos ante las mujeres, le gusta ser justo y ayudar a las personas que se encuentran en problemas.
- ❖ BULMA.- es una niña ambiciosa, inteligente, firme de decisión, persigue alcanzar y encontrar las siete esferas, es también manipuladora, tiene buenos sentimientos y es de carácter fuerte.
- ❖ CHAOZ.- es un niño que a su corta edad es el Emperador de Nipan, es noble de nobles sentimientos, como cualquier niño tiene miedo a sus propias pesadillas, al pasar el tiempo sigue siendo fiel compañero de Teshinhan.
- ❖ TESHINHAN es fiel y leal a su amigo Chaoz, protector, sabio y le gusta

siempre aconsejar al emperador, también sabe reconocer sus errores y pedir perdón.

ANTAGONISTAS:

- ❖ GRAN TARLES.- es ambicioso, cruel, no le importa sobre quien tenga que pasar para conseguir sus objetivos, odia profundamente a Kakaroto (Goku), se siente orgulloso de ser un Saiyajin vengándose de Goku a través de Gohan.
- ❖ GRAN OHZARU.- su instinto natural es aniquilar a su enemigo utilizando sus grandes poderes, no reconoce a Goku, demuestra que es un niño al encontrarse con su dragón y en vez de continuar peleando con Goku se pone a jugar con su mascota.
- ❖ GUERREROS SAIYAJINS.- son por naturaleza asesinos y muy crueles con su víctima, ambiciosos teniendo como objetivo es acabar con la tierra.
- ❖ ÁRBOL SAGRADO.- implica la destrucción de la Tierra, es el medio por el cual los Saiyajins cobrarán más poder para destruir al ser humano.

c) Físicas:

PROTAGONISTAS:

- ❖ GOKU.- ha crecido y ahora es un hombre de unos 25 años, es alto, delgado, fornido, viste un kimono de color naranja y playera con una cinta morada, usa botas, sus poderes también han aumentado.
- ❖ MILK.- es una mujer de 20 años, delgada, de cabello lacio y negro, tiene los ojos grandes, viste un kimono color rosa.
- ❖ GOHAN.- es un niño como de unos 8 años, muy parecido físicamente a su padre, la única diferencia es que él tiene otro peinado
- ❖ PICCOLO.- es verde, alto, fornido, sus brazos son como unos gusanos color naranja, las orejas son puntiagudas, tiene las uñas largas. Viste un traje morado, con una capa blanca y un gran turbante blanco con morado.
- ❖ KULILIN.- es calvo, de bajo estatura, tiene 6 pecas en la frente las cuales hacen dos columnas de tres, al igual que Goku utiliza un kimono de color rojo

con cinta negra, de compleción robusta, tiene los ojos grandes.

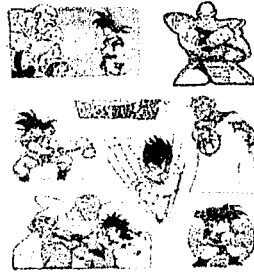
- ❖ MAESTRO ROSHI.- es un señor ya de edad, pelón con barba y bigote blanco, esta medio jorobado, viste de acuerdo a la ocasión pero con colores muy fosforescentes, usa lentes oscuros y siempre trae un bastón en forma de báculo.
- ❖ BULMA.- es delgada, de cabello lacio y de color azul, viste de minifalda y top, combinados con tenis, trae consigo una cangurera, tiene los ojos grandes.
- ❖ CHAOZ.- Tiene la cara pintada como una muñeca de porcelana antigua, blanca y con grandes chapas rosadas, sus ojos son grandes y redondos, tiene cejas delgadas y en forma de curva, viste con un kimono color verde con naranja, y una gorrita con un pompón de color rojo.
- ❖ JUNO.- es un puerquito que anda en dos pata como un ser humano, tiene las orejas grandes y hacia abajo, viste como militar.
- ❖ YAMCHA.- alto, delgado, de cabello negro y largo, viste igual que Goku y Kulilin.
- ❖ SHENLONG.- es un dragón de color verde con naranja, de gran dimensión, con grandes colmillos y garras.
- ❖ LAS SIETE ESFERAS DEL DRAGÓN.- son siete esferas de color naranja que en medio llevan (dependiendo del número de la esfera) una, dos, tres ó hasta siete estrellas de color rojo.
- ❖ TESHINHAN.- es un hombre alto y delgado, es calvo, tiene 3 ojos, uno de ellos en el centro de la frente formando la punta de un triángulo hacia arriba, tiene grandes músculos.

