

51921
24



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ZARAGOZA
PSICOLOGIA

ANALISIS DE CONTENIDO DE LAS HISTORIETAS DE
BATMAN Y DRAGON BALL Z Y SU INFLUENCIA EN EL
COMPORTAMIENTO VIOLENTO.

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A:
JUAN BALDOMERO VERGARA LOERA



SECRETARIA

ZARAGOZA
SECRETARIA
TECNICA
PSICOLOGIA



MEXICO, D.F.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2003.

1



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

"Esta tesis esta dedicada..."

*"A la memoria de mi inolvidable papá
quien fue un excelente amigo, padre y
maestro.*

*"A mi mamá Maru y a mi hermana Lupita, por
su cariño y paciencia.*

*"A Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo, por
Iluminarme en todo momento.*

*"A Marcial Pérez, Esteban González, Patricia
Palacios, mis maestros; a Manuel Rosas y a
Teresa Islas, mis padrinos; por haberme enseñado
como ser un buen estudiante, profesionista y a crecer
como persona.*

*"A mis amigos Carlos, Eduardo, Víctor,
Octavio (Lennon) y Jorge (mi "cuñado")
por enseñarme lo que es una "Amistad
sincera e incondicional.*

*"A mis amigas Paola, Elsa y Delta (a quienes recuerdo)
y a Jeanny, por su apoyo y aprecio hacia mí.*

"A mi novia, quien todavía no conozco, pero que amare."

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo académico.

NOMBRE: Vesgura Loera Juan

Baldomero

FECHA: 26 de Agosto de 2003

SIGNA: [Firma]

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2

Agradezco a los profesores Ma. Felicitas Domínguez Aboyte, José Alberto Montaña, Alfonso Sergio Correa Reyes y a Jorge Arturo Manrique Urrutia todo su apoyo, paciencia, Correcciones, observaciones y sugerencias que le hicieron a mi tesis.

También agradezco a Ricardo Meza Trejo el haber, tenido la paciencia y el aguante para asesorarme durante todo este tiempo.

Agradezco a Rogelio, mi psiquiatra, sus consejos para terminar mi tesis y salir pronto de este trámite.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INDICE.

INTRODUCCIÓN.	
RESUMEN.	
I. EL ESTRUCTURALISMO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	1
1. <i>Antecedentes.....</i>	<i>6</i>
2. <i>Modelo Actancial de Greimas.....</i>	<i>9</i>
3. <i>La Propuesta de V. Propp y E. Souriau.....</i>	<i>20</i>
II. TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD RELACIONADAS CON EL MODELO ACTANCIAL.....	22
1. <i>Sullivan y la teoría estructural.....</i>	<i>23</i>
2. <i>Lewin y la teoría de campo.....</i>	<i>28</i>
3. <i>Montmollin y la teoría del rol.....</i>	<i>32</i>
III. EL MODELO ACTANCIAL Y EL COMPORTAMIENTO VIOLENTO.....	36
1. <i>Comportamiento violento.....</i>	<i>36</i>
2. <i>Tipos de violencia.....</i>	<i>56</i>
3. <i>Violencia en los medios de comunicación.....</i>	<i>62</i>
IV. LA DIFUSIÓN DE UNA PERSONALIDAD VIOLENTA A TRAVEZ DE LOS COMICS Y LOS MANGAS.....	68
1. <i>Análisis Actancial del Comic de Batman.....</i>	<i>75</i>
2. <i>Análisis Actancial del Manga de Dragón Ball Z.....</i>	<i>101</i>
V. METODOLOGÍA.....	113
VI. RESULTADOS.....	118
VII. ANÁLISIS.....	126
VIII. CONCLUSIONES.....	128
BIBLIOGRAFÍA.....	132
ANEXOS.....	141

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4

INTRODUCCIÓN.

"Hay temas que pueden parecer muertos, pero en realidad están dormidos. Quizá nadie los ha mirado durante años, porque aparentemente no hay que decir, pero llega el momento de redefinir el tema, de reorganizar de nuevo el contenido o de hacer una nueva evaluación de las obras que los tratan"; esta cita de Donald Krummel es importante tomarla en cuenta por lo que a continuación se expone:

Todos en alguna ocasión hemos tenido la oportunidad de leer una Historieta (termino otorgado en México), llamadas en algunos países Tebeo (España), Fumetto (Italia), Bande Dessinée (Francia), Comic (EE.UU.) o Manga (Japón), pero pocos han descubierto que es algo mas que simples dibujos y frases en una pagina, la mayoría se limita a solamente comparar una con otra, pasando por alto que para que se pueda crear una ideología e identificación, es necesario otorgarles "vida", con parientes, amigos y sentimientos. Para que por medio de ellos se logre llevar un mensaje que perdure en los lectores.

Dichos mensajes contienen rasgos ideológicos, religiosos y educativos (por llamarlos de algún modo) y que han servido de estudio para algunos autores; un claro ejemplo de lo planteado anteriormente lo muestran los estudios realizados por Armand Mattelard "Para leer al Pato Donald" (1973), Ludovico Silva y "La ideología de los comics vistos al revés" (1980), que hablan sobre esa supraestructura "Ideológica-religiosa-educativa", que esta regida por una infraestructura "Política-económica" impuesta por dos países, uno Americano (EUA) y el otro Asiático (Japón) que han sufrido dos "Tragedias" importantes en la historia (11 de Septiembre y la Bomba Atómica), que los han llenado de rencor y violencia.

En nuestro país, el fenómeno de los comics y mangas le ha cambiado por completo el rostro al mercado de la historieta, propiciando la aparición de un nuevo tipo de aficionado, tremendamente activo y entusiasta, capaz de familiarizarse en un tiempo record con las formas narrativas de estas publicaciones.

Estos aficionados son los Fanboys y los Otakus, quienes leen historietas americanas y japonesas respectivamente.

Es por eso que es importante para los psicólogos analizar el contenido violento que pueden llegar a Comics como Batman o Mangas como Dragón Ball Z: y como influyen estas en el comportamiento de los héroes o Super-Héroes, ya que estos personajes sirven como ejemplos a seguir para los lectores.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

S

RESUMEN.

Esta investigación se divide en cuatro temas; a) El estructuralismo y los medios de comunicación; b) Las teorías de la personalidad relacionadas con el modelo Actancial; c) El modelo Actancial y la conducta violenta; d) La difusión de una personalidad violenta a través de los comics y mangas (Batman y Dragón Ball Z, respectivamente).

El propósito fundamental de esta tesis es analizar la violencia que los héroes de las historietas pueden llegar a transmitir.

Las hipótesis comprobaron como el contenido violento realmente si influye en el comportamiento de los héroes, y que este puede ser mayor o menor, según los actos violentos y no violentos.

También se comprobó que los mangas de Dragón Ball Z son mas violentas que los comics de Batman; los datos anteriores fueron obtenidos analizando los 10 comics mas significativos de Batman y los 10 primeros números de Dragón Ball Z; utilizando un instrumento para analizar el contenido violento de las historietas, de lo anterior se concluye que seria adecuado para los psicólogos seguir investigando la ideología que estos medios impresos transmiten y que están impuestos por los sistemas económicos y políticos de Estados Unidos y Japón.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I. EL ESTRUCTURALISMO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACION.

En México se han publicado y difundido una gran cantidad de historietas americanas desde la década de los 50 y japonesas desde hace 15 años (Batman y Dragón Ball Z respectivamente), mismas que han sido de gran aceptación, principalmente entre la población juvenil, pues gracias a publicaciones como Superman, Batman, El hombre araña, X-Men, Dragón Ball Z, Sailor Moon y Ranma ½, entre otras, se suscito el fenómeno llamado "¡BOOM! De la historieta en México", creándose así ferias y tiendas especializadas en historieta y artículos relacionados con estas publicaciones, por lo que los puestos de periódicos han alcanzado un alto nivel de beneficio, sobre todo económico.

Los lectores han recibido con gran aceptación a personajes como Batman y Gokú, ya que no solo han existido comics de estos personajes, sino también películas, series televisivas, posters, juegos de video, pins, juguetes y otros artículos.

Esto es importante mencionarlo, ya que las historietas estadounidenses y japonesas son un reflejo de las sociedades norteamericanas y niponas, es decir occidentales y orientales, ya que difunden una gran cantidad de mensajes, valorativos, normativos y políticos, que el lector percibe de una manera un tanto inconsciente, dichos mensajes ayudan a formar criterios, gracias a los modelos de comportamiento que estas publicaciones promueven; y que son formas de integración o desintegración, ya sea familiar social o cultural.

La finalidad principal de este estudio es conocer los actantes, tipos de actores y violencia que promueven las historietas, para analizar el impacto que han adquirido en la actualidad, como un medio de comunicación de masas, principalmente en niños y jóvenes, en la promoción de comportamientos violentos, a través de varios tipos de roles, o formas de socialización en amplios sectores de nuestra población.

Desgraciadamente la psicología no se ha percatado de ésto, ya que no existen autores contemporáneos que hablen sobre estas publicaciones, y de cómo puede llegar a afectar leer comics o mangas de forma violenta, negativa o positiva y que no solo los consideren como una "diversión inofensiva o barata", cuya únicas utilidades sean la de calentar un boiler de petróleo y no como lo que son, un importante medio de comunicación de masas, que transmite mensajes dirigidos a un público específico.

Principalmente este estudio está planteado para identificar el tipo de contenidos que tienen estas publicaciones, y su posible impacto en el comportamiento violento que las estructuras generadoras de violencia en el comportamiento que este tipo de publicaciones contienen, promueven y tienen una amplia difusión en México.

La raíz etimológica de la palabra *estructuralismo* viene del latín "structura", que quiere decir conformación de algo o bien de alguien; y es un método psicológico empleado por Wundt, que tenía la finalidad de circunscribir la psicología al análisis de las experiencias o estados mentales y de sus elementos; los cuales están constituidos por sensaciones,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

imágenes o ideas y sentimientos, son descritos en sus atributos y en sus combinaciones, este análisis de las experiencias se funda en la introspección asociada con el experimento (Merani, 1975).

La estructura es la ordenación, la conjugación ordenada de las partes en cualquier cosa o agregado más o menos complejo. En psicología fisiológica, se designa como estructura las bases anatómicas e histológicas de los procesos y de las actividades de la mente. Para la psicología estructural, es la composición de la experiencia, con sus elementos, atributos, y sus combinaciones. Para la psicología de la forma, la estructura es sinónimo de la forma o Gestalt (Merani, 1975).

El estructuralismo estudia la estructura de algo, ya sea complejo o sencillo, es ayudado por otras disciplinas de la psicología como lo son la Gestalt y el psicoanálisis.

La teoría de la Gestalt, nacida en 1912, fue creada por W. Köhler, y continuada por K. Lewin.

La primer ley del estructuralismo gestalista es la totalidad, la originalidad de la Gestalt fue impugnar las sensaciones a títulos de elementos psicológicos previos y haberles atribuido solo el papel de elementos estructurados, pero no estructurantes.

La segunda ley fundamental es la de la tendencia de las totalidades perceptivas a tomar la mejor forma posible, o ley de las buenas formas; estas formas están caracterizadas por sus simplicidad, regularidad, simetría y continuidad.

Por desgracia aún hay muchos autores para quienes el estructuralismo está centrado en el sujeto, sin embargo, si los psicoanalistas tienen la paciencia de examinar casos individuales en los que se encuentran indefinidamente los mismos conflictos y complejos, es porque se trata aun de alcanzar mecanismos comunes (Piaget, 1975).

La semiológica puede ser de gran utilidad para entender los procesos sociales como la comunicación; pretendiendo reconstruir reglas que dan significación social; el cual está basado en las reglas y estructuras del sentido de las normas.

El estructuralismo va a estudiar como está compuesto algún relato determinado, separando los elementos heterogéneos y encontrando la unidad gracias a los símbolos, semiología, e historia, el estructuralismo se basa principalmente en las investigaciones diacrónicas y anacrónicas que tratan fenómenos aislados, para encontrar sistemas de conjunto en función de la sincronía.

En el estructuralismo se encuentran dos aspectos; por un lado, una idea, y por el otro, las realizaciones obtenidas en medida en que se lleguen a alcanzar efectivamente ciertas estructuras.

Una estructura es un sistema de transformaciones que está compuesto de elementos y que se conserva o enriquece por el juego mismo de sus transformaciones, sin que éstas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

terminen fuera de sus fronteras, comprende por lo tanto tres características: totalidad, transformaciones y auto regulación.

La totalidad es la única aportación en la cual todos los estructuralistas están de acuerdo, es aquella de las estructuras o compuestos a partir de elementos independientes del todo que se subordinan a leyes llamadas de composición que confieren al todo.

La segunda característica son las transformaciones y no una forma estática cualquiera, y van ligadas estrechamente al conjunto de las totalidades, estructuradas por naturaleza.

Esto se refiere al aspecto lingüístico, así se va despuntando la idea de transformación, el sistema sincrónico de algo, no es inmóvil, ya que rechaza o acepta las innovaciones en función de las necesidades determinadas por las oposiciones o relaciones del sistema y sin que se haya asistido de golpe al nacimiento de gramáticas transformacionales.

Hay que distinguir en una estructura sus elementos, tanto los que están sometidos a transformaciones y a las leyes mismas que rigen a éstas, como las leyes que pueden entonces fácilmente ser concebidas como inmutables, de acuerdo a la estructura que se vaya a analizar.

El tercer carácter fundamental de las estructuras es el de regularse ellas mismas; este autorreglaje produce su conservación y un cierto hermetismo.

En este sentido, la estructura se cierra en sí misma, pero este cierre no significa que la estructura considerada no pueda entrar, a título de subestructura, en una estructura más amplia.

Los caracteres de conservación con estabilidad de fronteras, suponen una autorregulación de las estructuras, ésta se efectúa, por otra parte, lo que introduce la consideración de un orden de complejidad creciente, lo que lleva a los problemas de construcción y en definitiva de formación.

Todo esto procede mediante operaciones bien reguladas, que no son otras sino las leyes de la totalidad de la estructura considerada.

La autorregulación es un juego de palabras, puesto que uno piensa en las leyes que regulan la estructura es una operación en la perspectiva estructural, que constituye una precorrección gracias a medios internos de control como la reversibilidad.

El carácter sincrónico la parte del estudio del estructuralismo que no consta de relación intrínseca, y en consecuencia, tampoco estable; si no que es el principio sobre el cual el significante físico no tiene caracteres fónicos que le recuerden el valor o contenido de su significado.

Una parte importante de la lingüística, dentro del estructuralismo, es la lexicología, ya que estudia en sí, el léxico y su relación con la historia, así como sus formas concretas, su

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

campo no es semántico solamente, abarca también aspectos morfológicos, metafóricos, y son ricos en enseñanzas para analizar las significaciones culturales (Sazbon, 1973).

El lenguaje constituye una categoría privilegiada en las realidades humanas y es por lo tanto muy natural que se haya pensado en él como fuente de estructuras particularmente importantes por su edad.

El lenguaje es una institución colectiva, cuyas reglas se imponen a los individuos de manera colectiva o generacional, a manera de signos o dibujos, que designan palabras o conceptos, y a su vez, significados.

El análisis de la lengua muestra que en cierto plano ese consenso existe, muchas veces sin que lo sepan los interesados. El análisis léxico revela un campo que corresponde a un valor fundamental de arte. Este campo tiene su estructura de oposiciones e identidades, que definen el concepto de valor, particularmente en el enfoque que se está manejando.

