



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

"LA VIOLENCIA EN LOS DIBUJOS ANIMADOS,
CASO POKEMON
¿ES O NO ES UNA CARICATURA VIOLENTA?"

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
L I C E N C I A D A E N :
C I E N C I A S D E L A C O M U N I C A C I O N
P R E S E N T A :
M A R I A A N T O N I E T A G R A N A D O S R O D R I G U E Z



ASESORA: MARTHA LAURA TAPIA CAMPOS

NOVIEMBRE

2002



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

Gracias a Dios y a mis papas por todo su amor, confianza, su ejemplo y su infinito apoyo.

A Lidia Eva y Raúl, a mi querida prima Alma, a mis amigos por su gran ayuda en la realización de esta meta: Arturo Granados, Ricardo Hidalgo (Moyo), Javier Cortes, Gorda, Graciela Ros, Erick I., Ángel L., H. Daniel, Oto, Dr. Castrejon, Lux, Martha T., Enrique S. y a todas aquellas personas que siempre me han brindado su cariño y comprensión, aunque no este su nombre en esta tesis.

A los buenos profesores por compartirme sus conocimientos y valiosos consejos.

INDICE:

Introducción.....	1
CAPITULO I	
Orígenes del cine de animación.....	8
1.1 El teatro óptico de Reynaud.....	8
1.2 Georges Melies y Staurt Blackton.....	10
1.3 Emile Cohl.....	11
1.4 El mundo de Disney.....	13
1.5 Los dibujos animados en el cine.....	18
1.6 La Animación.....	20
1.7 Hacia los noventas.....	21
1.8 El cine y el comic.....	24
1.9 Batman.....	27
1.10 Caricaturas Japonesas.....	28
CAPITULO II	
La violencia.....	33
2.1 La violencia y la televisión.....	33
2.2 El concepto de violencia y sus Manifestaciones.....	33

2.3 La violencia proyectada por los medios de comunicación,
una creación de la Industria Cultura.....38

2.4 La violencia encontrada en la sociedad.....49

2.5 La televisión y su origen.....57

2.6 La violencia y su relación con la televisión.....60

CAPITULO III

El mundo de Pokémon.....66

3.1 Personajes Principales.....68

3.2 Personajes Secundarios.....71

3.3 Historia de la caricatura.....73

3.4 Temas, Tramas y Frases.....77

3.5 El lenguaje de Pokémon.....78

3.6 Controversia hacia la caricatura por considerarse
violenta.....81

3.7 Los maestros opinan.....89

CAPITULO IV

**Desarrollo de la conducta y la personalidad en los niños;
familia, escuela y medios de comunicación.....92**

4.1 El niño y su conducta.....94

4.2 La personalidad y su desarrollo.....95

4.3 El papel de la familia y la escuela en
el desarrollo del niño.....99

4.4 El cómo aprenden los niños.....109

4.5 Los medios de comunicación como agentes de
La socialización.....111

4.6 Otras influencias de socialización;
la escuela y sus iguales.....112

4.7 La influencia de la sociedad en los niños.....113

4.8 La televisión y los niños.....114

4.9 Los efectos positivos de la televisión.....119

Conclusiones.....127

Bibliografía.....132

INTRODUCCIÓN

La controversia que surge alrededor del programa de dibujos animados de nombre Pokémon respecto a considerarse por algunas personas una serie cotidiana divertida y sana mientras que para otras es nociva para la salud psíquica de los niños, me hace involucrarme en este tema por tratarse de un producto de la gran industria de los medios de comunicación.

Frecuentemente escuchamos comentar sobre el problema de la gran cantidad de actos violentos, que se contemplan en el cine y la televisión y lo que más parece preocupar, es el hecho de involucrar a los niños en este ambiente de agresividad.

Es un hecho que los comunicadores tenemos la obligación de explorar para así evaluar los productos de los medios masivos, donde parece que cada vez más se pierde el sentido crítico de una sociedad destinada a vivir dentro de una cultura de violencia. Un noticiario por ejemplo, o hasta los programas infantiles pudiesen ser los encargados de representar situaciones llenas de elementos con asociación violenta.

La televisión ofrece una gran variedad de programas infantiles entre ellos están las caricaturas, que a primera vista nos dan la impresión de ser cada vez más violentas. Desde el nacimiento del *comic* que más tarde se convertiría en dibujos animados (con el auge de la televisión), entre los que destacan Superman y el Hombre araña por ejemplo, con el tiempo han tenido que modificar sus temáticas para seguir siendo atractivos y violentos, actualizándose conforme, a una generación de niños más expuestos a hechos violentos y sexuales.

Por otro lado, también han surgido otras propuestas como la caricatura japonesa llamada "Pokémon", la cual ha marcado un gran éxito en los medios electrónicos. Nace como video juego y más tarde se convierte en programa televisivo, llega al cine, revistas y una infinita variedad de artículos con el logotipo de los personajes de la caricatura.

Al correr los meses de 1999, año en que empezó a transmitirse en la televisión mexicana la serie Pokémon, alcanzó un rating de 3.88 puntos debido a la gran cantidad de auditorio que seguía el programa, lo que también provoca como sucedió al programa de los "Simpson" por ejemplo, una campaña de desacreditación, llevando abajó el rating de "Pokémon" en el año 2000 a 3.79, puntos, según datos registrados en la Comisión de Radio Televisión y Cinematografía (RTC).

Después de que Pokémon se colocara como uno de los programas preferidos por los niños, hubo gente que se dedicó a prohibir que se viera esta caricatura japonesa por contener decían, gran cantidad de hechos violentos capaces de dañar el desarrollo de los niños.

El asunto aquí, es saber por qué Pokémon tiene capturado a tanto público, gente de todas las edades compartiendo algún objeto de lo que podría ser llamado la pokemonmanía. Al mirar a nuestro alrededor es casi un hecho el encontrarnos con *Picachu*, el Pokémon protagonista de la serie. Podemos ver su figura en globos, dulces, estampas y muchas otras cosas que alejadas de ser un juguete para niños acompaña a adolescentes y adultos quienes también, se encuentran llevando consigo un llavero o una gorra de Pokémon.

Es curioso ver la cantidad de personas que regresan a su casa con el interés de ver la caricatura, la cual se transmite en el canal 5 de Televisa en un horario muy accesible para todo público a las 19:30 horas. Inclusive, también en televisión por

cable, quienes programaron en las vacaciones de diciembre del 2000 un maratón de 56 horas de transmisión para Pokémon. Este fue visto por los niños y en muchas ocasiones acompañados por sus padres.

Tal parece que la caricatura atrapa la atención de la mayoría de los niños, quienes se aprenden casi por completo el nombre de los más de 100 personajes de la serie. Además con el paso del tiempo más personas están interesadas en el programa. Tal vez sea por su transmisión en episodios donde la identificación del televidente con la serie de valores sociales como el espíritu de competencia, el apoyo a los enfermos, la unión hace la fuerza, etc...

Otra razón que me hace pensar sobre el éxito de esta, son las marcas en los anuncios mientras se transmite la caricatura como son "Sabritas", "Pepsi", "Gamesa", "Burger King", "Kellogg's", además algunas otras que se encuentran en el mercado sin poder anunciarse en la televisión. El departamento de mercadotecnia de Gamesa en Monterrey, menciona que es información confidencial las ganancias que obtienen al anunciarse en los programas, pero el caso es que pagan por aparecer de lunes a viernes en esta serie.

Pokémon que es igual a pocket monsters significando monstruos de bolsillo, fue creado como un video juego por un japonés de nombre Satoshi Tajiri quien daría vida a una serie de dibujos animados. En esta caricatura podemos ver a un grupo de niños quienes viven acompañados de los Pokemons, criaturas semejantes a los animales que conocemos, los que se encuentran viviendo dentro de unas esferas y sólo saldrán de ellas a la orden de su entrenador (los niños de la serie) para luchar contra otros Pokemons, con el fin de condecorar a su amo, el niño, como un buen entrenador, sí es que el animal pudo ganar la batalla al otro.

Este grupo de niños y sus Pokemons, luchan capítulo a capítulo durante toda la serie, pues al ganar las batallas los animales evolucionan. Pero al parecer estos

enfrentamientos le dan a la caricatura momentos de violencia constante para algunas personas.

Por otro lado, tal vez los niños sólo entienden los enfrentamientos como una forma de superarse a sí mismos, pues a diferencia de otros programas Pokémon sugiere a los niños que la competencia es buena pues los impulsa a explotar sus habilidades para llegar a ser el mejor.

Parece ser que la preocupación de los padres esta en el contenido de los programas que ven los niños en la televisión. Sin tener conciencia de que los infantes son vehículo de la comercialización de los productos de la Industria, la que aumenta sus ganancias por medio de la producción y la divulgación de un sin fin de objetos relacionados con el programa.

Siempre han existido escenarios de violencia dirigida a todo tipo de público por ejemplo en los cuentos de hadas, Caperucita Roja, Alicia en el país de las maravillas, etc. Pero tal parece que hoy en día, los niños tienen más a su alcance información que sin una adecuada guía pudiese ser negativa.

Qué interesante, pero que complicado resulta ser la vida del ser humano, y sobre todo lo que se refiere a la educación, pues sin importar la clase social en que haya nacido y dentro del cual se esté creciendo, siempre se tiene que vivir con reglas y valores que nos transmiten las ventajas de la conducta social impuesta para poder convivir. ¿Quién marca los parámetros de conducta que nos hacen parecer buenos o malos? En realidad casi todas las personas tenemos comportamientos que se consideran correctos y otros que no lo son, existiendo también quienes parecen vivir a través del daño a los demás.

En medio de tantas confusiones y necesidades en una sociedad donde cada cabeza es un mundo, los padres de familia a través de todos los tiempos, se han preocupado por la educación de sus hijos, viviendo entre influencias que pudiesen

ser negativas o positivas para ellos y su mundo, además de las nuevas tendencias, modas, la economía, la tecnología y ahora la gran influencia ejercida por los medios de comunicación, donde se encuentra incluida la televisión, que en la época actual llega a todos los rincones de México, inclusive más lejos que una Institución educativa.

Todo cuanto nos falta al nacer y cuanto necesitamos siendo adultos eso lo debemos a la educación, menciona Rousseau en su libro El Emilio, lo que habla de lo importante y preocupante que es la responsabilidad de educar para los padres, quienes muchas veces inconscientemente en su afán por lograrlo y además involucrar al niño en lo que será su futuro, tratan de dar a conocer el mundo por medio de la lectura (siendo optimistas), o al menos así era años atrás en la clase media, pues en la actualidad la televisión es la niñera incansable que soluciona el problema de educación, proporciona información y entretenimiento. Pero recordando el antecedente de la lectura, los adultos leen a sus hijos los antiguos, famosos y clásicos "Cuentos de Hadas", para tratar de introducirlos a la sociedad de una forma más didáctica y así explicar un poco el significado de la vida.

Por medio de historias que aparentan sencillez, de generación en generación se nos ha dado un ejemplo del comportamiento a seguir en espera de que surja una identificación del niño con el personaje bueno del cuento quien resulta más atractivo por ser el que pasa por una serie de pruebas impuestas por el malo del cuento quien al final de la historia siempre pierde, pues no se trata sólo de espantar a los niños sino crear en ellos la convicción de permanecer del lado del bueno, sufriendo con él, para aprender y alcanzar la victoria. Según el psicoanálisis los Cuentos de Hadas, fueron creados para que el hombre luche contra las dificultades de la vida misma que son inevitables, pues todos los seres humanos tendremos que superar frustraciones narcisistas, los conflictos edípicos, y demás dependencias de la infancia, pero para que el niño comprenda lo que pasa es necesario darle ejemplos lo bastante sólidos y a la vez interesantes para

que él pueda aprender un poco más a vivir y a aceptar, el camino que se considera correcto dentro de la comunidad.

Se ha tenido la idea de que el aprender a leer puede facilitar, más tarde, el enriquecimiento de la propia vida de un niño, pero para que esto sea real las historias que el niño escucha o lee no tienen que ser superficiales ni aburridas, pues el niño en realidad no es que elija ser bueno, él está tratando de parecerse a alguien que resulta ser el más fuerte y poderoso para obtener el objetivo buscado. El niño no se identifica con el héroe bueno por su bondad, sino porque la condición de héroe le atrae profunda y positivamente. Para el niño la pregunta no es ¿quiero ser bueno?, sino ¿a quién quiero parecerme?.

Los cuentos de hadas aportan importantes mensajes al niño, al cual se le narran historias que le diviertan y despierten curiosidad, para enriquecer su vida, estimular su imaginación y ayudarle a desarrollar su intelecto y a ordenar sus emociones, haciéndole reconocer las dificultades y al mismo tiempo, sugerir soluciones a los problemas que le inquietan. Las elecciones de un niño se basan más en quien provoca su simpatía o su antipatía, los niños son selectivos y por alguna extraña razón encuentran más interés por los cuentos de hadas que otras historias infantiles.

Los seres humanos en busca de una feliz existencia, inconscientemente pagan por ver realizadas sus fantasías desde una historieta, un programa de televisión o la opción cinematográfica, tratando de conformar su personalidad a través de los personajes, pues no se puede hablar de que cada persona tenga una personalidad definida, están conformados por una multiplicidad de personajes.

De este interés por la identificación de unos hacia los otros seres, con los que se vive en una sociedad, la industria cultural a través de los medios de comunicación, captura la atención por medio de las emociones que la gente siente al mirar los programas de televisión y así vender sus productos.

La gente necesita de ejemplos, los que pueden ser ofrecidos por una cultura basada en la historia. También se vive por ilusiones, mismas que son elaboradas y demostradas para vivir por, con y en ellas, por cuentos que sustituyan la existencia, así como también las telenovelas para adultos cambiando día a día las temáticas, para que una sociedad en constante movimiento se identifique con las anécdotas que tienen que contar los productos de la gran industria mundial de medios de comunicación que en relación a dibujos animados dominan Estados Unidos y Japón.

CAPITULO I

ORÍGENES DEL CINE DE ANIMACIÓN

Este capítulo tiene como objetivo exponer a grandes rasgos el surgimiento de los dibujos animados; la importancia del *comic* o historieta como antecedente de las caricaturas hasta llegar a la pantalla de cine y más tarde la televisión.

"Dibujos animados" deriva de la palabra inglesa *cartoon*, que significa viñeta, caricatura y dibujo. Los primeros filmes mediante esta técnica fueron un conjunto de dibujos animados proyectados en una pantalla, en la que previamente se habían impreso fotográficamente.

El movimiento aparente de la imagen se debe a una imperfección de nuestra retina, la imagen observada sobre la pantalla permanece fija en la retina durante una fracción de segundo, después de que ya ha desaparecido de la pantalla y, por efecto óptico, se enlaza con la imagen que viene inmediatamente después de aquélla, y así sucesivamente ocurre con todos los fotogramas de que está compuesto un filme, o película con actores de carne y hueso.¹

Esta imperfección en la retina, es la que proporciona la ilusión de movimiento fluido y la continuidad de imágenes "fijas" almacenadas por la cámara. Esto es precisamente el cine.

1.1 El teatro óptico de Reynaud

Reynaud conocido como el padre de la animación, fue el primero en dar un breve argumento aunado a un discurso visual a las figuras dibujadas en movimiento. En un intento de innovación para llegar a más espectadores, inventó un aparato llamado *praxinoscopio*. Consistía en una "linterna mágica" provista de dos lentes

¹ Esta definición se encuentra en la Enciclopedia: *The world encyclopedia of carttons de Marcuce Horn*, p. 3.

separadas para la proyección. La primera fijaba sobre una pantalla la escenografía dibujada y la segunda, proyectaba los movimientos de las figuras mientras hacía girar su aparato.

Las proyecciones del teatro óptico de Emile Reynaud estaban acompañadas sincrónicamente, en perfecta unión, de música que él mismo componía y de oportunos efectos sonoros. Aún se conservan algunas proyecciones, tituladas entre ellas *Clown et eses chinos* (1892), *Pauvre pierrot* (1892) y *Autour d'une cabine* (1895).

Se trataban de pequeñas escenas humorísticas, que anticipaban los posteriores filmes de dibujos animados. En un principio Reynaud tomaría como base a los *zoótropos*, que eran bandas de imágenes dibujadas sobre cartón, que bien podrían ser por si solas el nacimiento al dibujo animado moderno. Estos, contruidos por un inglés de nombre Horner en 1834. Los zootropos eran unos aparatos en formas de círculos de cartón que de un lado tenían dibujada la mitad de una figura y al reverso la otra, y al hacer girar se percibía la unión en movimiento. En sus inicios, el dibujo animado partió aparentemente de las creaciones de Reynaud, por otro lado en diciembre de 1895 también en Francia los hermanos Lumiere dieron a conocer el cinematógrafo. Reynaud ni siquiera llegó a imaginar que ese nuevo juego óptico le habría podido servir para perfeccionar su mundo dibujado. Quedó confuso y admirado, al enfrentarse a las tomas extraídas de la realidad por medio de este aparato toma vistas, esa noche del 28 de diciembre donde se abarrotó el Salón Indien, situado en los sótanos del Grand Café de París, según el libro "Historia del cine mundial" de Georges Sadoul².

² Georges Sadoul, *Historia del cine mundial*, p. 8.

Emile Reynaud, al igual que otros afortunados espectadores, pudo ver la primera "fotografía móvil", sorprendidos por el realismo de la llegada de un tren a la estación de La Gciotat, proyectada en la segunda sesión del programa.

Reynaud trató de imitar a los nuevos competidores aunque más tarde su público disminuyó teniendo que cerrar su empresa y su famoso teatro óptico.

1.2 Georges Méliès y Staurt Blackton

Sobre las cenizas de lo que fuera el teatro óptico de Reynaud, apareció un prestidigitador e ilusionista llamado Georeges Méliès pionero del trucaje (técnica que sobresalía a principios de siglo XX), quien continuó con el trabajo de su antecesor francés Emile Reynaud.

Para Méliès el cine constituía un espectáculo de magia. Lo realizaba sacando el máximo provecho de toda una amplia gama de recursos técnicos que representaban el punto de partida para el desarrollo del dibujo animado. Durante el proceso, la interrupción de una toma y la prosecución del rodaje, después de haber sustituido delante de la cámara a una mujer por un diablo, se vería luego efectivamente cómo la mujer se convertía en diablo.

Con algunos de los trucos más elementales, en los primeros años del siglo XX, se dio inicio a la empresa cinematográfica tanto en Europa como en Estados Unidos. Ello propició una guerra de invenciones, aunque cada pionero ocultó celosamente sus trucos y futuras aportaciones.

En 1906, el estadounidense James Staurt Blackton siguiendo a Méliès consiguió innovaciones, en el filme "*Hunted hotel*" donde puede verse una mesa bien servida en la que los cubiertos se mueven solos. Después le siguió "*The magic fountain pen*" (1909), una pluma animada con vida propia traza dibujos sobre una hoja en blanco, que causó asombro en esa época.

1.3 Emile Cohl

Otro francés que también prosiguió el camino iniciado por Reynaud, en la creación de los dibujos animados en el cine fue Emile Cohl, quien heredó al cine actual lo espectacular, con trucos sorprendentes para la época, como la movilidad de figuras dibujadas.

Cohl dibujaba sus figurillas con todas las variaciones necesarias, para dar la sensación de movimiento sobre la pantalla en unas cartulinas blancas opacas, más tarde substituidas por el *cell*, una hoja de acetato de celulosa, de 0.10 milímetros de espesor, ideado a finales de 1914 por Earl Hurd, técnica que permitió dibujar los fondos una sola vez y que posteriormente, fue adoptada en todo el mundo.

El truco de los dibujos animados, consiste efectivamente en fotografiar los dibujos uno a uno: un fotograma por dibujo. En el intervalo entre los dos fotogramas, se sustituye el *cell* (que Emile Cohl no empleaba) con otro que presenta al personaje en una frase ligeramente distinta de su movimiento. En los bordes, las hojas transparentes presentan dos perforaciones de referencia: sirven para colocar los dibujos sucesivos en el punto exacto debajo de la cámara tomavistas, según la Enciclopedia del mundo de las caricaturas.

Las primeras tomas cinematográficas realizadas, por ejemplo por Walt Disney, eran verticales. Se fotografiaba en posición hacia abajo. Más tarde, la toma cinematográfica se convirtió en "multiplana", cuando ya se pudo fotografiar la acción entera sobre diversos planos y mediante varias hojas transparentes distanciadas entre sí, en un rodaje horizontal.

Émile Cohl fue el primero en fotografiar las imágenes dibujadas por el una por una para conformar un filme, realizando su primera película de dos mil dibujos.

Para filmar, registraba una imagen, giraba la manivela de un rudimentario tomavistas hasta que la imagen registrada había pasado y registraba a continuación la siguiente: en 1908, lanzó su primera realización y así nació *Fantasmagoría*, el primer film de dibujos animados, que tenía una longitud de 35mm y una duración de menos de dos minutos. El protagonista era un muñeco llamado Fantoche. El éxito de *Fantasmagoría* se mantuvo dos años de 1908 a 1910, Émile Cohl rodó sesenta películas más, contaba con un público al que le gustaba las fantasías realizadas por él. En 1918, en colaboración con el dibujante Benjamín Rabier, creó una película de dibujos animados: *Les Pieds Nickelés*.

Cohl después pasó a la compañía productora de cámaras Eclair, hasta que viajó a Estados Unidos, país donde su trabajo fue más valorado y ahí, continuó trabajando en sus proyectos y llevó el dibujo animado a los máximos límites del perfeccionamiento de la época.

Otra innovación en los filmes de Cohl, era el mezclar dibujos con figuras humanas y objetos reales.

En Francia durante la Primera Guerra Mundial, Cohl se dedicó también a realizar filmes didácticos y científicos. Poco después sus actividades se hicieron irregulares y espaciadas, finalizando sus días olvidado en un asilo de París.

Los norteamericanos y franceses que contribuyeron al lanzamiento de los filmes de dibujos animados son muy numerosos pero el más célebre de ellos es Walt Disney quien con su equipo de dibujantes creó los legendarios héroes de sus filmes, al principio en blanco y negro y, después, en colores: *el Ratón Mickey (1930)*, *Blanca Nieves (1938)*, *Pinocho (1939)*, *Dumbo (1941)*, *Bambi (1948)*, *Alicia (1951)*, *Peter Pan (1953)*, etc. Surgieron dibujos animados por todas partes, pero muy distintos por su estilo, los norteamericanos han creado personajes como *Mr. Magoo (1949)* o *Boing Boing (1951)*. Checoslovaquia, creadores también del teatro negro (una forma de contar cuentos a través de objetos, personas, luz y

sonido), además de especializarse también en el cine renovando trazos y movimientos de los objetos.

1.4 EL MUNDO DE DISNEY

Muchos niños crecieron viendo las películas de Walt Disney y escuchando las canciones de Cri-Cri, además los dibujos animados de la Warner. Cada uno de ellos tiene su estilo y su manera de atraer al público.

El más conocido a nivel internacional es Walt Disney, en su trabajo se reúnen todos los elementos de un cine muy elaborado y de diversión: una historia con trama, humor, buena música y drama. También incluye una serie de sentimientos desde la ternura hasta la crueldad, sin descuidar la calidad en el dibujo, hasta el más mínimo detalle y con expresiones y movimientos casi reales, eligiendo detenidamente las voces de los personajes, que muchas veces toman a los actores del doblaje como inspiración para la fisonomía del dibujo con el que trabaja.

El trabajo de Disney está hecho con especial atención para público infantil, sin embargo, también involucra el interés de los adultos por las temáticas de sus películas y sus formas de presentar los valores, en los que aparece el manejo del bien y el mal.

Disney supo mezclar la fantasía y la realidad, y ofreció con su estilo, historias compuestas siempre por animales donde al final siempre se llega a una moraleja.

Además de aportar una forma de entretenimiento infantil, logra mostrar en la película como en el caso de *"Bambi"*, la crueldad del hombre como destructor de la naturaleza y amenaza para la vida animal, un hecho a favor de la existencia también del ser humano.

Walter Elías Disney nació en 1901, a la edad de 19 años comenzó su trayectoria de forma modesta. Uno de los hombres que más sonrisas e ilusiones ha creado en todo el mundo.

Walt Disney, creador de un gran número de personajes entre los que se cuentan *Mickey, Pluto, Minnie, Donald, Goofy (Tribilín)* y muchos otros que el cine de animación auxiliado por otros medios ha hecho más populares que muchos de los principales protagonistas en la historia universal.

El primer personaje animado de Disney fue el conejito Oswald. Aunque Walt Disney ya tenía algunos años en el negocio de la animación, en 1927 realizó su primer dibujo animado, Oswald fue el personaje que compitió con las estrellas de su tiempo: el gato Félix (creado por el australiano Pat Sullivan).

El Ratón Miguelito sería el gran hallazgo de Disney. En 1928, a la par del cine sonoro, Mickey Mouse comenzó a ser difundido a través del cinematógrafo. A raíz de la fama del roedor animado, la fama de Disney comenzó a aumentar y la serie sirvió para difundir toda una galería de nuevos personajes. Hasta entonces sólo había trabajado en blanco y negro, pero en 1932 introdujo el color en sus filmes.

La imaginación de Disney iba en aumento y en 1937, creó la ilusión tridimensional en sus dibujos, mediante una cámara especial llamada *multiplane*. Hubo otro acontecimiento trascendental: la producción de Blanca Nieves y los siete enanos, primer largometraje de dibujos animados en la historia del séptimo arte tomado de los cuentos de hadas, este filme, que requirió cuatro años de trabajo, unió música, animación y color, estadísticamente resultó el más visto del mundo.

La caracterización de una dulce protagonista y el príncipe, contrasta con la acidez de una malvada bruja que aunque era bella a la vez era maléfica y realista, además de una buena realización técnica, acompañamiento musical y la fantasía

del cuento, se sumaron la variedad de personalidades de los siete enanos y modificando la narrativa del cuento tradicional en la cinta.

También en 1937 nacería un personaje cumbre de la animación de Disney: el Pato Donald, noble pero gran ejemplo de un gruñón, gustando tanto que motivó la creación de infinidad de personajes satélites, entre los se cuentan: Daisy, Tío Rico, la Abuela Pata, Pánfilo Ganso, Hugo, Paco, Luis, Ciro Peraloca y demás aves animadas que, semana a semana, siguen entreteniéndolo a personas de todas edades, desde una historieta y a través de la televisión.

Los años cuarenta fueron de mucha actividad para Walt Disney, en un inicio trabajó sólo con su hermano Roy, contando con un impresionante equipo de trabajo, organizado como una gran industria. En la actualidad los estudios de Walt Disney en Burbank, California, son un auténtico emporio comercial y el más avanzado centro dedicado al estudio del dibujo animado.

Inspirado en un cuento italiano de Collodi, en 1940 aparecería Pinocho, famoso títere humanizado, mismo que en la actualidad todavía es recurrido por cineastas como Steven Spielberg en la película "Inteligencia Artificial", donde gran parte de la trama se basa en un niño en busca del Hada azul quien lo convertirá en humano porque él es un robot. Tal parece que los cuentos de hadas son la columna vertebral de las historias también contemporáneas, pues Pinocho junto con Fígaro, Pepe Grillo y su papá Geppetto, se han immortalizado y convertido en un importante argumento de chantaje, para obligar a que los niños digan la verdad.

En plena II Guerra Mundial, los estudios Disney no pararon de trabajar, así tenemos: Bambi (1942), Saludos amigos (1942), Dumbo otra historia que nos habla de los defectos físicos a los que nos niños tendrán que enfrentarse (1941) y principalmente Fantasía (1941) la obra más pretenciosa de Walt Disney, basada en piezas musicales de Tchaikovski, Dukas, Ach, Beethoven, Stravinski,

Mussorgski, Ponchielli y Schubert, constituyendo la primera ópera filmica de dibujos animados, la cual terminaría de consolidar el prestigio del creador.