ANTAGONISTAS:

- ❖ ÁRBOL SAGRADO.- primero son unas semillas que son sembradas en un bosque, éstas se convierte al crecer en un árbol con grandes raíces y gruesas, da la apariencia de ser un árbol viejo y seco. Al crecer pone en tinieblas el bosque.
- ❖ GRAN TARLES.- físicamente tiene las características de Goku, alto, fornido,

viste con un traje que es como una armadura, un cinturón café, guanteletes y botas todo en gris con negro. Utiliza un rastreador el cual es como un espejuelo grueso y de colores conectado hacia la oreja.

- ❖ GUERREROS SAIYAJINS.- vestidos de igual forma que Gran Tarles, utilizan rastreador y son físicamente grotescos... en el caso de los siameses parecen dos grandes bolas de masa deformes y con protuberancias por todo el cuerpo.
- ❖ Gran Ohzaru.- es un simio gigantesco, con una gran cola, orejas puntiagudas, los ojos rojos, el hocico lo tiene alargado.



d) Moral:

Se presenta a la familia a través de Goku, Milk y Gohan, donde inculcan los valores como el amor, el respeto, responsabilidad, entre otros.

También podemos ver que Goku sigue luchando por sus ideales como el gran luchador por continuar en lugar en la Tierra donde se sea libre, a lo cual están a punto de terminar con ello a través de la destrucción, muerte, opresión que Gran Tarles y los Guerreros Saiyajin pretenden hacer por medio de la semilla del Árbol Sagrado.

e) Poderes sobrenaturales y Tecnología:

De nueva cuenta utilizan el poder de las Siete Esferas del Dragón, cuando Gohan, Kulilin y Bulma le piden a Shenlong, el Dios Dragón, que reconstruya al bosque, el cual se quemó a consecuencia de la explosión que provoca la nave que trae la semilla del Árbol Sagrado.

Los rastreadores o scouts, son utilizados por los Saiyajins (Gran Tarles y los guerreros) para detectar el nivel de pelea de cualquier oponente. Su utilidad principal es medir con exactitud el nivel de poder de los luchadores, también puede usarse como transmisor interplanetario.

Gran Tarles convierte a Gohan en el Gran Ohzaru, ya que como Gohan al ser hijo de Goku o Kakaroto tiene descendencia de Saiyajin. Esto Gran Tarles lo aprovecha y le saca la cola a Gohan, mostrándolo hacia una gran luna llena, Gohan se transforma entonces en un gran simio conocido como Ohzaru, aumentando su KI haciéndolo indestructible.

La telepatía vuelve a forma parte de esta serie, en esta ocasión Kayosama le comunica a Goku sobre la catástrofe que se aproxima si llegan a sembrar la semilla del Árbol Sagrado.

Gohan vuelve a la normalidad cuando Goku, aconsejado por Piccolo, le corta la cola al Gran Ohzaru.

4) Conflicto entre los personajes:

- ❖ **PLAGA O ENFERMEDAD.-** Gran Tarles y los Guerreros Saiyajins, tienen como objetivo sembrar en la Tierra la semilla del Árbol Sagrado, la cual para su desarrollo se comerá todos los nutrientes del planeta Tierra, convirtiéndolo en un desierto, el fruto de este Árbol Sagrado volverá más poderosos a los Saiyajins.
- ❖ **MAL PROPIO DEL PERSONAJE.-** Gran Tarles odia a Goku o Kakaroto, porque siente que ha traicionado a los Saiyajins, ya que no entiende porque Kakaroto no ha destruido la Tierra si ya tiene muchos años en ella.