Esto señala que en la mayoría de las estructuras no solo importa analizar el aspecto lingüístico, sino también los signos que rodean a ese algo que se quiere analizar, con el fin de comprender mejor, lo que se quiere decir con dichos símbolos.

La imagen constituye un lenguaje cuyo código es aparentemente más accesible a las diferentes poblaciones que el del lenguaje verbal, sobre todo cuando es técnico.

La función simbólica además es otro elemento importante, pues abarca la imitación de las formas representativas, como la mímica gestual, el juego simbólico, la imagen mental, pero se olvida frecuentemente del desarrollo de la representación y del pensamiento.

Cuando se habla de simbolismos se mantiene dentro del lenguaje habitual de la psicología. Se trata exclusivamente de propiedades concernientes a los resultados de un sistema de investigación empírica y estas significaciones son relativas a los problemas e hipótesis internos de esos sistemas.

Se sabe bien que los símbolos verbales solo constituyen uno de los aspectos de la función semiótica y que la lingüística es, por derecho un sector importante pero limitado, cuya constitución esperaba Saussure, bajo el nombre de simbología.

En sí, la clave fundamental del estructuralismo, es la primicia de la operación, con todo lo que implica en epistemología matemática o física, en psicología de la inteligencia y en las relaciones sociales entre praxis y teoría.

Los símbolos son aquello que hace perceptibles esas significaciones. Están, pues, asociados a los indicadores y a los índices. Se trata de indicadores e índices de un tipo más complejo que utilizan al máximo los recursos del léxico.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El símbolo puede ser individual, como en el significado de los sueños; las estructuras normativas convencionales ocupan dos situaciones opuestas, en cuanto a lo diacrónico y a lo sincrónico.

Se llaman unidades significativas a las unidades conceptuales elaboradas según los principios de la lexicología estructural para que el sistema pueda ligar mejor las significaciones hipotéticas a los signos correspondientes puestos al descubierto por el proceso de la investigación empírica. En el estudio de las significaciones complejas, estas unidades intermediarias tienen una inmensa importancia estratégica.

El signo tiene un sentido más estricto y más amplio que en lexicología. Es más estricto en comprensión (no contiene el significado); y más amplio en extensión (además de la emisión de palabras, puede abarcar la producción de imágenes y comportamientos cualesquiera).

El perfeccionamiento de la significación de los resultados del sistema de investigación depende de un sistema de signos correspondientes a las siguientes significaciones, signo-estímulo y signo-reacción. Los signos correspondientes pueden ser verbales o no.

El conjunto de significados toma forma naturalmente de un sistema basado en distinciones y oposiciones - ya que estos significativos son relativos- y de un sistema sincrónico, ya que también son interdependientes.

La búsqueda de estructuras en cualquier campo, puede dar razones para elegir. Si el análisis es completo, se hace un inventario exhaustivo de los símbolos, actantes, figuras y todos los componentes que se deseen analizar del relato elegido, esto distingue al valor del no valor (Sazbon, 1973).

En 1946 Charles Morris observaba que en los signos y la conducta, sugerían una reflexión doble sobre la significación de los procesos conductistas para la comprensión del conjunto de problemas contemporáneos. Intelectuales, culturales y sociales; y sobre los enlaces entre los signos correspondientes y los comportamientos en que se producen.

Cualquiera que sea el tipo de estímulo, las unidades significativas deben formar un sistema que corresponda al de una unidad significativa.

El estructuralismo es algo más serio que un movimiento cultural, que tratara de una hipótesis de trabajo, alimentada por un análisis apropiado, o análisis estructural; este análisis se ha venido afirmando en 2 tipos ya conocidos:

- 1) El análisis del sistema y de las funciones sociales; o análisis funcional.
- 2) El análisis de las interacciones humanas y simbólicas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I. ANTECEDENTES.

Los principales antecedentes de la teoría actancial del estructuralismo han sido aportados por Saussure, Levi- Strauss y Georges Dumezil (Citados en Greimas, 1971).

I.1. Saussure.

El enfoque estructuralista del estudio de la comunicación en el ámbito psicológico se origina a partir de 1967, con los estudios de Saussure y se ha desarrollado principalmente en Europa.

La estructura de la comunicación opera en tres niveles principales: comunicación humana, de bienes y de mensajes.

Se puede hablar de un conjunto de elementos como un proceso estructurado de comunicación social.

La acción humana no se reduce a su dimensión significativa, sino que también tienen que considerarse como un proceso de significación.

El estructuralismo tiende a utilizarse o a emplearse en modelos diversos para estudiar la significación de la acción humana en su contexto.

El análisis estructural no se orienta primordialmente a las relaciones de causalidad, sino a realizaciones lógicas que estructuran modelos de comunicación.

El estructuralismo se ha preocupado de estructuras significantes o modelos mecánicos; ya que toda conducta social resulta de la convergencia de una multitud, para cualquier análisis en que nos coloquemos, tratando de combinar modelos mecánicos y estáticos (Paúl, 1989).

El estructuralismo nació el día en que F. Saussure mostró que los procesos de la lengua no se reducen a la diacrónica y que por ejemplo, la historia de una palabra esta muy lejos de explicar su significado actual.

Las estructuras no son observables como tales y se sitúan en niveles en los que es necesario abstraer formas de sistemas, lo cual va a exigir un esfuerzo particular de abstracción reflexionante (Sazbón, 1973).

El estructuralismo tiene una larga historia en el pensamiento científico, aunque sea de formación relativamente reciente en relación con la conexión entre la deducción y la experiencia (Piaget, 1995).

Para el psicoanálisis, el enfoque estructuralista, es el descubrimiento de un ámbito del inconsciente y de una dinámica que se desarrolla en ese ámbito, urdida totalmente alrededor de uno o varios mitos, es decir, una estructura de acuerdo con la cual se ordena

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

el deseo en la medida en que constituye un efecto de la relación del ser humano, no como lo social, sino como lenguaje (Safouan, 1975).

1.2. Levi-Strauss.

Levi-Strauss sitúa al estructuralismo en un sistema de esquemas conceptuales, a medio camino entre las infraestructuras y las prácticas o ideologías concientes, porque la etiología es en primer lugar una psicología (Téliez, 1999).

Para Levi-Strauss, la noción de estructura no depende de una definición inductiva, fundada en la comparación y la abstracción de los elementos comunes a todas acepciones del término tal como se emplea habitualmente.

Para que determinados modelos puedan ser considerados estructuras, deben satisfacer cuatro exigencias fundamentales:

1. - Una estructura tiene el carácter de sistema, pues consiste en elementos tales que cualquier modificación implica la modificación de los demás.
2. - Toda estructura pertenece a un grupo de transformaciones, cada uno de ellos corresponde a un modelo de la misma familia, y el conjunto total es en sí un modelo.
3. - Las propuestas antes mencionadas permiten predecir de que manera reaccionará el modelo en caso de que uno de sus elementos se modifique.
4. - El modelo debe ser construido de tal manera que su funcionamiento pueda dar cuenta de todos los hechos observados.

Levi-Strauss distingue diversos modelos de estructuras; la 1ª. De grupo, la 2ª. De comunicación, la 3ª. De subordinación.

El estructuralismo al estilo de Levi-Strauss, representa un aspecto estructural de las ciencias sociales, algo que hoy alcanza gran notoriedad.

1.3. Georges Dumezil.

Otro antecedente importante de la teoría actancial de Greimas (1987), lo es el mitólogo Georges Dumezil, quien realizó la descripción de una población, analizando uno a uno a todos sus representantes, el utilizaba 2 caminos diferentes para su procedimiento.

1. Tras elegir a un sujeto, Dumezil construye un cuerpo de proporciones en las cuales el héroe entra como actante, este se construye con ayuda de textos mitológicos y folclóricos, realizando así un inventario de mensajes funcionales y de homologación, que permitan construir una esfera de actividades de los personajes.
2. Después de construir el cuerpo de las cualificaciones, se pueden hallar los atributos divinos o morales del sujeto, héroe o personaje del relato que se desee analizar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

De aquí se pueden definir dos conceptos de héroe, la primera es que este se reconoce por lo que hace, inscribiéndolo como uno de los actantes del universo ideológico, la segunda lo sitúa como un actante que representa un símbolo colectivo.

El héroe puede obrar conforme a su moral propia, comportamientos interactivos y otras cualidades, describiendo al micro universo; para comprender mejor lo anterior, Greimas plantea su modelo actancial, del cual se hablara a continuación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2. EL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS.

El modelo estructural que se seguirá en este estudio es el llamado "Modelo actancial", que fue desarrollado por Greimas en 1971, este modelo se ha usado para analizar diversos tipos de relatos (leyendas, cuentos, narraciones) que permiten detectar el significado del actuar social.

El modelo de Greimas tiene la finalidad de introducir al modelo estructural, presentándolo como un conjunto de categorías abstractas, que se interrelacionan unas con otras y que ayudará a entender cómo las relaciones humanas se mueven y tienen significado dentro de una estructura. Según, J. L. Paúl (1989).

El modelo actancial, desarrollado por Greimas (1971), pretende ser una identificación de principios de organización relacional que produce significación de sus elementos que le permiten detectar el significado del actuar social ya que busca un control en el comportamiento del lector a través de la difusión de estereotipos fijos.

Para este modelo, un actante es un tipo o estereotipo de personas u objetos que cumplen determinados roles dentro de un género de relatos (en este caso, la historieta) y que por lo general cumplen siempre las mismas funciones.

Greimas considera 3 ejes en relación a su modelo:

1) El sujeto busca el fin, se forma una tendencia guiada por el deseo hacia un objeto o un propósito, ya sea para él o para otro.

SUJETO + OBJETO = DESEO

2) Un segundo eje, lo forman la relación entre el destinador y el destinatario, aquí el objeto es el intermediario de la comunicación entre ambos, la cual nos da una segunda categoría.

DESTINADOR + OBJETO + DESTINATARIO = COMUNICACIÓN

3) Existen también dos fuerzas opuestas, unas que aportan ayuda o facilitan comunicación otras que crean obstáculos y se oponen a la realización del deseo o a la comunicación del objeto.

OPONENTE + SUJETO = FUERZAS DISTINTAS

El modelo actancial es útil para estructurar las relaciones de significación entre los elementos de un relato, al ofrecernos un modelo sintáctico para interpretar la realidad.

Greimas introduce el modelo actancial a la estructura, como conjunto de categorías abstractas, interrelacionadas unas con otras y constantes.

El modelo actancial es una descripción del universo o micro universo en el cual se realiza la acción, aclarándonos el tipo de fuerzas que existen en el mismo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.1. Elementos del Modelo Actancial.

Los actantes, pueden ser las personas, objetos y/o cualidades que cumplen roles determinados dentro de un género de relatos, por ejemplo, villanos, hadas, príncipes, que en el tipo de relato considerado siempre actúan de forma similar; este modelo se ha usado para analizar diversos tipos de relatos que permiten detectar el significado del actuar social (Greimas, 1971).

Sujeto:

Es el héroe del relato que se desee o pretenda analizar, describiendo su origen así como sus más importantes hazañas.

Objeto:

Es la ideología que el héroe sigue para resolver los problemas.

Adyuvante:

Son todas las cosas y personas que el héroe necesita para realizar sus hazañas.

Destinador:

El destinador es quien otorga al héroe las misiones que debe realizar.

Destinatario:

Es el método que el héroe emplea para realizar sus acciones.

Oponente:

Contra lo que el héroe debe pelear.

También pueden establecerse en el lector conceptos y/o fortalecimientos de estructuras de poder, los cuales pueden estar contenidos en los personajes que pueden surgir a raíz del modelo actancial sugerido por Greimas.

2.2. Actores representativos en la historieta en relación al modelo actancial.

En una historieta (comic o manga) se pueden encontrar siempre a los mismos actores tipo que cumplen las mismas funciones aunque difieran las acciones concretas y que estas funciones y actantes constituyen una estructura tipo o género; por ello, son importantes las relaciones posibles de los actores entre sí y formula una categorización (Greimas, citado por Paul, 1989).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El Héroe.

Es el personaje principal de un relato, quien va a resolver todos los problemas que ocurran en la ciudad o reino, puede actuar solo o con aliados.

Mitología del héroe.

Por lo general, el héroe es siempre de clase alta, va a ser abandonado por sus padres gracias a una tragedia y a ser cuidado por personas de clase inferior, las que le enseñaran los valores que debe saber para poder realizar mejor su trabajo; estos valores e ideales van a ser un ejemplo para los demás, en una palabra, se va a convertir en un icono o símbolo a seguir, por lo cual va a tener aliados que lo apoyen en los momentos más difíciles de alguna crisis, y sin ellos va a ser difícil conseguir la victoria o alcanzar un objetivo, también van a existir personas que no estén de acuerdo con él y que busquen acabarlo u obstaculizar sus ideales, éstos van a ser sus enemigos o Némesis. Su origen es precedido por dificultades a causa de obstáculos. Por regla general, al transcurrir su infancia obtiene un reconocimiento de sus méritos, para poder alcanzar el rango que le corresponde.

La analogía del yo con el héroe del mito, coincide en las novelas y mitos heroicos, ya que el mito revela un esfuerzo del individuo por liberarse de los padres, desprendiéndose ese deseo de las fantasías infantiles; el yo se comporta como el héroe del mito, esto es usado como algo colectivo (Coria, 2000).

El héroe por lo general comienza con los padres nobles, al igual que en una fantasía o novela, ésta es la excusa que el individuo presenta en la fantasía novelesca, el abandono equivale al no reconocimiento, el rescate el algo natural que es necesario interpretar y que por lo mismo, requiere de una explicación especial.

Jung (1975), explica que el nacimiento del héroe tiene como circunstancias o aspectos simbólicos, sobre todo en las historietas, comics y/o mangas, la multiplicación de personajes míticos, lo cual llega a un punto tal que los rasgos originales del héroe son eclipsados u opacados por los que se añaden (De La Parra, 1999).

El héroe mismo se convierte en un rebelde que debe sufrir para alcanzar una madurez física, mental y emocional, que lo convertirá en un ser que defenderá sus ideas, creencias y pensamientos, librando batallas y a veces perdiéndolas pero, ganando la guerra que le dará la victoria final (Vázquez, 1998).

Estas características que son propias del adolescente y del joven, hacen que éste se sienta atraído hacia los modelos que la sociedad trata de imponerle, Batman y Gokú en este caso, mediante la comunicación de imágenes, símbolos y mitos que las historietas pueden llegar a transmitir o difundir de manera inconsciente.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Perfil psicológico del héroe.

a) Atributos morales.

Los atributos morales de los superhéroes, según Villa (1997), se identifican por el conjunto de cualidades que cumple el personaje en la historia de sus relatos; y estos pueden llegar a ser:

- **SOLIDARIDAD:** Comprometerse a la causa de otro para ayudarlo a resolver contrariedades cooperando con los demás.

- **LOGRO:** Obtener éxito en todo lo que se desea en beneficio de otros y conseguir siempre lo que se propone.

- **JUSTICIA:** Dar a cada cual lo que se merece equitativamente.

- **SEGURIDAD:** Ser confiable en situaciones de peligro o riesgo y proteger a quien lo necesite.

- **FORTALEZA:** Usar la energía con vigor y consistencia para proteger y defender a otras personas.