Finalmente, la guerra terminó por influir en el trabajo de Walt Disney y fue hasta el fin de ésta que reanudó su cadena de éxitos interminables, entre los que se cuentan: *La Cenicienta*, *La bella durmiente*, *Peter Pan*, *La dama y el vagabundo* *La noche de las narices frías*, cada una con temáticas que hacen reflexionar a los niños entre el bien y el mal, o mejor dicho que se de una identificación con el triunfador de la historia, que siempre será el que tiene las características del bien. Por otro lado, también se realizó Mary Poppins película en la que la productora Disney, al igual que en filmaciones posteriores, se mezclan dibujos animados con personajes reales dentro de las cuales destaca la muy sonada *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*

Se produjeron también muchas series documentales como: *20 mil leguas de viaje submarino (1954)* de Richard Fleisher y *El desierto viviente (1954)* de James Algar.

Sin embargo, los Estudios Disney estuvieron descuidados hasta la creación de La sirenita. El resurgimiento de Disney y en general del dibujo animado en el cine, se debe a la utilización de sistemas computarizados de animación, combinados con el trabajo manual, mismos que a la fecha se están perfeccionando día a día, no sólo por la compañía Disney sino por la competencia, además de las innovadoras formas de animación.

El máximo logro de la animación de Disney, es una media ópera, dibujada *La Bella y la Bestia* con gran calidad y muy buena musicalización. Es la tecnología aplicada a beneficio del espectáculo tan buscado por los medios de comunicación y su industria cultural, de tal forma que existen encuadres y desplazamientos fotográficos, que se considerarían casi imposibles de realizar con imágenes vivas.

Sobre todo, es la dramatización del cuento infantil y el rompimiento con estereotipos y convenciones genéricas. Un ejemplo de esto es: que en lugar de la típica bruja se presente a un apuesto hombre convertido en bestia como villano. La Bella es presentada como una joven inteligente nada superficial y la Bestia esconde, en su fealdad, sentimientos nobles, apegándose a la realidad de las personas, que pueden contar con un lado benévolo y otro maligno, en nuestra lucha por establecer un termino medio.

El trabajo de dirección fue a cargo de Kirk Wise y Gary Trousdale, además de la participación de Linda Woolventon, la primer mujer adaptadora en la historia de la animación, apoyados en un trabajo entonces de 55 años de largometrajes en dibujos animados.

Otro ejemplo es el que recae en el indú Joseph Rudyard Kipling y "El libro de la selva" un clásico de la literatura infantil. Nacido en Bombay, Kipling escenifica a las tradiciones de la cultural india, plasma las leyendas de su tierra en poemas y cuentos.

El libro de la selva fue llevado a dibujos animados y en la versión en español se utilizó el equipo de doblaje mexicano, colaborando en este proyecto: Edmundo Santos, Alfonso Arau, Salvador Carrasco, Flavio, Luis Manuel Pelayo y el genial Germán Valdés "Tin Tán".

En el cine estadounidense han sobresalido diversas historietas de dibujos animados, mencionando a algunos, esta el ejemplo en 1965 por Lee Mendelson y Bill Meléndez quienes produjeron para la televisión el programa "Una navidad con Charlie Brown para la CBS, mismo que podemos observar de vez en cuando programado en la televisión, además del segundo especial de Carlitos (Charlie) y sus amigos realizado en 1966, titulado "It's the great pumpkin, Charlie Brown" con motivo de las fiestas de brujas. Esta serie cobró su mayor popularidad a fines de la década de los sesenta, lo que dio pie para continuar filmando nuevas

producciones: *The little red-haired girl*, (1977); *It's your first kiss, Charlie Brown*, (1977).

Luego llegó la creación de personajes diversos en el equipo de *baseball* de Charlie Brown. Estaba el pequeño niño de la mantita, el genio musical, la niña presumida, entre otros, con los que los niños podían identificarse, sin olvidar desde luego a la pequeña ave "Woodstock" que sobresalía de los diversos problemas en que lo metía el perro Snoopy.

Esta caricatura merecía gran admiración, porque todos sus personajes llevaban cierta igualdad en cada una de las anécdotas retratadas y por alguna razón continúan siendo vigentes como una serie de dibujos animados, que el cine y la televisión han perpetuado por ser una historia que refleja más los problemas reales de los niños estadounidenses, mismos que se han exportado hacia la clase media y alta de la infancia en México también.

1.5 LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL CINE

El género cinematográfico de los dibujos animados ha tenido un gran auge dentro de la producción de cintas para cine y en series de televisión. No solamente con personajes de caricatura sino llevando al público infantil y juvenil, las aventuras de grandes personajes de los *comics*.

The Airtight Garage basada en los dibujos de Jean Giraud, uno de los grandes del *comic* mundial mejor conocido como "Moebius" así como Moebius, el productor Kirk Thatcher la cinta *Arzach*, las aventuras del enigmático héroe del gran dibujante.

De lo estudios de Walt Disney está *Aladino*, *La Bella y la Bestia*, *El rey león*, entre otros.

Otra cinta como proyecto Beatie Bailey, basada en la tira cómica de Mort Walker. También la cinta del fantasma Beetlejuice, ahora en una serie de televisión de dibujos animados.

El famoso conejo de la suerte Bugs Bunny que sigue en la pantalla chica y grande con especiales como *Bugs Bunny Lunar Tunes* y series como *Taz Mania*, *Elmira's Family* y *Tiny Toons*.

El fantasma amistoso de los *comics Gasparín*, que aparece aún en la televisión mexicana y trajo tan buen resultado que se trasladó a la pantalla grande perdiendo su carácter de caricatura por la combinación entre personas reales y animación, así como el caso de Mundo Frío o Cold World .

La gente no olvida programas como *Los Picapiedra* y *Los Supersónicos*, dibujos animados que se proyectan también en películas con personajes reales, dos series que reflejaban la tan buscada estructura familiar, en este caso estadounidense en diferentes épocas, persiguiendo un poco la "*American way of life*", misma que en México adoptamos como nuestra.

Otra serie recordada es *Tom y Jerry*, el gato y ratón más famosos de la televisión al menos en México que como ha sido tan vista la industria de las caricaturas, tuvo que darle presencia con los nuevos episodios de *Tom y Jerry Kids* además de continuar con las transmisiones de las primeras series. Esta caricatura tiene como fin, hacer reír al auditorio por medio del dolor que un ratón causa al gato que lo persigue, tendiéndole una serie de trampas infernales, a las que por tratarse de una caricatura el gato siempre sobrevive para sufrir más.

Otro proyecto por Hanna Barbera, entre muchos otros, es el de Scooby Doo, un miedoso y noble perro gran danés y sus aventuras acompañado por unos jóvenes investigadores, han logrado divertir a los niños mediante aventuras de intriga que a la fecha podemos ver en la televisión.

1.6 ANIMACION:

Los orígenes del cine de animación, las caricaturas, debemos remontarnos a principios de siglo. Según "The world enciclopedia of cartoons", hay estudiosos que colocan como pionero en América del Norte al corto *Gertie el Dinosaurio* producido por el creador de historietas Winsor McCay, como el primer intento serio por hacer del dibujo animado una opción para el cinéfilo.

En nuestro país, como en gran parte del mundo, cine de animación es sinónimo de Walt Disney, aún entre el medio del cine se reconoce su trabajo. Desde 1937, fecha en la que realiza *Blanca Nieves*, el primer filme de dibujos animados de largometraje, Disney acaparó la atención por ofrecer productos que lo harían millonario. Aunque también había gente como los hermanos Fleischer, mejor conocidos por sus caricaturas como Popeye, por quien los niños se comían las espinacas para ser fuertes como él y *Supermán* héroe de niños y adultos así como algunos otros trabajos de alta calidad, ahora olvidados.

El monopolio de Disney se vino abajo a la muerte de su iniciador. Si bien en los años 30 Mickey Mouse era una estrella a la altura de Chaplín, Greta Garbo y demás miembros del *Star Sistem*, para los años 70 la calidad de dichos estudios estaba por los suelos, tras la última película dirigida por Disney, *La Noche de las Narices Frías*.

Entonces llegaron los años 80, con ellos vino un nuevo compromiso de calidad en aquel sitio de trabajo, que llegó al nivel de realizar seis millones y medio de manchas, para los cuerpos de los canes de *La Noche de las Narices Frías*. Tras tropiezos de crítica y del público con *El Caldero Mágico*, los estudios Disney produjeron *Oliver y su Pandilla*, y *La Sirenita*, todo un acontecimiento para los aficionados del cine. Los estudios Disney lograron con *La Sirenita* un musical que atrae tanto a niños como adultos; desde la secuencia de la transformación de la

bruja en la película de Blanca Nieves, no hubo una escena tan impresionante como la que denominó "la seducción de *la Sirenita*", aquella donde Ariel, el personaje principal, le vende su voz a la bruja a cambio de tener piernas.

La Sirenita es un ser con una alegría de vivir que contagia, además que en las películas de Disney se cambia un final dramático, como el que le da Hans Christian Anderson, donde *La Sirenita* se convierte en espuma, por un final feliz muy clásico estadounidense donde ella se casa con el guapo príncipe y viven felices para siempre.

1.7 Hacia los noventas:

Mundo Cool, el trabajo de Ralph Bakshi. Esta película que combina a actores vivos con animación, intenta seguir los pasos de *Quién engañó a Roger Rabbit*, sin lograr la fusión casi perfecta de esta cinta, entre el dibujo y la acción viva.

La historia es sencilla, un dibujo real de su creador. Para lograrlo, pasa por una serie de peripecias, demasiado complicadas para niños y muy simples para adultos. He aquí el problema central de la animación, hacer del medio algo que atraiga a todo público, no sólo a los aficionados al género o a los niños, lo que en la actualidad se ha logrado con películas como *Shrek* la película del monstruo verde de los Estudios de Spielberg.

Otra alternativa que nos han dado las caricaturas, es la serie de He-Man y los amos del universo, fue la filmación de dibujos animados que se creó en el año 1983, con una buena aceptación por parte del auditorio, ya que desencadenó la venta de los personajes en juguetes, ropa y accesorios entre otras, además de que es un buen negocio para la Industria.

El éxito que representó la creación de "*He-Man*", dio para que fueran financiados una serie de personajes semejantes: "*Bigfoot*", "*Centurions*", "*Gobots*", "*Thundercats*", "*Transformer*" y "*Voltron*".

He-Man fue un éxito, la serie se caracteriza por la presencia de personajes robots y sus batallas en el espacio, ayudados por poderosas armas de rayos láser.

El monstruo supremo y el rey del universo es "Squeletor", un ser malvado con rostro de calavera, pero con una gran musculatura. Una serie que en la actualidad casi veinte años después, aún es vista por los niños de este siglo además que He-Man dio origen a She-Ra la versión de He-Man en femenino, haciendo a la mujer la heroína de la serie.

Por otro lado, tenemos que la industria de los dibujos animados al ver el gran negocio que tienen en sus manos, inventa día a día nuevas técnicas de animación pues aunque muchas veces se carezcan de temáticas se han enfocado a mejorar las técnicas de animación.

Bill Kroyer, realizador, que surgió de cuarenta años de escuela en los estudios Disney y que a finales de los ochenta se independizó, fundando su propia compañía al lado de su esposa, también una dibujante, ha dicho que el cine de animación atraviesa por una gran época y ha vuelto a ponerse de moda, prueba de ello son todas las técnicas que van desde la plastilina hasta la computadora de *Toy Story*.

Y si a todo esto se agrega un mensaje positivo, resultará aún mejor para dar un buena moraleja a los niños.

"Uno de los inolvidables y ahora actualizado son las aventuras del SORPRENDENTE HOMBRE ARAÑA; en agosto de 1962, en una revista a punto de ser cancelada, sobresalta una historia que representaba, en algo así como un experimento, a un personaje que rompió con todas las reglas acerca de super héroes"³

³ Rafael Muñoz Saldaña "El regreso de Batman", Revista de revistas, semanario Excelsior N. 4309 agosto 31-1992 Amazing Fantasy No.15 de agosto de 1962.

Creado por Stan Lee y Steve Ditko, ante la imposibilidad de sostener la revista , era algo así como la dimensión desconocida, pero en *comic*, y con sólo 13 páginas, la historia puesta a consideración del público, trascendería a todas las expectativas y se convirtió en una de las más grandes y exitosas historietas del género⁴.

La historia nos presenta a un adolescente, Peter Parker, querido por sus tíos, los cuales son su única familia. Apreciado por sus profesores y rechazado por sus compañeros de escuela, asiste a una exhibición científica donde una araña es bañada con radiactividad, la cual, al morir, le pica y le transfiere sus habilidades. Se da cuenta Parker de esto al saltar esquivando un auto en el último momento y al doblar un tubo al llegar a la azotea.

Después, enmascarado, se enfrenta a un luchador en la calle y gana 100 dólares que estaban en juego. Un productor de televisión es testigo de esto y le propone convertirlo en estrella. Una vez que diseña su traje y perfecciona su telaraña, se presenta en televisión convirtiéndose de esa forma en sensación nacional.

Poco después, es testigo de un robo y no interviene, por egoísmo y arrogancia ya que podía sentir la fama. Entonces una noche que regresaba de la televisora, ve a la policía afuera de su casa: al acercarse un policía le dice que su tío Ben ha sido asesinado, alcanzando a oír dónde se ocultaba el asesino.

Se transforma en Hombre Araña llega al lugar, enfrenta al ladrón y lo vence, y dándose cuenta que es el mismo ladrón que dejó escapar. Se siente culpable por

⁴ El personaje: El Hombre Araña, sin el "sorprendente", adjetivo que le sería dado en 1963, cuando tuvo su propia revista, *Amazing Fantasy* .

la muerte de su tío Ben, se jura no volver a faltar a su deber. Así nace la leyenda. Así se agrega un nuevo nombre del mundo de la fantasía.

Colaboró con otros super héroes como *Los cuatro fantásticos* y *Superman*, entre otros.

Pero El Hombre Araña es también parte de una Industria, Marvel de la misma manera que Mickey Mouse es a Disney.

1.8 EL CINE Y EL COMIC

Un libro titulado "*Los comics en Hollywood*", escrito por Javier Coman y Román Gubern, editado en España en 1988, de hecho uno de los primeros acercamientos en español, sobre las interrelaciones entre los *comics* y el cine estadounidense, así como sus personajes míticos, sus estilos y técnicas narrativas.

En esta obra se descubre que tanto el *comic* como el cine, se inician prácticamente a finales del siglo XIX con un proceso de interacción y préstamo de personajes, situación que continua hasta nuestros días.

Muchos personajes del *comic* y del cine incluso han tenido algunas versiones teatrales, radiofónicas y televisivas.

Existieron entre 1896, año prácticamente del inicio del cine, y 1919, poco después del término de la I Guerra Mundial, varias situaciones que permitieron el desarrollo del cine y del *comic* en Estados Unidos, especialmente después de los experimentos iniciales del Winsor McCay (pionero en uno y otro campos), que permitió la adaptación a cartoons cinematográficas por el francés Emile Cohl de la serie de George McManus con el retoño Snookums; y el magnate de la prensa,

William Randolph Hearst que por su parte impulsó, mediante el Internacional Film Service, la aparición de los *comics* en sus diarios.

Al iniciarse los años veintes —escribieron Javier Coma y Román Gubern en *Los comics en Hollywood*—, se originaba con Félix The Cat el fenómeno inverso: la creación de una serie en el terreno de los *cartoons* cinematográficos y su inmediato acceso a los *comics* de prensa.

Se había hecho a un lado algunos *comics* de largos relatos, es en los años veinte cuando el cine comenzó a hacer largometrajes de cierta calidad.

Además con el paso del cine mudo al sonoro, no se paralizó la producción de historietas aunque el sonido dio un impulso muy considerable a los dibujos animados, que, además después se beneficiarían en forma generalizada, por el uso del color. *Popeye*, *Barney Googie*, *Krazy Kat*, entre otros gozaban de dibujos animados en los años treinta. Y los carttons cinematográficos daban a los *comics*, primero, la parodia de “vamp” *Betty Boop* y, a través de toda la década, una variadísima producción de animales iniciando con *Mickey Mouse* e incluyó a *Bugs Bunny*, *Donald* y *Los tres cochinitos*.

A los dibujos animados accederían más tarde series de *comics* como *Superman* y *L'I Abner*, y la gama se ampliaría cuando los *carttons* dejaran de ser únicamente propiedad de las salas cinematográficas, para instalarse en la pequeña pantalla de la televisión.

Si bien es cierto que durante los años treinta y cuarenta, se caracterizó más a fondo la relación entre el cine y el *comic*, con los filmes por capítulos que al igual que en la televisión, mantienen atrapado al público por saber que sucederá con el personaje al otro día. Las series fueron un medio diseñado por las grandes compañías (Warner, Metro, Paramount, Fox, Universal, la Columbia y la Republic).

En los años cuarenta, las series continuaron, como *Batman* un *super* héroe sin poderes sobre naturales, pues su admiración radica en la disciplina y preparación del personaje, además series como Capitán América y Superman, entre otros.

Con cuatro series entre 1937 y 1941, la serie policial *Dick Tracy* resultó la más solicitada, siguiendo desde ese punto de vista una de ciencia-ficción, *Flash Gordon*, adaptadas a tres filmes por episodio, y luego vendrían con dos seriales cada una, la de aviación *Tailspin Tommy*, la intriga *Secret Agent X-9*, el *western* con el protagonista enmascarado *The Lone Ranger* (en México: El Llanero solitario), *The Green Hornet* (en México: El avispón verde), después siguieron otros y finalmente *Superman* y *Batman*. Estas series de *comics*, después se transmitirían por episodios en la televisión continuamente.

A fines de los años cuarenta, cuando se iniciaba la serie de televisión de telefilmes de *The Lone Ranger* (El Llanero Solitario), la pequeña pantalla cedió espacio a los héroes de los *comics* y pronto hubo una avalancha de series inspiradas por la narrativa dibujada o en conexión con la misma⁵.

Los dibujos animados aportaron una nueva ola de versiones de *comics* a la televisión. Por otra parte el hecho decisivo consistió en que a las tradicionales adaptaciones en dibujos animados, de series con personajes humorísticos o antropomórficos se les agregara caricaturas protagonizados por héroes de aventura y acción.

Superman, por ejemplo, ya había sido objeto de animación, pero se trataba de un caso insólito, mientras que, en la segunda mitad de los años sesenta, los nuevos superhéroes de la *Marvel* aparecían también en caricaturas para la televisión como *Tarzán* y *Flash Gordon*.

⁵ Confrontar con la Revista de Revistas semanario del Excelsior de agosto de 1992

En 1966 el éxito fulminante de *Batman* a través de la televisión estuvo acompañada de la distribución de un filme producido por el mismo equipo que realizó la serie televisiva.

La llegada de Superman a la gran pantalla fue en 1978 y se enmarcó en la reciente tendencia de la TV hacia la recepción de superhéroes y de temas fantásticos. Y es así como por aquellos años invadieron las pantallas de televisión personajes como *Wonder Woman* (La mujer maravilla, con Linda Carter en el papel protagónico) *Mandrake*, *Spider-Man* (El hombre araña), *Hulk* (El hombre increíble) y *Captain America* (Capitán América) y Buck Rogers.

Por esta época se dio un nuevo interés de Hollywood por tratar de recuperar algunos personajes de los *comics* y de los filmes de los años treinta y cuarenta producidos por la industria cinematográfica.

A partir de 1980, con altos presupuestos, se veían las series basadas en los *comics*, como Superman, *Flash Gordon* y *Popeye* entre otros.

1.9 Batman

Batman tiene más de medio siglo, originada con el trabajo del dibujante *Bob Kane* ha sido narrada a través de todos los medios posibles: libros, historietas, películas y programas de televisión.

La misteriosa personalidad del héroe parece no haberse agotado aún, prueba de ello es la nueva serie de dibujos animados titulada *Batman*, que consta de sesenta y cinco capítulos con una duración de media hora. Esta serie fue producida por *Warner Brothers*, aunque, por si el éxito de este hombre murciélago fuera poco, ya existe *Batman* del Futuro un personaje aerodinámico y con un físico más agresivo, a quien ya no le conforma atrapar a los malhechores, ahora puede matarlos.

La historia vital de *Batman*: de niño, perdió a sus padres, quienes murieron de forma violenta atacados por varios delincuentes. Esta situación determinará la vida

adulto del personaje central: el futuro héroe hace el juramento de combatir al mal y acabar con la injusticia.

1.10 CARICATURAS JAPONESAS

Los medios de comunicación en México también han adoptado a las caricaturas de Japón, pues la programación infantil en la actualidad esta invadida de ellas como por ejemplo *Dragón Ball Z*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Ranma ½*, caricaturas de aventuras alrededor de la lucha constante. Además la otra cara de la moneda, con caricaturas melodramáticas que narran la historia de niños huérfanos en busca de sus padres pasando por un sufrimiento constante, donde al final tienen un desenlace feliz, son algo parecido a una telenovela pero de dibujos animados, como por ejemplo *Candy Candy*, *Sandy Bell*, *Remy, Bell* y *Sebastian*, entre otras. Según la opinión de la psicóloga Mónica Juárez especialista en terapia de la pareja y la familia, estas caricaturas producen más daño a los niños por contener temáticas de abandono, orfandad, pobreza, humillación y pérdida, pues el niño también puede identificarse con estas series y sufrir con el personaje.

Los *comics* japoneses también tienen sus héroes y personajes favoritos, de los cuales se desencadena una interminable lista de artículos como video juegos, juguetes, ropa, etc., alrededor de ellos, un ejemplo son el programa de *Las Tortugas Ninja* de quienes también hicieron películas con personajes reales como en los dibujos animados.

En Japón a las historietas se les llama *manga* y existen de diferentes tipos, para niños y para adultos, cuando estas tienen éxito, también se convierten en una serie de televisión y si el *rating* (se refiere a l porcentaje de televidentes que ven los diferentes programas) es mayor, entonces se venderán a otros países como México donde nos encanta adoptar las producciones extranjeras aunque no tengan nada que ver con nuestra cultura ni modo de pensar y vivir.

A las caricaturas en Japón se les llama *Anime*, y uno de los grandes creadores es Osuma Tesuka quien trabaja con producciones que adapta de sus *mangas* como *Astroboy*, *Kimbahe White Lion*, *Prencess Knight (Princesa Caballero)* entre otras, mismas que manejan temas sobre el fin del mundo o de mundos paralelos a la tierra con ideologías del país de origen como la disciplina que a nosotros nos puede parecer exagerada además de involucrar sus artes marciales pieza clave de otras civilizaciones.

El ejemplo de adaptar mangas a Anime fue seguido por muchos otros *magnagkas* (dibujantes de historietas) quienes pensaron el futuro prometedor que les daría un vehículo de comunicación como la televisión.

De esta manera, en la actualidad existen varios genios del *manga* tal es el caso de *Rumilo Takahashi*, una mujer dibujante y guionista, entre sus principales éxitos *Lum Urusei Tazura*, *Rumic World* y el más conocido en México *Ranma ½* entre otros.

Por otro lado tenemos a Akira Toriyama quien nace en 1955 y comenzó su carrera como diseñadora gráfica, y entre sus mejores *mangas* esta *Wonder Islan* y el famoso *Dragon Ball Z*, no sólo conocido en México sino que también en otras partes del mundo.

Estos historietistas basan su éxito principalmente en su estilo gráfico y en los buenos argumentos de sus historias, además los personajes son fuera de lo común con poderes sobrenaturales y pertenecen a otros planetas. Algo muy importante es que los creadores juegan con defectos físicos, que generan complejos humanos que se sienten más en los adolescentes, como traumas de la infancia, problemas escolares y mezclan mitologías, astrología y diferentes corrientes de pensamiento, donde se involucra el humor y los modismos que se modifican según el doblaje en el país donde se proyecta.

Quiero referirme a una serie que ha dado mucho de que hablar en los últimos años, ya que a la fecha es muy popular ; *Dragon Ball Z*, la primera vez que trate de ver esta caricatura después de escuchar tantos comentarios a favor y en contra, donde se decía que era muy violenta, pero que a la vez la historia capturaba la atención de los que la veían y por tratarse de una serie día, a día la gente esperaba con ansia la continuación del capítulo anterior.

Empecé a observar un capítulo lo cual me fue muy difícil, pues no conocía los personajes pero sólo escuchaba lo que decían, algo así como: "Te golpearé todo el día hasta que logre entrenarte"⁶. Y así fue que un gigante medio mataba a un niño extraterrestre , me pareció algo violento para los niños, hasta que hablé con una psicóloga y con especialistas en la serie, los que me contaron la trama de la misma, donde el protagonista *Gokuh* es un extraterrestre que llegó al planeta tierra para salvarlo de otros extraterrestres malos. De nuevo es un programa que marca la rivalidad entre el bien y el mal y según esta psicóloga esta caricatura no marca la vida de los niños, como algunas otras como ella menciona *Tom y Jerry* o el mismo *Remy*, donde los niños se enfrentan a problemas más reales o donde ven la humillación de uno hacia el otro todo el tiempo. Además el poder que utilizan los personajes de *Dragon Ball Z*, viene de ellos y no de armas, esta serie nuevamente nos refleja otra cultura, la de Japón, donde se trata de enseñar a los niños los objetivos claros como el de ayudar a los terrestres y la disciplina con la que tiene que hacerlo.

¿Pero que pasa con este programa y cuales son sus temáticas?:

Dragon Ball es una serie que nos sitúa cinco años después de que el héroe de nombre *Gokuh* derrotara al hijo de *Piccolo Daimaoh* (el malo del cuento), *Tenkaichi Budokai* y nos prepara para una historia en la que todo cambiará para bien y para mal en la vida de *Gokuh* y compañía.

⁶Esto se tomo de los diálogos de capítulos de la serie televisiva de dibujos animados *Dragon Ball GT* transmitida en canal 5 de lunes a viernes a las 7:00p.m.

Después de cinco años de relativa tranquilidad, el peligro volvería a acechar a los terrestres, debido en primer lugar a la aparición de *Garlick Jr.* (un poderoso ser vencido por *Goku*, *Piccolo*, *Klilyn*, *Gohan* y *Kamisama*) y a la llegada de un misterioso individuo procedente del espacio exterior. Su nombre sería *Raditz* y pertenecería a la poderosa raza espacial de los *saiyans*. Con el objetivo de encontrar a su hermano *Kakarotto* (conocido en la Tierra como *Gokih*) para pedirle que se uniera a él en la misión de conquistar un planeta, este *saiyan* se quedaría sorprendido ya que *Goku* no habría cumplido con la orden de exterminar a la raza humana para la cual fue encomendado. Enfadado, encontraría a su hermano y tras las presentaciones, *Gokih* descubriría las raíces de su pasado, negándose a continuación a obedecer a su hermano mayor. Ante esta negativa, *Raditz* intentaría coaccionarle, secuestrando a *Gohan*. Sin poder hacer nada para impedirlo, *Goku* tendría que unir sus fuerzas a las de *Piccolo*. Estos dos guerreros lograrían plantar cara a *Raditz*, que moriría gracias al sacrificio de *Goku*. Pero el peligro no habría cesado puesto que antes de pasar a mejor vida, *Raditz* les avisaría que en un año sus compañeros —más poderosos que él— llegarían a la Tierra para matarlos.

Aquí otro ejemplo de las tramas de esta caricatura:

Batalla por la supervivencia:

GOKUH VEGETA

Motivador por la idea de conseguir la inmortalidad con el poder de las *Dragon ball* (el objeto más valioso de la caricatura, unas esferas de poder), los dos compañeros de *Raditz* iniciarían su largo viaje hacia nuestro planeta. Mientras tanto, el entrenamiento para luchar contra los visitantes comienza con *Piccolo*, que sin perder un momento tomaría al pequeño *Gohan* y se lo llevaría a un desolado paraje en donde tendría que madurar muy rápidamente, a la vez que intentaría aprender a manejar su increíble potencial oculto. Por otro lado *Klilyn*, *Ten Shin Han*, *Chaoz*, *Yamcha* y *Yajirobee* irían al palacio de *Kamisama* para perfeccionar su capacidad de combate. Mientras, *Goku* se entrenaría en el Otro Mundo junto

al Kaioh de la galaxia norte y sus ayudantes Bubbles y Gregory, aprendiendo técnicas como el Kaioh ken o el Genkidama.