Gran Tarles planea su venganza hacia Goku, escogiendo como medio para realizarla a Gohan, convirtiéndolo en Ohzaru para que Goku tenga que pelear con su propio hijo. Al presentársele esta situación Goku se encuentra envuelta en un gran dilema ya que no quiere pelear con su hijo por no utilizar su poder sobre él.

5) Anécdota:

Goku o Kakaroto es un Saiyajin que es enviado a la Tierra con la misión de destruirla, al llegar a ella y debido al choque la mente de Goku sé desprograma lo

cual provoca que éste desconozca su misión así como su procedencia como Saiyajin, integrándose a la Tierra como ser humano. Los Saiyajins desciende del Rey Mono, por lo cual tienen cola y cuando llega haber luna llena se convierten en monos gigantescos que aumentan sus poderes.

6) Solución del Conflicto:

VALORES:

- ❖ AMOR POR LA NATURALEZA.- Kulilin, Bulma, Juno y Gohan se encuentran de campamento disfrutando del bosque, cuando comienza el incendio ellos luchan por combatir al fuego con muy poco éxito, al quedar el bosque destruido Gohan le pide a Bulma las Esferas del Dragón pidiéndole a Shenlong que el bosque vuelva a quedar como antes del incendio.
- ❖ PROTECCIÓN.- Milk protege a Gohan de cualquier imprevisto, esto se ve cuando el niño llega al campamento con una mochilota en donde su mamá lo manda con cuanto cosa, según ella, le pueda servir a Gohan en el campamento.
- ❖ FAMILIA.- Goku ha crecido y tiene una familia, la cual es formada por Milk y Gohan, en esta familia han inculcado el amor, respeto, obediencia, educación, etc.
- ❖ RELACIÓN PADRE E HIJO.- Goku lleva una excelente relación con Gohan, en ocasiones es muy condescendiente con Gohan y los deseos de éste, ejemplo de ello es cuando Gohan quiere quedarse con el Dragón que conoció en el bosque y Milk no lo deja, Goku le acondiciona al animalito una cueva para que Gohan pueda quedarse con el dragón.

Esta relación se pone en peligro cuando Gran Tarles se venga de Kakaroto o Goku a través de Gohan, cuando lo convierte en el Gran Ohzaru y Goku tiene que pelear con su propio hijo, finalmente Goku logra salvar a Gohan y promete que siempre lo va a proteger de cualquier peligro.

- ❖ AMOR POR UNA MASCOTA.- Gohan conoce a un pequeño Dragón en el bosque con el cual se encariña y aunque su mamá no se lo deja quedar, gracias a Goku se le puede quedar y jugar con él. Cuando Gohan es convertido en Ohzaru, al dragón es al único que reconoce poniéndose de inmediato a jugar con él.

- ❖ **TRABAJO EN EQUIPO.-** Kayosama comunica a Goku a través de la telepatía sobre el Árbol Sagrado y las consecuencias que éste traerá, la destrucción de la Tierra, de inmediato Goku y sus amigos deciden ir al bosque y luchar contra quien desee destruir la Tierra y a todos sus habitantes.
- ❖ **AYUDAR A SOLUCIONAR UN PROBLEMA.-** Piccolo al ver la impotencia y desesperación que siente Goku por no querer pelear con Gohan o Ohzaru le indica que la única forma de salvar a Gohan y sin tener que pelear con él es cortándole la cola. Goku aprovecha cuando Ohzaru esta jugando con el dragón para cortarle la cola y así volver a Gohan a la normalidad.