- **TOLERANCIA:** Ser comprensible y considerar en diversas situaciones a los demás.

- **INDEPENDENCIA:** No necesita la ayuda de otros, es autónomo y libre en su actuar y pensar.

- **ORDEN:** Pone las cosas en su lugar y mantiene un control de la situación.

- **DESARROLLO:** Crece, progresa, evoluciona.

- **LEALTAD:** Tiene buena fe y es fiel con respecto a los demás.

- **CONFIANZA:** Tiene esperanza y seguridad en otras personas.

- **APTITUD:** Tener buena disposición para enfrentar diversas situaciones con respecto a los demás.
- **ALTRUISMO:** Ser desinteresado con respecto a las personas.
- **MORAL:** Tener buenas costumbres, ser honestos con fortaleza con relación a los demás.
- **BIENESTAR:** Proporcionar comodidad o estar bien satisfactoriamente en relación a los demás.
- **TEMPLANZA:** Ser moderado y equilibrado con respecto a las cosas y a los demás.
- **OPTIMISMO:** Ser bueno y excelente con respecto a las cosas que realizan.
- **RACIONALIDAD:** Ser listo e inteligente con respecto a lo que hacen y dicen los demás.

b) Atributos Intelectuales.

Se refieren principalmente a la capacidad y habilidad para enfrentar, analizar y resolver diversas situaciones que enfrentan los héroes en los comics y mangas (Villa, 1997).

Para obtenerlos, se hace una operación de los conceptos en donde se determina el significado de la palabra, para saber que tan inteligente y astuto es el personaje con relación a las historias presentadas en el comic y en el manga. Básicamente son tres:

- **INTELLECTUAL:** Relativo al entendimiento del hombre, facultad intelectual y espiritual relativas al hombre.
- **INTELIGENTE:** Que comprende rápidamente, concibe y conoce las cosas, privilegiado de habilidades y destrezas.
- **LISTO:** Ser astuto, audaz.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

c) Cualidades sociales

Los atributos sociales son los roles que cumplen los héroes de las historietas por analizar, se obtienen a partir de la identificación de las cualidades sociales descritas con base en su relación con otros personajes del mismo comic o manga; para ello se toma en cuenta que tan integrado esta el líder con otros personajes, y si tiene un contacto armonioso con su grupo (Villa, 1997).

Las principales cualidades sociales de un líder son:

- **LIDER:** Jefe que busca el bienestar de su grupo sin ayuda de alguien.
- **INTEGRADO:** Alguien con relación armoniosa en su grupo.

d) Acciones de los héroes

Las acciones de los héroes son representadas en porcentajes, según las frecuencias de aparición en los relatos de las historietas de cada héroe en las revistas a analizar.

Las acciones de los héroes se determinan por el conjunto de actuaciones que cumple el personaje en los relatos con respecto al entorno social del que forma parte; para ello se leen los relatos por recuadros determinantes, después se transcribe lo que se examina en cada héroe al que se seleccionó para ser estudiado.

Para identificar las acciones se toma en cuenta la acción del verbo o adverbio en las oraciones de los recuadros en los relatos, se determinan por la manera de proceder de cada personaje con relación a sus semejantes (Villa, 1997).

Las principales acciones de los héroes son las siguientes:

- **INVESTIGAR:** Averiguar, preguntar y buscar algo para descubrir una cosa o hecho.
- **SALVAR:** Acción de rescatar al prójimo cuando se encuentra en peligro y necesita la ayuda de alguien.
- **COMBATIR:** Luchar y pelear contra algo o alguien que puede causar daño o mal a sus semejantes.
- **VENCER:** Derrotar al enemigo o vencer a algo alguien, es decir, triunfar por el bien de los demás.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- **CAPTURAR:** Atrapar a alguien que hace el mal o algo indebido en contra de los demás.

Villano

Es el personaje o personajes que van a causar los problemas o conflictos que el héroe tendrá que resolver, pueden tener aliados o no al igual que el héroe.

- **EL DONANTE:** Es el personaje que le va a proporcionar al villano el poder que le va a permitir hacer sus fechorías o cumplir sus crímenes con éxito.
- **EL SECUAS:** Va a ser quien le va a ayudar al villano a causar el daño a algo o alguien, también es conocido como el compinche o cómplice.
- **EL FALSO HEROE O ANTI-HEROE:** No necesariamente es alguien bueno, puede ser alguien malo que en alguna ocasión esté del lado del bien o viceversa.

Mitología del Villano.

Los villanos son tan importantes como los héroes, y en algunos casos, aún más. En diversos sentidos ellos definen al héroe, al presentar una contraparte que deben detener, es decir, que un buen guerrero no solo se define por sus triunfos, sino por lo poderoso de sus enemigos (Meza, 1997).

En la mitología del héroe, o en este caso, del superhéroe, la parte complementaria o contraria la lleva el villano, malvado o Némesis, que es el que va a causar el conflicto o problema que el héroe debe resolver o reparar.

Al igual que en cualquier mito, en la historieta, el héroe establece una relación de competencia, ya que cada héroe enfrenta a sus oponentes de forma abierta donde ambos contendientes (buenos y malos) emplean todo su poder y recursos.

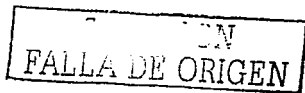
A los villanos de historieta de superhéroes, ya sea comic o manga, se les puede clasificar en 3 tipos:

1. Los antisociales.

Que son los gangsters, ladrones, guerrilleros, terroristas, cuya característica principal es el ser débil, ignorante, egoísta, ambicioso o resentido.

2. Los monstruos y extraterrestres.

Estos seres malévolos son los que se sitúan fuera de contexto social y de la realidad.



3. Los patológicos.

Son aquellos afectados psicológicamente y que tienen una imagen o conducta Extravagante.

Batman combate generalmente a los primeros y a los últimos, por ser más verosímiles y reales en el contexto de la historia del hombre murciélago.

Los segundos, junto con una mezcla de los terceros son más fáciles de ubicar en el manga de Dragón Ball Z, ya que Gokú es un ser proveniente de otro planeta que lucha contra guerreros humanoides.

Una definición o descripción de un villano o delincuente la da Cesar Lombroso (1990, citado por Meza 1997), quien dice que "es un individuo antisocial, carente de sentimientos pero muy inteligente", un ejemplo claro de esto lo pueden ser el Guasón (En Batman) y Freezer (o Vegeta en su momento) en Dragón Ball Z.

Las características generales del villano de historieta, no solo occidental sino también oriental según David Abrahamsen (1997 citado por Meza, 1997), son las siguientes:

Son vengativos, resentidos y desconfiados.

Tienen problemas o están alejados de la cualquier figura de autoridad.

No soportan los cambios ni la frustración.

Son egoístas, ambiciosos y obsesivos.

Son deprimidos y violentos.

En los relatos fantásticos, como lo son las leyendas, novelas, cuentos y actualmente las historietas (comics y mangas), esta categoría permitirá conocer cuales son los personajes principales, cual es el propósito de cada personaje, como es su relación entre ellos y el grado de rivalidad u oposición que hay entre los buenos y los malos, y cuales son cada uno de ellos.

La estructura atnacial esta ligada al estudio de los personajes de un mito o historia fantástica, destinado a brindar una explicación de lo real, y que esta sustentado únicamente por la palabra (Rank, 1981).

En las historietas pueden existir además de héroes y villanos, otros personajes que son complementarios o de apoyo, entre los que se encuentran los siguientes.

Victima.

Es el personaje o personajes que sufren los daños de las acciones que el villano causa con sus fechorías.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Autoridad.

Es la persona que se encarga de otorgarle al héroe sus misiones, también se encarga de vigilar que el héroe no rompa las leyes o estatutos permitidos por la sociedad de la ciudad que protege.

Donante.

Son los personajes o elementos que proporcionan al héroe la ayuda para que cumpla bien su misión.

Aliado.

Son las persona que están del lado del héroe, y que lo ayudan a vencer a sus oponentes o enemigos, También los oponentes suelen tener personas que los ayuden.

El Falso héroe (opcional) o El Traidor.

Es el personaje al que se atribuye como propias las hazañas del héroe, diciendo que es el más poderoso de todos, o que es el héroe legendario que salva la ciudad; también puede ser un personaje que sea aliado por conveniencia del héroe y que lo traicione en un determinado momento.

2.3. Elementos consecutivos y progresivos.

Para Greimas (1987), Levi-Strauss dio una idea precisa de la forma en que podrían concebirse los repertorios de elementos consecutivos y progresivos de las estructuras Actanciales de una historieta, comics y mangas, y de cómo se transformaban. Según su evolución existen tres elementos para analizar la estructura actancial de la historia:

a) Elementos Sincrónicos.

Los elementos sincrónicos en un relato, son los que ocurren al mismo tiempo que la aventura principal, en la que el héroe y sus aliados son los protagonistas, son las historias llamadas "complementarias" o "personales", las cuales ocurren a los personajes de apoyo, amigos, enemigos o aliados del héroe, mientras no están en acción, pero que pueden traer consecuencias tan importantes en la historia, que el mismo héroe se encargue de resolverlas, o bien se vea implicado en ellas.

b) Elementos Diacrónicos.

Los elementos diacrónicos, son los que se efectúan en un tiempo diferente o distinto, en un relato, este tipo de elementos se encuentran presentes cuando se hace alguna remembranza sobre algún momento o acontecimiento del pasado, como puede ser el origen del personaje, o momento agradable o desagradable para él, que puede ser trascendental no solo para la vida del protagonista del comic, sino para llevar la saga o aventura a un clímax más acelerado, o bien ser origen para una aventura posterior; también puede ser aplicable

en algún otro tipo de personaje, por ejemplo algún villano, ayudante, secuaz o personaje de apoyo o de relleno.

Ricardo Cachoua (1998), explica que la teoría en la que se basan los elementos diacrónicos de las historietas, tanto comics como mangas, es la siguiente:

- Teoría de la suma de las historias de una partícula, la cual, según cálculos matemáticos, debe recorrer la distancia A hacia B, por todos los caminos posibles, pero en nuestro universo solo toma uno de estos caminos, mas en otro(s) universo(s) paralelo(s) debió tomar otro de la infinidad de caminos en el espacio-tiempo (Físico: Richard Feynman).

De esta teoría se ha desprendido en la Ciencia Ficción la siguiente teoría:

- La teoría de universos y mundos paralelos en el contexto de la física cuántica: Si en otro universo la partícula toma otro camino en el espacio-tiempo, también puede suceder esto con una persona, el mundo, e incluso el universo entero.

e) Elementos Anacrónicos.

Los factores anacrónicos, como su nombre lo indica, se refieren a la falta de cronología, o bien, de continuidad que ligan o enlazan una historia con otra; estos factores no permiten ver con claridad las consecuencias o repercusiones que puede provocar cualquier acto realizado por un héroe, villano, o personaje de apoyo.

Por lo general, en la llamada "época moderna" de los comics o del manga estos factores que carecen de continuidad casi ya no se presentan... Por lo menos en los comics de superhéroes....pero si llegan a presentarse... automáticamente son corregidos por los guionistas, dibujantes, o por el editor del comic en cuestión (dos ejemplos claros de esto lo son las macro sagas, "Crisis en las tierras infinitas" y "Hora Cero").

El modelo actancial supone una descripción del universo en el cual se realiza la acción; esto puede ser útil para aclararnos las fuerzas que operan en un relato.

Este método, que ha sido utilizado por algunos antropólogos y sociólogos para estudios de religiosidad popular, nos puede ser muy útil para estructurar las relaciones de significación entre los elementos de un relato, teoría o relación social, al ofrecernos un modelo sintáctico como instrumento para observar interpretar la realidad (Veron, 1973).

Este modelo nos muestra una estructura abstracta a la que se adaptan los relatos para tener significado.

La finalidad del modelo estructural es el conjunto de categorías abstractas, interrelacionadas unas con otras de manera constante, que especifica y nos ayuda a entender como las relaciones humanas, mueven a la acción dentro de una significación.

Se utilizan modelos para estudiar la significación de la acción humana como un contexto, no como un conjunto de órganos, sino como formas significantes.

Los estructuralistas del relato nos ayudan a explicarnos sus reacciones significantes, pues pretenden elaborar una lingüística sobre el mismo, pues éste se convierte en un medio de comunicación sin el cual no sería posible entenderlo. Dicho modelo constituye un conjunto de reglas combinatorias que permiten evocar significados comunes para informarnos y comunicarnos.

TEST CON
FALLA DE ORIGEN

3. LA PROPUESTA DE VLADIMIR PROPP Y ERICK SOURIAU.

3.1. V. Propp.

La primer confirmación del modelo actancial ha sido aportada por V. Propp en su libro titulado *Morphologie du conte populaire russe* (o La Morfología del cuento popular ruso) (Greimas, 1987).

En el análisis de Propp (Citado por Greimas, 1987), el destinador parece estar articulado en dos actores, el primero que son confundidos con el objeto y el deseo.

Propp, es quien instituye a los actores tipo en el modelo de Greimas, es considerado el precursor de el modelo actancial y de registrar los progresos realizados, debido a la generalización de los procedimientos estructuralistas que son:

- El Villano
- El Donador
- El Auxiliar
- La Víctima
- La Autoridad
- El Héroe
- El Falso Héroe

El modelo actancial pretende cubrir todo lo mítico y no puede ser comparable con el psicoanálisis.

Propp propone una doble definición del relato constituido por el cuento popular:

1) La Agrupación de funciones en acciones que definen a los actantes y actores en particular.

2) Es el inventario reducido de funciones y obligado en sucesión y estas son las siguientes:

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1.-Ausencia | 11.-Combate y Victoria |
| 2.-Prohibición e infracción | 12.-Marca |
| 3.-Investigación | 13.-Liquidación |
| 4.-Decepción | 14.-Retorno |
| 5.-Traición y Falta | 15.-Persecución y Liberación |
| 6.-Orden y Decisión | 16.-Incógnita |
| 7.-Huida | 17.-Tarea y Logro |
| 8.-Prueba | 18.-Reconocimiento |
| 9.-Ayuda | 19.-Revelación del Villano y del Héroe |
| 10.-Traslado | 20.-Castigo |

En este inventario, el héroe es el personaje central y todo lo que suceda a lo largo del relato y realicen los otros personajes, repercutirá y girará en torno a él.

3.2. E. Souriau.

En el punto en que Propp y detiene su análisis, se halla otro inventario bastante interesante, semejante y complementario; el catálogo de las funciones dramáticas de E. Souriau (Citado por Greimas, 1987), de su obra 200, 000 situations dramatiques, que es una reflexión subjetiva que no está alejada de la descripción de Propp, y que consiste básicamente en mostrar que la interpretación actancial puede aplicarse a un tipo de relatos muy diferentes del cuento popular y que sus resultados pueden ser comparables a los primeros (Greimas, 1987).

Souriau parte de esferas de acción, que interactúan y tienen funciones heterogéneas indispensables.

Souriau propone un inventario de las principales fuerzas temáticas que pueden proporcionar una idea las variaciones a considerar y que son:

- Amor
- Codicia
- Envidia
- Odio
- Patriotismo
- Paz y libertad
- Fuerza
- Temores

Los actantes propuestos por Souriau están basados en efectos dramáticos de uno o varios actantes y estos son:

- Sujeto
- Objeto
- Destinador
- Destinatario
- Oponente
- Adyuvante

Souriau maneja principalmente a los actantes sintácticos y no semánticos.