El año de intervalo pasaría rápido y los saiyans llegarían a la Tierra dispuestos a todo. Tras revivir a Gokuh, los guerreros-Z intentarían sin éxito plantar cara a los recién llegados. Sólo la llegada del héroe evitaría más muertes ya que durante su ausencia caerían Yamcha (a manos de un Saibaiman), Ten Shin Han, Chaoz, Piccolo y obviamente Kamisama. Al final quedarían en pie Kiilyn y Gohan, que serían salvados por Gokuh en el último momento. Tras deshacerse de Nappa, Gokuh medirá sus fuerzas con Vegeta, que había matado a su lacayo por su ineptitud. Una vez solos, el épico combate entre los dos guerreros llegaría hasta cosas insospechadas, agotando todos los recursos posibles. Esta lucha se decidiría en el último momento gracias a la inesperada ayuda de Yajirobee y Gohan (transformando en Ohzaru). Pero la victoria no sería total debido a que Gokuh perdonaría la vida a un malherido Vegeta, dándole así la oportunidad de escapar.

Es claro que se habla de lucha y muerte todo el tiempo, será que ya los niños se están acostumbrando a este tipo de temáticas, pues ya son de lo más cotidiano y no pierden un sólo capítulo de la serie.

Por otro lado, los aficionados a esta caricatura dicen que ellos se ven reflejados en el héroe porque él hace todo lo que ellos no pueden hacer, pero que con esto no es que quieran confrontarse con la gente que los rodea, pues dice Daniel un aficionado de 18 años que *Dragon ball Z* es como lo que representa la película de "La guerra de las galaxias" para Estados Unidos, pues para él la serie habla de eternidad, poder, lucha por sobrevivir y el ser supremo, todo esto le emociona porque quisiera ser así en la vida real, aunque él sabe que es una fantasía.

CAPITULO II

LA VIOLENCIA

2.1 LA VIOLENCIA Y LA TELEVISIÓN

En este segundo capítulo trataré de explicar el significado de la palabra violencia y ubicar su contexto en relación a esta tesis. Además una breve introducción sobre la historia de la televisión en México y su programación infantil.

Existen dos interrogantes, una, ¿por qué a la gente parece agradaarle la violencia? Y la otra, ¿a que le tememos?, ¿a la violencia o a la agresión? Inclusive estas preguntas se contraponen. Hablar de violencia es relativo, ya que esta puede estar en todos lados y hasta un niño puede ejercerla, además lo que para unos es violencia para otros no y hasta les provoca risa, aunque existen algunos parámetros de acciones que todos encontramos violentas, mientras tenemos otras situaciones que la llevan oculta .

2.2 EL CONCEPTO DE VIOLENCIA Y SUS MANIFESTACIONES

En todos lados se escucha la palabra violencia, una palabra que hace referencia a algo que se quisiera evitar, sin tomar en cuenta que todos los seres vivos a diario la provocan y la viven también en forma inconsciente, representándola como respuesta ante las diferentes circunstancias de las actividades diarias llenas de hechos violentos, pues hasta el nacimiento de un ser humano resulta violento, la violencia es una manera de conocer el equilibrio de las cosas y darles su carácter de bueno o de malo; muchos de los actos cotidianos dependen de la interpretación que se les de para considerarse violentos o no.

Según Gerard Imber en su libro "Los escenarios de la violencia", ésta nace, como concepto por la filosofía clásica, en la escenificación simbólica en la tragedia griega. "La violencia es eludida hasta finales del siglo XVIII. Después aparece en la filosofía de Hegel, reivindicada como valor y teorizada por Sorel, luego por Marx y Engels; puesta en práctica bajo la forma de violencia revolucionaria a principios del siglo XX, teorizada de nuevo en la década de los 60, aparece hoy como una categoría difusa de la que todos hablan sin que nadie se la plantee como valor".⁷

Escuchamos la palabra violencia por todos lados y encontramos imágenes violentas todos los días en los medios de comunicación, y a la par reclamamos para evitarla.

La violencia es un término amorfo. Su valor depende de cómo se ejerzan las acciones y hacia quien se dirigen, considerando el lugar, espacio y tiempo. En función de esto se podrá decir si se trata o no de un acto violento.

La palabra violencia remite al lugar, a los sujetos y su estado social, cambiando de sentido según el locutor. Todo discurso implica una toma de posición y las operaciones que intervienen en la representación de la violencia.

Sería imposible identificar todos los tipos de violencia existentes, pues hay tantos como pensamientos y acciones humanas, la violencia es infinita, en esta tesis tomaré en cuenta principalmente, algunas clases de violencia que pueden reflejar la situación actual de la sociedad y su relación con los medios de comunicación.

La violencia según lo formula Marcel Mauss, es un hecho social global

⁷ Gerard Imbert *Los escenarios de la violencia*, p. 11.

además representa las condiciones de una sociedad, desde su economía hasta los valores, en donde interviene directamente la Industria Cultural. Entonces a la violencia se le puede enunciar de la siguiente manera:

La violencia real o formal: esta es polimorfa puede demostrarse de forma física o simbólica y la encontramos en el ámbito social, económico, ecológico y en los medios de comunicación (agresiones sonoras y visuales), estos últimos nos acercan a la violencia mortal en homicidios voluntarios, donde la cámara nos mostrará en dónde está el cadáver.

La violencia accidental; compuesta por errores humanos tecnológicos y catástrofes naturales.

La violencia contra sí: esto es desde trastornos alimenticios, provocados por la violencia ejercida de los estereotipos que nos demuestra la publicidad, hasta el suicidio siendo muchas veces la causa la presión social, como en Japón tantos jóvenes que al no poder ingresar a la Universidad son humillados por la comunidad y aunado a trastornos psicológicos, recurren al suicidio.

La violencia criminal; este tipo es siempre de daños a terceros, mismos que vemos a diario, desde un asalto hasta un asesinato. Muy parecida a la violencia colectiva, que se refiere al terrorismo, la guerra, dictaduras y conflictos sociales.

El hombre (como especie) es violento por naturaleza y muchas veces la violencia no es clasificada, pues esta es negada ya que se encuentra donde menos pensábamos

Existen muchos tipos de violencia y por mencionar algunos que ya encontramos en la vida diaria de nuestra sociedad, en el libro de Gérard

Imbert⁸ designa y propone los siguientes:

La violencia criminal manifestada en la muerte, los crímenes, asesinatos, envenenamientos incluyendo parricidios (asesinato al padre) e infanticidios, ejecuciones capitales, etc., la corporal, por golpes y heridas voluntarias, la sexual como las violaciones.

Por otro lado existe también la violencia no criminal manifestada en los suicidios y tentativas de suicidios, o la accidental como se ve en los accidentes de tráfico por ejemplo. Otra categoría es la violencia colectiva que la encontramos en la violencia de poder contra los ciudadanos, el terrorismo de Estado, la violencia industrial y la violencia paroxística es decir la guerra.

Existen dos tipos de violencia a las que se les puede ver a la par, la de tipo social manifestada por las acciones diarias en una comunidad, mismas que los medios de comunicación (con la publicidad, la información, en cine y la televisión) utilizan y se crea la violencia "representada" en ocasiones se juega con el sensacionalismo, provocando como respuesta (pues es su cometido el consumo por ejemplo) acarreando efectos directos e indirectos (subliminales) es un juego de interacción social aunque también puede sugerir violencia como en casos de violencia contra si.

Por otro lado, la violencia social es la que se encuentra cuando se rompe con las reglas lo que genera la pérdida de control y valores, esta violencia también tiene su origen en los problemas económicos y cuestionamientos de la gente hacia sus gobiernos.

Los diferentes tipos de violencia se pueden ver relacionados unos con otros, pues por ejemplo la violencia formal se manifiesta por medio de los símbolos representativos de la realidad, que es otra manera de violencia utilizada por la

⁸ *Ibidem.*, p. 35.

industria cultural, quienes conocen los hechos y los a conocer como ellos necesitan que se entiendan.

Existe la violencia en forma salvaje según el texto de Imbert, la cual se manifiesta con pequeñas agresiones diarias y las discusiones por ejemplo familiares que se llegan a ver cotidianas, pues la violencia se manifiesta también con signos y códigos visuales de una forma psíquica o semiológico, tomando en cuenta que las manifestaciones agresivas y la forma en que nos relacionamos, tienen que ver con la educación manifestándose en el habla cotidiana por ejemplo.

Una violencia más dirigida, es la violencia endógena (surge en el interior), que se ejerce contra el propio grupo como de tipo institucional, hacia los profesores por abuso de autoridad y debido al sistema educativo, provocando el abandono escolar y no sólo se da esta violencia en la escuela a los demás alumnos, sino que también se encuentra en la familia.

La violencia genérica (un grupo con características comunes); esta se refiere al tabaco y al alcohol, las drogas que se conjugan con la violencia del exceso; manifestada en fiestas, conciertos, estadios de football y otros eventos sociales.

También tenemos otra violencia sobre personas y bienes, la que conduce al genocidio, el terminar con las especies, misma que se deriva de la tecnología y los problemas económicos por ejemplo.

Existe la violencia invisible; manifestada en el maltrato a mujeres y niños, la destrucción del entorno natural y la contaminación, ya que la violencia puede ser voluntaria o involuntaria pues actuamos muchas veces por presión consciente e inconsciente, además de ser una violencia polimorfa como se ve en las manifestaciones humanas en cualquier sociedad.

La violencia es el juego con los límites y es, en términos dialécticos, "una respuesta de urgencia, una situación de emergencia, implica una reacción difícil hacia el otro (la alteridad). La violencia expresa una dificultad de concebir o aceptar las Leyes y los límites impuestos por una comunidad"⁹

La violencia puede ser física, simbólica y psicológica como estrategias de medios de comunicación quienes ejercen su poder y manipulan las decisiones de las personas, demostrándose en el consumo de sus productos y en la imposición de significados. La violencia nos preocupa pero al mismo tiempo la preferimos y manifestamos todo el tiempo.

La violencia es una actitud ante la vida, es una reacción de los seres vivos existen muchas formas de definirla, pues hay quien la asocia únicamente con la agresión y otros que la perciben como una manifestación más de las personas hacia otras u otros objetos. La violencia es un reflejo, a toda acción hay una reacción, desde el corte a una hoja de papel, el manipular información hasta un asesinato es violencia sólo que en diferentes dimensiones.

Todo depende de cómo se expresen las cosas muchas veces para sentir o no una agresión.

2.3 LA VIOLENCIA PROYECTADA POR LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, UNA CREACIÓN DE LA INDUSTRIA CULTURAL

Por coincidencia en el momento de la redacción de mi tesis y recordando que en algunos textos sobre violencia, se hablaba del Terrorismo, el día de hoy Los Estados Unidos fueron víctimas de una prueba de violencia capaz de dar

⁹ *Ibidem*, p. 40.

muerte a miles de norteamericanos y latinos emigrantes que radicaban en esa nación, se desestabilizó la economía, y el acontecimiento puso en alerta al mundo entero provocando pánico en las ciudades, y la movilización de la primera potencia mundial, estas son algunas de las desgracias que contemplamos hoy en la televisión. Parecía una obra de ficción que podemos observar en las películas, ya sólo faltó King Kong obra cumbre del cine fantástico, para que la realidad supere a la imaginación de personas que realizan lo que puede ser ejemplo de la agresión humana. El ataque terrorista consistió en el secuestro de aviones comerciales que posteriormente se estrellarían contra el El Pentágono, el World Trade Center de New York. La cuestión es que violencia genera violencia, así que pienso, esto puede tratarse de una venganza, y que pasaría si Estados Unidos reacciona con otro acto bélico, ¿de eso se trata?, de luchar todo el tiempo, en vez de llegar a una negociación. ¿Es más fuerte la ambición y el poder? ¿no existe ningún valor sólido en la humanidad, es la violencia la que rige al mundo?

Mientras escuchaba la noticia en la radio no entendía lo que había ocurrido, me parecía mentira yo pensaba que se trataba de una historia sobre una invasión extraterrestre, inventada y narrada por la radio como lo hizo alguna vez Orson Welles el cineasta creador del "Ciudadano Kane".

"Los medios de comunicación constituyen escenarios que pueden coincidir con problemas reales, pero que también los puede exacerbar o desvirtuar, que actúan, por consiguiente, sobre nuestra aprehensión del mundo".¹⁰

La diferencia a otras épocas, es que los medios de comunicación nos enlazan a todo lo ocurrido en el mundo, basta recordar la guerra del Golfo Pérsico, que a diferencia de por ejemplo la segunda guerra mundial, tuvimos a nuestro alcance todos aquellos actos violentos acontecidos y ahora, en el atentado terrorista del 11 de septiembre del 2001 en Estados Unidos, todos pudimos

¹⁰ *Ibidem*, p. 75.

contemplar a cualquier hora el derrumbe de los edificios de aquel país, donde poco a poco morían y morían personas inocentes, como si fuera un espectáculo.

"La lógica terrorista recrea lo que R. Girard juega con la amenaza latente (el azar maléfico) y hace de la acción un drama demostrativo, una simbolización trágica, una manipulación colectiva"¹¹, recordándonos la tragedia clásica donde el espectáculo consistía en ver sufrir y morir a otras personas, entonces parece que las sociedades de la modernidad, no han borrado esos recursos de disfrute del sufrimiento, aunque sí han cambiado las formas.

La violencia y su manifestación, es muy complicada y paradójica pues por una parte la rechazamos y luchamos por desaparecerla pero en otro momento la alentamos cuando ayuda a nuestros intereses. El pueblo de Estados Unidos esta muy asustado y enojado por el atentado, pero no denomina como violencia, cuando se dirige a masacrar a otros territorios, lo que ha hecho durante toda la historia de su gran Imperio, el Golfo Pérsico y otro sería Vietnam además también podemos hablar de acciones no bélicas como el intervenir en los asuntos de países como Cuba en donde la violencia se observa cuando se involucran donde no los llaman.

No queremos acabar con la agresión y se sigue fomentando, cuando se justifica la violencia y cuando se castiga con más violencia (contra ataque bélicos) "Los comportamientos humanos refuerzan la negatividad presente y celebran las hostilidades pasadas como en las grandes conmemoraciones nacionales que recuerdan las masacres"¹²

¿Acaso para unificar a la humanidad primero es necesaria la violencia

¹¹ *Ibidem* p. 60 Rene Girard es el autor de *La violencia y lo sagrado* y de *EL chivo expiatorio*, textos que también apoyan las reflexiones de esta tesis.

¹² Imbert, *op. Cit.*, p. 62 .

manifestada en una guerra? ¿entonces es parte del ciclo de la vida de los seres humanos?, al parecer para encontrar un equilibrio tiene que existir el bien y el mal así como para descubrir la felicidad es necesario conocer la tristeza, si hay ricos hay pobres.

En Estados Unidos la gran mayoría de los dueños de los medios de comunicación son judíos, pues basta con ver los apellidos en los créditos de la producción, a quienes en mi opinión les interesa el poder el cual lo obtienen a través de la manipulación sin importar lo que tengan que hacer para ganar territorio, recursos naturales, dinero, poder y movilizar su equipo bélico.

Otro problema de la actualidad es el manejo de la información, pues al parecer la Industria Cultural, una industria como otras quienes fabrican un objeto que gusta al público para que este lo compre y así, produzca riqueza y poder al fabricante, este tipo de industria fabrica símbolos e ideologías, son expertos en el manejo de la información, la cual como en los programas infantiles como las caricaturas se convierten en otro tipo de productos físicos y consumibles.

Según el texto "La industria cultural" de Edgar Morín¹³, los medios de comunicación pertenecen a una industria que obedece a la ley de la oferta y la demanda, porque sus productos están dirigidos al consumo psicológico actuando al margen del sistema capitalista y convirtiéndose en fuente de lucro, consolidándose por esta razón como cualquier otra industria.

Entonces estos medios lanzan al mercado sus productos de consumo, los cuales tendrán que competir y mantenerse al margen de lo mejor para poder ser aceptados. Así en una sociedad donde la vida del individuo actúa cada vez más de acuerdo a lo que dicen los medios de comunicación, la industria elige detalladamente el mensaje que influenciará a la colectividad, pues estos creadores

¹³ Edgar Morín,, *La industria cultura en El espíritu del tiempo*, pp. 33.

y divulgadores de los medios tienen además la influencia del Estado sobre lo que se quiere buscar a través del mensaje, así como obligar a los productores a cumplir normas de control.

Los medios de comunicación al estar en manos de la clase económicamente poderosa, utilizan métodos de manipulación de masas de una forma sutil y psicológica, pues si lo hicieran con mensajes más claros no tendrían tanto éxito, todo es parte del show ya que entre otras cosas, los medios son un regulador de las necesidades de la sociedad, además de proporcionar equilibrio al sistema, pues como se dice al pueblo pan y circo.

La Industria cultural, actúa a través de los sentimientos de las personas, por lo que investiga perfectamente a la sociedad receptora de sus mensajes, para después enseñarles cómo pensar y por lo tanto qué consumir, y son los niños piezas claves de su actividad mercadológica, pues son el canal de venta de sus productos, por lo que por ejemplo en la caricatura de Pokémon tema que delimita esta tesis, se anuncian marcas muy fuertes en el mercado, pues saben que el niño observa el programa y la publicidad se encarga de convencerlo, de que necesita el producto y así lo pida a sus padres, quienes en el afán de complacer a sus hijos le compran el artículo anunciado por los medios.

Entonces la violencia que pudiesen ejercer los medios de comunicación, mediante la publicidad por ejemplo, orillan a vivir a la juventud en el estereotipo de la mujer y hombres bellos y perfectos donde los modelos a seguir son mujeres de figura esquelética, y hombres muy delgados, provocando enfermedades psicológicas como la anorexia y la bulimia.

La publicidad juega un papel muy importante en las empresas televisivas, debido a la gran penetración que tiene, como medio de comunicación e influencia, los costos de publicidad en la misma son muy altos y según William Antrím, en el texto

"Publicidad"¹⁴, toda forma de presentación y promoción impersonal de ideas, bienes o servicios, paga por un patrocinador, así la publicidad se utiliza para que los vendedores envíen sus mensajes de ventas a numerosas personas a la vez.

La publicidad es importante para los anunciantes porque atrae clientes para ellos y así incrementa sus ganancias; pero al consumidor pudiese beneficiarlo pues éste obtiene información sobre los productos y servicios, lo malo es que en ocasiones, según Antrim, se pierde la ética y la publicidad empieza a buscar manipular al consumidor para que éste compre artículos que no necesita o no puede comprar. Es importante destacar que en México la publicidad o propaganda comercial se rige también por la Ley de Radio y Televisión.

Actualmente, un niño mexicano pasa más de dos mil horas al año frente al televisor, mientras a la escuela sólo dedica 600 horas. Así, a los 15 años habrá visto en televisión un promedio de siete mil 300 crímenes, señala en UNICEF, un equivalente a dos horas y media diarias, según investigaciones de la UNAM¹⁵. Por lo que permanece cautivo de la influencia de la publicidad.

La Industria funciona de la siguiente manera; toma un acontecimiento real creado por la sociedad y lo transforma creando una nueva realidad, entonces todo se vuelve la imagen misma llena de símbolos y signos, la idea es fortalecer el consumo de sus productos y cuentan con armas como el manipular el sentir colectivo basados en pulsiones y valores humanos, pues se dedican a representar el gusto social previamente medido y así tratan de dar a la gente de forma visualizada, sus fantasías hechas realidad sin importar si transforman y contaminan los géneros de los programas, invadiéndonos con un discurso repleto de hechos violentos, convirtiendo los hechos en un espectáculo, cultivando imágenes de miedo y de inseguridad, introduciendo la muerte como el tema recurrente.

¹⁴ William Atrim *Publicidad* pp.30-45

¹⁵ s n. "Violencia por televisión", en EL país, p. 11 enero 6-1996 (material de la materia Técnicas de Información por radio y televisión)

La sociedad de nuestros días se encuentra en la búsqueda de identidad, pues se guía por el status que un objeto puede darle con el fin de permanecer y mejorar, ahora sólo importa el territorio mismo que tiene que obtenerse aunque se tenga que iniciar una guerra, por eso se puede decir que estamos en la tercera guerra mundial, sólo que ahora es una lucha sin ejército, es económica y tecnológica.

Nos encontramos viviendo a través de una cultura del miedo, donde no sabemos que va a ocurrirle a la sociedad, sin importar lo avanzada que se encuentre la ciencia y la tecnología, pues aparentemente tenemos todo lo material, pero ningún tipo de ideología que armonice a nuestra sociedad.

"Los medios de comunicación, por su potencial de irradiación, refuerzan la sensación de inseguridad. El miedo se acentúa cuando la realidad se vuelve imprevisible (insegura), lo que genera un sentimiento de impotencia"¹⁶.

Los medios de comunicación buscan todo el tiempo atraer la atención de su auditorio, lo que logran dando un tratamiento pensado y evaluado a los hechos reales, enfatizando las partes violentas logrando dar al público un espectáculo basado en estos acontecimientos. No importa si reconstruyen la realidad o forman una propia, los medios dicen cómo se tiene que percibir al mundo, de que manera vivirlo, formalizando y elaborando acontecimientos, utilizando estrategias informativas y de entretenimiento que derivan el sentido de las situaciones a su favor.

En el mundo de la comunicación podemos percibir efectos intencionados y efectos derivados en los discursos informativos formados por un sujeto intencional, que cuenta con un aparato psicológico e ideológico que nace de una institución que cuenta con una pantalla donde proyecta la realidad creada

¹⁶ Imbert *op. cit.*, p. 39.

por ella, llena de códigos verbales y no verbales pero llenos de sentido semiótico (ciencia de los signos) y por medio de estrategias visuales donde podemos encontrar amarillismo, polémica, populismo, sensacionalismo captan nuestra atención y manipulan nuestras acciones.

Las estrategias que la Industria utiliza son enunciativas, argumentativas, persuasivas, basados en un discurso fundamentando, y/o argumentando, pues este discurso es racional, cuenta con un sistema de iconos y responde a estrategias visuales, mismas que buscan causar algún efecto e impacto sobre el televidente, por ejemplo, el caso de un camarógrafo que es quien fotografía o graba lo que veremos en la pantalla, la persona también inconscientemente ya instruida por la empresa nos acerca más a lo amarillista pues es lo más llamativo para él y lo más vendido, en consecuencia, lo mejor pagado.

La cabeza de los medios de comunicación es una elite que elabora los discursos los que persiguen más el efecto en el público de alguna noticia dada que el dar referencia del hecho ocurrido, así juegan con el miedo y el desorden es como un desafío cayendo en el sensacionalismo, pues nos atraen por medio del escándalo buscando siempre la polémica y, más ahora, con las preguntas que hacen al auditorio noche a noche en los noticieros de Televisa y TV Azteca.

En la pantalla nos representan su poder pero por medio de símbolos, como anuncios gubernamentales, así a diario vemos imágenes que producen efectos de realidad con escenas que perciben la realidad.

Las masas producimos escenarios de realidad que los medios capturan analizan y, conociendo previamente al público que va dirigida la información, transforman los acontecimientos a su manera y nos demuestran otra realidad reflejando más violencia en sus discursos.

"Los medios de comunicación ofrecen representaciones teatralizadas de la violencia que integran los relatos produciendo efectos de dramatización orientados hacia la celebración de un ritual de hechos violentos"¹⁷.

Al parecer la sociedad lo ha visto todo, así las temáticas se agotan por lo que la Industria junto con los órganos de poder que utilizan, cambian sus estrategias para mantener nuestra atención, mostrándonos escenarios de desorden que contaminan los temas, por medio de las imágenes mismas que trabajan con símbolos apoyados en un discurso específico, menciona el libro de los escenarios de la violencia..

"La violencia agudiza lo accidental lo perturbador, los medios la información, se nutren del accidente pero al mismo tiempo quieren controlar la violencia"¹⁸.

La violencia nos acompaña a diario en toda nuestras actividades inclusive se podría tomar como valor pues no es un hecho aislado y forma parte de nuestra cultura, "la violencia es ineludible aún desde el punto de vista antropológico"¹⁹.

Lo atractivo a mostrar para la sociedad de hoy, es todo lo que tenga que ver con sexo, sangre y sensacionalismo.

La Industria cultural utiliza como estrategia la elaboración de programas sin importar la edad del televidente, pues empieza con una caricatura que más tarde será una telenovela, constituida por capítulos donde se nos demuestra el modo en que debemos de actuar, pues nos escenifican a la familia y los conceptos de seguridad y felicidad, así que por medio de la identificación y lo atractivo del saber qué pasará al siguiente día, nos comprometemos con el programa de televisión. En ocasiones la gente quiere imitar al protagonista, mientras que en otras los televidentes creen que están narrando su historia; de esta manera nos conforman con el estilo de vida que llevamos, pues existe quien sufre más, se proyectan en la televisión series todas con un final

¹⁷ *Ibidem.*, p. 75.

¹⁸ *Ibidem.*, p. 107.

¹⁹ *Ibidem.*, p. 108.

placentero como en las telenovelas algo que asemeja a un cuento de hadas. Es más, casi siempre en series que se transmiten de lunes a viernes puede terminar el episodio en desgracia pero el viernes se da al capítulo un final feliz para que el fin de semana la gente pueda dormir tranquila y en espera de la continuación del programa del lunes siguiente.

Los valores que se perciben en esta sociedad son el éxito, la felicidad, el poder y no se toma en cuenta que la violencia lo es también, pues sin esta no podríamos discernir. Entonces los medios actúan como un espejo de la demanda de la colectividad, produciendo un mercado que vende a sus personajes, como en las caricaturas que empiezan por algo simbólico y terminan con lo físico, cuando venden juguetes de los personajes y entonces los niños son el vehículo del mercado según Gerard Imbert, además los medios nos hacen los acontecimientos más *light*. Otra característica de nuestra época, son las imágenes que se transmiten casi al momento de que ocurren los hechos, los que parecen adivinados y no se dudaría que algunos planeados, los medios nos acostumbran a la violencia, además hacen la noticia efímera o duradera de acuerdo al consumismo.

Las sociedades cambian con el paso del tiempo, las nuevas tecnologías, las curvas de la economía, la modificación del entorno natural, el crecimiento de la población y también la zona geográfica, entre otras cosas, pero casi todas las comunidades conviven alrededor de "un contrato social contemporáneo implicando la imposición de normas sociales y modelos culturales, mediante procesos de mediación social y simbólica que permiten la transmisión de modelos de comportamiento, creando universos simbólicos a través de los medios de comunicación"²⁰, los que marcan la pauta de nuestra historia, la cual es vivida, transmitida y monitoreada por esta Industria.

Esta Industria domina a las masas por medio de la fascinación, apoyada por los

²⁰ *Ibidem.*, p. 45.

aparatos de Estado mediante el juego de la imagen y enfocándola hacia grupos muy determinados como la juventud, por ejemplo, que actúa y vive en relación al *look* (la imagen que proyecta) y en constante ruptura de reglas, fomentando la hechos violentos, mismos que son tomados por los medios de comunicación para fabricar sus historias y los transmiten al resto de la sociedad, por medio de una estrategia de visibilización.

En la actualidad con el trabajo de los instrumentos ideológicos, tecnológicos y económicos de los medios de comunicación, en contubernio con el Poder del Estado pasamos de la violencia vivida a la violencia visualizada, desde una noticia informativa de cualquier medio de comunicación hasta lo que vemos proyectado en la pantalla grande, con algunos géneros cinematográficos como es el caso del oeste (*western*), humor negro, o en la ciencia-ficción. Cotidianamente nos hemos acostumbrado a pagar por ver la violencia, sin decir que en algunos casos, esta violencia es disfrutada y aplaudida.

Parafraseando a Chesnais, en el libro de los escenarios de la violencia, cuando dice que la violencia es la partera de la historia, por estar presente en cada paso de la vida de los seres de esta tierra, se busca excluirla y erradicarla, pero nuestros comportamientos humanos la refuerzan momento a momento y, a la vez, en ocasiones es aclamada por darle otro sentido a la vida, desde un parámetro de comparación hasta un poco de humor a la cotidianidad.

A la gente le gusta la variedad en la televisión por ejemplo, y cuando empieza a aburrirse, los medios de comunicación llegan con nuevas temáticas, basándose muchas veces en la tragedia representada como los accidentes de tráfico para llamar la atención y logran hacerlo tal vez por utilizar el sensacionalismo.