ANTIVALORES:

- ❖ **DESOBEDIENCIA.-** Gohan y Goku desobedecen a Milk al quedarse con el Dragón sin que ella se entere. Por otro lado Gohan vuelve a desobedecer a su mamá cuando ésta le prohíbe ir con su papá y sus amigos a evitar que destruyan la tierra.
- ❖ **DESTRUCCIÓN Y ANIQUILACIÓN.-** la explosión que ocasiona el incendio del bosque lo destruye todo, así mismo el sembrar el Árbol Sagrado trae como consecuencia la destrucción de la Tierra y aniquilación de todo ser vivo que habita en ello, todo debido a que para que este árbol pueda crecer se tiene que alimentar de todos los nutrientes de la Tierra, dejándola en un estado desértico hasta su destrucción.
- ❖ **ODIO.-** Gran Tarles odia a Kakaroto o Goku porque siente que ha traicionado a la raza Saiyajin al no haber destruido en su momento a la Tierra.
- ❖ **VENGANZA.-** Gran Tarles se venga de Goku a través de Gohan, convirtiéndolo en Gran Ohzaru y así enfrentar a padre e hijo a pelear.

7) Resolución del Conflicto:

Goku le logra cortar la cola a Ohzaru aprovechando que éste al reconocer a su dragón se pone a jugar con él, cuando Goku se la corta, Gohan vuelve a la normalidad, pero queda muy débil por la transformación, ya en los brazos de Goku, este promete siempre protegerlo.

4.3. EL MENSAJE QUE RECIBE EL NIÑO DESPUÉS DE HABER VISTO ESTAS CARICATURAS

Como señalamos se aplicaron unas encuestas a niños de 9 a 12 años que cursan de 3ro. a 6to. año de primaria. Estos niños presentan estas características:

1. En su mayoría de los casos los papás trabajan
2. La televisión la ven con sus hermanos, solos o en un menor porcentaje con sus papás.
3. Le son señalados los programas que no deben ver.
4. Les explican sus papás lo que no entienden de algún programa de la televisión.
5. Les enseñan y explican los papás que lo que pasa en la televisión, en las caricaturas, es imaginario y que no lo deben de hacer.
6. Conocen cuáles son los programas que no deben ver por ser estos no aptos para niños.
7. En su mayoría cuenta con televisión por cable.

En cuanto a como percibe el niño el mensaje de la caricatura, estos son algunos de los puntos:

1. Los niños ven la caricatura porque les gustan:

- ❖ Las peleas
- ❖ Los chistes
- ❖ Los monitos
- ❖ La amistad

2. Los personajes que más le gustan a los niños de las caricaturas son:

- ❖ Dragón Ball y Dragón Ball Z.- Goku y Trongs.
- ❖ Los Simpson.- Bart y Homero
- ❖ Winnie Pooh.- Winnie Pooh
- ❖ Tom y Jerry.- Tom y Jerry

3. Estos personajes les gustan a los niños por:

- ❖ Chistes
- ❖ Gracia
- ❖ Poderes

- ❖ Peleas
- ❖ Tiernos
- ❖ Bonitos
- ❖ Amistad
- ❖ Feminismo
- ❖ Valiente
- ❖ Sadismo
- ❖ Vengativo

4. Los niños quieren adquirir todo lo que salga acerca de su caricatura:

- ❖ Muñecos
- ❖ Estampas
- ❖ Golosinas
- ❖ Revistas
- ❖ Cuadernos
- ❖ Mochilas
- ❖ Ropa

5. Los niños también adquieren de caricatura:

- ❖ Frases como las mantras que hacen los personajes de Dragon Ball y Dragon Ball Z al realizar o poner en práctica sus poderes, o el ya tan clásico ¡Ay, caramba! de Bart.
- ❖ Juegos.- jugar, aunque en su minoría, al personaje de la caricatura o bien al adquirir muñecos, estampas y al juntarse con otros niños comparten sus muñecos o intercambian las estampas.
- ❖ Actitudes o aptitudes.- en este unto es cuando se puede ver más claramente lo positivo y lo negativo que pueden tomar los niños de una caricatura, ejemplo: las peleas, las luchas, las malas acciones de Bart, o bien cuando comparten o juegan todos unidos.