Los actantes y actores propuestos por el modelo de Greimas, pueden llegar a transmitir patrones de conducta y personalidad, los más representativos pueden ser los propuestos por Sullivan, Lewin y Montmollin.

A continuación se hablara sobre la relación entre el modelo actancial y las teorías de la personalidad.

TEST CON
FALLA DE ORIGEN

II. TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD RELACIONADAS CON EL MODELO ACTANCIAL.

La palabra *personalidad*, viene del latín persona, que es la máscara del actor y representa la modalidad total de la conducta del individuo, que no es la suma de modalidades particulares o rasgos, sino producto de su integración. Esta constituye una unidad que puede ser descompuesta en instancias psíquicas que tienen influencia de factores internos y externos.

Todo lo que rodea y percibe el individuo, ya sea con la vista, el tacto, el gusto, el oído o el olfato nos afecta de manera directa o indirecta, esto es natural ya que el ser humano siente y puede transformar el medio que lo rodea, lo anterior viene acorde con el modelo actancial, que puede llegar a fomentar algunos patrones de conducta o personalidad, en cuanto a actantes y tipos de personajes se refiere. Para ello se analizarán a tres autores relacionados con el tema, Harry Stack Sullivan (1935), Kurt Lewin (1936) y Germaine de Montmollin (1956), éste último baso sus teorías con base a los dos primeros.

Sullivan (1935), llama a su teoría "De las relaciones interpersonales", ya que consolida la posición de una teoría de la personalidad basada sobre los procesos sociales, el ha sido el teórico más independiente respecto de las doctrinas psicoanalíticas prevalecientes, ya que en su trabajo desarrolló un sistema teórico que se desviaba totalmente del de Freud (Hall, 1984).

En cuanto a la personalidad y desarrollo del individuo Sullivan opina que la adolescencia es un periodo clave para el resto de su vida, en éste aspecto, se le considera un crítico social, cuya opinión era que toda sociedad imperfecta genera gente imperfecta, o sea, que para mejorar el carácter de un individuo es importante y necesario mejorar la sociedad donde se desenvuelve (Lindzey, 1992).

Lewin (1936), por su parte, era un psicólogo alemán que llamó a su teoría de la personalidad "Teoría del Campo", que se basa en principios de relación, concrecidad y contemporaneidad, pues toma en cuenta básicamente el desarrollo social y personal del individuo.

G. de Montmollin (1956) llama a su teoría, "Teoría del Rol", pues considera que todo miembro de una comunidad tiene un lenguaje individual, que refleja su totalidad, su representación como unidad y lo concreto, así como su estabilidad. También establece que la sociedad y el individuo tienen una relación bilateral, que puede reflejar situaciones recíprocas o no recíprocas.

TRUCCON
FALLA DE ORIGEN

I. TEORÍA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE SULLIVAN.

A Harry Stack Sullivan (Hall, 1984), se le debe el enfoque conocido como la teoría interpersonal, cuyo principio principal es sostener que la personalidad persistente de situaciones recurrentes que caracterizan a la conducta humana, es una entidad hipotética y en consecuencia el margen de sus relaciones con otros es parte de un trabajo social o de campo. Considera también que el aspecto humano es interaccional y pierde su funcionamiento fisiológico cuando se transforma en organismo social.

El tema central de la teoría de Sullivan es la ansiedad del hombre, como la constructora de un sistema de educación en la vida. La teoría de Sullivan esta basada en el tipo de personalidad desviada, desarrollando la teoría interpersonal de la psiquiatría, esto dio énfasis a la sociedad como creadora de la personalidad del hombre, esto significa que el hombre puede cambiar el patrón básico de la personalidad a medida que se desarrolla y llega a la madurez. Sullivan postula que el hombre vive en un sistema de tensiones, tanto a nivel individual como social, pero que puede ser alterado.

Sullivan se apega a los hechos observados estrictamente, después de Freud, es el primer investigador que propone una teoría sistemática del desarrollo de la personalidad. Su teoría sostiene que el hombre es producto de la interacción con otros seres humanos y que surge de las fuerzas personales y sociales que actúan sobre el individuo desde el momento mismo en que nace, sus principales anhelos son la satisfacción y la seguridad; el primero está ligado a lo biológico y el segundo a cuestiones culturales. La cultura interfiere notablemente en la búsqueda de satisfacción, cuyos conflictos psicológicos surgen de las dificultades de las funciones de otras culturas. En lo que respecta a la seguridad, esta ligada con el sentimiento de pertenencia y aceptación.

También considera importante a la angustia, ya que según dice, es una fuerza muy poderosa en la formación de la personalidad del individuo; pero es muy restrictiva, pues interfiere en la observación, disminuye la capacidad de discriminación y obstruye la adquisición del conocimiento y de la comprensión.

Toma en cuenta también la organización de la personalidad, que se basa en acontecimientos interpersonales y se manifiesta cuando se interactúa con uno o más individuos que pueden ser figuras existentes o inexistentes. Todo esto empleando procesos de carácter psicológico como la percepción, recordar, pensar, imaginar, soñar, etc. Afirmando que estos procesos constituyen el centro dinámico de los diversos procesos, a los cuales el llama Dinamismos, personificaciones y procesos cognitivos (Hall, 1984).

a) Los Dinamismos.

Sullivan define al dinamismo como la pauta relativamente duradera de transformaciones de energía, que se repite y caracteriza al organismo viviente en tanto subsiste como tal y son las características de las relaciones interpersonales como hablar, pensar, convivir, de comportamiento y se valen de una determinada zona corporal, por medio de la cual interactúa con su ambiente y que sirven para satisfacer las necesidades básicas del organismo, el mas importante es el sistema del si mismo que protege al

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

sujeto de la ansiedad y es el producto de los aspectos irracionales de la sociedad. La mayoría de los dinamismos sirven para satisfacer las necesidades básicas del organismo, el más importante es el llamado "Sistema del sí mismo" (Hall, 1984).

Para Sullivan, el sistema del sí mismo es el producto de los aspectos irracionales de la sociedad y su desarrollo y es absolutamente necesario para evitar la ansiedad, siendo el contenido esencial de la conciencia.

b) Las Personificaciones.

Son las imágenes que un individuo tiene de sí mismo o de otros, se relaciona con aspectos interpersonales que el individuo presenta en los medios en que se desenvuelve. Las personificaciones del individuo mismo, tales como el yo bueno y el yo malo tienen un principio en común, el del reflejo condicionado, las primeras se basan en las recompensas y las otras en el castigo y son reflejo de la ansiedad, las dos se interponen en el camino de la auto evaluación objetiva (Hall, 1984).

Las personificaciones compartidas por grupos de personas son los llamados estereotipos y son ideas aceptadas y transmitidas de generación en generación por los miembros de una sociedad determinada.

c) Procesos Cognitivos.

Los procesos cognitivos, que son mentales, permiten al hombre interrelacionarse con otros hombres, estas experiencias están constituidas por tres formas jerárquicas de pensamiento, que se desarrollan en diferentes etapas de la vida y propician las relaciones del hombre con otros hombres.

La primera, es la percepción prototáctica, o sea los sentimientos, que pueden considerarse como la serie discreta de estados momentáneos del organismo sensible, misma que se halla más pura durante los primeros meses de vida (Hall, 1984).

Las experiencias prototácticas, proponen de forma espontánea y al azar, y gracias a ellas, el individuo se percata de lo que lo rodea y de las personas con quien convive.

El modo paratáctico, consiste en la percepción de relaciones causales entre acontecimientos, que aunque ocurren simultáneamente, no tienen relación lógica. En esta etapa se perciben relaciones causales entre dos fenómenos simultáneos.

El tercer y más alto modo del pensamiento es el sintáctico, que es una actividad simbólica válida de índole verbal a nivel estándar o general que establece un orden lógico; Sullivan acentúa esto de la siguiente manera: el hombre vive con su pasado presente y futuro inmediato, esto es pertinente a la explicación de su pensamiento y acción. Este pensamiento utiliza símbolos como fundamento, estos son verbales o numéricos y son indispensables para que el hombre pueda establecer las urgentes relaciones interpersonales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Estos tres elementos integran la importancia del funcionamiento cognitivo que es la base para cualquier relación interpersonal como teoría de la personalidad y que va a tener su origen dentro de la dinámica de la personalidad.

1.2. Dinámica de la personalidad.

Sullivan concibe a la personalidad como un sistema de energía cuya tarea esencial es la realización de actitudes reductoras de tensión y de transformación de energía (Hall, 1984).

a) Tensión.

Sullivan considera que el hombre lucha para equilibrar las tensiones de su vida, y que la euforia es la falta de tensión, cuando no hay fuerzas externas de presión, pero cuando el hombre sufre tensiones fuertes y crónicas, puede desorganizarse la estructura de su personalidad en forma tal que llegue a un estado psicótico.

La tensión parte de la familia y puede manejar dos límites 1) las necesidades del organismo, de origen fisiológico y químico y que pueden estar relacionadas con el organismo de manera general o solo con una parte del cuerpo, y 2) la ansiedad, que está básicamente relacionadas con las experiencias de tensión o en su defecto, de amenazas reales o imaginarias que determinan la conducta del individuo (Hall, 1984).

b) Transformación de energía.

Sullivan piensa que un individuo aprende a comportarse de determinada manera como resultado de sus interacciones con los otros y no porque posea imperativos innatos para cierto tipo de acción (Hall, 1984).

Sullivan creó el sistema del Self, para evitar la ansiedad, o por lo menos para disminuirla.

1.3. Desarrollo de la personalidad

Sullivan estudió la personalidad desde la perspectiva de definidos estadios del desarrollo, sostenía que un enfoque psicosocial del crecimiento de la personalidad que reconozca en su verdadera dimensión la singular contribución de las relaciones humanas, no descartando los factores biológicos como condiciones para tal desarrollo, considerando que ocasionalmente, tales influencias sociales contrarían las necesidades biológicas del individuo con consecuencias perjudiciales para su personalidad (Hall, 1984).

Sullivan distingue seis estadios anteriores al período final de madurez y que son:

- 1) Infancia, 2) niñez, 3) juventud, 4) preadolescencia, 5) adolescencia temprana y 6) Adolescencia tardía.

Durante la infancia, se aprenden patrones generales sobre necesidades delimitadas y generales, se le exigen que haga cosas o se le imprimen como requisitos de su acción, y si no lo hace se le infringe un castigo, esto se usa de manera educativa, reforzado por un

discernimiento creciente entre la conexión entre ciertas violaciones de la autoridad impuesta y el dolor, esto se manifiesta definitivamente como miedo real a la capacidad que tiene la figura autoritaria de infligir dolor, provocando como consecuencia personas "obedientes", o "rebeldes" desde una edad muy temprana, de esta forma, gran parte del aprendizaje que logra el niño es a base de ejemplos humanos investidos de autoridad.

Los roles que se impone sobre el niño, le enseñan como debe ocuparse en alguna actividad social o familiar, estas actitudes reportaran resultados positivos, pues así el niño recibirá tratos cariñosos y de aprobación, ello lo colocará en lo que mas adelante será un modo sin duda complejo de vivir, pero quizás fácil de soportar y le harán comprender el lugar que ocupa en la sociedad.

El amplio patrón de las muchas cosas que ocurren en la niñez, comparada con la infancia, comprende dos elementos sobresalientes, el primero es la adquisición del lenguaje primitivo y comunicativo; el segundo elemento, se refiere, al desarrollo real de las relaciones interpersonales.

Es importante para Sullivan y sus teorías, la forma en que el ser humano se desarrolla durante los primeros años de su vida, lo cual quiere decir que los patrones interpersonales de los primeros años son importantes para la personalidad, sin que se piense que se puede borrar el efecto de los determinantes sociales de la misma; este proceso de relación interpersonal existe en todos los niveles o procesos y pensamientos, mismos que se relacionan con otras personalidades y se ven influidos por otros caracteres ya sea reales y/o ficticios, que pueden llegar a fortalecer una imagen o a empeorarla, este proceso existe en todos los niveles psicológicos, como lo es la imaginación, percepción, memoria, y pensamiento, estos son importantes ya que se ven influidos por otros seres humanos.

La transición de la infancia a la niñez es posible por el aprendizaje del habla y la organización sintáctica, el desarrollo de la capacidad es importante en esta etapa, ya que permite al niño jugar a ser adulto e interesarse en diversas actividades tanto implícitas como explícitas, que son útiles para evitar el castigo y la ansiedad, llamándolas preocupaciones (Hall, 1984).

Uno de los acontecimientos dramáticos de la niñez es la transformación malévola, la cual distorsiona las relaciones interpersonales del niño y lo conduce a aislarse, o bien a una regresión al periodo de la infancia.

Sullivan no cree que la personalidad quede precozmente establecida, pueden aparecer ciertas situaciones interpersonales.

Sullivan procuró que sus construcciones conceptuales mantuvieran una estrecha vinculación con la observación empírica, de modo tal que cada una de ellas parece describir desde muy cerca la conducta de personas reales. Pese a su carácter abstracto, el pensamiento de Sullivan no llegó en ningún momento a serlo tanto como para perder contacto con la conducta concreta y cotidiana del individuo (Hall, 1984).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.4. Factores determinantes del desarrollo de la personalidad.

1) Sullivan reconoce la importancia de la herencia, ya sea genética o cultural, en la provisión de ciertas capacidades, percibiendo y elaborando experiencias propias en el individuo para la formación de la personalidad.

2) La maduración proporciona el sustrato biológico para el desarrollo personal del individuo, es decir, las capacidades de predisposición e inclinación.

3) La cultura, hace que se manifiesten las aptitudes o transformaciones de energía que disminuye la tensión y satisface las necesidades personales del individuo.

4) La imitación y la inferencia, que son importantes para el aprendizaje del individuo, ya que moldean su personalidad.

En sí, Sullivan considera que el organismo del individuo es plástico y maleable y la regresión, de la cual hace hincapié Lewin, se produce cuando la ansiedad, dolor y fracaso son intensos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2. TEORÍA DE CAMPO DE LEWIN.

Las ideas de Lewin (1936), no constituyen una teoría fija de la personalidad, sino más bien una teoría del comportamiento (Montmollin, 1986).

Lewin relata el desarrollo de sus teorías a partir de la observación y de la experimentación, dando sus opiniones sobre el grado en que deberían ocurrir la formalización y la cuantificación en psicología (Lindzey, 1992).

Propuso en forma importante la aplicación de la teoría del campo a todas las ramas de la psicología, la teoría del campo no representa un sistema nuevo de psicología limitado a un contenido científico; es un conjunto de conceptos por medio de los cuales se puede representar la realidad psicológica.

Sostiene que la estructura de la persona es heterogénea y está dividida en partes separadas pero incomunicadas e interdependientes entre sí. No es muy explícito respecto a las diferencias del área perceptual motora.

Representa a la personalidad con un círculo, siendo la más importante la parte de fluidez y rigidez, la primera responde a cualquier influencia que llegue y un medio rígido resiste el cambio, siendo duro y poco elástico; no le interesan mucho los rasgos fijos o hábitos rígidos, llaman a ese círculo "Mundo físico".

Considera que la persona en sí misma no puede ser considerada como un medio, dentro del cual un objeto lleva al cabo locomociones de una región a otra, pues el sostenía que la estructura de la persona es homogénea y se divide en partes que se intercomunican y son interdependientes entre sí.