La violencia es relativa porque es más o menos visible, según los sujetos y también según hoy en día, por la perspectiva que le dan los medios de comunicación.

Lo que en la antigüedad se explicaba a través de los mitos y los ritos, en la actualidad sólo se transforman, un ejemplo está en las actividades cotidianas que se observa realizar a la llamada cultura de masas, mismas que en busca de identidad y también por medio de signos y símbolos, se desenvuelve notorio en los centros comerciales, deportivos, supermercados, estadios de football entre otros, tratando de cumplir con necesidades creadas por el Estado y su Industria cultural evadiendo miedos, superando frustraciones, mismas que llevan primero comprar y luego a existir, todo encaminado al consumo. Pero estas actitudes no son una casualidad, se deben al proyecto de vida que organizan las figuras en el poder, a través de los medios de comunicación.

Otra modalidad de nuestra Industria cultural, se encuentra en el ejemplo de los llamados *Talk shows* donde arman historias que nos dicen, la gente quiere ver, un día se nos muestra una pareja divorciada, pero al día siguiente tiene que ser una pareja divorciada pero que se golpea y se le van agregando factores de violencia, para que el espectador no pierda de vista el programa, pues cada día esta listo para ver una actuación más violenta, y aunque estos programas sean ficticios, quien sabe si el espectador esta enterado y entonces, el crea que así se tiene que vivir, y se resuelven los conflictos pues resulta una forma muy normal que todos los días se puede ver dentro de la sociedad.

2.4 LA VIOLENCIA ENCONTRADA EN LA SOCIEDAD

Un tipo de violencia no muy visualizado, es la perdida de valores por el rompimiento de reglas que provoca una sociedad en crisis, pues los cambios históricos se manifiestan en lo económico, ideológico, tecnológico entre otros, entonces qué se puede esperar de una sociedad con valores tergiversados, en este caso la violencia no es lo peor que le puede pasar, pues la gente sufre de pesimismo y conformismo, que dice Durkheim, generan egoísmo y auto-exclusión, se pierde la idea de moral y la idea de unidad se torna individualista

terminando con el equilibrio.

En esta época se manifiestan diferentes formas de violencia suicida como lo es la droga y el alcohol, el tabaquismo, no es que en otros momentos no se utilizaran, el problema ahora es que ya no son parte de un ritual prehispánico, son motivo de enfermedad y hasta de muerte.

Hoy en día hasta el automóvil puede ser herramienta y cómplice de un suicidio, pues en una sociedad donde se le rinde culto al objeto a consumir y a su belleza y modernidad, surgen otras formas de violencia de tipo emocional como la presión social, obligando a la sociedad a perder el control sumergidos en una depresión, por no poder ser lo que a la mayoría le han hecho creer necesita para ser importante y feliz, entonces orillan hasta a la muerte a mucha gente.

Hay formas de violencia perfectamente admitidas los accidentes de tráfico o el cáncer por ejemplo, hay otras rotundamente rechazadas como las drogas y el SIDA; las hay prácticamente ignoradas por muchos, en accidentes laborales o la violencia doméstica, lo que puede llevar a algunos actores sociales a asumirlas como hechos naturales. Según la declaración de la Organización Mundial de la Salud (los accidentes de tráfico, salud del mundo, octubre de 1975). El automóvil es un vehículo de violencia, peor que las grandes pestes de la Edad Media. La gran novedad es que la opinión pública las acepta, como si se tratara de una plaga natural, ciclón o sismo.

Si la violencia es relativa en el tiempo, lo es también en el espacio y en su planteamiento. La violencia es un fenómeno que varía en función del sujeto de enunciación.

Nuestra sociedad contemporánea implica la imposición de normas sociales y modas culturales, mediante procesos de mediación social y simbólica, que permiten la transmisión de modelos de comportamiento. (La creación de universos simbólicos a través de los medios de comunicación.)

Para mediar las reglas en el país se debe pensar cada vez menos en una relación de dominación fundada en la fuerza. Los aparatos de Estado le dan el paso a los aparatos de representación de los medios, que instauran un régimen de imaginaria que afecta tanto a las imágenes positivas juventud, "look" (apariencia), armonía, como a las imágenes negativas: violencia, muerte, conflicto. En esta época la violencia esta envuelta en una estrategia de visibilización.

Hablar de violencia es un tema difícil, pues cada cual puede interpretar situaciones violentas a su manera y conveniencia.

A través de la historia y en todo momento de la vida de los seres humanos, encuentran violencia, dirigida y efectuada de distintas formas, con diferentes modalidades, como lo que René Girard denomina violencia sagrada²¹, refiriéndose a los rituales en las sociedades primitivas, que involucraban muchas veces a la muerte, que es la manifestación más violenta que se cataloga, para mí es más violenta la tortura o el hambre por ejemplo, o un enfermo en etapa terminal que se prefiere que muera, a que permanezca sufriendo la violencia que le produce la enfermedad y, retomando la idea de que los prehispánicos decidían la muerte de algunas personas protagonistas de sus rituales.

Se puede decir que en nuestra época, los manejos de estas lejanas sociedades eran actos criminales, sin advertir que en la actualidad se viven de otras maneras, cuando hay intercambio de forma simbólica, una violencia visual a la real tal es el caso de contemplar tantas imágenes de muertes por la televisión en lugar de realizarlas, o por ejemplo en países como Estados Unidos donde aceptan la pena de muerte y la ponen como ejemplo, misma que en mi opinión debería de ampliarse en los violadores. Los medios de comunicación en la actualidad también elaboran rituales al momento de

²¹ René Girard *La violencia y lo sagrado*, p. 51.

mostrar la violencia y reducir los hechos sangrientos a un suceso más, quitándole importancia haciendo peleas y asesinatos más cotidianos más común, aunque claro beneficiándose con la venta de sus productos.

Pero hablando de los antiguos rituales donde la muerte tenía un carácter sagrado a lo que llamaban un sacrificio, pues en sus celebraciones ya sea de manera física o simbólica todas sus acciones violentas eran justificables; la violencia convive con todas las significaciones míticas y rituales. Desde que el hombre se agrupa en sociedad establece parámetros y reglas de convivencia, pero cuando estas se rompen, una sociedad entra en crisis y siempre cabe la posibilidad de que desaparezca. Los sacrificios son actos de tipo divino, pues de esta divinidad provienen los mitos que de alguna manera han permitido al hombre sentirse, conocerse y hasta justificar su existencia, los seres humanos necesitan de explicaciones sobre su procedencia y es mediante lo religioso donde se basa el origen de las sociedades, según Emile Durkheim y de ahí también los ritos, que son la forma simbólica de la explicación de la vida, entonces por ser la religión la base de la historia, así en nombre de ella y sus dioses se le da el carácter de sagrado a la violencia primitiva y el sacrificio, es la ritualización de ésta dando como resultado las muertes.

Aún en la actualidad es contradictorio hablar de violencia, pues por ejemplo la sociedad mexicana tiene como principal religión, a una que venera a un instrumento de tortura, nos dice Savater, "la cruz"²².

Las sociedades primitivas creían que al dar muerte a un individuo, salvaban a toda la sociedad de otras muertes pues era una manera de evitar la venganza de los dioses, era como una manera de prevenir mayores desgracias según el texto de Rene Girard. En la actualidad estas prácticas que nos parecen bárbaras, en relación a los rituales de muerte, son algo parecido a la violencia del sistema penal de nuestros días en algunos países y lo que mencioné con la

²² Savater Fernando *El arte de enseñar*, p.48.

pena de muerte.

"Lo que las sociedades primitivas hacen al recurrir a los sacrificios es codificar la violencia mediante un ritual con el fin de proteger a la comunidad de su propia violencia y la desvían hacia víctimas exteriores sin importar si se restaura la unidad social lo que se busca es restablecer la armonía".²³

Algo muy parecido sucedía con la Tragedia Clásica, pues el darle muerte a un individuo también servía como ejemplo para el resto de la comunidad de las consecuencias de conducirse incorrectamente, además que mediante representaciones se desfogaba un poco la sociedad, de lo que no se podría realizar más que de manera simbólica.

La historia siempre ha buscado un chivo expiatorio a quien desterrar o desaparecer, para que los que se quedan sigan en paz, además aquellas viejas culturas al regirse por las leyes de la iglesia, sólo les importaba ésta, aunque la misma generara mayor violencia, por ejemplo viene a mi mente la época de las cruzadas, donde se daba muerte en nombre de Dios con el fin de conseguir más fieles a su iglesia, la cual promovía la paz y la sana convivencia, aunque la forma de encontrarla según ellos era mediante la violencia y dando muerte.

Para las sociedades primitivas, quienes también basaban su cultura y educación en lo religioso y que muchas de ellas "vivían con miedo como los Aztecas"²⁴, se sacrificaban voluntariamente para pagar su deuda al sol, quien alumbraba día a día, creían que sólo con sangre y dolor se podría continuar con la vida, se sentían a merced de las fuerzas de la naturaleza y vivían con la incertidumbre de que el mundo se terminara, así que mediante los sacrificios influirían en los dioses, además por otro lado la violencia de un sacrificio era

²³ *Ibidem.*, p. 58.

²⁴ La referencia fue tomada del Programa televisivo *La hora H* transmitido en Canal 11 del IPN del día 9 de septiembre 2000.

goce también para la gente porque la sangre se decía que hacía crecer las plantas y las flores, esta sangre era para dar de nuevo vida, entonces para la comunidad no había violencia en parte este acto de dar muerte era para ellos el precio de la vida, misma que adoraban al igual que a la belleza. Tenemos de violencia a violencia, pues en la misma época en España se vivía la Inquisición donde se torturaba y daba muerte a las personas por decir que eran herejes mediante actos brutales. "La víctima del sacrificio transfigura la violencia, permite pasar o es evitar una violencia recíproca (destruictiva) a una violencia ritual (creadora y protectora) que funciona como mecanismo regulador"²⁵. Los rituales de sangre parecían mantener al imperio en expansión.

La violencia ha existido en todas los momentos históricos y sus diferentes rubros como en las modas de ropa femenina entre otras cuando en la época victoriana las mujeres a partir de los doce años empezaban a usar Corset mismo que les daba una cintura de 50 cm, pero con estas fajas que estilizaban la figura hechas con huesos de ballenas forrados de algodón le provocaban a la larga, enfermedades como gastritis y atrofiaban los músculos abdominales, entonces al tratar de ser perfectas las mujeres de la época, sólo provocaban un acto de violencia hacia sus organismos.

Entonces la violencia es ambivalente pues las sociedades de la antigüedad al dar muerte pensaban que engañaba a la violencia mediante la violencia misma, esto partiendo de que los seres humanos necesitamos dar respuesta a preguntas como el origen y fin de la vida; entonces como representación a sus inquietudes y vivencias los hombres recurren al espectáculo desde la Tragedia Clásica basada en ejemplos de las jugadas del destino donde se podía ver representada a la violencia ambivalente y fundamental en la vida social, la que transcurre entre el orden y el desorden ambos polos tan iguales como el vivir y morir, además que se representaba la vida diaria y la violencia que sin querer o queriendo esta lleva, con el fin de evitarla para librarla del desorden.

²⁵ Imbert *op. cit.*, p. 59.

"El rito apacigua y confunde a las fuerzas malélicas porque no deja de rozarlas; su naturaleza verdadera y su realidad se le escapan y deben escapársele ya que esas fuerzas del mal proceden de la comunidad misma"²⁶.

Por medio de la Tragedia Clásica, el mito y el rito explicaban la existencia humana y libraban de los males a la comunidad, que no puede escapar de la violencia inclusive de tipo natural, como se puede ver representada con las catástrofes del medio ambiente, la misma naturaleza nos enseña que tiene ciclos donde se renueva o muere, al igual que las especies sólo sobreviviendo las más fuertes que tienen la capacidad de mutar, que es una depuración para seguir existiendo, aunque todos los cambios nos resulten violentos.

La historia de la humanidad sigue hasta nuestros días, en la búsqueda de respuesta a miles de interrogantes y en espera de una vida llena de beneficios, que ella misma se provee y se interrumpe; la sociedad en constante cambio, sufre y goza las nuevas formas de vida, pensamiento y símbolos según la época, además se convive con diversidad de religiones, avances tecnológicos, el psicoanálisis, la comunicación como relativa nueva ciencia, conceptos como la posesión, el éxito y el dinero entre otras necesidades de la actualidad.

Se tiene una sociedad que ha cambiado sacrificios violentos por enfermedades psicológicas como el estrés, los desordenes alimenticios, además de otros conflictos que ya vemos de manera cotidiana.

Se sugirió la comparación con las sociedades prehispánicas por el hecho de pensarse que sus sacrificios eran la actitud más violenta que se tenía antes de una guerra por ejemplo, pero cada época tiene sus afecciones, pues para los antiguos lo importante era localizar el mal mediante un objeto que lo sustituyera y así se cristalizaba la violencia de la comunidad entera, se jugaba con los

²⁶ Imbert *Ibidem.*, p. 21.

símbolos al igual que en la Tragedia Clásica sólo que intervenía la brujería misma que generaba una emoción colectiva que designaba a la víctima y esta se convertía en un chivo expiatorio así que se eliminaba física o simbólicamente y la comunidad recobraba su fuerza y la unidad según Rene Girard en su tesis de violencia.

En la actualidad no son comunes las ceremonias de las sociedades prehispanicas, pero inconscientemente también las sociedades se lastiman por el afán de consumir, pues se cree es la única manera de existir, todo se basa en la pertenencia, siguiendo a una imagen, en búsqueda de la identificación con el modelo establecido por la moda. Para conseguir sus objetivos las sociedades hacen su propio espectáculo que los enseña a vivir a través de , videos, películas, publicidad y series de televisión entre otros; imágenes que atraen y retienen al espectador, en un tiempo efímero sin establecer la unidad, todo esto producto de los medios de comunicación, quienes fomentan lo momentáneo y lo superficial, sin importar orígenes ni futuro, llevan al mundo a diario a todas partes donde se puedan encontrar actos llenos de violencia en forma dosificada.

Además a la violencia de las calles se le puede ver día a día por televisión casi en el momento en que suceden los accidentes, y ahora son los niños los que la contemplan de forma cotidiana, estamos en un régimen de visibilidad y lo que me preocupa es que ya nos estamos acostumbrando a tener de cerca todo tipo de los hechos violentos.

Otro problema que preocupa, es la inseguridad en las calles, el hablar de vandalismo como "el sacrificio de la modernidad el de objetos en una sociedad que celebra hasta la saciedad, el culto al objeto la incitación al consumo"²⁷

Una de las manifestaciones de la violencia en nuestra época son los mensajes

²⁷ Imbert *Ibidem.*, p. 50.

de incitación al consumo y al disfrutar de bienes materiales, pues produce una gran frustración para aquellos que no tienen los medios económicos para adquirirlos.

2.5 LA TELEVISIÓN Y SU ORIGEN

No quiero pasar por alto una breve sinopsis sobre el origen de la televisión y su relación con la violencia. La televisión se deriva del griego tele (lejos) y del latín video (ver), consiste en la conversión de rayos luminosos a ondas eléctricas, las cuales se transmiten a un receptor en el que a su vez son convertidas en rayos luminosos visibles que forman una imagen por un dispositivo mecánico cuya función podría compararse con la técnica empleada por los pintores impresionistas: la descomposición de la luz en diminutos puntos luminosos.

La naturaleza ofrece ejemplos de sustancias fotoeléctricas que tienen la propiedad de emitir electrones o de producir electricidad por la acción de la luz sobre ellas. El efecto fotoeléctrico constituye la base del sistema de televisión. El tubo de la cámara de televisión registra, en determinado orden o diseño, los diversos valores luminosos de una escena y un objeto, y convierte dichos elementos en impulsos eléctricos de valores correspondientes, los cuales se transmiten entonces en el mismo orden a un receptor.

En éste se vuelven a convertir en sus correspondientes elementos luminosos que se esparcen sobre la superficie de la pantalla del televisor, del mismo modo y en la misma posición que tenían en la imagen original, reproduciendo así el objeto con absoluta exactitud.

La televisión se asemeja al cine porque ambos presentan una serie de imágenes separadas: 30 por segundo en televisión y 24 en el cine. Lo que

vemos, pues, en el cine y la televisión no es la acción misma, sino imágenes estáticas que comunican la ilusión del movimiento continuo, ya que el ojo humano no puede retener la impresión de las imágenes más de una décima de segundo, al proyectarse dichas imágenes con mucha mayor rapidez, el ojo humano las retiene y ocurre la sensación de movimiento continuo.

El medio televisivo ha sido producto de un largo proceso de investigaciones y descubrimientos. Ha sido definido como el arte de producir instantáneamente a distancia, una imagen transitoria visible de una escena real, o filmada por medio de un sistema electrónico de telecomunicación.

1817 representa el punto de partida científico de las investigaciones de este importante descubrimiento.

La primera transmisión de imágenes a distancia fue lograda por el físico de origen alemán Pablo Nipkow, en el año de 1884, quien inventó un disco giratorio que "leía" la imagen y permitía que la luz brillara a través de unos agujeros en una secuencia estructurada. A partir de estos hechos el desarrollo de este medio se fue dando a pasos agigantados.

La discusión entre los partidarios del sistema mecánico y electrónico se prolongó durante los años 20, si bien los partidarios del sistema mecánico tuvieron un éxito inicial, al final se adoptó el método electrónico.

El 30 de abril de 1939 el ingeniero mexicano Guillermo González Camarena inventó un sistema de televisión cromática; a partir de ese momento en diversos países del mundo surgieron otros procedimientos más sofisticados debido a mejores financiamientos, pero apoyados en la idea del inventor mexicano, basada en tres colores primarios.

Al estallar la Segunda Guerra Mundial la industria de la televisión frenó su

desarrollo; así, el 24 de febrero de 1942 en Estados Unidos se prohibió la fabricación de aparatos de televisión de uso comercial, y no fue sino en 1946, al término de la guerra cuando el público reclamó de nuevo la TV; en 1946 se llegó a los 10 mil receptores, un número nunca antes alcanzado. Los años posteriores se caracterizaron por el aumento de televidentes sobre todo en Estados Unidos e Inglaterra.

El primer programa de televisión para niños reportado en la Enciclopedia de México, data de 1950, titulado Teatro de la Fantasía, con el muñeco Don Ferruco, ideado por Ma. Luisa Algara. Sin embargo, podemos considerar que el verdadero nacimiento de la televisión infantil tuvo lugar en 1951, cuando Guillermo González Camarena obtuvo la concesión del Canal 5 XHGC, del Telesistema Mexicano A.C., dedicándolo exclusivamente a la programación para niños, con una barra vespertina conformada por dibujos animados predominantemente de origen norteamericano.

La primera transmisión salió al aire el 10 de mayo de 1952, con el Club quintito, cuya emisión conducía diariamente Genaro Moreno, quien platicaba con los niños al término de la caricatura.

En la producción de materiales con intención educativa, debe asignarse un lugar importante al programa Plaza Sésamo, el cual revolucionó en gran parte los programas dedicados a los niños.

En México tuvo su inicio en 1970, cuando Norton Wright, Presidente del Departamento Internacional de Sesame Street, estableció planes para hacer una versión México-Latinoamericana del programa estadounidense.

Y así se iniciaron una serie de investigaciones para determinar los datos demográficos, el nivel de desarrollo de los niños mexicanos de 3 a 5 años, grados de atención y la definición de los contenidos de los programas.

La primera etapa de la serie se inició en 1973, dirigida principalmente a niños que no sabían leer ni escribir. Otro de los programas educativos producidos por Televisa, en 1980, fue la serie burbujas, destinado a niños entre 7 y 10 años.

En este se combinaba la música con las aventuras de seis personajes ficticios cinco de los cuales eran animales y a través de sus interacciones mostraban la necesidad del esfuerzo conjunto.

En 1985 es creada la Dirección Infantil de Televisa, donde se han continuado produciendo programas para niños con intención educativa como : el Tesoro del saber y Super ondas.

En el transcurso de estos años, son muchas las producciones de series para niños que se han realizado en este canal de televisión, tanto en el ámbito educativo como de entretenimiento: *Erase que se era*, *El mundo de Colitas*, *Cachirulo*, *Soffando*, *Burbujas*, entre otros.

2.6 LA VIOLENCIA Y SU RELACIÓN CON LA TELEVISIÓN

La comunicación no es la encargada de medir efectos producidos por la televisión pues eso corresponde más a los psicólogos pero considero importante hablar sobre algunos datos estadísticos sobre los efectos de la violencia televisada.

Las transmisiones de televisión en ocasiones preocupan a la gente, pues hay quienes creen que puede causar efectos nocivos principalmente en los niños. En Estados Unidos se han realizado estudios importantes sobre la violencia y la televisión, que concluyen que sólo en niños predispuestos a ser agresivos se puede tener efectos ya sea positivos o negativos que pueden ser inmediatos o de largo plazo.

Son varias las causas que dan pauta para que se manifiesten comportamientos violentos en los seres humanos.

Durante años se ha reflexionado sobre la violencia. Se ha planteado si la violencia es nata a la condición humana o adquirida. Las primeras explicaciones se dieron desde la perspectiva de la religión, la filosofía y el derecho. Actualmente, con el aporte de la sociología, la psicología y la semiología se ha cambiado dicha discusión, inclinándose la balanza a considerar que la violencia es una consecuencia de la civilización, por lo que la sociedad por sí misma puede aportar las herramientas necesarias para su control.

Sin embargo, ante las teorías que defienden una actitud aprendida y fomentada por la sociedad, aún persisten las hipótesis que plantean que los comportamientos agresivos son de origen biológico.

En el Congreso Internacional de Biología y Sociología de la Violencia,, celebrado en 1997, en Valencia España, investigadores de todo el mundo, entraron en la discusión sobre el origen biológico de la violencia. Sus argumentos se basaron en estudios elaborados con animales en laboratorios.

El carácter de un individuo se forma en la interacción con los demás seres humanos y la sociedad. Sin embargo, la herencia determina el manejo de los impulsos en cada persona, según Miguel Angel Hernández Gómez en su Tesis "Maltrato Infantil" del Instituto Michoacano Ciencias de la Educación en diciembre de 1997.

El hombre presenta desde el nacimiento impulsos que le permiten interactuar en la sociedad, mismos que le van a facilitar aprender a contenerlos o exponerlos violentamente.

Así, biológicamente el impulso y la agresividad se portan desde el nacimiento, pero cada individuo los va a exteriorizar en la medida en que actúe en la sociedad, cultura y educación.

Sin lugar a dudas, el ámbito familiar es determinante en la formación del comportamiento de cada ser. El hogar es donde se inician la mayoría de los trastornos que generan problemas en el niño a largo plazo. La manifestación de la agresividad se dará con mayor frecuencia en niños provenientes de ambientes violentos.

La violencia en el hogar facilita las conductas agresivas entre los miembros de esa familia hacia los contactos con el exterior. Los niños que han vivido en este tipo de ambientes serán violentos en la escuela, en la calle o en cualquier otro lugar que lo posibilite.

La violencia puede ser física y/o psíquica., cuando un niño es golpeado por sus padres u otro adulto, pueden provocar lesiones en el cuerpo del infante que siendo o no visibles dejarán secuelas en su psique. Los niños maltratados y agredidos por su progenitores pueden crecer como individuos temerosos en la vida y hasta con resentimientos por lo difícil de su infancia.

Los niños que son maltratados por diferentes causas son más víctimas de las circunstancias.

¿Cómo medir los efectos causados por los medios de comunicación? El 26 de marzo de 1998 un cable informativo de Associated Press, informaba que un niño de cuatro años fue descubierto en la guardería Shaker Boulevard de Cleveland, con una pistola que tenía una bala para disparar y 13 balas en el cargador. Ese mismo día en California, un joven de 14 años disparó contra el

director de su escuela porque lo expulsó; hechos que continúan ocurriendo a diario en las escuelas de Estados Unidos y sin ir tan, lejos también en México tenemos ese tipo de situaciones.

En México en un barrio pobre de Iztapalapa cuatro jóvenes alumnos de secundaria, trataron de asesinar a una compañera de escuela de 15 años de edad; la atacaron con un machete y cuando la creyeron muerta la enterraron *Ella se llevaba pesado, se burlaba de nosotros, no creía lo que le platicábamos, hasta que le dije: te voy a matar*, declaró uno de los agresores.

Estos hechos sugieren un efecto de imitación. Lo sorprendente es que en los casos citados los asesinos eran niños aparentemente normales sin perturbaciones psicológicas; incluso se presume algunos excelentes estudiantes.

En tal sentido, los medios de comunicación, la televisión en particular, son una fuente constante de elementos información, actitudes, valores y ejemplos que muestran una cultura de violencia que pudiese afectar por igual, a todos los niños del mundo. Para comprobarlo basta asomarse a la programación infantil para observar que la violencia es un elemento sustantivo en la mayoría de los casos.

En febrero de 1993, dos niños ingleses de diez años y medio secuestraron, atormentaron y dieron muerte, a otro de dos años, aparentemente sin ningún motivo, muchos se preguntaron si habría alguna relación causal entre el crimen y la televisión. Los psicólogos expertos aseguran que no la había.

Pero Willian Golding, autor de una novela sobre la violencia infantil, consideró que la influencia televisiva era enorme. Popper comentó este hecho así "estamos educando a nuestros hijos hacia la violencia", al referirse también al contenido e influencia de la televisión.

Una propuesta que actualmente encontramos en nuestra sociedad es que la causa de la violencia se le puede encontrar en la frustración, es decir la imposibilidad de los individuos de concretar sus deseos.

En la conformación de la sociedad moderna, los medios de comunicación juegan un papel importante y la televisión, en particular, porque la afectan en forma directa.

La televisión es un medio en donde la mayoría de los hogares cuenta con este aparato, y lo que ve reflejado en pantalla en ocasiones tiene un contenido ofensivo.

Al parecer las diferentes estructuras familiares e institucionales de una sociedad, falla o resultan insuficientes en la formación y desarrollo del individuo, se encuentra inmersos y desprotegidos frente a un sin número de estímulos y modelos que lo conducen frecuentemente hacia conductas violentas .

Entonces al encontrarse la familia tan desintegrada sobre todo en esta época, los medios de comunicación son la alternativa de modelos faltantes en la sociedad. La ficción dramatizada y tomada de hechos violentos de la realidad por los medios de comunicación despierta en muchos individuos comportamientos de curiosidad y sadismo que generan fuerte magnetismo hacia la pantalla. Por otro lado, la exacerbación y exaltación de la violencia hace que se eleve el umbral de tolerancia frente a otros hechos sociales cotidianos según el libro de Rene Gerard²⁸.

La exacerbación de la violencia a través de diferentes programas de televisión es algo que potencia la agresividad de las personas, influyen el estilo

²⁸ Rene Girard *La violencia y lo sagrado*, pp.89

agresivo de la sociedad, la manera en que las personas tratan unas con las otras en sus relaciones interpersonales o al menos en lo que mucha gente piensa.

El problema se agudiza, si consideramos además que la exaltación de la violencia a través de la pantalla, es descodificada en forma directa por un adulto a un niño. Los efectos son más profundos, porque ellos están aún en formación y no saben distinguir con claridad los límites de la ficción y la realidad. Sus medios y expectativas personales no son conducidos solamente por su propia experiencia, por su propio ensayo y error, sino que también son alimentados por lo que reciben de la televisión.

Todas las imágenes e informaciones que suministra la pantalla, se acumulan como conocimiento en la memoria del niño y con el paso de los años, estos manifiestan más miedo que antes frente algunas situaciones. El predominio de la violencia en la programación de la televisión, crea entonces una tendencia hacia la agresividad, y reconstruye una imagen distorsionada, eléctrica y confusa del mundo según los apuntes de Gerard Imbert conclusiones aún por confirmar.

CAPITULO III

EL MUNDO DE POKÉMON:

En este capítulo trataré todo lo relacionado con el programa de dibujos animados de nombre "Pokémon", además de explicar la controversia alrededor del mismo, con sus mitos y realidades respecto a los grados de violencia, que algunas personas manejan, que se puede observar en esta serie.

Pokémon significa *pocket monster*, es decir monstruo de bolsillo, el fenómeno Pokémon se inició como un juego de video en 1995. El objetivo del juego era atrapar y entrenar a los *Pocket Monsters*.