En este capítulo pudimos ver que hay detrás de una caricatura desde su producción hasta como le llega la niño.

Al analizar Los Simpson que es una producción americana con Dragon Ball Z, producción japonesa; se pudo percibir claramente la diferencia que existe entre un cartoon americano y una manga japonesa.

CARTOON AMERICANO (Los Simpson)	MANGA (Dragon Ball Z)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Su historia base no lleva una continuidad en sus capítulos. 2. En este caso se pudo observar que de acuerdo a la situación cada de los personajes pueden ser los protagonistas o los antagonistas del capítulo. 3. Los Simpson se basan en la vida cotidiana de una familia norteamericana clase media, en comparación con otros cartoons americanos en que su historia se basa en por ejemplo la eterna lucha del gato contra el ratón, o bien, la historia de la relación de un niño y sus muñecos de peluche. 4. No tienen una meta establecida, esta se da de acuerdo a la situación que se presente... en este caso se observo en Los Simpson que el objetivo del capítulo era sacar y ayudar a Bart del problema en que se metió junto con sus amigos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tiene una historia base y sus capítulos tienen un principio y un final que van relacionados con la primera parte de la serie que es Dragon Ball. 2. Los protagonistas y los antagonistas están claramente definidos. 3. Se basan principalmente en las creencias, filosofía, artes marciales, costumbres e historia del continente Asiático. 4. Tienen un objetivo definido: la conquista del mundo y del universo, la salvación de los mismos, la búsqueda de las Siete Esferas del Dragón. 5. Cada uno de los personajes tiene una evolución entre Dragon Ball y Dragon Ball Z, ya sea física o en cambios de carácter.

1. Lozano Rendón José Carlos, Teoría de la Comunicación de Masas, Alambra Mexicana, México 1996, p. 114
2. Shoemaker Pamela, etal., La Meditación del Mensaje, Diana, México 1994, pp. 26-27
3. ABDCEBRA, El Gran Mundo de los Niños, Kid Site, "Personajes y Deseos de los Niños", México 1999, p. 30

CAPÍTULO V

¿EN CONCLUSIÓN... ES BUENA O MALA LA INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN PARA LOS NIÑOS?

México es el país latinoamericano donde los niños de 6 a 15 años tienen como medio favorito a la televisión, considerándola como una de sus fuentes de información más importantes después de los padres, hermanos y maestros.

La exposición prolongada a la violencia en los medios puede llevar a la desensibilización emocional del niño hacia la violencia, inconcientemente, en la vida real, ya que este puede ver tan natural el pegar o agredir verbalmente a otro niño como lo ve en sus programas favoritos, tener pesadillas por lo impactante de lo que vio en el día en la televisión o llegar hasta ocasionar accidentes más graves tanto para él como para otros niños.

Las imágenes y los valores promovidos por la televisión son en principio limitados, pero a través de los análisis de mensaje se ha detectado tres conceptos como los más recurrentes e importantes, contenidos dentro de los programas televisivos: la violencia, los estereotipos sobre grupos y la homogeneización de ideologías.

Los programas violentos muestran al telespectador quién afronta a quién y contra qué, enseñando el papel de la víctima así como la aceptación de la violencia como una realidad social con la que se tiene que vivir.

La violencia presentada en los programas televisivos conduce a los espectadores a percibir el mundo real como más peligroso de lo que es y está, determinando en muchos de los casos esta percepción patrones de conducta en los individuos.

En el caso de los niños, éstos al estar frente al televisor en un promedio de 3 a 5 horas diarias, conocen más de los nombres de sus personajes favoritos de las caricaturas que las fechas históricas de nuestro país.

El hecho de que los niños vean tanta televisión se ve reflejado en los salones de clase, en donde los niños se muestran distraídos además que les cuesta trabajo aprenderse las cosas.