Para ello divide al círculo del "Mundo Físico" en zonas que dan noción del espacio vital que tiene la persona en su medio, así como sus niveles de realidad e irrealidad, o locomociones reales o imaginarias, que tienen como punto intermedio el pensamiento y la fantasía, esto se aplica no solo al ambiente, sino también a la estructura interna de la persona.

Afirma que para derivar un evento a partir del espacio vital deberán seguirse tres principios:

PRINCIPIO DE RELACIÓN: Establece que un evento es el resultado de una interacción.

PRINCIPIO DE CONCRETICIDAD: Dice que los eventos o hechos concretos, pueden tener efectos.

PRINCIPIO DE CONTEMPORANEIDAD: Establece que solo los hechos actuales pueden producir a una conducta actual.

Caracteriza la teoría del campo como un método para analizar relaciones causales y para realizar construcciones científicas.

Los elementos de las teorías de campo en el reino de la acción, de la emoción y de la personalidad, que están firmemente establecidas, los aciertos básicos de una teoría de campo son:

- 1) La conducta es una función del campo que existe en el momento en que ocurre.
- 2) Que los hechos coexistentes tengan el carácter de un campo dinámico, por que el estado de cualquier parte de este campo incluye el hecho de que también en psicología se presentan múltiples interrelaciones que se representan en el espacio.
- 3) La persona concreta, en una situación, puede en forma matemática, enfatizando la totalidad de los factores coexistentes concebidos como mutuamente independientes.

Lewin plantea, que las matemáticas son el lenguaje del discurso científico, aunque el tipo de matemáticas para el representan los conceptos psicológicos en la mayoría de la gente.

De hecho, algunas escuelas psicológicas, están de acuerdo con esta aseveración, ya que emplean conceptos como aproximación o alejamiento, el primer pre-requisito para una representación científica del campo psicológico es averiguar si la geometría representa adecuadamente las relaciones espaciales de los hechos psicológicos, esta geometría permitirá la representación adecuada del carácter gradual de la mayor parte de los procesos psicológicos: además permite responder adecuadamente a la necesidad desconcertante de adjudicar diferentes direcciones psicológicas a las locomociones que van en la misma dirección física, en el caso de que esas metas de locomociones sean distintas.

De acuerdo con la teoría del campo del comportamiento no depende ni del pasado, ni del futuro, sino del campo presente, el cual posee cierta profundidad cronológica, que incluye el pasado, presente y futuro psicológico, que constituye una de las dimensiones del espacio vital que existe en determinado momento.

El psicólogo como científico empírico, se halla en medio de un terreno rico y vasto lleno de acontecimientos extraños, hay personas que se matan entre sí; un niño que juega, una persona enamorada y que no quiere zafarse, existiendo un continente inmenso lleno de fascinación y poder, y repleto de extensiones de tierra donde nadie ha puesto un pie.

Lewin trataba de hacer una psicología social con base en la psicología de las facultades no refiriéndose a los fenómenos de percepción, sino más bien a los comportamientos que comprometían al individuo en su totalidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Debe ser interacción de la persona, de la situación, y de su medio, lo que constituye un campo social y total, siendo el individuo el único que puede modificar su comportamiento en un momento dado, por medio de la adaptación.

Lewin explicaba todo esto empleando una psicología dinámica que implica precisión y ambigüedad y que tomaba en cuenta aspectos como los siguientes:

a) Etapas del desarrollo y personalidad.

Lewin (1936), destaca como el periodo más importante del desarrollo es después de la niñez, de los 3 a los 12 años, o sea la adolescencia, que es un periodo en el cual el individuo busca lo que quiere, como lo quiere y para que lo quiere, también es un periodo donde se busca una identidad definida y donde son comunes los ejemplos a seguir reales o imaginarios, por ejemplo las historietas, esta etapa culmina entre los 18 y 21 años, con la madurez o "adultez".

Lewin creó una teoría de la personalidad basándose en la herencia y maduración en un nivel psicológico, tomando en cuenta el aprendizaje y la conducta, la integración y motivación del individuo como parte de una asociación importante; tomo en cuenta los actos de recompensa y castigo, como instrumentos controladores de conductas momentáneas y concretas, que se basan en la interdependencia que consiste en combinar e integrar actividades o necesidades separadas, mismas que disminuyen conforme a la edad, ya que la teoría del desarrollo de la personalidad que él plantea, se aplica a todos los aspectos del espacio vital; pues es un todo que con la edad se puede llegar a dividir en pasado cercano y remoto, presente y futuro a corto y largo plazo; con el fin de modelar la personalidad del individuo.

b) El ambiente y la persona.

Lewin sostiene que la persona es una estructura heterogénea, que se está correlacionada e interactuando con el medio que rodea al individuo.

Considera también que la persona no puede ser considerada como un medio dentro del cual un objeto lleva al cabo locomociones de una región a otra, estas regiones se comunican unas con otras, Lewin las llama celdillas y son regiones internas periféricas que se localizan en una posición central:

Una de las celdillas más importante en el ambiente determina el comportamiento en un momento dado, no es la totalidad, sino un medio para el individuo y es determinado por las características del medio objetivo y de las personas y que posee un valor positivo o negativo.

El ambiente no solo está constituido por el objeto, sino también por personas y acciones, que inducen valencias positivas o negativas en los campos de fuerza del individuo, todo esto está integrado entre sí e interactúa con el medio objetivo y el espacio vital.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El término "persona" se usa cuando se habla de los cambios que se producen en los sistemas tensionales y del espacio vital o en el medio psicológico (persona y medio).

Según Lewin, esto tiene que ver con la individualidad de la Gestalt, principalmente con aspectos neurológicos o cerebrales, diciendo que esta se encuentra en las zonas fronterizas, internas, periféricas y centrales; y que se presenta en dos niveles: 1) La realidad (objetividad y lenguaje) e irrealidad (juego, sueño, o subjetividad).

c) Diferencias individuales.

El individuo es más o menos unitario y cerrado, las diferencias individuales pueden provenir de la estructura del sistema total de la materia psíquica y del estado de los sistemas o de su contenido significativo.

Existen grandes diferencias individuales en relación con la manera en que se produce la delimitación de todos los subordinados relativamente cerrados.

Las diferencias individuales son relativas en relación al contenido mismo de los sistemas, para Lewin dependen de la interacción con el medio y el comportamiento de una persona en un momento y también con las interacciones personales.

d) Psicología social.

La psicología social ocupa un lugar central en las teorías de Lewin, que abarca desde la noción del yo primitivo, hasta la conceptualización de lo exterior, y es una especie de esbozo de la lógica de clases sociales y relaciones interpersonales así como de conocimiento objetivo.

También es probable hablar de una teoría de la motivación, relacionada con el nivel de aspiración y de conflictos de aproximación y evitación, la idea de motivación final no se halla en un regreso al equilibrio anterior, sino en un acrecentamiento de valor y en la búsqueda de un equilibrio superior.

e) Regresión y Retrogresión.

La regresión no toma en cuenta los antecedentes de la persona, y la retrogresión es una forma de retroceder en cuanto a la conducta del individuo; tomando en cuenta como se ha comportado socialmente.

Todas estas características G. De Montmollin las retoma para fundamentar y sostener su teoría sobre los roles y que es la que principalmente se relaciona con el modelo actancial.

3. TEORÍA DEL ROL DE MONTMOLLIN.

La personalidad se ofrece, se pide, vende, posee, se tiene, etc. la personalidad es individual, en relación al modelo actancial, se puede considerar que el héroe debe extraer de sí mismo la fuerza necesaria para enfrentar las aventuras que deba desafiar, pues él no posee su persona y trata de realizarla y su ser solo adquiere significación en el grupo social, la familia espiritualidad que se suscita y corona su vocación a la cual, al final de su misión vuelve para enriquecerla.

Considera que las categorías de la personalidad son teorías del conocimiento y deben ser objeto de una crítica epistemológica, ya que cada una representa una estrategia intelectual, para tener una clara conciencia de lo que debería ser una teoría de la personalidad según Montmollin (1956), deben ser considerados aspectos como:

a) Análisis lexicológico y temático.

El lenguaje, que debe ser cotidiano, los vocablos tomados en préstamo a los lenguajes científicos y sobre todo la física, los neologismos fenómenos reveladores que tienen una significación a nivel de la teoría de modelos de la personalidad, ya que la lengua es indispensable y tiene un papel ambiguo y de freno, según esto es posible distinguir 2 tipos de teorías de personalidad, creadas por Montmollin.

- La del pronombre, que ponen el acento sobre lo vivido, lo histórico, casual y fenomenológico.
- Las de adjetivo, que tratan de calificar y clasificar, así como la percepción de lo que nos rodea y todo lo objetivo que es lo que se puede ver y/o tocar.

El lenguaje y los mitos proporcionan una base del comportamiento individual sin conocimiento de los individuos específicos; los temas relacionados con la personalidad según Montmollin son:

- **TOTALIDAD:** Plantea que la personalidad es el conjunto de costumbres, actitudes y características del individuo, o como dice Linton (1961), "el conglomerado organizado de los procesos y los estados psicológicos que dependen de un individuo".

Cuando se requiere establecer una ciencia del comportamiento, un problema esencial es el de determinar, por lo menos teóricamente el lugar que ocupan los modelos de personalidad respecto de los otros campos de estudio.

- **INDIVIDUALIDAD:** Las diferencias psicológicas y sociales entre un individuo y otro deben ser consideradas como diferencias sistemáticas. La idea de individualidad posee además otra connotación: La de unicidad, La

personalidad asegura al individuo su originalidad fundamental, su particularidad.

- **LO CONCRETO:** La personalidad es lo que permite predecir lo que hará una persona en una situación dada, de tal manera, una personalidad no solo debe explicar las similitudes recurrentes, sino también permitir la predicción de la conducta particular y observable de un individuo en una situación particular.
- **UNIDAD:** Establece que la personalidad es la organización dinámica de los sistemas psicológicos que en un individuo determinan su adaptación original a su medio, entre el todo y las partes existen relaciones funcionales, por otro lado, el todo no sea solo la suma de las partes, sino que las partes sean individuales entre sí, en esta perspectiva es preciso explicar la organización jerárquica en niveles funcionales.
- **ESTABILIDAD:** Es una característica esencial de la personalidad, del comportamiento a través del tiempo y las situaciones. El papel desempeñado en los modelos, muestra que psicólogos se ven tentados por los esquemas homeostáticos simples. Estos temas se presentan en la literatura como otros tantos problemas que deberían ser tratados juntos en forma coherente. El hombre asignado a un individuo refleja su posición en el clan o tribu (familia o sociedad) en relación al parentesco del jefe y con ello define las funciones sociales en la vida del clan, conducta y carácter. Ningún modelo actual de la personalidad explica de manera simultánea y coherente, todos los aspectos del problema, que postulan como fundamental, una teoría del comportamiento, que interactúe con el medio.

b) Teoría del rol.

Las concepciones sobre el rol implican lo siguiente en cuestiones de personalidad.

El yo social es la culminación de un proceso largo de civilización por medio del cual el individuo se convierte en un ser controlado que soporta tensiones, limitaciones y frustraciones, un ser adaptado a la vida en común; es un ser libre. Para otros, el yo social es un juego dramático, es para unos una máscara, la apariencia, lo superficial, y para otros es simplemente el yo ideal.

La personalidad individual solo plantea problemas en función del nivel en el cual se sitúa la descripción, y esas diferencias de nivel se reflejan en la evolución de la noción del rol y tiene que ver con la sociología en el sistema que lo define, pero no solo incluye el comportamiento, sino también las actitudes y valores establecidos por la sociedad, señalando así que el rol no solo es un sistema de costumbres.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El rol es el "juego" que desempeña el individuo en un grupo o sociedad, sin éste, dicha comunidad quedara incompleta e incluso disfuncional, pues el conjunto de individuos es una sociedad, y las sociedades están compuestas por individuos, siendo estas un sistema bilateral que esta basado principalmente en el trabajo en grupo, mismo que se ve o aprecia en el modelo actancial de Greimas y es tomado en tres sentidos a menudo distintos.

1) Es el conjunto de exigencias que provienen de la estructura social y que están vinculadas con una posición dada en una estructura. Estas exigencias existen fuera del individuo y van acompañadas por una serie de presiones y refuerzos, de prescripciones y proscripciones, que canalizan, orientan y delimitan el comportamiento o mas precisamente el funcionamiento del individuo en la organización social; Los individuos son elegidos en función de sus aptitudes para el rol o de criterios extrínsecos a las personas y definidos por el sistema social, lo anterior se representa con esta grafica:

INDIVIDUO ←————→ SOCIEDAD

2) El segundo significado del rol se refiere al conjunto de actos que realizan los individuos en la medida en que ocupan una posición definida en la estructura social. El rol se refiere a los comportamientos de un individuo, pero organizados en conjuntos significativos, relacionados con situaciones bien precisas y que responden a conjuntos de estímulos socialmente definidos, respuestas que son ellas mismas definidas socialmente y que corresponden a modelos. El rol otorga a las conductas individuales el carácter previsible que es la condición indispensable de toda la vida social organizada. El rol otorga a los comportamientos individuales el carácter previsible necesario para la vida social. Un individuo, en una sociedad compleja, no es el agente de un solo rol, sino de un gran número de ellos. Cada rol es representado independientemente de los otros, pero el repertorio de roles presentados por una persona constituye su individualidad misma. La persona es un conjunto más o menos cerrado de sistemas, cada uno de los cuales tiene una fuerte unidad. El número y la variedad de los sistemas, implican diferencias individuales. Cuantos más roles tiene un individuo, más adaptado está a cada uno de ellos. Este punto es muy importante, ya que el individuo es un ser social, que necesita relacionarse con otros para complementar su desarrollo. El estudio de la estructura de los roles de un individuo podría, abrir nuevas perspectivas en el estudio de la personalidad.

3) El tercer sentido que puede darse a la noción del rol se refiere a la orientación o a la concepción que tiene un miembro del papel que representa en la organización. El rol no solo incluye el comportamiento, sino también actitudes y valores prescritos por la sociedad a toda persona que ocupa una posición social dada. El rol no es solo un sistema de costumbres, sino también de actitudes y valores, apareciendo como un sistema codificado, pues extrae su significado de un uso común de los mismos términos para designar ciertas formas de intercambios sociales en situaciones definidas. Un rol es una estructura cognoscitiva.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

c) Influencia de la situación social sobre la individualidad.

• **Interacción sin reciprocidad.**

Puede ocurrir cuando la sociedad actúa en pro o en contra del individuo y este simplemente no lo toma en cuenta o tampoco aporta nada.

• **Interacción recíproca.**

Es cuando la sociedad y el individuo actúan en conjunto para favorecer o dañar a una comunidad, estos cambios se verán reflejados en la sociedad y en cada uno de los miembros que la componen, no solo a nivel individual, sino también a nivel grupal.

Es importante tomar en cuenta las teorías de la personalidad de Sullivan, Lewin y Montmollin, ya que estas nos ayudaran a comprender mejor a los elementos del modelo actancial; sobre todo las teorías del rol, que mencionan que el sujeto y su medio son bilaterales y que cada uno de los actantes o actores que rodean al héroe o sujeto tienen un "importante papel" que jugar en el contexto que la historia desarrolla, esto en relación a la conducta violenta que estos pueden llegar a promover.