El creador de los pokémon de nombre Satoshi Tajiri, es un hombre que creció a principios de los años sesenta en las afueras de Tokio, Japón. Cuando era niño, su pasión era coleccionar insectos y otras pequeñas criaturas de los estanques, los prados y los bosques, a los cuales les construía casas para poder capturarlos y coleccionarlos, vivos y sin hacerles daño, los clasificaba y trataba de que vivieran en paz.

Para él, cada nuevo insecto era una maravilla que debía observar con detenimiento y siempre buscaba más. Su otra pasión eran (y continúan siendo) los videojuegos y la unión de sus dos intereses el estudio y la electrónica, dio como resultado el fenómeno Pokémon. Para su creador, el juego de Pokémon es una manera de que los niños de la actualidad tengan la oportunidad de coleccionar insectos y criaturas como él lo hacía.

Pokémon inició como un video juego de Nintendo y actualmente los nombres de los juegos son: Pokémon Stadium, Trading Card Game y Pokémon Stadium 2. Los ejecutivos de Nintendo decidieron crear una serie televisiva con el mismo nombre y fue Ken Sugimori el encargado de transformar a Pokémon en dibujos animados, de ahí se derivaron las revistas y se llevó a los personajes al cine, actualmente existen tres películas que junto con la serie, han llegado a países como Estados Unidos, México, Guatemala, España, Francia, Checoslovaquia, Hungría, Polonia, Alemania, Austria, Italia, entre otros.

Satoshi Tajiri para crear el juego de video, hizo una primera versión, la cual interesó a la compañía Nintendo. Su maestro o mentor en esta compañía fue Shigeru Miyamoto, el creador de Super Mario Brothers. El personaje de Ash se parece en muchas cosas al creador de Pokémon, y por eso en Japón tiene su nombre, Satoshi. Gary, el rival de Ash, se llama Shigeru en Japón.

Pokémon en internet

Pokémon cuenta con muchas páginas en internet, realizadas en todas partes del mundo, donde se pueden encontrar las últimas novedades de estos personajes, como libros para aprender matemáticas; la partitura para tocar el PokéRap (un rap que se le compuso a la caritacura) o el tema Pokémon en el piano o la guitarra. La descripción completa de las características de cada uno de los 151 pokemons; y muchos consejos para entrenar a estas pequeñas criaturas (imaginariamente) y ganar en el juego.

Pokémon también tiene un disco con la música de la película "Pokémon" que interpretan: Christina Aguilera (We're a Miracle), Britney Spears (Soda Pop), NSYNC (Somewhere Someday), Baby Spice (Free Up your Mind) y Vitamin C (Vacation), entre otras, Alvaro Veliz canta el tema Pokémon en español.

Existe una colección de videos con los que se consideran los mejores episodios de la serie además se encuentran a la venta los comics o historietas de Pokémon, con entretenidas historias y páginas de actividades, los cuales sirven para ayudar a los que utilizan el video juego a conocer los secretos dentro de los programas de computadora de Pokémon en Nintendo.

Personajes principales:

Pikachu: Es el más popular de los pokémon es amarillo y se asemeja a un ratón, a el podemos verlo en todo tipo de articulos que se refieren al programa como en juguetes, ropa, accesorios escolares, dulces, revistas juegos de Nintendo, etc.. es su imagen la que caracteriza la caricatura. A los niños se les cuenta la historia de manera que puedan vivirla fuera y dentro del programa por lo tanto la descripción de cada personaje nos acerca a una fantasía y se explica dentro de esta. Pikachu es de tipo eléctrico, pues cada pokémon tiene sus propias características que lo distinguen de los demás y son como los mecanismos de defensa que tienen los animales reales sólo que llevados a una serie de ficción. La historia de este pokémon se basa en su independencia por lo que a diferencia de los otros a el no le gusta estar dentro de una pokéball (pokébola), donde viven los pokémon mientras no sean llamados por sus entrenadores. A Pikachu al principio no le agradaba la idea de ser entrenado por un humano pero un día unos Spearow salvajes (una especie de pokémon) atacaron a su entrenador, y al ver que Ash el protagonista de la serie daría todo con tal de salvarlo, a partir de ese momento se hicieron amigos. Es molestado por el equipo Rocket ya que es muy diferente a los demás.

Ash Ketchum: El es el protagonista de la serie, y todo se desarrolla alrededor de su existencia, el vive en Pallet Town (el Pueblo Paleta) con su mamá quien apoya su decisión de convertirse en un entrenador pokémon pues a los 10 años fue escogido por el profesor Oak, para poder serlo. La historia de este niño es muy

importante, pues es el eje central de todo además representa el desarrollo de cualquier ser humano que tiene que crecer y enfrentarse a los problemas del mundo que lo rodea, superando los obstáculos de la vida para poder madurar, lo que en la serie se maneja como evolucionar. Uno de sus rivales es Gary el nieto del profesor Oaka quien tiene que enfrentarse continuamente.

Misty: Ella es una niña también interesada en conocerse y crecer aprendiendo, forma parte del equipo de Ash y se identifica con los pokémon de tipo agua, por eso ella es la líder oficial del gimnasio Cerulen City, que es así como se le llama al grupo de pokémon de tipo agua. Misty conoce a Ash porque le pide prestada su bicicleta y sin querer la daña, así que decide no alejarse de Ash hasta que recupere su bicicleta, pero gracias a esto se unen y son buenos amigos en las aventuras de la serie.

Brock: El es otro miembro de los amigos de Ash, el es un niño a quien le ha tocado cuidar a sus hermanos en ausencia de sus padres, por lo tanto sabe cocinar, es muy organizado y siempre esta preocupado por el bienestar y salud de sus compañeros. Es el líder oficial del gimnasio de Pewter City, su especialidad son los pokémon de tipo roca (fuerza de la tierra), otra característica de Brock es que es muy enamorado de cualquier mujer que conoce. No le gusta entrenar a sus pokémon, sólo prefiere atraparlos y cuidarlos, pues su gran meta es ser el mejor criador de pokémon y a la hora de la batalla, el tiene a Onix y a Geodude, sus pokémon favoritos.

El equipo RocKet: Esta compuesto por Jesse, James y Meowth, ellos son los malos de la serie, siempre están buscando pokémon raros, para atraparlos y entregárselos a su jefe a cambio de dinero. Además su principal objetivo es robar a Pikachu por ser tan diferente a los demás. Sus pokémon en combate son Ekansy y Koffing. La maldad nace del dolor y de la frustración, pues estos personajes tienen su historia, empezamos por Jessie; ella es una joven que en su niñez fue muy pobre, además es huérfana entonces siempre se sintió usada y

sola así que guarda un gran rencor hacia los demás y lo que más desea en la vida es dinero, por eso conoció a su jefe, el malo de la serie, quien ofreció pagarle a cambio de que ella capturara a los pokemons.

James: el caso de este joven es todo lo contrario, pues creció en una familia de mucho dinero, pero su dolor en la vida se debe a que sus padres nunca le pusieron atención por lo que el tenía todo lo material que necesitaba pero siempre estaba solo y se sentía abandonado. Por último: Meowth; él es un pokémon gato y su problema en la vida de debe al amor, pues años atrás se enamoró de una gatita muy rica y pues como él no era de su misma clase, decidió aprender a hablar y algunas otras cualidades, colocándose como uno de los animales más inteligentes y hábiles, el problema fue que por más intentos que hizo nunca fue correspondido.

Entonces estos personajes utilizando un lema de hermandad y amor, tratan capítulo a capítulo, de engañar a los entrenadores para robarles a los pokemons y así hacer negocio con su jefe. Aunque son los que representan al mal en la serie, no se puede decir que sean malos porque así se crearon, pues en realidad tienen su historia, la cual no los justifica pero los hace seres sensibles que en algún momento pueden no ser malévolos.

Profesor Oak:

Es la máxima autoridad pokémon, representa a una de las pocas figuras adultas en la serie, es una persona muy amigable y conoce todo acerca de pokémon, su gran invento es el pokedex: es la última y más grande invención, una maquina que tiene registrados a todos los pokémon que existen actualmente, ésta proporciona datos de estatura, peso, tipo de pokémon, ataques, y reseña de cada uno, para ayudar a los entrenadores a entender mejor a sus pokémon. El profesor Oak, siempre estará dispuesto a dar consejos e información a los entrenadores, pero tiene preferencia por Ash y sus amigos, además de su nieto Gary.

Gary: Es un niño que también nació en el Pueblo Paleta y desde pequeño ha sido el rival de Ash. Empezó a ser entrenador pokémon al mismo tiempo que Ash pero siempre va un paso adelante que él, así que se cree muy importante por tener ventaja sobre los demás entrenadores además de ser el nieto del profesor Oak. El representa uno de los obstáculos para Ash, por ser su igual en edad.

3.2 Personajes Secundarios:

Joy: Ella es la enfermera de los pokémon enfermos o heridos junto con sus primas, en cualquier centro pokémon, Pertenece a la liga pokémon como miembro oficial, por tener tanto conocimiento de estos.

Jenny: Ella es una oficial de policía, su trabajo es proteger a los pokémon y sus entrenadores de poderosos enemigos como el equipo Rocket, pero ella siempre es respetuosa de las reglas y muy compasiva.

Todd: El pasatiempo de este muchacho es la fotografía y siempre trata de conseguir las mejores imágenes de los pokémon en su habitat natural, además conserva la fotos para tratar de mejorar lo que tomó y capturar la figura de los pokémon en acción.

Tracey: El es un observador pokémon, le gusta viajar para buscar y vigilar pokémon, ver sus características y estudiarlos, el dibuja a todas las especies que ve para ir aprendiendo de ellos. Es bueno para reconocer el lenguaje corporal de los pokémon y admira al profesor Oak pues le gustaría algún día trabajar con él.

Richie: El y Ash se hacen amigos durante la "Liga pokémon" aunque más tarde les tocará enfrentarse, en esa batalla Ash pierde, pero siguen siendo buenos

amigos. Los pokémon de Richie son un Pikachu de nombre Sparky y un charmandor llamado Zippo y un Butterfree que se llama Happy.

En Japón los personajes que conocemos tienen nombres diferentes. Cuando el juego y los programas llegaron al continente americano, se les cambiaron los nombres para que fueran más fáciles de pronunciar y de recordar. Aquí expongo algunos ejemplos:

En América

En Japón

Ash

Satoshi (el nombre del creador de pokémon)

Dr. Oak

Dr. Okido

Squirtle

Zenigame

Charmander

Hitokage

Bulbasaur

Fushigidane

Existen más de 150 Pokemones y cada uno de ellos basan sus poderes en las fuerzas de la naturaleza; agua, fuego, tierra y aire. Estos personajes tienen formas muy semejante a los animales y a algunas clases de plantas.

Una característica en los pokemones, es que viven en las pokebolas, aunque existen unos llamados salvajes, los cuales no tienen entrenador, y son los niños y jóvenes, los encargados de atraparlos.

Pokemones:

Bulbasaur, Ivysaur, Venusaur, Charmander, Charameleon, Charizard, Squirtle, Wartortle, Blastoise, Caterpie, Metapod, Butterfree, Weedle, Kakuna, Beedrill, Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot, Rattata, Raticate, Spearow, Fearow, Ekans, Arbok, Pikachu, Raichu, Sandshrew, Sandslash, Nidoran, Nidorina, Nidoqueen, Nidoran, Nidorino, Nidoking, Clefairy, Clefable, Vulpix, Ninetales, Jigglypuff, Wigglytuff, Zubat, Golbat, Oddish, Gloom, Vileplume, Paras, Parasect, Venonat, Venomoth, Diglett, Dugtrio, Meowth, Persian, Psyduck, Golduck, Mankey, Primeape,

Growlithe, Arcanine, Poliwhac, Poliwhirl, Poliwrath, Abra, Kadabra, Alakazam, Machop, Machoke, Machamp, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Tentacool, Tentacruel, Geodude, Graveler, Golem, Ponyta, Rápidas, Slowpoke, Slowbro, Magnemite, Magnetron, Farfetch, Doduo, Dodrio, Seel, Dewgong, Grimer, Muk, Shellder, Cloyster, Gastly, Haunter, Gengar, Onix, Drowzee, Hypno, Krabby, Kingler, Voltorb, Electrode, Exeggcute, Exeggutor, Cubone, Marowak, Hitmonlee, Hitmonchan, Lichitung, Koffing, Weezing, Rhyhorn, Rhydon, Chansey, Tangela, Kangaskhan, Horsea, Seadra, Goldeen, Seaking, Staryu, Starmie, Mr. Mime, Scyther, Jynx, Electabuzz, Magmar, Pinsir, Tauros Magikarp, Gyarados, Lapras, Ditto, Hebe, Vaporeon, Jolteon, Flareon, Procyon, Omanyte, Omastar, Kabuto, Kabutops, Aerodactyl, Snorlax, Articuno, Zapdos, Moltres, Dratini, Dagonair, Dagonite, Mewtwo.

Los nombres de los pokemones, están traducidos y adaptados al igual que los personajes humanos de la serie, como es en Estados Unidos donde se traducen, muchos de ellos se refieren a palabras en inglés, como la terminación *King* (rey) o *queen* (reina), por otro lado al parecer los nombres se refieren a la fisonomía del personaje, si es como un pato o como un gato, así los nombres se basa en el animal y su raza o en la forma norteamericana de decirse y otros son inventados.

3.3 Historia de la Caricatura

La historia comienza así:

En el estadio de la Ciudad de Paleta se lleva a cabo una emocionante batalla de pokemons. Este combate es transmitido por televisión, y uno de los más interesados espectadores es Ash Ketchum, un niño de 10 años de edad que anhela convertirse en el más grande entrenador de pokémon de todos los tiempos.

Al día siguiente, en el laboratorio del profesor Oak, se entregarán tres pokemons para principiantes. Ash se queda dormido y al llegar al laboratorio se encuentra

con Gary el nieto del profesor Oak, quien se llevaba el último pokémon. El profesor al verlo muy triste le entrega un pokémon llamado Pikachu, un pequeño monstruo muy temperamental que tiene la facultad de emitir potentes descargas eléctricas.

Además de Pikachu, Ash recibe de manos del profesor Oak un pokédex y unas pokebolas. Al comienzo no simpatizan estos dos personajes; Pikachu llega incluso a burlarse de Ash cuando éste fracasa en su intento de capturar un pokémon Pidgey.

Luego de intentar capturar al Pidgey una y otra vez, Ash se confunde y lanza una piedra que impacta en la cabeza de un Spearow, quien muy enojado ataca a Ash y a su pokémon. Pikachu se defiende con una descarga eléctrica que casi carboniza a Spearow. Desde un árbol cercano, una bandada de Spearows escucha su llamada de auxilio y acude en su ayuda, los mismos que atacan y dejan en mal estado a Pikachu.

Ash y Pikachu huyen entonces del ataque de los Spearows y atraviesan parte del bosque. Allí son observados por otros pokemons y se encuentran en los árboles en el río de donde son vistos por Misty, quien intentaba atrapar un pokémon acuático. Al ver el estado de Pikachu, Misty le indica a Ash el camino que debe seguir, para llegar al Centro Médico de Pokemons. Ash toma prestada la bicicleta de Misty para huir del ataque de los Spearows.

Pikachu, cambia de opinión cuando ve que Ash, frente al nuevo ataque de los Spearows, interpone su cuerpo para salvarlo. Pikachu aprovecha entonces un rayo de la tormenta que se ha desatado, y consigue reponer sus energías para emitir una potente descarga eléctrica contra sus atacantes. Ash, sin perder tiempo, lo recoge en sus brazos y decide llevarlo al centro médico de la ciudad de Viridian, donde se encuentra con una mujer policía.

Ella lo interroga sobre el estado de Pikachu y le pregunta si realmente es suyo el pokémon. Ash está muy confundido, pero ella observa el pokédex que éste lleva en su bolsillo. Allí está la información de que Ash es un entrenador pokemons, así que la mujer policía decide llevarlos de inmediato al Centro Médico. En esos momentos se acerca un globo a la ciudad de Viridian, donde viaja el equipo Rocket, que conforman Jessie, James y el pokémon Meowth. En el Centro Médico, mientras Pikachu es tratado con rapidez por las enfermeras, llega Misty y discute con Ash de lo que sucedió con su bicicleta.

Durante la discusión entre Ash y Misty entra al Centro Médico el equipo Rocket, cuya misión es apoderarse de todos los pokemons que puedan. Para ese trabajo emplean a los pokemons Koffing y Ekans. Jessie y James mientras tanto se presentan como protectores del mundo cuya intención es unir a todos los pueblos del planeta.

Jessie y James ordenan a Koffing y Ekans que destruyan las instalaciones en busca de pokemons. Llegan incluso a cortar el fluido eléctrico del lugar. Ash y Misty intentan detener el ataque enviando a sus pokemons, pero estos se atemorizan frente a la agresividad de los atacantes. Con el alboroto Pikachu despierta, y apoyado por los pikachus del Centro Médico emiten una potente descarga eléctrica que derrota a los invasores. De esta manera los miembros del equipo Rocket tienen que huir en su globo de aire.

Luego de lo sucedido en el Centro Médico. Ash sigue su camino en búsqueda de Pokemons seguido por Misty y Pikachu. En el bosque de Viridian, Ash encuentra al pokémon Caterpie, a quien le lanza su pokebola y logra atraparlo. El está muy feliz por haber obtenido su primer pokémon. Ahora va camino a convertirse en un gran maestro pokemons.

Así inician las aventuras de Ash y Pikachu. Durante toda la serie ellos hallarán en su camino amigos, aunque también enemigos, y conocerán muchas criaturas salvajes.

El objetivo de esta caricatura es que Ash logre ser un gran entrenador Pokémon y sólo puede lograrlo con disciplina, cariño y dedicación, hacia el entrenamiento y cuidado de sus pokemons, los cuales con el paso del tiempo, al superar retos y obstáculos van **evolucionando**, al enfrentarse en los torneos los pokemons van cambiando su fisonomía por alguien más grande, fuerte, hábil y mejor, que antes dependiendo su especie, al igual que Ash en su posición del protagonista humano, también busca día a día a lo largo de la historia el evolucionar para ser el mejor.

El tipo de combates que se pueden observar en la serie, así como el lenguaje verbal y corporal que utilizan, además de los colores brillantes que maneja estas secuencias de dibujos animados, se interpretan de muchas maneras pues existen quienes con ayuda de la opinión de un Pastor de la iglesia consideran agresivo el lenguaje en general de Pokémon, mientras que otros entre ellos padres de familia también y algunas especialistas en la psicología aprecian estas imágenes como positivas o simplemente no capaces de perjudicar a nadie, haciendo hincapié en la buena calidad de los colores por ejemplo.

En la película la historia es diferente, pues se trata de cómo un grupo de científicos en un laboratorio logran clonar varios pokemons hasta dar vida al más poderoso de ellos, pero este nuevo pokémon de nombre Mewtwo se siente lastimado por haber sido creado sólo para engrandecer a otros y no se le valora como un ser vivo, por lo que se escapa del laboratorio y se vuelve malo debido al dolor que sufre, pero serán sus experiencias con Pokemons buenos y gente que le quiere, lo que lo llevará a su naturaleza verdadera, un ser del bien.

3.4 Temas, Tramas y Frases

En esta serie de dibujos animados el principal tema es el capturar pokemons para llegar a ser el mejor entrenador pokémon y demostrarlo en los concursos en búsqueda de los premios de la "liga naranja" y ahora "la liga Yoto", es aquí donde capítulo a capítulo, los niños probaran lo que han aprendido acerca de la vida y de sus mascotas.

Cada capítulo deja alguna moraleja a los niños, donde se resaltan los valores a seguir como por ejemplo:

- Enseñar a los niños a ser disciplinados
- Ser ganadores
- Es más importante la vida de su pokémon que ganar
- La unión hace la fuerza (trabajar en equipo)
- Compartir
- Ser Solidarios
- Que siempre existen cosas que aprender
- Siempre dar otra oportunidad
- Enfrentarse a los desafíos
- Ser el mejor
- Amor y respeto a la naturaleza
- Enseña a los niños a cuidar a sus mascotas.
- No poner en peligro a los demás
- Ser un perdedor honorable
- Alentar y felicitar a los miembros de un equipo
- El cumplimiento de las obligaciones

Entre otras moralejas, es importante destacar que en la serie no hay muertes ni mutilados, pues cuando se ve que algún personaje es vencido, lo presentan con pequeños raspones y curitas de manera graciosa para un niño. A diferencia de

series como Digymon la competencia de Pokémon donde si mueren los personajes, algo que no es fácil de asimilar a diario para un niño.

3.5 El lenguaje de Pokémon:

" Para proteger al mundo de la devastación, para unir a los pueblos dentro de nuestra nación, para denunciar los males de la verdad y el amor, para extender nuestro reino hasta las estrellas, Jessie, James y Miauth el equipo Rocket bajando a la velocidad de la luz, ríndanse ahora o prepárense para luchar" , esa es la frase que capítulo a capítulo presenta el equipo Rocket al aparecer en la pantalla y cuando pierden de despiden diciendo: "El equipo Rocket ha sido vencido otra vez".

Los nombres y los discursos de los personajes, se adaptan en el doblaje cuando los capítulos llegan a México, así que se escogen frases recurrentes de la cultura, también algunos modismos y anécdotas de la localidad, por lo que no se podría decir que los mensajes tengan algo oculto, pues el director de doblaje es un poco el que decide lo que se va a decir, aunque sin perder la trama de la historia.

Por otro lado cuando los entrenadores pokémon están a punto de enfrentarse, le dicen a su pokémon *"yo te elijo"* y durante la batalla le dan instrucciones, al finalizar terminan diciendo *"sabía que podrías hacerte felicidades"*.

En el programa de pokémon no se utilizan palabras altisonantes ni alburas, además los personajes hablan como los niños mexicanos acostumbran hacerlo con sus iguales y haciendo bromas todo el tiempo, pues la traducción al programa, se da en el país donde se exhibirá por traductores de la región.

Todos los Pokemons hablan lenguajes diferentes, para comunicarse dicen el nombre de su especie cambiando de tono, para dar a entender su estado de animo, pero siempre dicen lo mismo y aunque son diferentes siempre se

entienden entre ellos, a diferencia de los humanos que hablando muchas veces el mismo idioma, no logran comunicarse correctamente y comprenderse.

Una regla para los entrenadores pokémon (los humanos) en la caricatura, es que tienen que capturar a más pokemons, por medio de los que ya tienen y guardarlos en las pokebolas, cada niño o joven entrenador puede escoger a su pokémon con el que permanece toda la serie, pero de los demás que atrape, sólo podrá conservar algunos, pues cuando ya tenga seis, automáticamente se envían al laboratorio del profesor Oak

La gran diversidad de especies que ofrece esta serie, da la facilidad para que cada espectador-consumidor pueda elegir aquel o aquellos personajes, con los que se siente más identificado. Además la naturaleza interactiva permite la relación entre el programa y el público, pues tratan de que los niños cuiden y quieran a sus pokémon, para que puedan evolucionar con ellos.

El principal teleauditorio de la caricatura se ubica entre los 4 y los 15 años. No se ha explicado por qué este llamado fenómeno Pokémon ha alcanzado tanto éxito, penetrando tanto en mercados japoneses como mundiales, al grado que el imperio de Mickey Mouse, el ratón de Disney, peligra. La revista Time publicó a finales de 1999, que no se sabe el mecanismo impulsor detrás de la pokemania, pero cada día aparecen más pokemons con una historia detallada para cada uno.

Se maneja que todos los pokemons son inteligentes, buenos, leales, fieles, honestos, trabajan en equipo, están dispuestos a ayudar, son criaturas estructuradas donde no hay deformes, no tienen síntomas ni rasgos agresivos pues no se ven uñas, colmillos, picos, ni curvas diabólicas, ni sexuales, según la psicóloga Mónica Juárez, pues dice que los dibujos no representan nada que perturbe a un niño.

La psicóloga dice que en la caricatura, un niño puede aprender que tiene que llegar a ser algo en la vida y se representa como un maestro pokémon, pues para lograrlo, el vehículo es la sabiduría y la bondad.

Los pokémon al utilizar los poderes de la naturaleza con los que vivimos no pueden ser malos, sólo producto de la fantasía.

Pokémon es una caricatura llena de simbología, tanto para niños como para adultos, porque es una representación de la vida misma; es ir en busca de retos, vencerlos y superarlos, para así ir logrando objetivos en ésta lucha por sobrevivir, sin perder el coraje, la fuerza, la esperanza y el amor.

Pokémon es una caricatura del amor, que refleja sentimientos y actitudes positivas como la amistad, la lealtad, la honestidad, la fidelidad, la compañía, el apoyo incondicional, la astucia, el humor, la fuerza, la fé, la sabiduría y el perdón.

Es una representación de la escuela de la vida, donde venimos a luchar y a aprender, lo que se puede ver en la serie en las batallas pokémon, donde se involucra la mayor fuerza y el premio es la victoria y la evolución.

Cada uno de los personajes de Pokémon, son símbolos de los recursos y fuerza interna de cada individuo que los emplea, según convenga a lo largo de la vida para crecer y ser mejor.

La maldad representada en Pokémon, no es una maldad sádica ni destructiva, ya sea en las batallas o en el equipo Rocket, es una maldad que representa los obstáculos y las dificultades que todos tenemos a lo largo de nuestra historia.

Las figuras representadas por la maldad (Equipo Rocket) son figuras formadas por una vida de tristeza y abandono, por lo cual su maldad no es genuina, sino por dolor.

Otra forma de analizar a Ash el protagonista de la serie es la siguiente:

Ash es el "yo" o el "ego", así Pikachu, el profesor Oak, la mamá de Ash misma que siempre mantiene comunicación con su hijo aunque lo deja crecer enfrentándose a la vida, Misty y Brock los amigos de Ash, así como las enfermeras y la policía representan los recursos y la ayuda que el personaje necesita para salir adelante en la vida²⁹.

Las batallas son a lo que tiene que enfrentarse para crecer, y el equipo Rocket los malos, son los obstáculos.

Cada monstruo de bolsillo tiene su poder, equivalente a las habilidades prácticas o emociones, que los niños van adquiriendo a lo largo de su crecimiento, no creo que se tengan que satanizar.

3.6 Controversia hacia la caricatura por considerarse violenta

A pesar de que esta serie de dibujos animados parece positiva y entretenida, por lo que se han desencadenado una gran cantidad de artículos referentes a esta creados por la mercadotecnia, siempre habrá polémica hacia algo que tiene éxito, y pokémon no podía escaparse a la crítica.

La crítica ha venido de parte de la iglesia, de parte de personas de Gobernación, de profesores de escuela primaria y así ha llegado a los padres, argumentándose de diferentes maneras como las siguientes:

²⁹ Entrevista a psicóloga Mónica Juárez Mondragon especialista en temas de la pareja y la familia.

Un ejemplo es el expuesto por el reportero Javier Peralta del Periódico La Jornada, donde se narra un caso que se desarrolló en la Ciudad de Pachuca Hidalgo, por iniciativa del padre Juan Ramón Hernández Bautista de la parroquia del Espíritu Santo, quien convocó a los niños de toda la región a quemar todos sus muñecos y revistas relacionados con la serie de Pokémon.

El Clérigo considera, que todo lo relacionado con el personaje estelar de la famosa serie de dibujos animados japoneses, son medios de manipulación a través de mensajes subliminales en donde, dice, se inclina la mente de los niños al mal.

A la convocatoria se unieron 100 niños, quienes según Hernández se comprometieron a destruir a sus pokémon, identificados como monstruos y demonios. Se invitó a toda la comunidad, pues según el sacerdote "los monstruos de bolsillo han ocasionado trastornos físicos y mentales en algunos menores".

Este padre hizo un llamado a los padres de familia, para que cuiden lo que ven sus hijos en la televisión, pues dijo, es urgente reenseñar a los niños los valores fundamentales como el respeto a la vida, la bondad. Se recordó también que en 1997, un promedio de 700 en niños en Japón, presentaron vómito y mareos, asociados con epilepsia luego de ver varios capítulos de Pokémon.