En algunas ocasiones hay niños que se vuelven agresivos y hasta han llegado a pelear por imitar a sus personajes de la televisión.

Un niño de 5 a 10 años ve en la televisión a través de sus personajes favoritos, conductas que puede adoptar más adelante, debido a que es demasiado pequeño y no tiene la capacidad de razonar para identificar lo bueno de lo malo.

Caricaturas como Dragon Ball y Pokemon contienen cierto grado de violencia, aunque éstas pueden llegar a ser formativas para la niñez mexicana, así lo reconoció Manuel Gómez Morín, Director de Comunicación de la Secretaría de Gobernación.

“Enseñar la violencia a los niños en si misma no es mala porque es algo que se da en el mundo, lo que tenemos que hacer es orientarlos, no podemos cerrarles los ojos, tienen que ver todo lo que está a su alrededor y en eso, creo que este tipo de programas pueden ser formativos y educativos”(1)

A través de esta investigación se pudo observar desde los inicios de la televisión, la creación de los programas infantiles, el cómo los niños son influenciados a través de la televisión, la violencia contenida dentro de la programación televisiva, los efectos que trae consigo, el mundo de las caricaturas, cartoons o mangas, lo que ven los niños en la televisión, sus caricaturas y finalmente el mensaje contenido en las caricaturas.

Si bien cierto la sociedad mexicana ha cambiado su modo de vida a través de 50 años de vida de la televisión, ya que no es lo mismo cuando llega el primer televisor a los hogares en donde todos se reunían a disfrutar en familia de los diferentes programas que se presentaban, la mujeres no salían de sus casas a trabajar y las producciones se encontraban más restringidas.

Al entrar la televisión a la vida de las familias en México, el niño encuentra en las caricaturas conceptos que no se habían reflejado en los programas antes presentados, en los 60's se trata únicamente de adaptar el universo de los niños al mundo de los adultos. Al crearse los programas infantiles se tiene la finalidad de contrarrestar la influencia de las caricaturas en el niño.

Contrariamente ha esta época en donde todo ha evolucionado... la mujer además de desarrollarse como madre y ama de casa, trabaja en una oficina, el

medio ambiente en que se desenvuelve la sociedad se ha convertido más violento y agresivo, los niños tienen acceso a cualquier tipo de información a través de diversos canales de televisión, además la censura en los programas televisivos ya no es tan meticulosa como en antaño.

Con respecto a la programación existente para los niños, no es válido que únicamente nos escandalicemos por lo que el niño ve en televisión, si no buscar un punto de equilibrio en donde podamos explicar al niño lo bueno que contiene la caricatura (valores) así como todo lo negativo (antivalores) tomando todo aquello que le pueda ayudar al niño a su propio desarrollo.

En los últimos meses se ha satanizado y hasta han querido hacer una quema de todo aquello como calcomanías, tazos, muñecos que tengan que ver con la serie animada japonesa Pokemon; esta situación no es la primera que se llega a dar con una caricatura, ya que en su época Los Pitufos se mencionó contenía mensajes subliminales que invocaban al diablo.

En lugar de llegar a los extremos y estereotipar las caricaturas, a continuación se mencionan una serie de puntos que podrán ayudar a encontrar el equilibrio necesario entre: NIÑOS – PROGRAMAS TELEVISIVOS – EFECTOS.

1. Se necesita una mayor participación y orientación de los padres de familia hacia con sus hijos sobre los programas que ellos ven.
2. Junto con sus hijos hacer una sencilla lista en que el niño le mencione al padre de familia que fue lo bueno y lo malo que vio en la caricatura.
3. Determinar claramente cuales son los programas que no deben ver y las razones del por qué de esta prohibición.
4. Usar a la televisión como una herramienta de apoyo en la educación, no como una nana electrónica.
5. Inculquemos más valores a los niños y éstos también se pueden encontrar en caricaturas como: Los Simpson, Dragon Ball, Dragon Ball Z y demás series animadas.
6. Los maestros también son parte fundamental, de las caricaturas les pueden enseñar a sus alumnos al igual que sus padres lo bueno y lo malo, así como

aclararles las dudas que lleguen a tener.