III. EL MODELO ACTANCIAL Y EL COMPORTAMIENTO VIOLENTO.

I. EL COMPORTAMIENTO VIOLENTO.

El comportamiento violento es una relación de desigualdad, en la cual se establece un orden jerárquico, por lo tanto se hace necesario definir la violencia y agresión como conceptos básicos para poder así llegar hasta una definición de violencia (García, 2001).

El comportamiento violento es un fragmento de la realidad, que surgió hasta hace poco, no había sido tomada en cuenta como elemento a ser estudiado. Ahora, con los movimientos de resistencia a las relaciones de poder y a las clasificaciones de la misma, dentro de las cuales se concibe a los sujetos como violentos, ésta se ha puesto en tela de juicio (Sánchez, 2000).

La tendencia a reflexionar en torno al tema de la violencia, principalmente en el siglo XX e inicios del XXI gira en torno a la ubicación, descripción, interpretación e influencia histórica, cultural y social de las acciones agresivas y numerosas guerras que han sucedido desde que el hombre apareció en la tierra, incluyendo guerras civiles, regionales revolucionarias, militares y sobre todo mundiales, principalmente la segunda y actualmente los conflictos de medio oriente.

El comportamiento violento es un fenómeno que apareció y se ha manifestado en la sociedad desde la época más remota o lejana, o sea desde que el hombre es hombre; Se desconoce la primer aparición de la violencia en la humanidad, pero se podría afirmar que nace cuando el hombre trata de sobrevivir, para posteriormente tratar de tener el dominio sobre todo y de todos, el uso de la misma se ha visto reflejada en acciones como la esclavitud o las guerras más antiguas, todo esto a través de golpes, humillaciones, dominaciones y otras actitudes un tanto agresivas (Corsi, 1994).

Los historiadores han dirigido su mirada hacia las guerras civiles y confrontaciones armadas ocurridas a lo largo de la historia, es innegable que la sociedad ha sido víctima de la violencia desde los inicios de su historia.

Existen varias definiciones, estilos o formas para describir un comportamiento violento presentado en la sociedad actual. A continuación se hará un breve pero minucioso y detallado análisis de las diversas definiciones de violencia que han aparecido en los últimos años, así como de las posibles características, causas y consecuencias que la pueden generar.

Definiciones.

Para comprender mejor la violencia es importante conocer el significado de la palabra, no únicamente enfocándose a una sola teoría, sino a varias, estas definiciones pueden ser de origen psicológico, biológico, médico o sociológico, este último porque la violencia aunque es un tanto individual, se puede presentar también en otros individuos, y por consecuencia causar conflictos en la sociedad convirtiéndola en una posible epidemia.

La etimología se deriva del latín "violentia", que designa una fuerza o una impetuosidad temperamental, aunque puede tratarse también de una condición natural o de fogosidad circunstancial, que puede ser producto verbigracia de haber bebido vino o de cualquier factor externo no precisado.

También proviene de "vis", que significa vigor o fuerza y su verbo "vigere", o vigorizante es como decir que alguien esta lleno de vida, en plena fuerza o simple y sencillamente ímpetu, "vis", quiere decir también utilizar una fuerza contra alguien, empleándose esto mismo al usar las palabras o términos como violó y balazo.

La violencia, consiste básicamente en humillar a otra persona, dominarla, someterla, de diversas maneras, tratándolas como si fueran objetos, o maltrato, pues se agreden, intimidan y afectan todo tipo de derechos humanos, sobre la integridad e intimidad de la persona, principalmente dañándola de forma irreversible, tanto física como mentalmente (Merani, 1979).

Todas las definiciones de violencia destacan el uso excesivo e injusto de una fuerza que puede ser de diferentes tipos, (física, moral o psicológica) y que se ejerce en forma intencional para ocasionar un efecto o consecuencia, no solo físico, sino también moral o psicológico; hablan sobre la humillación, la dominación, sometimiento y el maltrato, no solo de manera personal, o sea biológica y psicológica, sino que también sobre las repercusiones que este fenómeno social tiene en el entorno en el que el individuo se desarrolla.

Para tener una idea más completa sobre las definiciones de la violencia, es conveniente analizar las características, causas y consecuencias de la violencia.

Características.

Aunque el estudio de la violencia no es nuevo, hasta hace poco no se ha producido un auténtico boom de hallazgos relacionados con el tema, que pretendan analizar y predecir el comportamiento de los seres humanos a partir de varias características y causas, definiendo también las posibles consecuencias.

Es importante poner atención en estos puntos pues las causas permitirán conocer más profundamente como se puede llegar a generar la violencia en los individuos, no solo como un acto aprendido por la sociedad, sino también por la familia, considerando también el aspecto genético y que va relacionado con la agresividad (Alcalde, 2000).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En lo que respecta a las consecuencias es importante analizarlas y sobre todo tomarlas en cuenta para entenderlas y si es posible erradicarlas de raíz de la sociedad. Recordando que las primeras conllevan a las segundas.

a) La violencia puede ser entendida y explicada desde un aspecto social. Tal como Bandura, (1973), en su Teoría del aprendizaje Social lo sostiene. Afirmando que las respuestas violentas:

- Se aprenden en forma muy semejante a los demás tipos de conducta social.
- Se refuerzan con diversas formas de recompensa (entre ellas el elogio o la consecución de las metas deseadas).
- Son desencadenadas por determinados estímulos ambientales (por ejemplo: insultos o contacto con modelos violentos).

Autores como Barón y Walters (1971 y 1978, citados en Bandura, 1973), señalan que por ser una conducta social adquirida, la violencia será susceptible de cambio o modificación que podría ser eliminada por completo.

En esta teoría la imitación es un aspecto esencial del aprendizaje. Las seriales sociales sirven como estímulos discriminativos y se refuerzan o no las respuestas del aprendiz según reproduzcan o no las del modelo (Barón, 1978; Walters, 1971, citados en Bandura, 1973).

Echeberrúa (1996) menciona que, la persona violenta es una persona de valores tradicionales que ha internalizado profundamente un ideal de sujeto como modelo incuestionable a seguir. Vemos que este ideal de "hombre" o sujeto ha sido internalizado a través de un proceso social en el que ciertos comportamientos son reforzados, otros reprimidos así como una serie de reglas transmitidas. Entre las características que hace mención Echeberrúa, (1996), de este ideal están la fortaleza, la autosuficiencia, la racionalidad y el control del entorno que le rodea. La violencia supone, en muchos casos, un intento desesperado por recuperar el control en el único ámbito donde realmente pueda demostrar "el hombre", su autoridad, y por lo tanto, su propio hogar.

De acuerdo con la teoría del aprendizaje social, la violencia se adquiere y se regula por los mismos procesos que gobiernan otras formas de conducta social.

Se considera la violencia como un estado general de excitación cuyas consecuencias dependen de la interpretación y de las expectativas de la persona en la situación particular. Dependiendo de esas consideraciones cada individuo reacciona de forma diferente cuando está bajo los efectos de excitación emocional, pudiendo el mismo estado excitatorio desencadenar conductas violentas, de cooperación u otros tipos de respuestas. (García, 2001).

Como se puede ver, la cultura es un factor importante donde pueden existir factores ambientales que influyen para que se presente la conducta violenta, misma que se aprende y se refuerza mediante modelos agresivos y por imitación. Según el punto de vista de Díaz Guerrero, (1990), un una cultura se tienen tan arraigadas las tradiciones, costumbres, valores y creencias que refuerzan la conducta violenta dentro del ambiente familiar en donde el padre maltrata a la madre, y por lo regular ambos a sus hijos. También se observa que el o los agresores provienen de familias donde la violencia era permitida y reforzada, teniendo como modelos padres golpadores.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se aprecia que el fenómeno de la violencia es más amplio e incluye una amplia gama de conductas abusivas, que dan a conocer algunos factores cualitativos que subrayan la relevancia social del problema. Estos factores cualitativos dan la evidencia que permite confirmar los daños causados por la violencia.

Una de las problemáticas fundamentales sociales es que de la violencia es un tema de análisis en este trabajo. La Violencia que puede ser enmarcada dentro de las instituciones como tales y dentro del ámbito privado de persona a persona (interpersonal). Para entender la estructura de la violencia es necesario comenzar a dar algunas definiciones de conceptos interrelacionados e involucrados dentro de ella, tales como conflicto, agresividad, agresión y violencia (Sánchez, 2000).

Conflicto. Es un término que se puede referir a contrastes intra o interpersonales; en este caso, nos interesa centrarnos en estos últimos. Los conflictos interpersonales son uno de los resultados posibles de la interacción social, como expresión de la diferencia de intereses, deseos y valores de quienes participan en ella. A la luz de los conocimientos actuales, podría decirse que el conflicto es un factor participante en cualquier agrupamiento humano. Los conflictos interpersonales suelen traducirse en situaciones de confrontación, de competencia, de queja, de lucha, de disputa, y su resolución a favor de una u otra parte se relacionan con nociones tales como la autoridad, el poder, la aptitud, la capacidad, la habilidad, etc. (Sánchez, 2000).

A partir de esta primera aproximación semántica, se puede decir que la violencia implica siempre el uso de la fuerza para producir un daño. En un sentido amplio, puede hablarse de violencia política, de violencia económica y de violencia social. En todos los casos, el uso de la fuerza nos remite al concepto de poder (Sánchez, 2000).

En sus múltiples manifestaciones, la violencia siempre es una forma de ejercicio del poder mediante el empleo de la fuerza (ya sea física, psicológica, económica, política...) e implica la existencia de un "arriba" y un "abajo", reales o simbólicos, que adoptan habitualmente la forma de roles complementarios: padre-hijo, hombre-mujer, maestro-alumno, patrón-empleado, joven-viejo, etc. (Sánchez, 2000).

En un sentido restringido, se puede focalizar nuestra observación en las conductas violentas cuando nos ubicamos en el nivel de las acciones individuales. El empleo de la fuerza se constituye, así, en un método posible para la resolución de conflictos interpersonales, como un intento de doblegar la voluntad del otro, de anularlo, precisamente en su calidad de "otro". La violencia implica una búsqueda de eliminar los obstáculos que

se oponen al propio ejercicio del poder, mediante el control de la relación obtenido a través del uso de la fuerza (Sánchez, 2000).

Para que la conducta violenta sea posible, tiene que darse una condición: la existencia de un cierto desequilibrio de poder, que puede estar definido culturalmente o por el contexto, o producido por maniobras interpersonales de control de la relación. El desequilibrio de poder puede ser permanente o momentáneo: en el primer caso, la definición de la relación está claramente establecida por normas culturales, institucionales, etc.; en el segundo caso, se debe a contingencias ocasionales (Sánchez, 2000).

En el ámbito de las relaciones interpersonales, la conducta violenta es sinónimo de abuso de poder, en tanto y en cuanto el poder es utilizado para ocasionar daño a otra persona. Es por eso que un vínculo caracterizado por el ejercicio de la violencia de una persona hacia otra se denomina relación de abuso. Para comprender la dinámica de una relación de abuso es necesario definir con mayor precisión los conceptos de daño y de poder (Sánchez, 2000).

1. Por daño debe entenderse cualquier tipo y grado de menoscabo para la integridad del otro. De ese modo, existen diferentes tipos de daño ocasionados en el contexto de una relación de abuso: daño físico, psíquico, económico, etc. (Corsi, 1994).

2. El desequilibrio de poder en el que se basa toda relación de abuso no es necesariamente objetable para un observador externo. A menudo, es el producto de una construcción de significados que sólo resulta comprensible desde los códigos interpersonales (Corsi, 1994).

La violencia es la preferencia de la ideología del conflicto a cualquier precio. El violento no negocia, su fuerte es traumatizar a la sociedad mediante castigos indiscriminados, es por eso que suele convertirse en una especie de jefezuelo déspota cuya estrategia es el terror, el cual sustituye el dialogo por los golpes o la dinamita.

La legitimidad de la violencia en las sociedades tradicionales se funda en que es la condición de posibilidad del orden social sacramente articulado, por lo que se puede afirmar también que la comunidad en su totalidad es portadora de violencia.

La violencia como algo social es arquetípico, y esta anclada y relacionada en el centro simbólico de la sociedad. La violencia en las sociedades posttradicionales es la ideal y típica, además esta localizada como parte del estado y por lo mismo destinada a imponerse sobre los individuos a pesar de la resistencia de los mismos.

El proceso violento lo integran las fases sociales y culturales que son reprimidas en el individuo, y que presenta dentro de su propio contexto histórico y social, por lo que se puede decir también que una violencia menor (por llamarla de alguna manera), puede ser suprimida por una de "tipo mayor".

La violencia es una conducta que se aprecia, adquiere y aprende durante el desarrollo de la infancia y la juventud, y por lo tanto es decisiva en la comunicación familiar y

humana de un medio social determinado que puede ser transmitida durante mas de una generación, es decir, de padres a hijos y estos a su vez a sus propios hijos... Ya que si un padre es violento, existe la posibilidad de que un hijo lo sea también con los suyos (Merani, 1979).

El proceso del aprendizaje de la violencia es complejo, pues se desarrolla de manera inconsciente, puede iniciar si los padres son agresivos en las discusiones conyugales o al regañar a los hijos; también se puede aprender de manera inconsciente por la sociedad en la que se vive, ya sea por los maestros, jefes, o por la inseguridad que hay hoy en día, sin contar a los medios de comunicación (Alcalde, 2000).

Las conductas de control son un claro ejemplo de lo que es una conducta aprendida, la cual es una acción modulada por el medio tanto social, como biológico e individual; la importancia de todo este conjunto de caracteres, revela la moldeabilidad que la agresividad presenta dentro del plano de la violencia, estos caracteres crean consecuencias genéticas y por lo tanto una especie de tipo aprendida, desarrollándose así todo tipo de conductas arbitrarias no solo en el individuo, sino también en una comunidad.

La dinámica violenta es algo que no tiene continuidad o seguimiento, pero que va muy ligada a un proceso histórico, por lo que podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que en toda época ha existido de una u otra forma un determinado tipo de violencia.

No existe ningún perfil sociológico, psicológico o médico que se haya establecido en torno del individuo violento o de sus víctimas, que por lo general también terminan siendo violentas, sin embargo se han podido establecer algunos factores de riesgo, un tanto generalizados, que el individuo puede presentar, según estudios realizados por Alcalde (2000), y estos pueden llegar a ser:

1) Viven dentro de un círculo o dinámica familiar violenta.

Las personas que viven la violencia todos los días, ya sea por gritos, golpes, humillaciones, con el tiempo asimilarán que ésta es la mejor forma de tratar a los demás y empezarán a comportarse igual o peor que las personas que las agreden.

La violencia en la familia es un mal terrible pues no solo se ven afectados los padres, sino también y sobre todo los niños son los afectados, ya que van creciendo con la idea de que lo mejor para solucionar cualquier problema es emplear la violencia, desquitándose con los mas indefensos que ellos.

2) Actúan con prepotencia, desesperación y sin razonamiento, ante las agresiones y las presiones.

En lugar de razonar, una persona violenta, emplea la ira, el rencor y los golpes, no solo para presionar o pedir alguna cosa, sino como parte fundamental y cotidiana para tratar a otras personas de igual o menor rango social que él, ya sea en su trabajo o en su casa, todo esto como producto de la desesperación.