En mi opinión es correcto que un consejero de la iglesia, este informado sobre lo que transmiten los medios de comunicación y de su opinión, pero existen tres cosas que me parecen incongruentes con su participación:

El problema de epilepsia se presentó sólo en Japón y con un solo capítulo mismo que ya no se vendió a otro país, además no se sabe a ciencia cierta lo que pasó y por que pasó.

En segundo lugar, el padre habla de reenseñar valores cosa que me parece muy importante, pero lo que yo puedo ver en el programa de pokémon es exactamente

el que enseñan a los niños el respeto a la vida y a la naturaleza, entonces no se por que el argumenta que la serie carece de estos.

En tercer lugar y el más importante es que yo considero más violento el acto de quemar y destruir a unos juguetes que el ver una caricatura como Pokémon en la televisión, ¿será que el sacerdote no ha observado objetivamente la serie?, ¿y sólo se ha dejado llevar por lo que se dice de ésta?

En este caso esta pasando como en años anteriores donde ya se había satanizado a otras caricaturas, como una que hablaba de las aventuras en la aldea de unos duendecillos azules.

Otro programa que se ha satanizado es *Dragon ball Z*, en mi opinión sí es bastante violento, pero al analizar la historia no resulta tan perjudicial, pues el objetivo de los personajes es salvar a la tierra basándose en la disciplina, la confianza en sí mismos y el poder interior, y según Mónica Juárez la psicóloga que entreviste, lo que se ve en la televisión esta muy lejos de la realidad, además existen programas más violentos como los que ofrece Warner, como el *corre caminos* donde es clara la humillación de un personaje hacia otro.

Si nos referimos a las caricaturas japonesas, si podemos encontrar en algunas, actos que pueden lastimar a un niño en el futuro, según la psicóloga Mónica Juárez , pues es más fácil que los niños se identifiquen con personajes que crean se parecen a ellos por ser niños también. Como en el caso de caricaturas de color rosa como *Remy o Candy Candy*, mismas que le recuerdan a algunos niños su realidad y los agujeros "yoicos" con los que viven, pues dice la psicóloga, para un infante es más difícil de asimilar la orfandad, la pérdida y el abandono, así como la humillación que vemos en caricaturas como en las que aparece *el pato Lucas y el pájaro loco*.

Un punto muy importante es que Pokémon esta abarcando todos los ámbitos, televisión, revistas, juguetes, videojuegos, cine y teatro, como por ejemplo el pasado 27 de mayo del 2001, se presentó un evento titulado "Pokémon Live" en el Auditorio Nacional, donde las localidades costaban entre los 50 y los 295 pesos. Este espectáculo fue traído desde Broadway, contando con docenas de pokemons en vivo, fue todo un éxito pues inclusive se abrió una nueva función.

Por otro lado, en una serie de entrevistas que realicé en noviembre del 2001 al Diputado Federal de la Comisión de Radio Televisión y Cinematografía, Leonel Funes Díaz, respecto a querer prohibir las caricaturas de contenido violento se expuso lo siguiente:

En la Secretaría de Gobernación existe la Comisión de RTC (Radio Televisión y Cinematografía), misma que se encarga de dar una clasificación a los programas y películas, esto se logra a través de un grupo que el Diputado llama de criterio medio por estar formado por padres de familia, algunos, jóvenes, niños y otros profesionistas de distintas áreas, a quienes se les proyecta los programas y son ellos quienes determinaran si se trata de clasificación A, B o C (niños, adolescentes y adultos y sólo para adultos).

El Diputado dijo que todos los programas de televisión son monitoreados a diario por RTC y aunque en México no existe la censura, esta si se establece en programas para niños, además también se vigila en general que los programas respeten la ley de RTC, es decir, que las televisoras presten el tiempo al aire establecido a Gobernación, (los 15 minutos diarios), que ningún programa haga mal uso del lenguaje con palabras altisonantes, por usar baja comicidad (palabras de doble sentido), hacer mal uso de los héroes nacionales o de la historia del país, así como acciones que dañen a la cultura de México.

Cuando en un programa se rompe con algún punto de la Ley, como los antes mencionados se les toma como una falta y cuando acumulan varias llamadas de

atención se sanciona a la televisora, pero comenta el Diputado que es de risa el castigo, pues se tiene registrado que a la televisora "Televisa" se le sancionó con 50 mil pesos por un año de faltas a la ley, lo que es como quitarle un pelo a un gato, así se les hace muy fácil hablar en doble sentido por ejemplo en muchos de los programas de TV.

Como decíamos en los programas para niños sí existe la censura ya que dice el Diputado no es bueno para la sociedad que los infantes observen violencia en la televisión pues esto puede provocar que cuando crezcan crean que la única forma de arreglar los problemas de la vida es utilizando la agresión además también que no es bueno se discrimine a nadie por su sexo o condición física, pues nadie vale más que los otros. Por lo tanto en RTC se piensa que los niños son más vulnerables y que no reconocen del todo entre la realidad y la fantasía así que si ellos ven violencia en la televisión, como golpes y malas palabras, ellos apropiaran estas conductas.

Leonel Funes dice, que uno de los problemas de la televisión es que se le ha dado el carácter de educadora y que en estos programas como Pokémon, se proyectan imágenes continuas de violencia (la secuencia es el problema) como las batallas, acompañadas de sonidos estrambóticos y colores luminosos, los cuales son un "impulsor" de problemas de epilepsia a niños que se consideraban sanos.

Por otro, lado se dice que estas series como Dragon Ball Z y Pokémon pertenecen a otra cultura, por lo tanto tienen una forma diferente de ver la vida y de resolver los problemas, lo que me hace pensar que puede tener razón en que al principio no comprendamos la forma de conducirse en otros países, pero si ellos están defendiendo ideales como la pretensión de ser el mejor, la importancia de trabajo en equipo y el cumplimiento de las obligaciones, por qué no tomar lo que pudiese enriquecer a nuestra cultura y valores.

Gabriel Luna uno de los asesores de la Comisión de RTC mencionó también que lo que se trata de prohibir en la televisión para niños es programas donde se vea muerte y sangre, lo que ellos consideran violencia. Lo curioso es que en la serie de Pokémon no se ve nada de eso. Además al hacer alusión respecto a que si era la primera vez que se tenían programas para niños denominados violentos, el asesor respondió que en el caso de Warner por ejemplo, se trataba de animales y no de personas y que además, en Pokémon no existía la estructura familiar, lo cual tampoco es del todo cierto, pues es claro en capítulos del programa donde se habla de las familias de cada personaje.

No es que esté defendiendo al programa, pues efectivamente en la gran mayoría de los actos humanos hay violencia, entonces también la habrá en lo programas creados por ellos, pero la cuestión es saber el grado de agresión que tiene la caricatura Pokémon de acuerdo con lo establecido por la leyes que rigen las transmisiones de televisión.

El Diputado entonces se refirió al caso también mencionado por el consejero católico respecto a que el 16 de diciembre de 1997 cuando se transmitía el capítulo 38 (Denno senshi porigon) de Pokémon, el personaje de Pikachu lanzó un ataque de misiles haciendo destellar sus ojos en rojo durante ocho segundos, interfiriendo con las ondas cerebrales, y que según Adrián Sánchez Hidalgo, investigador del impacto de los medios de comunicación en la conducta infantil³⁰, sostiene estudios, en donde se dice que la caricatura Pokémon, contiene mensajes subliminales que diariamente bombardean a los infantes con palabras como Matar, fornicar y violar, las cuales mezclan con sonidos Alpha y Omega. Estas declaraciones de Adrián son falsas pues yo he visto la serie y nunca se menciona nada de esto.

Volviendo al capítulo 38 de Pokémon, se dice en la Comisión de RTC en la información de Japón, alrededor de 700 niños japoneses sufrieron convulsiones

³⁰ Según datos proporcionados por el Diputado de la Comisión de RTC Lionel Funes Díaz

por lo del rayo así como vómito mientras sus ojos se llenaron de lágrimas y también según el artículo los neurólogos teorizaron que el destello pudo desatar casos de epilepsia fotosensible en los infantes.

Entonces me pregunto ¿qué pasaría con toda la gente que asiste a discotecas donde todo el tiempo escuchando sonidos muy fuertes y luces muy luminosas y directas?, no a través de la televisión, la cual transmite esos dibujos animados en fotogramas de 24 por segundo sin que la retina perciba el movimiento.

Según el noticiero ABC News, es imposible que algo así como lo del problema de los 700 niños suceda. El doctor Jeffrey Cohen, director de una clínica neoyorquina³¹, señaló que es posible un fenómeno semejante les haya sucedido a "algunos niños", pero es difícil que a 700, su hipótesis es que al enterarse algunos niños de lo que podría pasar, estos entraron en un estado de imitación. Lo que hace pensar el que tan adictos somos a la televisión en general.

Otro dato interesante señalado en RTC es que al considerar a los niños el blanco de la comercialización en julio de 1999 se abrió en Miami una tienda única y exclusivamente Pokémon, que tuvo que resurtir mercancía cada tres días en pleno auge de la caricatura.

El problema para unos y ventaja para otros es que Pokémon y toda su línea de juguetes continúa como la más vendida de empresa Hasbro de México. Opacó éxitos tan rotundos como el del Batman e incluso de Star Wars, misma que fue superada en ventas en un 60% durante el año pasado según la Revista "Expansión del 22 de noviembre del 2000". De acuerdo con los publicistas de la empresa, la caricatura a pesar de ser japonesa, no es violenta y por ende comprar un juguete de la serie, no representa riesgo para los niños, pues tanto en la serie como en las películas se habla de competitividad y de reto, según Sergio Alvarado miembro del departamento de mercadotecnia de la empresa Hasbro.

³¹ Según entrevista realizada al Diputado de la Comisión de RTC Leonel Funes Díaz

Además los especialistas en mercadotecnia de la empresa, dentro de su estrategia tienen contemplado la aparición de 151 personajes más dentro de la llamada "Liga Pokémon" cuyo objetivo es que los niños aprendan los valores de la amistad, lealtad, compromiso y sana competencia según la Revista "Crónica" del 25 de noviembre del 2000 por Patricia Dávalos. Aunque claro que no se descarta el hecho de lo que las personas quienes forman parte de las empresas proveedoras de productos como Pokémon siempre hablarán bien de la caricatura por los beneficios económicos que a ellos les repercutirán.

La polémica de Pokémon en México empezó desde febrero del 2000, a través de un grupo religioso, y para abril legisladores de Baja California y Chihuahua, a través de la aprobación de un punto de acuerdo, solicitaron el establecimiento de un control más efectivo a la calidad de la programación infantil.

Recientemente el diputado Wadi Amar Shabshad habló de prohibir la transmisión de series como los Simpson, Pokémon, y las Tortugas Ninja, pues tienen para el un gran contenido de violencia y falta de respeto a los mayores.

Por otra parte, en un sondeo entre niños, realizado por la Comisión de RTC en Chihuahua, se expone que los niños desconocen el significado de la palabra Pokémon, que les gustan porque están de moda y porque en todas partes se venden calcomanías sobre los personajes. Además no los consideran malos o agresivos, pues sus personajes buscan que sus entrenadores sean los mejores.

La conclusión fue que quizá lo cuestionable de la serie Pokémon no es la presunta carga de violencia que presente, sino que adoctrina a los niños a tener un comportamiento dirigido a la competencia. Lo cual no me parece mayor problema.

3.7 Los maestros opinan:

Los maestros de educación primaria también han opinado al respecto y no sólo de la serie Pokémon, Dragon Ball Z, entre otras japonesas, sino inclusive han criticado a personajes de Disney como Rico Mc Pato según ellos por que representan la lucha entre las clases sociales, los caprichos y los enojos del personajes reflejando a sus sobrinos Hugo Paco y Luis que los más importante es ser ricos, según la entrevista a la profesora de inglés Valentina Alemán Noda de la escuela primaria "Enrique Rebsamen"³² también dice que en la película de Blanca Nieves se enseña la sumisión en las mujeres. Esta es una opinión muy respetable pero pienso que entonces absolutamente todo lo que nos rodea puede darnos mensajes positivos como negativos y no se trata de estar en desacuerdo con todas las opciones, pues los cuentos de hadas por ejemplo tratan de transmitir a su manera los valores de la sociedad y el tiempo en que fueron hechos.

Por otro lado, otros maestros se quejan de que los niños cada día juegan menos y son más agresivos, y dicen que los padres creen que el profesor es como la servidumbre, así que les dan toda la responsabilidad de educarlos.

Otra opinión es, que en las familias de ahora, los dos padres trabajan y para disculparse con sus hijos por la poca atención que les ponen, les dan todo lo que ellos piden, entonces dice la profesora Laura Espinosa encargada de la materia de Inglés del Colegio Americano Monte Bello, quien ha trabajado por 20 años en la escuela: los niños ya no se ganan las cosas, además de que muchos psicólogos dicen, que a los hijos no se les debe tocar, y los padres se dedican a cumplir todos los caprichos a sus niños, ofrecidos por la televisión principalmente. Así en general dicen los maestros que tal vez ellos tienen la culpa por no enseñarlos a jugar, pero lo padres ya no tienen autoridad ni se hacen cargo de la educación hacia sus

³² Entrevista a la profesora de inglés Valentina Alemán Noda de la escuela primaria *Enrique Rebsamen*

hijos, además la desintegración familiar esta a la orden del día y todo lo que los niños ven en sus casas lo representan en su vida diaria.

Por encuestas realizadas a niños entre 7 y 10 años de edad, tomados al azar en las calles y a 60 alumnos de segundo año de primaria del Colegio Americano Monte bello pude darme cuenta de que los padres casi no ven la televisión con sus hijos y que menos clasifican y deciden que programas son los mejores para ellos, sólo se dejan llevar por los comentarios aislados de si son buenos o violentos, sin analizar que es la violencia o si la violencia se encuentra en casa.

Muchos padres llegan a prohibir programas a sus hijos por lo que han escuchado sobre las series y los niños son influenciados, asegurando que tal o cual programa es violento, sin embargo, les agrada por el programa mismo o por lo que la publicidad hace de sus mentes además sus iguales, es decir otros niños de su misma condición también ven el mismo programa.

Entonces, aunque el padre prohíba el programa, por otro lado, compra a sus hijos productos referentes a este, pues en realidad no los conoce.

Sin embargo no es una generalidad, pues si existen muchos papas que comparten tiempo con sus hijos y explican lo que esta pasando en la caricatura.

A los niños si les agrada el programa de Pokémon, pero no hacen su vida alrededor de la serie. Según las encuestas que realicé niños de segundo año de primaria, en el Colegio Americano Monte bello quienes se identifican con Ash, el protagonista de la serie y las observaciones que hacen sobre esta, es que les gusta porque Pikachu y los pokemons son tiernos y de colores bonitos, además les emociona la aventura y les provoca risa las anécdotas chuscas del programa.

Los niños si adquieren los productos que ofrece la televisión sobre la caricatura y muchos de ellos al dar su opinión en la encuesta que realicé responden a las preguntas como si fueran los padres quienes lo hicieran, pues afirman que

Pokémon es una serie de dibujos animados con mucha violencia, pero a la vez llevan algún artículo de la serie.

Ahora la pregunta es ¿Qué factores influyen más para la educación y conformación de la personalidad de un niño repercutiendo en su conducta?

CAPITULO IV

DESARROLLO DE LA CONDUCTA Y PERSONALIDAD EN LOS NIÑOS; familia, escuela y medios de comunicación.

El avance de la tecnología ha cambiado las fronteras de los mundos infantiles, sin decir que esto sea bueno o malo, sólo es diferente pues es parte de la evolución de una sociedad. El teléfono, la televisión, la computadora y el internet entre otras invenciones como por ejemplo los video juegos, alejan cada día más a los niños de épocas anteriores de la condición antigua donde se encontraban 100% regulados por el mundo de los adultos, hablando de la disciplina que se proporcionaba.

Con el tiempo la sociedad cambia. Podemos decir que los niños y los adultos de hoy son distintos. Viven y actúan diferentes a los niños de otras épocas. Inclusive el concepto de moral se ha modificado en la sociedad, sobre todo en la clase media, la actitud de los padres respecto a la educación de sus hijos es distinta, ya no son tan estrictos. Por otra parte pasan menos tiempo al lado de sus niños quienes tienen más horas libres que antes ocupaban en convivir con la familia sin descuidar su obligación principal de ir a la escuela.

Por otro lado el avance del conocimiento de la psicología ha interesado de manera general a los padres de clase media, quienes se preocupan por el estado psíquico de sus hijos.

Sin embargo los niños de la actualidad todavía juegan para divertirse y a la vez aprenden a competir, a tener objetivos y a alcanzar sus metas, además de que los juegos también pueden ayudarlos a distinguir lo bueno de lo malo, según la enciclopedia "El mundo del niño"³³.

³³ Papaila Diane, *EL mundo del niño tomos II*, p.769.

Los niños van desarrollando su capacidad de interrelación con un grupo aprendiendo características de su cultura y desarrollando destrezas para la vida. Estas son algunas de las formas de aprendizaje que no han cambiado del todo y nos identifican como especie, pues según Fernando Savater en su libro "El Arte de enseñar" por medio de procesos educativos el grupo social intenta remediar la ignorancia con la que naturalmente todos, dice, venimos al mundo, y que ser humano significa tener la vocación de compartir lo que ya sabemos entre todos, enseñando a los recién llegados al grupo cuando y cuanto deben conocer para hacerse socialmente válidos.

Para que un niño forme parte de la sociedad es necesario estimularlo a aprender, y el proceso educativo según Savater puede ser de forma informal es decir a través de los padres, o de forma formal cuando una persona de un grupo o personas son socialmente designadas para ello aunque algo muy importante se señala en el libro del Pedagogo español Savater³⁴ es haber vivido, pues para él la supervivencia biológica del individuo justifica el apego familiar pero tal vez la necesidad de educar es la causante de los lazos sociales mismos que se refuerzan afectivamente más allá de la familia en una combinación de amor y pedagogía.

Los niños antes de ser educados no tienen personalidad propia pues esta se forma por medio del aprendizaje el cual van adquiriendo de forma grata o dolorosa al ir conociendo el mundo que los rodea.

Savater también hace reflexionar sobre como es que se da el aprendizaje, el cual no se obtiene sólo por un profesor, ni el mundo, ni las cosas y los sucesos naturales, es más para el ni siquiera por medio de la cultura, sino que se debe a la vinculación intersubjetiva con otras conciencias, lo que se puede traducir como la

³⁴ Savater Fernando, *El valor de educar*, San Sebastián 1996

imitación y la identificación, pues según la teoría de la sociabilidad, las personas hacen cosas con para y en relación con los demás, el destino de cada humano esta establecido por y para sus semejantes.

4.1 EL NIÑO Y SU CONDUCTA

Existen niños activos, extrovertidos, independientes, exploradores, curiosos, agresivos y aventureros mientras que otros son pasivos, dependientes, tímidos y retraídos, es clara la diferencia entre los que son líderes y creativos hacia los dominados y sin importar cual sea la personalidad que los niños desarrollen para relacionarse con los demás y adaptarse al medio, el comportamiento de cada persona obedece a una serie de factores que establece la conducta de un individuo.

Según las teorías Jean Piaget el desarrollo de la conducta es decir el crecimiento mental de los comportamientos infantiles, se explica a través de las siguientes tres etapas, mencionadas en su libro "Psicología del niño"³⁵ :

Etapasensoriomotriz: aparece al inicio del desarrollo durante los 18 meses, cuando el niño elabora el conjunto de sub-estructuras cognoscitivas mismas que sirven como punto de partida a sus construcciones intelectuales y afectivas con el paso del tiempo.

Etapas Preparatoria: el que tiene la función del significado permitiendo representar objetos por medio de símbolos y signos a través de la imitación plasmados en el dibujo o en el lenguaje.

Etapas de operaciones Concretas: entre los siete y los doce años, donde el niño elabora y construye sus primeras nociones a consecuencia de su interacción con la realidad.

³⁵ Piaget Jean, *Psicología del niño*, p.172.

Durante estas etapas el niño pasa más tiempo en su casa con la familia, en la escuela y por último con grupos de personas de su edad. Todos ellos son factores reguladores tanto de su temperamento como de los valores culturales. Es mediante recompensas y castigos que lo irán ayudando a adquirir y modificar los distintos tipos de personalidades y conductas que necesita para subsistir.

La conducta de un niño varía dependiendo de la comunidad donde se desarrolle. Cada sociedad integra a las personas dentro de su cultura y costumbres. Por ejemplo la familia japonesa inculca la independencia de sus hijos y les enseña a no ser ostentosos y a fomentar la disciplina y los valores. Otro ejemplo es la gran diferencia que existe entre los niños México-norteamericanos del suroeste a quienes se les entrenan por lo general, para ser más cooperativos y menos competitivos que los niños caucásico-norteamericanos.

A todas estas enseñanzas se les llama según Paul Mussen “socialización un proceso donde el individuo adquiere las conductas, creencias, normas y motivos apreciados por su familia y por el grupo cultural al que pertenecen”.³⁶

Entonces el aprender a socializarse es importante, pues de ello dependerá el que un niño pueda ser aceptado por los miembros de su grupo en el futuro.

4.2 LA PERSONALIDAD Y SU DESARROLLO

Los niños al nacer tienen una amplia potencialidad de conducta así que pueden volverse egoístas o generosos, agresivos o tranquilos, honestos o deshonestos, expresivos o tímidos, dependientes o independientes, etc. Existe una gran variedad de personalidades, pero lo importante aquí es descubrir cómo se

³⁶Mussen Paul, *Desarrollo de la Personalidad en el niño*, p. 322.

forman. Un niño necesita que su mamá le hable, le acaricie, y le arrulle lo más que se pueda. Pues se dice entre más se le tenga con ella, más inteligencia emocional³⁷ tendrá en el futuro, a diferencia de otros niños quienes comparten gran parte del tiempo a una sola niñera en la guardería. En el futuro cada individuo genera su propia personalidad entendiendo ésta como "el conjunto de cualidades psíquicas heredadas (temperamento) y adquiridas (carácter)"³⁸.

La personalidad es entonces un conjunto de características que los niños adoptan al observar a su propio grupo social considerándolas adecuadas, aunque para esta comunidad no será fácil lograr que los niños aprendan, es parte de un proceso que empieza en la familia, después en la escuela con los maestros y los iguales del niño, interviniendo en estas fechas también los medios de comunicación, en este caso el más común para ellos la televisión.

El niño aprende de las relaciones sociales, por medio de reacciones emocionales y motivaciones que los adultos le expresan a través de recompensas y castigos. Por un lado, existen otras formas de aprendizaje como a través de la identificación con los demás.

En la vida de un niño muchas personas e instituciones hacen aportaciones a la socialización de los niños pero los padres y hermanos son los agentes principales y de mayor influencia en especial en los primeros años de vida, y serán los maestros, vecinos, clérigos y los medios de comunicación quienes reforzarán la conducta del niño y modelarán su personalidad.

Savater dice que podemos aprender mucho de lo que nos rodea pero los verdaderos significados siempre tenemos que pedirlos a nuestros semejantes, Por otra parte comenta que somos como monos de imitación pues por medio del

³⁷ La inteligencia emocional según Daniel Goleman es la que nos ayuda a enfrentarnos a las decepciones, a controlar impulsos y regular el humor, evitando que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, es decir a modular el carácter.

³⁸ *Ibidem.*, p.43.

imitar llegamos a ser algo más que monos, pues en nuestra sociedad los modelos de aprendizaje se crean de forma intencional para que en cualquier comunidad donde nace un niño, este se verá obligado a aprender destrezas que el llama imitación forzosa. Aunque esto es lo que se puede entender como proceso de socialización.

Para la sociedad es necesario inculcar la tarea de formar la personalidad, pues como Bertrand Russell advierte es una costumbre de la educación favorecer al Estado, a la religión y a las clases sociales privilegiadas, además en la gran mayoría de las comunidades se busca también favorecer al sexo masculino.

Para enseñar a un niño a socializar existen diferentes métodos pero estos obedecen a los de recompensas y castigos, así mismo el de la observación en la conducta de otros esencialmente por medio de estructuras cognoscitivas (razonamiento, discernimiento y aprendizaje) la educación que reafirme y suele ser efectiva es el resultado de la identificación con los padres.

La identificación puede considerarse como un impulso de parecerse a otra persona, al ocurrir esto el niño puede pensar que se comporta y siente como si fuera el otro, adoptando nuevas características que hace suyas.

El primer ejemplo para un niño es el de sus padres pues este tratará de duplicar en su vida los ideales, actitudes y conductas de ellos, según el libro de Mussen y Cenger³⁹ sobre el desarrollo de la personalidad en el niño.

“La identificación es uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo de la personalidad y de la sociabilidad”⁴⁰

³⁹ Paul Mussen *Desarrollo de la personalidad en el niño*, pp. 233-267

⁴⁰ *Ibidem.*, pp.323

El concepto de identificación derivado de la teoría psicoanalítica de Freud explica el proceso por el que el niño se cree semejante a otra persona, sin que nadie los enseñe de forma específica, es cuando el desea adoptar algunos comportamientos como en los casos más comunes de sus padres. Todo comienza cuando el niño se da cuenta que tiene parecido con su padre o su madre o la figura que a estos represente, tienen que ver los atributos físicos o psíquicos especiales o comunes como el color de cabello o la forma de caminar o hablar, además por otro lado el niño se fijara más en la persona que posea características que logren conquistarlo como quien le de más afecto, atención y comprensión pues el niño necesita cubrir estas necesidades.

La identificación misma que se establece por vínculos afectivos, tiene como resultado el adoptar un patrón de actitudes y valores, los niños aprenderán para bien o para mal, por ejemplo "un niño que se identifica con su padre psicótico , quizás se sienta ansioso o inseguro por la creencia del niño a que los atributos indeseables del modelo son también los suyos".⁴¹ Los niños viven las alegrías y las tristezas de sus padres, pues los hace sentir bien los logros de sus padres y los apenan los problemas en los que los adultos se ven implicados.

Los niños se orientan en relación con los objetos y personas que los rodean progresando cada vez más, adoptando nuevas conductas mientras forman su personalidad adoptando conciencia moral al confrontar los impulsos y tendencias de individuo con las normas de la sociedad, todo esto aprendido de sus padres. Todo empieza por una necesidad de relacionarse con sus padres, conforme crecen se van enfrentando a la autoridad de los padres y poco a poco aprenderán que sus necesidades son tan importantes como las de las otras personas. Y según Bertha Yoshiko en el libro "Ciencias de la Salud"⁴² la sensibilidad y la excitabilidad del sistema nervioso del niño influye en su personalidad.

⁴¹ *Ibidem.*, p. 324.

⁴² Berta Yoshiko, *Ciencias de la salud*, pp. 130-138.

Entonces para que el desarrollo de la personalidad en un niño sea adecuado, los padres deberán tratar de fomentar una relación de armonía con el niño y satisfacer las necesidades afectivas y educativas.

4.3 EL PAPEL DE LA FAMILIA Y LA ESCUELA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

El primer factor de influencia que un niño recibe se lo da la familia, es dentro de esta donde aprende a hablar, asearse, vestirse y obedecer a los mayores, participar en juegos colectivos respetando reglamentos y empezar a distinguir lo que está bien y lo que está mal según las pautas de la comunidad a que pertenece, es en la familia donde empieza la socialización, que después continuará con los grupos de amigos, la escuela, los medios de comunicación y más tarde en el trabajo, pues nunca se deja de aprender a socializar.

Savater recalca que si se ha realizado una buena socialización dentro de la familia, los niños tendrán una base sólida para seguir aprendiendo, pero en caso contrario será más difícil para los maestros civilizar a los individuos.

El proceso de socialización en la familia tiene varias facetas pero el principal ingrediente según Savater es que los niños encuentran o deberían encontrar un ambiente de afectividad, casi sin barreras entre los parientes quienes conviven todos los días, así "la enseñanza se apoya más en el contagio y en la seducción que en lecciones objetivas estructuradas",⁴³ la familia se vuelve un escondite para el niño.

De la comunicación entre los padres y el niño dependerá el aprender pues es la familia la que dirige los procesos fundamentales del desarrollo psíquico y la organización de la vida afectiva y emotiva del niño según sus modelos ambientales, pues "Las investigaciones de Mead y Benedict han probado que la

⁴³ Savater *op. cit.*, *El arte de enseñar*, p. 56.

personalidad está en gran parte determinada por la cultura y el ambiente que los padres construyen, por lo que su influencia es preeminente⁴⁴.