7. En cuanto a las televisoras es necesario que realicen un estudio de los antecedentes de la serie que piensen adquirir.
8. Es necesario la creación de una Nueva Ley Federal de Radio y Televisión adecuada a los tiempos en que se desarrolla la sociedad y en donde se reordenen los contenidos de los medios de comunicación, ya que éstos influyen directamente en la conducta de los niños y jóvenes principalmente.

Estos son solo algunos puntos que se sugieren para encontrar un equilibrio en donde se pueda comprender y entender la programación que recibe un niño a través de la televisión.

Con este trabajo no pretendemos cambiar de la noche a la mañana la programación televisiva, simplemente fue dar a conocer y llegar al fondo del contenido que con lleva, en este caso, el mensaje de las caricaturas así como su influencia en los niños.

1. AM, Estilo, "Puede ser formativo", Celaya, Gto., Marzo 2001

BIBLIOGRAFÍA

1. Castillo Carlos, et al., THE UNIVERSITY OF CHICAGO SPANISH – ENGLISH DICTIONARY. Ed. Pocket Books, Chicago 1987.
2. Cazenueve Jean, EL HOMBRE TELESPECTADOR. Ed. Punto y Línea, Barcelona 1977.
3. Chaboya Manuel, VEHÍCULOS DE LA LENGUA. Ed. ITC, Celaya 1990.
4. Chains Kats, et al., DICCIONARIOS BÁSICO DE COMUNICACIÓN. Ed. Nueva Imagen, México 1992.
5. De la torre Hernández Francisco Javier, TALLER DE ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN I. Ed. Mc. Graw Hill, México 1995.
6. Dixon Robert J., ESSENTIAL IDIOMS IN ENGLISH, ED. Prentice Hall Regents, New Jersey 1983.
7. Eurasquin M. Alfonso, et al., LOS TELENIÑOS. Ed. Laia, Barcelona 1981.
8. Fernández Crhistlieb Fátima, LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN EN MÉXICO. Ed. Juan Pablo Editor, México 1993.
9. Fernández Collado Carlos, et al., LA TELEVISIÓN Y EL NIÑO. Ed. Colofón, México 1991.
10. Fisher Laura, et al., INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE MERCADOS. Ed. Mc. Graw Hill, México 1990.
11. Freud Sigmund, PSICOLOGÍA DE MASAS. Ed. Alianza, Madrid 1972.
12. Gámez Mont Carmen, LA METAMORFOSIS DE LA T.V. Ed. UIA, México 1995.
13. Genovés Santiago, et al., COMPORTAMIENTO Y VIOLENCIA. Ed. Diana, México 1976.

14. Granados Chapa Miguel Ángel, EXAMEN DE LA COMUNICACIÓN EN MÉXICO. Ed. Caballito, México 1980.
15. Hernández Irene, MITOS Y MONITOS... HISTORIETAS Y TELENÓVELAS EN MÉXICO. Ed. Nueva Imagen, México 1979.
16. Lozano Rendón José Carlos, TEORÍA E INVESTIGACIÓN DE LA COMUNICACIÓN DE MASAS. Ed. Alhambra Mexicana, México 1996.
17. Orozco Gómez Guillermo, TELEVIDENCIA, PERSPECTIVA PARA EL ANÁLISIS DE LOS PROCESOS DE LA RECEPCIÓN TELEVISIVA. Ed. UIA, México 1994.
18. Orozco Gómez Guillermo, EL MENSAJE DE LA TELEVISIÓN MEXICANA EN LOS NOVENTAS. Ed. UIA, México 1994.
19. Ricci Bitti Pio E., et al., LA COMUNICACIÓN COMO PROCESO SOCIAL. Ed. Grijalbo, México 1990.
20. Sadoul George, DICCIONARIO DEL CINE. Ed. Itsmo, Madrid 1977.
21. Sadoul George, HISTORIA MUNDIAL DEL CINE, Ed. Siglo XXI, Madrid 1991.
22. Tejeda Ortiz Carlos, INTRODUCCIÓN AL DERECHO MEXICANO, Ed. UNAM, México 1981.