El rencor, la venganza y la desesperación son malos consejeros, pues son formas que el individuo utiliza inconscientemente y sin pensar para solucionar los problemas cotidianos.

3) Castigar excesiva y duramente, también fomenta comportamientos agresivos.

Como consecuencia de la desesperación y como parte de la agresividad que presentan, las personas que actúan violentamente, cuando están molestas o muestran signos de ira, suelen castigar duramente a los demás, mostrando su agresividad y fomentando de manera inconsciente la violencia.

Los castigos excesivos son causa a su vez, de lo que los individuos vivieron en su niñez o en su círculo o dinámica familiar.

4) Aplican la inconsistencia, incoherencia y exceso de disciplina.

Por lo general, y como ya se mencionó anteriormente las persona violentas son muy desesperadas, les gusta que todo se haga a su manera, suelen ser un tanto incoherentes en como quieren las cosas, y gracias a su inseguridad son inconsistentes en cuanto a lo que quieren.

El practicar este tipo de conductas puede perder al individuo de la realidad en que vive, pues la incoherencia es una manera muy poco realista de resolver los problemas.

5) No diferencian entre lo bueno y lo malo, tomando en cuenta los estatus sociales con los que se viva, así como saber distinguir la fantasía de la realidad.

Debido tal vez a lo incoherente de su comportamiento, pero sobre todo, como consecuencia de la dinámica familiar en la que se desenvuelve, las personas violentas actúan inconscientemente, no diferenciando entre lo que es correcto o incorrecto, evadiendo la realidad y viviendo en un mudo fantástico.

6) Tuvieron falta de cariño desde temprana edad.

Como vivieron en un círculo violento, las personas pudieron haber sido maltratadas desde pequeñas, y por lo tanto descuidadas.

Hablar de cómo pasaron su niñez las personas violentas sería motivo de otra investigación, sin embargo es muy importante tomar en cuenta este factor ya que como se ha dicho a lo largo de este estudio, la violencia se puede llegar a aprender o a adquirir en la infancia, por el círculo familiar, esto repercute para toda la vida del individuo.

7) Fueron abandonados por los demás, o por ellos mismos.

Los individuos como consecuencia del maltrato de que fueron víctimas, sufrieron abandono, por parte de sus familiares, jefes, maestros o ellos mismos.

8) Tienden a la enseñanza y la aceptación de la agresividad, como principal fuente para enfrentar o resolver diversas situaciones.

Como los individuos vivieron la violencia de una manera importante y fundamental, utilizan la violencia para enfrentar y resolver todo tipo de problemas, ya sea familiares, sociales, de trabajo o hasta individuales.

9) Fueron víctimas de la violencia.

Es un hecho casi comprobado, que por lo general un individuo que es violento, debe su comportamiento a que vivió este tipo de conductas desde temprana edad.

10) Tienden a observar, presenciar o contemplar escenas violentas en Cualquier lugar.

Las personas violentas suelen gustar de ver programas de televisión que contengan un alto tipo de violencia, suelen leer publicaciones amarillistas, novelas o historietas de alto contenido violento; estos factores, lejos de hacerlo reflexionar sobre lo nocivo de estos comportamientos, lo hacen hundirse más en los mismos, haciendo que día a día aumente más y más su violencia.

Actualmente, algunos jóvenes se han entregado de manera tal a las conductas violentas que ya no se esfuerzan por controlar estos factores adquiridos durante la infancia y/o juventud, porque ya lo viven como algo cotidiano.

Pueden tener poca conciencia del daño que un acto violento llegará a causar, no toman en cuenta las causas ni consecuencias que sus acciones bélicas pueden llegar a ocasionar sobre otros; ya que la violencia que es transmitida en los medios de comunicación es algo cuestionable, es en sí un proceso que se adquiere a través de los medios de comunicación, pues es consecuencia de ellos, muchas veces es como un factor experimental que el individuo asimila al percibir algún hecho, suceso o acontecimiento violento o agresivo; y tiende a repetirlo en su vida.

El análisis histórico de este grave problema social revela, que se trata de un comportamiento aprendido que se transmite de una generación a otra a través de los canales habituales como la familia, el juego, el deporte, el trabajo y últimamente los llamados medios masivos de comunicación.

Con ésto podemos reafirmar que los niños y los jóvenes aprenden que la violencia es una forma común de resolver conflictos interpersonales, sobre todo y específicamente si la han padecido dentro del hogar, ya sea como víctimas, testigos o como promotores.

La violencia se transforma lentamente en el modo habitual de expresar diferentes y variados estados de ánimo o emociones negativas como son el enojo o la furia, la frustración, ansiedad o simplemente el miedo.

La violencia humana es algo complejo, ambiguo y trágico, las causas que la generan suele ser intensas y devastadoras.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Causas.

Parece claro que la interacción de elementos y procesos genéticos, hormonales y cerebrales, relacionados con el aprendizaje social, junto con los procesos cognitivos y emocionales, y con la construcción de las identidades de género es precisamente lo que hace difícil explicar la violencia, pero a la vez la determina como una expresión netamente humana de las causas de la misma (Siberman, 1998).

Existen numerosos estudios que se han hecho durante los últimos años, para explicar y analizar de manera objetiva los orígenes y/o causas del comportamiento violento, con el fin de buscar una explicación "lógica", así como una alternativa de solución para un problema que ha existido desde siempre.

Dentro de este tipo de factores se puede encontrar la llamada "violencia doméstica", que es de alguna manera un factor decisivo, ya que influye al individuo desde un plano tanto físico, como mental y genético.

La conducta violenta es producto de un complejo interjuego entre los estados de ánimo y las experiencias, pensamientos y recuerdos que los provocan y las evaluaciones cognitivas que se hacen de la situación actual.

Las causas de la violencia han sido investigadas e interpretadas desde muy diversos puntos de vista de carácter científico, como el médico, el social, el psicológico y el biológico, sin que hasta la fecha haya sido erradicada de las relaciones sociales.

Es importante tomar en cuenta todas las causas que se van a analizar, pues no solo es una la más importante o la que conlleva a que se genere el comportamiento violento, puede ser una sola la que actuó, o bien puede ser también que un poco de cada una tenga que ver en el acto violento que se llevó a cabo; las principales causas de la violencia pueden ser a) La Agresividad, b) Frustración, c) Sociedad, d) Fisiología, e) Medios de comunicación.

a) La Agresividad.

"La agresión se define como: connotación, acción y efecto para agredir y como acto contrario al derecho de otro. El vocablo deriva del latín AGRESIONES, que proviene a su vez de AGREDI, que significa acometer, a su vez define como agresiva a la persona propensa a faltar al respeto, afrontar o provocar a los demás, o para calificar actos que impliquen provocación o ataque" (Macerman, K. 1943, p.102).

La agresión según Goldstein, J. (1978), es una conducta cuya intención es producir un daño físico o psicológico a otra persona.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1992, p. 1205), define la agresión como "el acto de acometer a alguien para hacerle daño, matarle o herirle". A la persona agresiva la define como "aquella persona que es propensa a faltar al respeto, ofender o provocar a los demás, alguien que violenta o quebranta el derecho de otros, que da motivo a riñas o querrelas, injuriando, amenazando, desafiando o provocando a otros de cualquier manera".

Algunos autores consideran que la agresión se debe a causas exógenas, es decir, que el medio ambiente en el que se desenvuelve el individuo influye y que mediante el aprendizaje de modelos agresivos es como se refuerza esta conducta; otros autores como Lorenz (1966, citado en Coon, 1987), explican que la agresión es inherente al ser humano, opinan que la frustración trae como consecuencia la agresión y otros dicen que el ser humano trae cierta carga genética que lo hace ser agresivo y que el ambiente refuerza o elimina tal conducta.

Las teorías psicodinámicas se han ocupado básicamente en la transmisión de patrones de maltrato para explicar los procesos psíquicos que subyacen a las relaciones, en los que predomina el maltrato físico. Así Freud planteó la teoría del doble instinto (1949, citado en Tenorio, A. 1985), que concibe al individuo genéticamente dotado de una cantidad de energía dirigida hacia la destructividad, en el más amplio sentido y que debe inevitablemente expresarse en una u otra forma.

La agresión es un tipo de comportamiento biológicamente determinado que se observa en todos los animales, incluyendo al hombre.

Así también Scott y Fredericson (1949, citado en Tenorio, A. 1985), postulan una teoría Multifactorial de la Agresión y la Violencia. Estos autores usan el término "conducta agonística", derivada de una raíz griega que significa "luchar" y que se define como "conducta adaptable en una situación de conflicto entre dos o mas miembros de la misma especie". En esta conducta se incluyen la lucha ofensiva, defensiva, la huida y la pasividad.

Según Scott y Fredericson (1949, citado en Tenorio, A. 1985), las causas de la conducta violenta son, genéticas, ecológicas, históricas, culturales y biológicas.

Señalan que "los factores genéticos no crean la agresión, sino que modifican las capacidades de un individuo" haciéndolo más o menos propenso a tener una conducta violenta con otros individuos (García, 2001).

Con respecto a los factores ecológicos mencionan que los más importantes son los físicos y los biológicos que contribuyen a la desorganización social, siendo éstos la limitación del espacio y los desastres naturales (García, 2001).

En los factores fisiológicos, se encuentran los efectos de las hormonas sobre la organización del sistema nervioso; en el sistema emocional-motivacional descansa el sistema de conducta agonística y la agresión sobre el temor y la ira, los factores fisiológicos producen efectos importantes en la conducta agonística y la agresión destructiva.

De acuerdo a lo anterior se puede ver que la agresión se refiere a aspectos innatos o factores genéticos que modifican las capacidades del miembro de la especie, así es como en ocasiones se justifica un acto violento de un individuo hacia otro, sin embargo para un mejor entendimiento es necesario explicar la violencia llegando a diferenciar ambos conceptos (García, 2001).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La agresividad es en sí un término que ha sido acuñado, dentro del vocabulario de la psicología, para dar cuenta de la capacidad humana para "oponer resistencia" a las influencias del medio. La agresividad humana tiene vertientes fisiológicas, conductuales y vivenciales, por lo que constituye una estructura psicológica compleja (Sánchez, 2000).

La agresividad es un constructo teórico en el que cabe distinguir tres dimensiones: a) una dimensión conductual -en el sentido de conducta manifiesta- la que llamamos agresión; b) una dimensión fisiológica -en el sentido de concomitantes viscerales y autónomos- que forma parte de estados afectivos; c) una dimensión vivencial o subjetiva que califica la experiencia del sujeto, a la que llamaremos hostilidad (Fernando Lolas, en Corsi, 1994).

Con respecto a la agresividad humana, existe una vieja polémica, sostenida por etólogos, psicólogos y antropólogos, en torno del problema de si es cierto o no que los seres humanos son genética e instintivamente agresivos. Las posturas instintivas defienden la tesis de que nacemos con un componente de agresividad innata, que se manifestará de distintos modos, adjudicando a la cultura un rol "domesticador" de esos instintos (Sánchez, 2000).

Otros autores han señalado que la agresividad humana, entendida en un sentido amplio, es necesaria para vencer los obstáculos que el medio presenta. De este modo, una persona emprendedora, que lucha por conseguir los objetivos que están en su proyecto de vida, que sortea las dificultades y sigue avanzando, podría ser definida como una persona agresiva, en el sentido positivo de la palabra (Sánchez, 2000).

Como se ve, del mismo modo que el conflicto, la agresividad humana no es un concepto valorativo, sino descriptivo. Por lo tanto, no es ni buena ni mala: forma parte de la experiencia humana y tiene, siempre, una dimensión interpersonal (Sánchez, 2000).

La agresión es la conducta mediante la cual la potencialidad agresiva se pone en acto. Las formas que adopta son: motoras, verbales, gestuales, posturales, etc. Dado que toda conducta es comunicación, lo esencial de la agresión es que comunica un significado agresivo. Por lo tanto, tiene un origen (agresor) y un destino (agredido) (Sánchez, 2000).

Según sea el objeto, puede tratarse de una autoagresión o de una heteroagresión: siempre existe una direccionalidad en la conducta agresiva. Un golpe, un insulto, una mirada amenazante, un portazo, un silencio prolongado, una sonrisa irónica, la rotura de un objeto, para que puedan ser definidas como conductas agresivas deben cumplir con otro requisito: la *intencionalidad*, es decir, la intención, por parte del agresor, de ocasionar un daño (Sánchez, 2000).

Durante mucho tiempo, los investigadores de la conducta humana retrasaron la comprensión del problema al tomar como punto de partida para el estudio de la agresión las investigaciones realizadas en el campo de la conducta animal, extendiendo luego las conclusiones a la esfera de lo humano. Una de las características de la conducta agresiva de los animales es que es predecible a partir del conocimiento de la configuración instintiva de cada especie. Por ejemplo, las aves reaccionan con agresión frente a la presencia de un objeto extraño que se acerca a su nido.

El instinto de territorialidad marca un camino que siempre será transitado en presencia de un estímulo que lo desencadena.

Esta es una ley que no se verifica en el caso de los seres humanos: frente a un mismo estímulo, diferentes personas reaccionan de modos distintos, y aun la misma persona, en circunstancias distintas, puede comportarse de manera opuesta (Sánchez, 2000).

Con la emergencia del paradigma cognitivo en psicología comienza a echarse una nueva luz sobre estos fenómenos: el ser humano no reacciona frente a los estímulos, sino frente a la interpretación que hace de ellos. Es decir, para poder entender una conducta agresiva, al observador externo no le resulta suficiente conocer la situación donde tal conducta se produce; necesita saber cuál es el significado que el sujeto le adjudica a esa situación.

Durante mucho tiempo, se recurrió a la vaga noción de "conductas impulsivas", lo cual implicaba adjudicar el origen de la conducta agresiva a la existencia de "impulsos", categoría pobremente definida, ya que tales determinantes, provenientes de una epistemología esencialista, no ofrecen muchas perspectivas de cambio (Sánchez, 2000).

En vez de sostener que el ser humano tiene pulsiones agresivas o impulsos, podemos decir que lo específicamente humano es que el sujeto construye permanentemente su realidad, adjudicándole significados, en función de los cuales se estructuran sus conductas. Dado que los significados no son entidades estáticas e inmutables, el cambio es posible (aunque no siempre sea probable), (Sánchez, 2000).

Desde una perspectiva constructivista, en cambio, la explicación no es sencilla, ya que implica penetrar en la compleja red de significados que, desde su particular estilo cognitivo cada persona ha ido atribuyendo a la realidad circundante. Simplificando, se podría decir que una persona "agresiva" es aquella que tiende a percibir los datos de la realidad como provocadores o amenazantes y, frente a tal construcción cognitiva, reacciona con conductas de ataque y defensa (Sánchez, 2000).

Los significados cultural o individualmente contruidos son elementos indispensables para la comprensión de la estructura de la conducta agresiva (Sánchez, 2000).

Después de las precedentes consideraciones es conveniente mencionar que en el presente informe para comprender el fenómeno de la violencia, la agresión es retomada como un importante proceso psíquico que se presenta como el resultado de un proceso de integración de distintos elementos: conductas impulsivas (vertiente conductual), instintivas (vertiente fisiológica) y creaciones e influencia del ambiente social circundante (vertiente vivencial) que conlleva una progresión que corresponde al desarrollo del sujeto (Sánchez, 2000).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La agresividad, como causa de la violencia puede ser originada por un comportamiento innato, originado principalmente en el cerebro, específicamente en la corteza, el cual va a crear mecanismos de defensa para la superación transitoria de los procesos fisiológicos o psicológicos, es decir que van a estar relacionados tanto con organismo del individuo, como con sus pensamientos.