Cuando empieza la educación del niño los padres generalmente se basan en el castigo y recompensa, para enseñar a sus hijos lo que esta bien y lo que esta mal según ellos. Las respuestas recompensadas se hacen más fuertes, se manifiestan frecuentemente, mientras que las respuestas castigadas desaparecen o se repiten más débiles y se celebran con menor frecuencia. Algo muy importante dice Savater es que en el aprendizaje familiar se utilizan instrumentos de coacción, como la amenaza de perder el cariño de los seres que un niño sabe necesita para sobrevivir.

Sin embargo existen variadas formas de educar y formar la personalidad de un niño, y sin querer tal vez los padres marcan el futuro carácter de su hijo, por ejemplo si los padres permiten o festejan la exploración del entorno y los intentos de los niños por actuar con independencia, estos serán más curiosos y menos inhibidos, pero si los padres no permiten o castigan al niño algo inquieto respecto a explorar, los niños serán más dependientes.

Savater dice que desde la edad más temprana la principal motivación de un ser humano en cuanto a sus actitudes sociales no es el deseo de ser amado aunque esto nos condicione también ni tampoco el querer amar, sino lo que tenemos es miedo a dejar de ser amado por quienes más cuentan para nosotros en toda nuestra vida, los padres, después los compañeros y más tarde los amantes, hijos y nietos. Todo aquel que nos da seguridad inclusive la enfermera es todo para un anciano en el asilo, dice Savater que las personas viven con el afán de poder pero a la vez con la incertidumbre del amor, pues da más fuerza saberse amado que saberse fuerte, así puedo concluir que si un niño vive en una familia que le proporcione atención, amor y enseñanza será un ser cargado de confianza y no

⁴⁴ Campae *La televisión, el niño y la familia*, p.10 (material de la materia Técnicas de información por radi y televisión)

muy vulnerable ante otro tipo de influencias como la televisión ni las desgracias de la vida.

Otro aspecto fundamental en el desarrollo de un niño que empieza también en la familia, es la observación, pues los niños adquieren muchas respuestas mirando las acciones de otros, y los padres además de influir en sus hijos a través de las recompensas y los castigos, también son modelos de conducta, tanto positiva como negativa, pues los niños se dan cuenta de las acciones de los adultos y se identifican como proceso de socialización. Los niños observan, se identifican y así por lo general imitan y los padres quienes de esta forma transmiten conocimiento y conductas educando con el ejemplo y reafirman con recompensas y castigos lo aprendido por sus hijos.

Savater reafirma que la educación familiar funciona por vía del ejemplo y se encuentra apoyada por hábitos, chantajes afectivos según sea el caso, todo se aprende por la fuerza de la persuasión, para bien ayudando a que el niño adopte valores morales y de forma desfavorable creando en el niño prejuicios casi imborrables.

Sin embargo entre toda la formación que la familia considera positiva quiere heredar a sus hijos también de forma tal vez inconsciente la familia influenciada por los cambios de la sociedad, transmite a los niños cargas de conductas consideradas negativas por el mal que hipotéticamente pudiese provocar a futuro.

La función de los padres también es la de ejercer control sobre las motivaciones hostiles y respuestas agresivas, venciendo al "ello" del niño (lo instintivo) que en ocasiones consisten en tendencias y deseos de dañar a otras personas o maltratar objetos por capricho pues aún no han constituido su personalidad ni han aprendido una conducta adecuada para la convivencia. Los niños generalmente manifiestan su agresión a través de gritos, berrinches y pateando o pegando a otros niños de mayor edad por ejemplo. Estas actitudes se ven más en los niños

que van a la guardería, pues se encuentran en competencia con sus compañeros todo el tiempo así que se vuelven más agresivos tanto física como verbalmente, para defenderse arrebatan el material de la guardería a los demás cuando no pueden hablar y en el futuro le pondrán apodos a sus compañeros y utilizaran la burla como forma de dominio y protección. Entre más conciencia toman los niños utilizan otras formas de agresión como el excluir a un niño del resto por ejemplo.

Los niños son más dados a conducirse con agresión para alcanzar sus objetivos, como resultado de experiencias pasadas de reforzamiento con acciones agresivas que imitaron y no se corrigieron a tiempo dentro de la familia.

Según el capítulo ocho del libro "Desarrollo de la personalidad en el niño"⁴⁵, los niños desde que nacen y conforme crecen van sufriendo frustraciones la cuales se manifiestan por ejemplo con la agresión. Estas frustraciones pueden ser externas sobre alguna meta que para el niño era importante o internas, es decir en relación a los sentimientos del individuo como el miedo o la ansiedad, mismas que pueden volverse un obstáculo en su vida.

Un niño de guardería a diferencia de un niño que pasa los primeros años de la vida en casa, se encuentra más limitado por sus compañeros y con menos atención pues comparten a una sola educadora que además no es su mamá, por lo tanto son niños más agresivos lo que les lleva a cargar más frustraciones y si se trata de un niño muy dependiente, este sufrirá más por sentirse alejado de su mamá.

Los seres humanos con el paso del tiempo vamos acumulando todo tipo de experiencias que nos dan aprendizaje, pero al hablar de lo que nos frustra, al parecer toda la gente nos convertimos como en una bomba que al tener tanta presión explota, así que desarrollamos diferentes mecanismos de desfogue que dejan escapar todo o que nos haría explotar. Los niños liberan su ansiedad por

⁴⁵ Paul Mussen , *op. cit.*, pp. 233-267.

medio de la risa y haciendo chistes, burlándose con palabras de aquello que les molesta y no pueden destruirlo según el psicoanalista Woltenstein en 1954.

Se dice que la agresión es una respuesta humana universal aunque manifestada en diferentes grados dependiendo la cultura y se llega a sostener que los impulsos agresivos son inherentes o instintivos en los humanos aunque otros opinan lo contrario, la agresión se toma como una respuesta común, normal o natural a situaciones como la frustración y se estima que los individuos serían más agresivos si no hubieran pasado por la socialización, es decir si no se les regulara algunas conductas agresivas.

A partir de la infancia es cuando se empieza a manifestar la agresión y así por el resto de nuestros días, y son los padres los encargados de controlar las experiencias de satisfacción y de frustración de sus hijos reforzando o castigando los comportamientos agresivos, además de que es necesario enseñar a un niño poco a poco a sobrellevar los estados de cólera, pues entre los 6 y 10 años de edad tienden a demostrar más su agresividad, sin inhibiciones, según estudios de General Patterson de el Instituto Research en Oregon⁴⁶.

En este Instituto se hicieron estudios a niños que demostraban niveles muy altos de conducta agresiva, pues peleaban mucho en sus casa, escuela además de ser desobedientes y negativos, el lugar de observación fue en su entorno habitual y los descubrimientos mostraron que los niños agresivos crecen en un medio agresivo, pues los miembros de la familia estimulaban y perpetuaban las conductas agresivas, todos los miembros tenían estos comportamientos y el niño en estudio no era igual de agresivo que sus hermanos.

Se descubrió que los niños son agresivos en respuesta a sus frustraciones a lo que los investigadores llaman estímulos aversivos como el pegar y dañar.

⁴⁶ Mussen , *Ibidem.*, p. 329.

Estos estudios se realizaron en comparación a familias donde la agresión no se notaba como problema. En las familias de los niños agresivos fue claro para los investigadores de Oregon que los padres no sabían ejercer su autoridad y que sin embargo complacían todos los caprichos de los niños y reían festejando los actos malos de sus niños, a diferencia de familias donde los castigos efectuados coherentemente han logrado buenos resultados en el aprendizaje y proceso socializador.

Un problema que presentaban las familias con hijos agresivos, además de que todos los miembros tenían esta conducta, fue que los padres constantemente advertían el castigo pero nunca lo ejecutaban, así que no respaldaban con acciones lo que advertían, lo que daba como resultado una disciplina incongruente, así que Patterson y sus colegas encontraron que estos castigos aplicados inconsecuentemente por los padres no eficaces aceleraba la conducta agresiva.

Una conclusión a estas investigaciones fue "que los padres pueden controlar la conducta agresiva de un niño si utilizan destrezas específicas en sus interacciones con él."⁴⁷

Por otra parte como el niño identifica todo el tiempo con las conductas y atributos del padre y de la madre será importante el que estos mantengan conductas congruentes a lo que desean enseñar.

Cabe recordar que según la enciclopedia "El mundo del niño"⁴⁸ el periodo que un niño es enviado a la guardería, los padres están incitando a sus hijos a devolver los golpes al compañero que los ataca y por otro lado castigan esta conducta, por lo que se ve las ordenes que no son claras también dejan escapar conductas agresivas por parte de los niños.

⁴⁷ Mussen , *Ibidem.*, p.331

⁴⁸ Papalia Diane E. *El mundo del niño tomo II*, pp. 252-324.

Los niños con el tiempo y como producto de sus experiencias en el hogar formarán el concepto de sí mismo así que si se parte de un padre sin confianza en sí mismo este puede considerar a sus hijos como una carga, por lo tanto demostrar un mal trato hacia ellos lo que no educa para nada a un niño.

Existen cuatro aspectos según la enciclopedia "El mundo del niño tomo II"⁴⁹ para que el niño se forme el concepto de sí mismo:

Significancia: Forma que considera es amado o aprobado por las demás personas importantes para el niño.

Competencia: Para llevar a cabo las tareas que le han enseñado son importantes.

Virtud: La adhesión a las normas de ética y moral.

Poder: El grado de influencia en la vida y la de los demás.

Los padres con gran autoestima exigen más a sus hijos desde el punto de vista de rendimiento académico, premian los aciertos y reprimen los errores, lo que ayuda al niño también a formarse el concepto de sí mismo.

La educación ha cambiado radicalmente, pues por ejemplo en la época Victoriana los niños tenían que ser vistos pero no escuchados y en las clases privilegiadas se ponían en manos de institutrices, papel que ahora puede ocupar la televisión, pues según Bronfenbrenner⁵⁰ por ejemplo dice que los niños norteamericanos de ahora ya no están tan influidos por sus padres como antes pues cada día pasan menos tiempo con ellos y los niños pasan más tiempo con la televisión.

⁴⁹ Papalia, *idem*

⁵⁰ Mussen, *op.cit.*, p. 354.

Los niños de la actualidad y sobre todo en la clase media, se enfrentan a otro problema pues en teoría la tarea de socializar empezaba dentro de la familia, pero al parecer al cambiar la sociedad también han cambiado los deberes y las obligaciones, pues como dice Savater a los padres le han cedido el papel de socializar a la escuela, donde anteriormente sólo se podían dedicar a enseñar.

El problema según Savater radica en que cada día más menos padres se sienten capaces de formar a sus hijos y abandonan estas tareas a los maestros, y por otra parte se molestan cuando a sus hijos se les instruye de manera diferente a lo que ellos quisieran en las escuelas.

La principal consecuencia de esta serie de cambios en los hogares modernos de los países desarrollados dice Savater es que cada día hay menos mujeres ancianas y servidumbre educada en casa, pues antes se pasaba más tiempo con los niños.

Por otro lado la tendencia de la vida moderna ha llevado a lo juvenil y a lo *light*, por lo que los padres se quieren ver como modelos de cuerpo ágil y hermoso eternamente joven sin importar sacrificios, dietas y medicinas o cirugía, el ideal de nuestra época es la imagen alegre, fresca, espontánea, delgada y joven dice Savater por consiguiente al parecer nuestra sociedad no tiene ideales. Ahora lo importante es no enfermarse y menos envejecer los padres ya no quieren serlo ahora ya son los amigos de sus hijos, los abuelos ya no quieren serlo tan poco ahora son los tíos de sus nietos, pues la primera norma de la sociedad moderna es mantenerse deseable menciona Savater, donde los grandes héroes de nuestros días son millonarios como Bill Gates y aún mejor niños millonarios como Macaulay Culkin.

Entonces ¿cómo es que va ha funcionar una familia si nadie quiere ser adulto?, si en todos pareciera ganar el "ello" que hace desear y cumplir caprichos, siempre dirigidos al consumismo. ¿Quién será ahora el que dicte las reglas del juego? Y

como dice Fernando Savater, la familia ahora es más simpática pero la formación de la conciencia moral hacia los hijos desaparece, por lo que la única alternativa es delegar responsabilidades a las Instituciones educativas las cuales se saturan de deberes.

Nos encontramos en una crisis de autoridad dentro de la familia, y la palabra "autoridad no consiste en mandar: etimológicamente la palabra proviene de un verbo latino que significa ayudar a crecer, así la familia debería ayudar a crecer a sus miembros del modo más afectuoso "principios de realidad".⁵¹

" Si los padres no ayudan a los hijos con su autoridad amorosa a crecer serán las instituciones las que lo hagan pero por la fuerza y así se logran envejecidos niños, no ciudadanos adultos libres."⁵²

Los niños no sólo crecen sin dirección y sin modelos familiares, pues además de que ahora ya viven con sus amigos y no con sus padres, existen problemas psicológicos en la etapa de la niñez media como el concepto de ansiedad ; misma que puede generar agresión por ejemplo, así como inseguridad entre otras problemáticas. Esta ansiedad puede ser generada por un obstáculo en las metas de un niño o por la identificación de este con un padre que tiene muchos problemas, provocando en el menor un mal concepto de si mismo.

Ansiedad es un estado desagradable de tensión, incomodidad, preocupación o miedo también provocado por amenazas al bienestar o a la autoestima. Estos sentimientos son atravesados por todos los seres humanos en algunos momentos de la vida, aunque son tan dolorosos y desagradables que se crean mecanismos de defensa en forma inconsciente para poder evitar la ansiedad, los cuales se pueden observar más en las actitudes de los niños debido a la inmadurez de su ego.

⁵¹ Savater *op. cit.*, p.57

⁵² Savater *Ibidem* p. 59

Los mecanismos de defensa que se mencionan en el libro "El desarrollo de la personalidad en el niño"⁵³, son la represión, la negación, el desplazamiento, la racionalización, la formación reactiva, la retirada y la regresión.

La más importante para esta tesis es "la retirada" pues es una de las defensas más utilizadas por niños de edad preescolar. Consiste en la evasión directa, o la huida de situaciones o personas amenazadoras, el niño se defiende de todo aquello que le causa miedo algún lugar persona o programa televisivo. El problema es que en un futuro los niños no aprenderán a afrontar las situaciones de tensión y querrán huir siempre de ellas.

Otra defensa muy recurrida es la del desplazamiento; esta se refiere tan bien al miedo pero en este caso se pone el ejemplo de un niño que le teme al papá así que para no reconocerlo substituye simbólicamente por otra cosa como puede ser un juguete un personaje de televisión entre otros ocultando su verdadero miedo.

Todos los procesos defensivos con el tiempo nos hacen dependientes y se asocian a deformaciones de la realidad y a la incapacidad de tratar los problemas psicológicos y a la realidad.

Los niños como los adultos también tienen otras formas de eliminar las frustraciones, miedos y ansiedades; es en los sueños donde el niño realiza de forma simbólica todo aquello que no pudo lograr en las horas de vigilia.

La intranquilidad de los niños puede manifestarse de diversas maneras, por ejemplo "cuando un niño recurre a la mentira regularmente puede que su problema sea el no sentirse a la altura de las expectativas sociales de sus padres".⁵⁴

⁵³ Mussen , *op. cit.*,p.350.

⁵⁴ Mussen , *Ibidem.*p.346.

4.4 El cómo aprenden los niños:

La mayoría de los estudios de socialización se refieren a la educación a través del ejemplo. Piaget uno de los primeros investigadores en tratar el estudio de los niños, utilizaba como método el preguntar directamente a los niños sobre las normas morales, y descubrió por ejemplo que un niño generoso con los demás decía que el era generoso pues sus padres eran aún más generosos y el los había tomado como modelo. Piaget mostró que desde los 5 hasta los 12 años los niños ya tenían por ejemplo un concepto de justicia, mismo que los infantes aprendieron por evitar una consecuencia negativa.

Las primeras señales de conciencia en un niño están relacionadas con prohibiciones aprendidas lo que les ayudara a formar el "yo", para no decir mentiras, no robar y no hacer trampa y ser bondadosos y respetuosos por ejemplo. Los padres para enseñar estas conductas se apoyan en la narración de cuentos de Hadas, pues según el psicoanalista Bruno Bettelheim es importante el miedo que pueda transmitir un cuento infantil al niños para ayudar a formar la personalidad de un niño, pues el niño debe temer a algo si se quiere que aprenda antes de ingresar a la escuela, cuando menos deben aprender el miedo a perder el amor y el respeto de los padres y de sí mismo.

Al parecer la atmósfera familiar es la que determinara el desarrollo del niño, sus conductas y por fin conformarán su personalidad, por lo que la formación de un niño es variable, ya que depende del ambiente que lo rodea. Los padres educan en consecuencia de sus antecedentes familiares, y así lo niños actuaran en relación a sus antecedentes familiares, es como una cadena.

Por ejemplo en estudios realizados en el Instituto Fels de Investigaciones de Ohio Estados Unidos se mostró con base en la observación a varias familias norteamericanas, donde en algunas se condujeron de una forma democrática y controlada en la educación de los hijos, otorgando una permisividad razonable y evitando decisiones arbitrarias así como consultas acerca de toma de decisiones,

los niños fueron evaluados y calificados como personas por lo general activas, competitivas, creativas, originales y desenvueltos, competitivos, agresivos y también crueles; mientras que en hogares de niños donde existe un control elevado, la personalidad que representan fue opuesta, desobedientes, agresivos, juguetones y otra clase de hogares denominados autoritarios, trajeron como consecuencia niños tranquilos de buena conducta sin agresividad aunque poco curiosos como los del primer grupo.

Existe gran diversidad para manejar a los niños lo que trae como consecuencia niños con diferentes personalidades, sin decir que una sea mejor que la otra, lo importante es que todas estas conductas son transmitidas de padres a hijos movidas por los patrones de recompensas y castigos.

Otro aspecto muy importante que puede afectar la educación de un niño en el entorno familiar es la estructura de esta, es decir si se trata de padres solteros o divorciados. Para cualquier estudio sobre lo que afecta a un niño el divorcio de sus padres, es necesario explicar el contexto del divorcio por ejemplo.

Uno de los problemas que una madre soltera atraviesa es que se le duplican las tareas en relación a una casada, pues la soltera tendrá que ser papá y mamá a la vez trabajando y educando a sus hijos, además también pudiese estar transmitiendo tal vez de forma inconsciente a su hijo todas sus frustraciones sexuales, problemas económicos, aislamiento social, pérdida de autoestima y soledad ente otras, pues según La enciclopedia del niño⁵⁵, los hijos de madres solas muestran déficit cognoscitivos que se reflejan en el aprovechamiento de los infantes en la escuela.

Otro ejemplo de problemas en los niños de un solo padre es que en ocasiones se vuelven antisociales e impulsivos y más rebeldes y tienen menos sentido de responsabilidad.

⁵⁵ Papalia, *op. cit.*, p. 384.

No se puede generalizar, pues si una madre sola o divorciada mantiene un contacto suficiente con sus hijos y los hace independientes esto los ayudará a madurar y no mostraran déficits cognoscitivos.

Por otro lado me parece muy interesante lo que propone Fernando Savater respecto a un nuevo problema por el que atraviesa nuestra sociedad moderna, a lo que el llama eclipse de la familia, donde es la figura paterna la primera en desaparecer. Los adelantos de la protección social hacia las madres divorciadas o solteras en algunas ciudades facilitan el que se elimine la autoridad paterna y el modelo que esta representaba.

4.5 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO AGENTES DE LA SOCIALIZACION

Existen opiniones como la del Sociólogo Neil Postman autor del libro "La desaparición de la infancia"⁵⁶ donde señala que un causante de los males educativos es la televisión, no por los contenidos perversos sino por su eficacia como instrumento para comunicar conocimientos, "El problema no estriba en que la televisión no eduque lo suficiente sino en que educa demasiado y con fuerza irresistible, lo malo en la televisión no es que transmita ficción o mitos, sino que desmitifica y disipa las nieblas cautelares de la ignorancia que suelen envolver a los niños para que sigan siendo niños"⁵⁷

En otro tipo de sociedades anteriores, los padres y maestros dosificaban la información a los niños y estos no tenían mucha oportunidad de rechazar los conocimientos que les transmitían los mayores no había alternativas, además se podía buscar la información más adecuada para un niño, cuando este fuera más capaz de comprenderla.

⁵⁶ Neil Postman *La desaparición de la infancia*

⁵⁷ Savater, *op. cit.*, p. 69

4.6 OTRAS INFLUENCIAS DE SOCIALIZACION; LA ESCUELA Y SUS IGUALES

La familia es la mayor influencia para formar la personalidad de un niño, pero otra fuente esencial para su desarrollo se adquiere por medio de la escuela con sus maestros y sus libros, además de la televisión y otros medios de comunicación. La escuela ahora comienza a una edad más temprana con las guarderías y estas en conjunción con la T.V. marcan más la educación de los niños, cuando los tiempos han cambiado y número mayor de madres tienen que salir a trabajar aunque la familia sea el agente socializador más importante.

La escuela tiene muchas funciones, no sólo la de enseñar a leer y escribir a los niños, sino que entre otras muchas cualidades es dentro de la institución educativa donde los niños pueden ser más independientes de la mamá y por lo general, ayudar al niño para que participe en actividades sociales. Los niños conocen más gente y ya comparten su vida con un grupo de iguales estableciendo otro tipo de vínculos.

Los maestros al igual que los padres transmiten conocimientos a través de recompensas y castigos, mientras que el niño va compartiendo experiencias con otros compañeros de la misma edad y aprendiendo, para bien o para mal también de sus iguales, mientras establecen relaciones sociales, aprenden a compartir lo que también les da seguridad, por encontrar similitud con otras personas.

Por otro lado, gracias a los iguales de un niño este aprende a ser aceptado o rechazado por sus actitudes, lo que reafirma su concepto de sí mismo.

La escuela es también muy importante, pues desde el jardín de niños será el centro del mundo para los niños y los maestros se convertirán en los modelos a seguir al igual que el papel de los padres, para ayudar a que el niño se siga

socializando, pues el maestro es por lo general el primer adulto fuera de la familia que tiene un lugar crucial para la vida del niño contribuyendo a reforzar las conductas y la personalidad de un niño.

Los maestros también son agentes de modificación en la conducta y según el libro "El desarrollo de la personalidad en el niño", está demostrado que un maestro puede actuar como terapeuta y por medio de recompensas y castigos cambiar la conducta en los niños así como minimizar la agresión de sus estudiantes.

En muchas ocasiones, influye en la educación de un niño, hasta el tamaño de la escuela al que asiste, debido a los diferentes tipos de disciplina, pues puede tratarse de una escuela muy grande y con muchos alumnos por salón, donde la atención será menor, más general y más controlada, a diferencia de una Institución pequeña donde el trato es más personalizado y el niño tiene más libertad de expresarse con su maestra.

4.7 LA INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD EN LOS NIÑOS

A menudo escuchamos que la mente de los niños es como una esponja así que entre más escuchen observen o se les enseñe más aprenderán sobre su cultura, es por eso que necesitan interactuar con adultos y con niños de su edad para que cuenten con gran variedad de experiencias que necesitan para su crecimiento intelectual, pues según Jean Piaget en su teoría de la psicológica moderna supone que el conocimiento se adquiere a través de una relación activa con el mundo, pues muchas de las ideas que tienen los niños son copias de los valores de sus padres, y muchas aptitudes cognoscitivas pueden desarrollarse con el contacto por mínimo que sea con otras personas adultas o de su edad.

Según Piaget los procesos cognoscitivos de los niños pasan por etapas:

Asimilación: la tendencia a relacionar un nuevo acontecimiento con una idea que ya posee.

Acomodación: la tendencia a cambiar las ideas propias para que puedan relacionarse con un acontecimiento nuevo desconcertante.

Equilibración: el proceso donde el niño encuentra la solución entre asimilar y acomodar.

4.8 LA TELEVISIÓN Y LOS NIÑOS

Otros agentes de socialización para los niños de la sociedad moderna como lo he mencionado a lo largo de esta tesis son los medios de comunicación de masa, especialmente la televisión, mismos que contribuyen a regular conductas, actitudes y hasta normas y valores en los niños, en formas denominadas correctas o incorrectas.

Según el libro de Paul Mussen la televisión ejerce influencia en los niños pues estos al llegar a la adolescencia se han pasado observándola más de 15 000 horas⁵⁸. Los niños empiezan a ver la TV alrededor de los 3 años y conforme van creciendo van creciendo el tiempo de uso de este aparato va en aumento.

En el tema sobre los efectos de la televisión a los niños es controvertido y al parecer aún no se ha llegado a una conclusión comprobada, por lo que existen críticos que dicen que "este medio posee un potencial enorme como fuerza socializadora, su influencia ha sido predominante nociva"⁵⁹, y sin decir que esta es la verdad, no se debe negar que la televisión también tiene sus partes positivas pues contribuye al mejoramiento de la conducta en la sociedad, en algunos programas, mientras existen otros que sólo envuelven a la población sin dejarle casi nada.

Los niños no pueden evitar aprender a través de la televisión, pues según el ex comisionado de la Federal Communications Commission Nicholas Johnson toda

⁵⁸ Mussen, *op. cit.*, p. 400

⁵⁹ Loc. Cit.

la televisión es televisión educativa, la cuestión es saber qué es lo que está enseñando, y yo agregaría que además depende que bases familiares tenga el niño y con quien ve la televisión cuando es pequeño.

Existe mucha controversia respecto a lo que la televisión afecta a los niños pues adultos en general dicen que sus contenidos son violentos, sin tomar en cuenta el significado de la palabra violencia, misma que siempre es ejercida por todos en diferentes grados.

El hecho es que se dice las transmisiones televisivas muestran una gran cantidad de golpes, asesinatos malas palabras y conductas en general que se consideran agresivas, por lo que existen casos como el de un asesino adolescente en Florida que alegó como parte de su defensa que los contenidos violentos de la televisión habían desequilibrado su mente y lo orillaron a su delito⁶⁰. A lo que la psicóloga Mónica Juárez no esta de acuerdo pues dice que existe un gran abismo de distancia entre lo que se ve en la televisión y la realidad.

Se han hecho muchas investigaciones alrededor de los efectos que la llamada violencia televisiva puede ocasionar a la sociedad y sobre todo a los niños tal es el caso del artículo titulado los efectos de la violencia televisada de Mario Medina Pichardo⁶¹ donde habla de un caso en abril de 1962, el Departamento de Salud, Educación y Bienestar Social patrocinara una serie de conferencias para estudiar el impacto de la violencia en los niños televidentes.

Se creó entonces el Comité de Investigación sobre la Televisión y los Niños, que después de varias reuniones, invitó a algunos especialistas a un congreso en Nueva York, en 1963.

⁶⁰ *Idem.*

⁶¹ Mario Medina Pichardo, *Los efectos de la violencia televisiva*, pp.193-201 (material proporcionado en la materia de Técnicas de Información por radio y televisión).

De éste se derivaron más interrogantes que respuestas. Se reconoció que el nivel en que se encontraba la investigación sobre la comunicación social no permitía afirmar que había una correlación entre ver programas de televisión de contenido violento y el comportamiento agresivo. "...No ha sido posible probar la existencia de alguna relación entre violencia y crimen televisados y la conducta criminal de algunos televidentes"⁶². Sin embargo, tampoco se encontró información que afirmara que la juventud no pudiera ser influenciada negativamente por la televisión saturada de dramas basados en temas de ilegalidad y crimen. "Porque se considera –dijeron- que existe el riesgo de una frecuente exposición de jóvenes y niños a manifestaciones de conducta no ética, el subcomité cree que sería de sabios minimizar ese riesgo hasta donde sea posible." En otras palabras, se enfatizó que el decir que no hay pruebas de los efectos de la televisión violenta en la vida real no quiere decir que existen pruebas de su ausencia, y hubo personas como el senador Thomas Dood que calificó a la televisión como la escuela de la violencia.