OTRAS FUENTES

1. COMPILACIÓN DE LA LEGISLACIÓN SOBRE MENORES, Instituto Nacional de Protección a la Infancia, México 1975.
2. XI CENSO DE LA POBLACIÓN Y VIVIENDA DE GUANAJUATO 1990, Instituto Nacional de estadística Geográfica e Informática (INEGI), Aguascalientes 1991.

HEMEROGRAFÍA

1. ABCEBRA, Ed. La Cebra, Año VIII, Número 82, Marzo 1998, México
2. ABCEBRA, Ed. La Cebra, Año VI, Número 67, Septiembre 1997, México.
3. ALTERNATIVAS, Procuraduría de los Derechos Humanos de Guanajuato, Año 2, Número 3, Marzo 1997, León, Gto.
4. AM INVESTIGA, Diciembre 2000, Celaya, Gto.
5. AM ESTILO, DPA/ Londres, Febrero 2001, Celaya, Gto.
6. AM ACTUALIDAD, Washington/AP, Septiembre 2000, Celaya, Gto.
7. CORREO, efe, Año 2, No. 570, Mayo 2000, Guanajuato.
8. EN EL PLANETA DEL COMIC, Universe Comics Celaya, No. 17, Celaya 1996.
9. MÉDICO MODERNO, Año 31, No. 6, Febrero 1993, México.
10. REFORMA, Octubre 1995, México.
11. REFORMA, Noviembre 1995, México.
12. REFORMA, Noviembre 1996, México.
13. REFORMA, Noviembre 1996, México.
14. REFORMA, Marzo 2001, México.
15. REFORMA, AM ESTILO, Marzo 2001, Celaya, Gto.
16. REVISTA E3, Ed. Robert T. Lund, año 2, No. 2, Marzo – Abril 1997, México.

17. SOL DEL BAJÍO, Diciembre 1997, Celaya, Gto.

18. TVYNOVELAS, Año XX, No. 32, Agosto 1998, México.

19. UNIVERSITARIOS, Reforma, Año 2, No. 10, Noviembre 1996, México.

INTERNET

1. TVAZTECA.com.mx
2. TELEVISA.com.mx
3. Disney Channel.com
4. Iumpwick @ prodigy.com
5. Hanna-Barbera shows-C thru F
6. Aaron's New Tom & Jerry Information Site
7. @telnet.//locis.loc.gov
8. Cartoon Network @Spaceghost@turner.com!
9. **Ah7@gnofn.org**
10. alt.tv.simpsons
11. **rei@mit.edu**
12. manga-amnesia.html
13. **<http://www.just-pooh.com/history.html>**
14. **<http://www.just-pooh.com/disney.html>**

15. <http://www.geocities.com/EnchantedForest/8007/Poohrig.html>
16. http://www.geocities.com/EnchantedForest/3278/pooh-guide_highgraphics.html
17. <http://www.simpsons.com>

V IDEOGRAFÍA

1. AKIRA TORIYAMA, Dragon Ball, Toei Animation, Televisa, Canal 5, Una Aventura Mística, México 01 de mayo 2001.
2. AKIRA TORIYAMA, Dragon Ball Z, Toei Animation, Televisa, canal 5, La Batalla más Grande, México 01 de mayo 2001.
3. MATT GROENING, Los Simpson, 20th Century Fox Television, TV azteca, Canal 13, México 2 de mayo 2001.
4. HECHOS DE LA MAÑANA, TV Azteca, Canal 13, México 5 de marzo 1998.
5. KRUIZE ENRIQUE, México Nuevo Siglo, Televisa, Canal 2, México 2000