En 1966 y 1967 se creó la Dirección Nacional de Causas y Prevención de la Violencia a la pregunta del Presidente Johnson ¿Son las semillas de la violencia, nutridas a través de la televisión, las que afectan a la familia y a nuestros jóvenes? La Dirección publicó un reporte el 23 de septiembre de 1969 donde se concluyó que la violencia televisada sí se relacionaba con la violencia de los televidentes, especialmente con la de los niños de familias pobres y desorganizadas donde no exista una adecuada atmósfera familiar. Asimismo, se sugirió una reducción de los programas de contenido violento, la eliminación de la violencia en las caricaturas para los niños después de las 21:00 horas.

En marzo de 1969 el Partido Demócrata promovió una investigación científica sobre los efectos de la violencia televisada.

Para conducir un estudio que establezca científicamente hasta donde sea posible,

⁶² *Loc. cit.*

los efectos dañinos, si es que existen, de los programas de violencia en los niños. El presidente Nixon aceptó el estudio y se apoyó por el Instituto Nacional de Salud Mental.

Las funciones fueron estudiar los efectos positivos y negativos de la televisión sobre la conducta social, enfocando el análisis en el comportamiento, actitudes, desarrollo y salud mental de los niños.

La psicóloga Eleanor Maccoby y James Jenkins desaprobaron el método de selección utilizado.

El reporte general de todas las investigaciones (Televisión y desarrollo: El impacto de la violencia televisada), resultó ser un documento ambiguo, sus afirmaciones se perciben indefinidas e inclusive contrarias. Hicieron lo posible por confundir al lector con un lenguaje rebuscado.

Por otra parte se estudio la importancia de la familia y la relación causal opera sólo en algunos niños, los que están predispuestos a ser agresivos.

Los resultados no fueron lo suficientemente exactos para garantizar la conclusión de que la violencia televisada tenga un efecto adverso en la mayoría de los niños, ni quedaron claras las pruebas que demostraran efectos dañinos de la violencia televisada.

El 11 de enero de 1972 The New York Times publicó una nota titulada "La violencia es inocua para los niños." La noticia comentaba el reporte Televisión y desarrollo: el impacto de la violencia televisada, seis días antes de que éste se difundiera al público.

La noticia publicada por The New York Times hizo creer a la opinión pública que la violencia televisada no provocaba efectos dañinos en los televidentes lo que

molesto a los especialistas, y una vez que se dio a conocer el reporte que sería nuevamente criticado por su indefinición, ambigüedad y parcialidad.

Pero, por el otro lado, algunos de los científicos sociales que intervinieron en las investigaciones hicieron la aclaración al Comité de que sus resultados fueron mal interpretados.

Lefkowitz fue uno de los investigadores que encontró una relación causal entre exposición a la violencia televisada y el comportamiento agresivo. Por su parte Robert M Liebert profesor de psicología de la Universidad Estatal de Nueva York y director de una de las investigaciones, declaró que después de haber leído la investigación, su conclusión se refería a que si existía una relación causal entre la violencia televisada y la conducta agresiva de los niños.

El Dr. Steinfeld fue interrogado el 21 de marzo de 1972 siendo muy claro y preciso en su testimonio. Declaró que se había encontrado una relación causal entre la exposición a la violencia en la televisión y la conducta antisocial, y que se requería de alguna acción correctiva por parte del gobierno, la industria de la televisión y los ciudadanos de ese país.

A pesar de la importancia de estas audiencias, los noticieros televisivos no pasaron casi nada por televisión; a pesar de tener las cámaras presentes en las audiencias le dieron casi nula cobertura, lo que hace pensar ¿a que le teme la Industria Cultural?, tal vez ella no sea la única culpable de la agresión en los niños, pues estos tienen familia y padres con responsabilidades, pero entonces ¿por que se ocultó en ese entonces las noticias?

Por su parte Jacques Mousseau⁶³ escribió sobre otro estudio de la influencia de la TV sobre los niños y adolescentes, donde se ha dicho que este medio de

⁶³ Jacques Mousseau *Los niños y la TV*, pp. 205-211, (material de la materia Técnicas de información por radio y televisión)

comunicación captura al individuo, actúa sobre él, lo modela prácticamente desde la cuna. Mencionó que del conocimiento del lenguaje oral y escrito, así como modifica la cultura, transforma la edad y el modo de adquisición de la información, pues en 400 siglos de civilización, los primeros años de la vida humana había cambiado poco, hasta hace alrededor de cincuenta años, fecha en que la TV entró en escena .

A la televisión en un principio se acusó de todos los males: disgregación de la familia, atraso escolar de los niños. Las investigaciones metódicas posteriores, en una segunda etapa, tendieron a absolver a la TV: los resultados escolares de los niños en cuyos hogares había TV no se diferenciaban en nada de los niños cuyos hogares carecían de TV. Así como la sociología de los efectos de la TV, y en la actualidad se habla de la importancia del medio para establecer dominio

Mousseau menciona que una sociedad tiende a reprogramar sus características, en la nuevas generaciones, y que esta regla debe conducir a interrogarnos sobre la manera en que los medios electrónicos de nuestros días contribuyen a transmitir la herencia, al hacer de los niños ciudadanos conformes con las tradiciones, pero también según los estadounidenses a norteamericanizar el resto del mundo, lo que suena peligroso para nuestra sociedad y nos hacer reflexionar sobre todos los programas televisivos que nos ofrecen los Estados Unidos o Japón y que es lo que pasa con México que no proporciona a su gente televisión realmente nacional.

4.9 LOS EFECTOS POSITIVOS DE LA TV

Sin embargo, las investigaciones han insistido sobre todo en los efectos negativos de la TV, pero es innegable que ésta tiene también —o puede tener— efectos positivos, y ciertas investigaciones recientes hablan de estos aspectos. Un experimento consistió en la proyección de secuencias filmadas en las cuales el héroe ayudaba a las víctimas; comportamiento, por lo tanto, inverso al de los

héroes de películas de violencia. Los niños, en número de treinta (quince niños y quince niñas), fueron divididos en dos grupos. El grupo A veía una secuencia neutra, el grupo B una secuencia humanitaria. Como en el experimento antes expuesto, los niños de los dos grupos participaban en actividades encaminadas a hacer un llamado a su sentido social. Resultó que, de manera significativa, los niños del grupo B recurrían mucho más rápidamente que los del grupo A a prestar auxilio a los personajes a su cargo que corrían peligro.

Al menos en ciertas circunstancias, los ejemplos positivos difundidos por la TV pueden conducir a los individuos a adoptar comportamientos positivos, altruistas y abiertos en la vida real.

Los psicólogos y los sociólogos están conscientes de que la TV no es sólo fuente de diversión; ofrece modelos que copiamos, informaciones de todo orden sobre el mundo.

En este artículo se explica que la dificultad reside en que la TV se infiltró en todo antes de que nos diéramos cuenta de la importancia del fenómeno que constituye.

Es difícil estudiar el impacto de la televisión si no se llega a comprender primero como funciona real y naturalmente la sociedad además de que los efectos reales se hacen ver a largo plazo cuando ya no se cuenta con el mismo grupo de estudio.

En la práctica, ningún niño escapa ya a la TV desde que es muy pequeño y no se le puede privar de esta pues quedaría en desventaja con el resto de sus iguales. Según la enciclopedia "El mundo del niño", es muy importante que los niños socialicen con otros de su edad así que no es sano que a los niños se les prohíba ver los programas de televisión que ven sus compañeros, pues esto es de alguna manera una forma de aislarlo del grupo.

No es extraño el interés que se presta a las consecuencias de la TV sobre una

cultura, ahora que la primera generación de niños nacidos con la TV está llegando a la edad adulta.

La visión del mundo que recibe un individuo entre los diez y los veinte años es más dada por la televisión que por su familia y escuela, si tomamos en cuenta que anualmente un niño mexicano pasa más de dos mil horas frente al televisor, según datos por asesores de la Comisión de RTC.

En otros estudios como el de 1970 también en Estados Unidos de un comité científico para estudiar la relación entre la televisión y la conducta social concluyó "que los modelos agresivos en la televisión conducen, a un aumento de la conducta agresiva en los niños pequeños con efectos de breve duración"⁶⁴, después de exponer a niños de guardería a la contemplación de una caricatura agresiva, se notó que en ese momento los niños se volvían un poco más agresivos físicamente con los demás niños.

Por otra parte, se dijo que era probable que de ver tanta agresión en la televisión los niños se endurecían ante ella, considerándola una forma eficaz de enfrentarse a los conflictos, y se llegó a la conclusión, de que la violencia podía tener un efecto acumulativo a largo plazo.

Además, a la televisión también se le atribuye el que cause la reducción de conductas como cooperación, ayuda, compartir ciertas actitudes e interacción social amistosa.

Sin embargo no se pueda generalizar pues la mayoría de los estudios se hacen en ambientes artificiales de laboratorio diferentes a donde los niños ven la televisión, además no se sabe exactamente si la agresión proviene sólo de el momento de estudio, "¿La violencia que se exhibe en la televisión, en sí misma, instiga una

⁶⁴ Mussen , *op. cit.*, p.401

conducta agresiva? o ¿los niños agresivos son los que se sienten más atraídos por los programas violentos y se ven por ello más afectados?⁶⁵.

Por otro lado cabe recordar que la televisión refleja una conducta prosocial pues tiende a reproducir los mecanismos de socialización empleados por la familia, lo hace a través de gestos, climas afectivos, tonalidades de voz y promueve creencias emociones y adhesiones, además si por ejemplo la televisión le da al niño modelos de agresión, también podría servir de modelos de conducta positiva, como el enseñar al niño el valor de la amistad a compartir, a no mentir, entre otros.

El problema surge cuando los padres delegan la educación de sus hijos a las guarderías también la televisión será capaz de ejemplificar los modelos de conducta, que antes eran otorgados por la autoridad y cariño de los padres.

La televisión no es una fuente de ignorancia como muchos lo piensan pues al contrario, hace a los niños aprender todo descriptivamente sin respetar las edades, pues el problema más bien radica según Savater en que los padres no están junto a sus hijos cuando ellos miran la televisión para comentar lo que se observa, o si en ocasiones asisten a las sesiones televisivas los padres permanecen mudos y seducidos como sus hijos por la magia de la televisión. Concluyo que uno de los problemas provocados por la televisión según Savater es que se esta terminando con la llamada inocencia de los niños pues este medio es capaz de dar a conocer todo tipo de realidades humanas, que antes los padres manejaban por medio de fábulas y cuentos de hadas administrando la clave de los secretos.

Creo que el niño esta perdiendo la capacidad de asombro pues ya no envidia la sabiduría de los mayores y como dice Savater, el neófito ya no desea crecer para

⁶⁵ Mussen, *Ibidem.*, p.324.

ser digno de compartir el saber, pues menciona que la televisión rompe con todos los tabúes y lo cuenta todo, dejando los misterios al aire y de una forma muy gráfica, pues los niños tiene acceso en la pantalla a todo tipo de escenas bélicas y sexuales sin límites, y otra serie de problemáticas que ocasiona la falta de credibilidad y de respeto a lo que dicen sus padres.

“Además, para ver la televisión no hace falta aprendizaje alguno especializado, pues con el ver de forma cotidiana la TV el niño queda al tanto de todo lo que antes le ocultaban los adultos, mientras que los propios adultos se van infantilizando ante la tele al irse asiendo superflua la preparación que antes era imprescindible para conseguir formación”.⁶⁶

Actualmente Anita Gramigna, catedrática de la Universidad Ferrara en Italia en su pasada visita a México donde participó en el seminario “Los jóvenes frente a la gobalización (educación, marginalidad y salud), organizado por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, habló sobre los video juegos y programas de TV con trasfondo violento como reforzadores de conductas agresivas, donde se dijo que los niños más pequeños se perciben a sí mismos como parte del ambiente lúdico de los programas y los video juegos, tal como sucede en Alicia en el país de las maravillas, que a través del espejo penetran en otro mundo.

Además aclaro que las imágenes de los video juegos logran sustraer al usuario hacia un efecto mágico provocando un bloqueo en su evolución, provocando anomalías en el crecimiento.

“Los niños son víctimas de un engaño espectacular, y la frontera entre la realidad y la imaginación se hace más frágil despertando en ellos un sentimiento de fascinación a través de los video juegos o programas de TV”⁶⁷.

⁶⁶ Savater , *op. cit.*, p. 71.

⁶⁷ Boletín UNAM-DGCS-908, *Los videojuegos y programas de TV con trasfondo violento, refuerzan conductas agresivas*, septiembre 17 2001.

Anita Gramigna dijo que los infantes que han aprendido a procesar información muestran estrategias de pensamiento distintas por haberse familiarizado con mapas mentales en formas de redes los que permiten la interconexión con diferentes niveles de imágenes, sonidos , movimientos, palabras, fantasías, etc. Los niños se perciben a sí mismos dentro de un vídeo juego, pues cualquier juguete hasta un caballito de madera puede ser tomado como real, pero un vídeo juego y un programa de TV demuestra una simulación muy realista.

Además hizo alusión al contenido de violencia de los clásicos cuentos de hadas, llenos de monstruos, brujas, dragones, etc.

Por otra parte enfatizó respecto al origen de la creación de vídeo juegos y programas televisivos, los cuales dijo no están pensados para fortalecer la cultura sino que su nacimiento obedece a las leyes del mercado.

Sin embargo, añadió la especialista, que resulta imposible prohibir los vídeo juegos o programas televisivos, pero si se deberían de elaborar estudios sobre modelos de aprendizaje que recodifiquen la teoría del conocimiento , y propuso un estudio gramatical de los lenguajes televisivos para entender los mensajes implícitos.

Por último dijo que "la pedagogía debería situarse en la óptica de una nueva alfabetización para entender el lenguaje televisivo y el pensamiento informático que permita persuadir el imaginario de los niños, además de que la escuela debe aprender el lenguaje de los mass media y los trucos para resultar fascinantes y atractivos en los niños propuso la especialista"⁶⁸.

Lo que me parece clave es que tal vez estos programas considerados violentos, sería interesante saber porque se les da esa clasificación, quien se la da, además

⁶⁸ http://www.dgi.unam.mx/boletin/bdboletin/2001_908.html

parece que la gente esta olvidando que la naturaleza del ser humano es violenta, claro estableciendo lmites, y por último, que estos programas son reforzadores de las conductas agresivas que los niños ya presentaban causada por su atmósfera familiar, como propone la psicóloga Mónica Juárez Mondragón⁶⁹; un niño que cuenta con un ambiente familiar sano, es decir donde se le de atención, respeto, cariño, modelos adecuados que impliquen respeto autoridad y orden, y se observe la violencia cotidiana sin extremos, provocara un efecto repulsivo en el niño hacia los programas agresivos.

Además muchas veces se tiende sólo a creer que una caricatura violenta es aquella donde existen combates, sin tomar en cuenta el fin de estos enfrentamientos y sus consecuencias por ejemplo, y por otro lado según la psicóloga causa más dolor a un niño caricaturas como la japonesa titulada "Remy", donde los niños ven la orfandad, el abandono y soledad entre otras problemáticas que resultan más difíciles de superar para un niño, provocando "huecos yoicos", término que se refieren a todas aquellas dolencias y frustraciones que se registran en el inconsciente y el consciente en la niñez.

Otro ejemplo según la psicóloga son las caricaturas que ofrece Warner Bros, como Tom y Jerry donde es clara la humillación constante que puede observar un niño hacia alguien en la televisión.

Es difícil dar una respuesta al si la televisión es buena o mala para la formación de los niños, pues en un Congreso en Valencia, España sobre el tema se dijo que si los niños y adolescentes redujesen al mínimo la horas que ven la TV se evitarían cuarenta mil asesinatos y setenta mil violaciones anuales, pensándose que los jóvenes adquieren comportamientos destructivos de la televisión. A esto Savater dice que se podría pensar que la televisión tiene una función catártica para expulsar a los demonios interiores y que gracias a la televisión no se cometen aún más crímenes, pues los planteamientos respecto a las violaciones impulsadas por

⁶⁹ Entrevista a psicóloga Mónica Juárez Mondragón.

la TV violan una norma de cordura que es separar la fantasía de la realidad, ignorando la diferencia entre el malvado y el justo es que el primero lleva a cabo las fechorías que el otro sólo sueña y descarta.

CONCLUSIONES:

Para concluir esta tesis me quedan varias reflexiones aunque todo en un plan hipotético, pues ni los mismos especialistas han logrado deducir los efectos de la televisión en la sociedad, además yo sólo puedo hablar desde el punto de vista de una aspirante a título de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, por lo tanto compartiendo algunas ideas con otros autores junto con las mías, explicaré las conclusiones a las que se ha llegado.

Respecto al capítulo uno que habla sobre lo que es la animación y los programas que esta ofrece, pienso que al igual que los cuentos de hadas olvidando un momento de que están hechos por una Industria, estas opciones de televisión para niños tratan de divertir a estos aunque a la vez algunas de ellas pueden dejar un mensaje positivo, pues siempre existirá la lucha entre el bueno y el malo, tanto en la fantasía como en la realidad.

Las series de dibujos animados son producidas para su consumo como cualquier otro producto, y no creo que en todo momento los que las realizan lo hagan con el afán de provocar traumas a los niños, aunque si se somete a crítica y evaluación todas pueden ser interpretadas hacia el estándar de positivo como de negativo. Lo importante es reflexionar qué programas son para niños como Pokémon y cuales para adultos como South Park (en televisión por cable) Daria y algunas otras de MTV el canal musical, mismas que no comenté en esta Tesis por tratarse de series de dibujos animados no dirigidas a los niños, entonces si ellos las ven ya no es totalmente la responsabilidad de la televisora, pues existen clasificaciones para la programación.

Si considero necesario el que se establezcan límites a las conductas de las Televisoras, pues estas se aprovechan de que los castigos son tan pobres y no les importa estropear el lenguaje, además independientemente si se trata de niños, jóvenes o adultos los que ven la televisión, en ocasiones es repugnante mirarla, pues encontramos en todos los canales notas amarillistas en los noticieros, o programas como el de "Otro rollo" basados en la admiración a pseudo artistas que los hacen ídolos mientras entretienen a la población con palabras altisonantes y de baja comicidad.

Otro ejemplo, es de que a las televisoras sólo les interesa vender sin importar si degradan a la población infringiendo la ley, es el programa del payaso Brozo "El mañanero"; el cual se transmitía en CNI canal 40 y la empresa Televisa al ver el éxito que tenía este noticiero, le ofreció el mismo horario pero en canal 4 de la empresa y no se sabe el precio que se habrá tenido que pagar.

Algo que también me parecería muy adecuado es que las personas que trabajan con los medios de comunicación en México se preocuparan un poco por prepararse ellos y a la gente de sus empresas, para crear programas nacionales y de calidad, que a su vez también se podrían vender a otros países de la misma manera que ellos venden sus producciones

Respecto a la violencia quiero concluir con lo que dice Fernando Savater: El tema de la violencia es también una cuestión de cierta hipocresía, pues a la pregunta de ¿por que los niños y jóvenes son violentos? Habría que responder para empezar ¿por qué no habrían de serlo?, ¿no lo son sus padres y lo fueron sus abuelos y tatarabuelos? ¿es que acaso la violencia no es un componente de las sociedades humanas tan antiguo y tan necesario como la concordia?, ¿no es cierto que el uso de la violencia colectiva ha defendido a los grupos de los caprichos destructivos de otros?,

Una sociedad sin violencia sería inerte, la violencia no es un fenómeno perverso, inexplicable y del mundo diabólico, es tan sólo un componente de nuestra

condición. Para evitar malas experiencias hay que afrontar las tendencias a la violencia tanto propias como ajenas.

En la Comisión de RTC se concluyó con respecto a la caricatura Pokémon y lo que ellos llaman violencia en los medios en particular en la televisión, que ante la certidumbre de los efectos nocivos de ciertas caricaturas, una de las recomendaciones es que en México se implementen programas como lo han hecho otros países del mundo. Desde la formación de grupos ciudadanos para presionar a las empresas de comunicación y a los gobiernos, para monitorear y detectar programas no aptos para niños, establecer mayores sanciones dentro de la ley y frenar los límites de la publicidad. En países como Francia se está tratando de concientizar a los padres y tutores para que se hagan responsables de los menores.

Por otro lado, se recomendó también establecer una cultura que permita criticar los contenidos de los medios para que estos sean vistos como agentes de cambio, responsabilizando a la sociedad frente al individuo.

Además es muy importante el no censurar los programas, sería mejor educar al auditorio para que sepa discernir entre lo que ve en la televisión.

El remedio no es prohibir los programas que se consideran agresivos, sino crear un contexto de educación y exigencia, para cada televidente genere un criterio de selección objetiva, respecto de la programación que quiera ver. Ante la incertidumbre de que ninguna investigación ha comprobado que el contenido violento de la programación afecte a los menores.

El éxito de los actuales dibujos animados, se basa en la imagen que escenifican de la sociedad basados en una mezcla de realidad y fantasía por ser un producto de la industria, la cual les proporciona estructura, demostrando una vez más la

lucha entre el bien y el mal, atrapándonos con series de capítulos, que para los niños serán dibujos y con el tiempo telenovelas.

El asunto es preparar a la sociedad a adoptar los nuevos símbolos que se nos ofrece, y es aquí donde los medios de comunicación también podrían ayudar, además de las escuelas y la familia.

Un problema que se tiene que afrontar, es el que muchas veces es difícil aceptar la realidad en que vive nuestra sociedad de consumo e indiferencia, misma que es percibida, estudiada y reflejada por los medios de comunicación en su programación

La conclusión más importante para mí, es que independientemente de que la industria cultural provea de programas con contenido perjudicial o no para la sociedad, el gran problema radica en la familia, misma que con el tiempo se esta volviendo disfuncional, donde los padres ya no quieren la responsabilidad de educar a sus hijos, y ceden sus derechos a la escuela, misma que no tiene toda la capacidad de educar, pues considero que a las Instituciones educativas se va a tomar una instrucción, pero la educación se encuentra en casa.

Si se mencionó en esta tesis, que la primera forma de aprendizaje en un niño es mediante la imitación tomando como eje a sus padres, como queremos que los niños no sean violentos si dentro del núcleo familiar ellos ven toda la agresión necesaria para formarlos como gente conflictiva y triste.

Además según la entrevista a la psicóloga Mónica Juárez, un niño que no esta acostumbrado a ver agresión en su casa, automáticamente la rechaza y también en un programa de televisión violento.

Cada día menos padres proporcionan la atención que un niño necesita, así como la educación y cariño que un niño pide para su desarrollo, pues cuando un niño es

querido instruido y tomado en cuenta, su violencia será la cotidiana, pero no un obstáculo para su crecimiento.

Probablemente se le adjudican todos los problemas a la televisión y sus efectos por no querer darnos cuenta que una actitud ante la vida como lo es la agresión siempre ha existido en la sociedad, y que la educación debe brotar de la familia apoyada por la escuela y una comunidad donde se respeten las normas impuestas por ella misma, aunque no se descarta el poder poner límites a la Industria Cultural.

Los programas para niños como Pokémon serían más provechosos si fueran vistos acompañados de los padres quienes explicaran a sus hijos lo que esta pasando, es más, serían una herramienta para la educación, pues a base de moralejas en este caso gráficas, así como cierta autoridad que conlleva a recompensas y castigos, alejándose un poco de una sociedad tan consumista, donde al niño ya no le cuesta trabajo obtener las cosas, creo que crecerían más sanos y felices.

BIBLIOGRAFÍA:

- Alvarez, Constantino Higilio. *La magia de los comics*, S/Editorial. México, 1978.
- Atrim, William. *Publicidad*. Mc. Graw Hill. México, 1973.
- Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Grijalbo. México, 1988.
- Campae *La televisión, el niño y la familia*. (antología de la materia de Técnicas de Información por radio y televisión).
- Durkheim, Emile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Colofón. México, 1980.
- García, Tsao Leonardo. *Cómo acercarse al cine*. CONACULTA. Limusa. México, 1989.
- Girard, Rene. *La violencia y lo sagrado*. Anagrama. Barcelona, 1985.
- Goleman, Daniel., *La inteligencia emocional*. Vergara. México D.F. s/año, pp. 397.
- Golding, William. *El señor de las moscas*. Alianza. Madrid, 1972.
- Grover, Run *El toque mágico de Disney*. Mc Graw Hill. México, 1996.
- Enciclopedia. Horn Maurice "The world encyclopedia of Cartoons", New York, 1997.
- Imara, Giuseppe. *Cómo acercarse a la violencia*. CONACULTA. México, 1998.

- Imbert, Gerard. *Los escenarios de la violencia*. ICARIA. España 1992.
- Mann, Leon. *Elementos de psicología social*. Limusa. México, 1999.
- Morin, Edgar. *La industria cultural* (material de la materia Industria cultural)
- Mussen, Paul y otros. *Desarrollo de la personalidad en el niño*. Trillas. México, 1982.
- Papalia, Diane E. *El mundo del niño" tomos I, II y III*. University of Wisconsin Madison. Mc Graw-Hill. México. 1987.
- Piaget, Jean *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Traducción José Gutiérrez. Fondo de Cultura Económica. México, 1973.
- Piaget, Jean *Psicología del niño*. Murata. Décima edición, Madrid, 1981
- Postman, Neil. *La enseñanza como actividad crítica*. Fontanella. Barcelona, 1973.
- Sadoul, Georges *Historia del cine mundial*. Siglo XXI. México, 1996.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns la sociedad teledirigida*. Taurus. México, 1999.
- Savater, Fernando. *El valor de educar*. Ariel. San Sebastián, 1996
- Tallaferro, Alberto. *Curso básico de psicoanálisis*. Paidós, México, 1995.
- Yoshiko, Bertha. *Ciencias de la salud*. Mac.Graw Hill. S. e., 1994

HEMEROGRAFÍA:

Boletín UNAM-DGCS-908. 17 de Septiembre 2001.

El Excelsior. Suplemento *Revista de Revistas* núm. 4309, agosto 1992.

La Jornada. Javier Peraltan. noviembre 2001

Los orígenes estéticos de las identidades modernas. (material de la materia Industria Cultural en México).

Medina, Pichardo Mario. Artículo sobre *Los efectos de la violencia televisada* (material de la materia Técnicas de información por radio y televisión).

Mousseau Jacques, Artículo sobre *La violencia y los programas infantiles en la Televisión.* (material de la materia Técnicas de información por radio y televisión).

Revista, Dragon Ball GT Especial Mang Zone Berserker, Bird Studio, Dicam Time Entertainment, Valencia.

Revista, Estudios cinematográficos. *A propósito de disney.* Centro Universitario de Estudios Cinematográficos UNAM, año5, núm 15, febrero-abril, 1999.

Encuestas y Entrevistas:

Entrevista a la Psicóloga Mónica Juárez Mondragón, especialista en parejas y familia. 4 de Noviembre 2001.

Entrevista al Diputado Leonel Funes Díaz, encargado de la Comisión de Radio Televisión y Cinematografía de la Cámara de Diputados.

Entrevista a Gabriel Luna asistente y asesor de la Comisión de Radio Televisión y Cinematografía de la H. Cámara de Diputados.

Entrevista a la Profesora Laura Ezpinoza del Colegio Americano Monte Bello

Entrevista a la Profesora Valentina Alemán Noda del Colegio Enrique Rebsamen

Entrevista a la Psicóloga Karla Rocío Rosales.

Encuesta a 60 niños de segundo año de primaria del Colegio Americano Monte Bello.

Encuesta a niños entre 7 y 10 años, en las calles.

Encuesta a 20 padres de familia del Colegio Americano Monte Bello.

Encuesta a 20 padres de familia del Colegio Enrique Rebsamen.

Cine y Televisión:

Pokémon La Película. "Mew Two VS Mew". Distribuida por Warner Home.

Programa La Hora "H", de Canal 11 del IPN, *Los Aztecas*. 24 de mayo del 2001.

Serie de dibujos animados Pokémon transmitida por canal 5 de Televisa y Cablevisión.

Internet:

<http://www.pokemon.net/topsides>

www.pikachu.com.mx

www.animedia.com.mx

http://www.dqi.unam.mx/boletin/boletin/2001_908htm

www.dqi.unam.mx/boletin/boletin/2001_908htm