Existen varios términos para asignar a la agresividad como un tipo de conducta que se caracteriza más por ser una disposición a atacar, que por una tendencia a eludir peligros o dificultades.

Corsi (1994), considera que la agresividad es un término que alude a la capacidad humana para oponer resistencia a las diferencias del medio, y que tiene vertientes fisiológicas, conductuales y vivenciales, pero esto es más descriptivo que valorativo

Gómez de Silva (1998), define a la agresión como un ataque o asalto, entendiéndolo por agresivo aquel que es propenso a actuar de manera hostil.

Warren (Citado por Silva, 1998), la considera como un aspecto de la voluntad de poder que implica el tratar a otros individuos como si fueran simplemente objetos que deben utilizarse para conseguir una meta.

Lapanche y Pontonali (Citado por Silva, 1998), consideran que la agresión puede adoptar modalidades distintas de la acción motriz violenta y destructiva. De este modo se afirma, que en agresión no hay conductas ni negativas, ni positivas, tampoco simbólicas.

Baron y Richarson (Citado por Silva, 1998), plantean que es difícil definir a la agresión, por lo que solo la consideran como cualquier tipo de conducta que tiene la meta de lesionar o dañar a otro ser viviente, que se ve obligado a evadir el tratamiento.

Hablar de la agresividad implica aludir a conductas específicas y no emocionales, una actitud, intencional al daño que se le cause a la víctima.

La agresión alude a todo acto que concreta dicha capacidad agresiva, por lo que suelen definirla principalmente por acciones específicas.

Psicológicamente, la agresión es un instrumento de la hostilidad, para clasificar la intencionalidad de un acto agresivo.

La agresividad implica acometividad; carácter agresivo; tendencia a realizar actos y a proferir palabras hostiles con respecto a otra persona.

La agresividad es la disposición a actuar de una forma violenta, en relación a la satisfacción de una necesidad primaria o a la de las pulsiones destructivas de algún impulso de muerte, y puede ser patológica, ya sea consciente o inconsciente.

También se define a la agresividad como la tendencia que se actualiza en conductas reales o fantásticas, dirigida a dañar, destruir contrariar o humillar a otros, también consiste

en oponer resistencia a las influencias del medio, esto tiene que ver con aspectos fisiológicos, conductuales y vivenciales.

Como conclusión, se puede afirmar que la agresividad es una disposición hostil que se apoya en hechos concretos y que es más descriptiva, que evaluativa.

Esto puede llegar a ser producto de alguna frustración o deseo reprimido, pero de ello se hablará a continuación.

Gran parte de la conducta humana está bajo el control de estímulos de modelamiento. Por consiguiente, una manera eficaz de que la gente sea inducida a agredir consiste en que haya otros que lo hagan.

La teoría del aprendizaje social distingue cuatro procesos mediante los cuales las influencias de modelamiento activan la conducta agresiva.

Un modelo de operación se da en razón de la función discriminativa de las acciones modeladas.

A través de la asociación con reforzamientos pasados, los actos modelados terminan por servir de indicios informativos para que otros se conduzcan de modo similar.

Se ha visto que la exposición a modelos que despliegan actividades amenazantes, sin que haya de por medio consecuencias adversas, tiene efectos desinhibidores sobre los observadores, pues extingue vicariamente los temores de estos.

En lo que respecta a la conducta agresiva considerada como competitiva y libre de restricciones, el modelamiento agresivo es ante todo de carácter instigador, aunque desempeñe una función desinhibidora en el caso de la conducta lesiva que provoca temores.

Como la agresión incurre comúnmente en elevados costos de castigos, es probable que intervengan a la vez, procesos de instigación o desinhibitorios.

Algunos de los efectos instigadores del moldeamiento pueden reflejar perfectamente la facilitación emocional de la conducta agresiva.

El moldeamiento agresivo puede incrementar la probabilidad de la conducta violenta a través de efectos de insatisfacción o de intensificación del estímulo.

Las actividades moderatorias dirigen inevitablemente la atención de los observadores hacia los instrumentos específicos que estén siendo usados.

Las influencias del modelamiento, según su forma y contenido, pueden desempeñar funciones de enseñanza, de productores, de desinhibidores, de acrecentadores de estímulos y de excitadores emocionales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por consiguiente, a través de la asociación con reforzamientos pasados, los actos modelados terminan por servir de indicios informativos para que otros se conduzcan de modo similar.

Prolongadas investigaciones psicológicas han fundamentado que la conducta está controlada extensamente por sus consecuencias.

Los modos agresivos de responder, como otras formas de conducta social, pueden ser inducidos, eliminados y restablecidos, con solo alterar los efectos que producen.

La agresión es fuertemente influida por sus consecuencias directas, las cuales adoptan muchas formas.

Las recompensas extrínsecas adquieren importancia especial en la agresión interpersonal porque tal conducta, origina comúnmente cierto precio doloroso.

La persona que se lance a pelear sufrirá algunas lesiones aunque a la larga triunfe sobre su antagonista.

En condiciones no coercitivas, se necesitan incentivos positivos para vencer las inhibiciones que surgen de los concomitantes aversivos de la agresión.

b) La frustración.

La frustración genera un fuerte deseo de dañar a otros, lo que puede llevara a ejecutar actos agresivos.

Según esta teoría la frustración se puede definir como "el bloqueo de una actividad dirigida hacia alguna meta determinada.

Cuando la frustración es más intensa, más frecuente, o en su defecto constante, o cuando el individuo está más cerca de su meta, aumenta la probabilidad de la ocurrencia del comportamiento agresivo.

Sin embargo, el supuesto de que la instigación a la agresión es consecuencia inevitable de la frustración ha sido muy criticada.

La frustración puede llevar a ejercer otras conductas diferentes a una respuesta agresiva, como lo es la evasión, la depresión o simplemente el evitar problemas.

Esta teoría plantea que a veces la frustración produce agresión en virtud de una relación básica el afecto negativo y la conducta agresiva, esto ayuda a explicar el porque la frustración inesperada y la que se percibe como algo ilegítimo, o bien como algo injustificado.

Por lo anterior se puede afirmar que habrá una mayor frustración si una meta es particularmente deseable.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La frustración es un estímulo aversivo entre varios otros, que puede instigar, aunque no obligatoriamente, reacciones agresivas al actuar como generador de cierta disposición a la agresión.

La hipótesis de la frustración-agresión ha sido aceptada sin vacilación por psicólogos y sociólogos, como un instrumento útil en las experimentaciones.

Representa un enfoque clásico al problema de la violencia y posee un valor heurístico tal vez igualado por cualquier otra teoría.

La frustración en el aprendizaje, puede llegar a crear un estado general de actividad emocional que puede facilitar una gran variedad de conductas, inclinadas a la violencia, según los tipos y la edificación de las respuestas que las personas o individuos hayan aprendido para enfrentar el estrés.

A continuación se presenta un diagrama sobre los determinantes motivacionales de la agresión en las teorías del instinto, pulsión reactiva y aprendizaje social.

a) TEORIA DEL INSTINTO

Instinto agresivo → Comportamiento agresivo

b) TEORIA DE LA PULSION

Frustración → Pulsión regresiva → Comportamiento agresivo

c) TEORIA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

Experiencias aversivas → Actividad emocional → agresión
Consecuencias anticipadas → móviles incentivos

c) La Sociedad.

El comportamiento violento no es algo individual, sino social, tiene que ver con los impulsos, historia y medio en que se relaciona, o vive el individuo; las fuentes que la impulsan, son principalmente la frecuencia de una conducta determinada, y los estímulos que la crean, el reforzamiento del mismo, y van a estar estrechamente relacionados con el control social; ya que por una parte la pobreza y la riqueza son la causa y el efecto de la violencia, así como el crecimiento individual del ser humano en la sociedad en la que se desenvuelve, y que ira incrementando todo tipo de sociedad .

Un factor determinante para que la violencia se presente u origine es la desigualdad, ya sea social, familiar, individual, económica, política y/o cultural, en relación hacia algo o contra alguien, en la cual los medios de comunicación tienen mucho que ver; ya que estos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

influyen de gran manera en el inconsciente de las personas, para que los individuos actúen de manera egoísta, ambiciosa y violenta, para conseguir algo que se desee o necesite para satisfacer una necesidad material de origen inconsciente que se encuentre reprimido, con el fin de satisfacer su bienestar personal o el de su familia.

La sociedad influye de manera decisiva y determinante para la creación, control y disminución de la violencia o comportamiento agresivo.

La psicología ha investigado los factores sociales familiares, culturales, económicos, individuales, mentales que influyen para la creación o desarrollo de la violencia en la juventud; todo esto, con el fin de encontrar una alternativa que pueda llegar a controlar este problema que día con día adquiere más y más víctimas, tanto entre jóvenes como con personas adultas.

La familia y la sociedad son factores tan esenciales, que determinan la creación de una conducta violenta individual, ya que en el medio que rodea al individuo se manifiestan de gran manera todo tipo de desigualdades, problemas y otros aspectos negativos, tanto de origen social como individual, estos últimos van a ser proyectados por el individuo hacia la sociedad, que es una razón suficiente para poder apreciar y decir que la sociedad va ligada de manera muy estrecha con la individualidad de las personas que la integran. Todo esto se relaciona fuertemente con la desintegración familiar y social que los jóvenes pueden llegar a presentar.

Existen varios parámetros sociales que definen las causas, y los efectos de todo tipo de conductas violento-agresivas, las cuales definen el desarrollo o control de la agresividad que puede presentarse en la sociedad en la que se desenvuelve el individuo.

Analizar las conductas violento-agresivas ha sido el foco de atención de muchas investigaciones sociológicas y biológicas, la psicología ha intentado elaborar diversas teorías para explicar mejor esto.

Las teorías psicológicas propuestas están relacionadas al psicoanálisis, ya que postulan el instinto de agresividad frente a la muerte, tomando en cuenta la hipótesis de frustración agresión que ya fue analizada.

d) Fisiología.

Básicamente, las causas de la violencia individual nacen en un contexto ecológico (que es básicamente el respeto hacia los demás individuos, como con la sociedad misma) en relación con una genética individual, motivo por el cual se han creado investigaciones relacionadas con el comportamiento violento-agresivo.

Se puede llegar a pensar que un individuo nace y muere siendo violento, es decir, que la violencia no se aprende, sino que es algo natural que se produce o crea gracias a la razón, o sentido común; lo que sí es cierto es que la violencia tiene mucho que ver con el comportamiento del individuo para con su familia y con la sociedad en la que este se desarrolla, y que las causas de ésta pueden ser tanto de origen genético, como aprendido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La genética también es otro factor que va a servir para determinar mejor el llamado "nacimiento de la conducta violento-agresiva", teniendo como principal causante del ámbito genético, al cromosoma Y, el cual causa y controla las sustancias que provocan un grado de violencia en los individuos, y que hace que toda conducta violenta-agresiva crezca de manera desmedida y sin proporción.

Skinner ha realizado estudios relacionados con la biología y la socialización, así como la aparición de la agresividad para poder controlar el comportamiento agresivo que el individuo, o la sociedad llegan a presentar.

e) Medios de comunicación.

Los medios de comunicación son otra causa importante, primordial y esencial para que la violencia se desarrolle dentro del individuo y en la sociedad misma (Siberman, 1998).

La agresividad es algo biológico que existe en cualquier familia, sociedad, criatura, ser humano o individuo, que va relacionado con el ámbito sexual; ha sido estudiada por diversas ramas de las ciencias de la salud, sociología, y por la psicología, relacionándola con la hostilidad que se puede presentar en la destrucción hacia el exterior o el interior de un individuo que la presente.

Existen tesis o estudios que definen a la agresividad como algo que se deriva y se relaciona de la violencia, algo así como un trastorno mental, esto ha sido planteado principalmente por Freud, tomando en cuenta cuestiones y aspectos espontáneos relacionados con la energía reprimida que existe dentro de un individuo.

Freud relaciona a la violencia con la agresividad, como una parte fundamental de sus teorías psicoanalíticas, mismas que relacionan a la conducta violento-agresiva con la destrucción, la frustración y la muerte, como algo innato; es decir, algo que no se aprende, sino que ya se nace con ello.

Freud relaciona los factores violentos con la propia destrucción de la sociedad y del individuo mismo, así como con la vitalidad del hombre y la sociedad de una manera muy estrecha (Deutsch, 1994).

Siempre que alguien intente manipular a otros, de manera feroz y arbitraria o con ira, se crearan factores poco centrados de una personalidad individual.

Los factores que causan la violencia están relacionados con una sociedad dividida, sin embargo no pueden dejarse a un lado las consecuencias la violencia provoca como parte de un sistema relacionado con la misma, así como con la familia y con el individuo.

Consecuencias de la violencia.

La violencia existe desde que el hombre es hombre y la sociedad ha padecido sus consecuencias a lo largo de toda la historia humana.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La violencia genera desintegración o dispersión, ya que actúa contra las intenciones de la persona sujeta a ella. Asimismo, puede generar un patrón (físico o psicológico), es decir, un orden producto de la fuerza que puede persistir aun después de que ésta deja de ejercerse (Siberman, 1998).

La violencia puede dirigirse hacia el propio agresor, o bien hacia los demás, contemplándose graves e importantes factores de frustración que existan en "el medio" que rodea a la persona violenta, puede estar manifestada también en forma de depresión, ira, introversión e incluso extroversión, así como de manera física, también puede resultar agredida una persona ajena a los problemas que el individuo, o la sociedad pueda o éste presentando, como una forma de liberación de la energía acumulada y/o los deseos reprimidos que por lo general acompañan al agresor.

El hombre dirige sus actos violentos contra sus semejantes, con la finalidad de dominarlos de alguna manera, ya que es algo que impide el desarrollo de la sociedad y las condiciones políticas que en ella se manifiesta.

Es por eso que es importante analizar las posibles consecuencias que la violencia puede llegar a causar, debido a que el hombre, ya sea a nivel individual o como sociedad muchas veces se aplica la justicia por propia mano y no mide el nivel que sus actos pueden llegar a provocar; estas consecuencias pueden ser físicas, sociales y emocionales.

a) Daños físicos.

La consecuencia más grande y grave que se presenta en todo tipo de conductas violentas, es el genocidio u homicidio, el cual va a estar estrechamente ligado y relacionado con un tipo de comportamiento psicótico no solo de tipo individual, sino relacionado con una sociedad entera, misma que está dispuesta a conseguir o alcanzar, sus metas bajo cualquier forma o circunstancia (incluyendo la violencia, desde luego), y es producto de la naturaleza humana, de origen aprendido, por supuesto.

Los actos violentos cometidos y sus consecuencias físicas provocados por los regímenes totalitarios son interpretados en la definición observadora como violaciones legítimas del acceso al proceso de negociaciones y como violaciones del derecho al propio cuerpo de uno.

La violencia cometida por grupos en desventaja o bien como una reivindicación psicológica de mayor participación de los valores sociales, o como un ataque ilegítimo puede llegar a tener como consecuencias importantes daños a las instituciones para resolver las discusiones abiertas a todos los ciudadanos.

Desde el punto de vista del científico político no hay duda de que la fuerza ejercida por funcionarios estatales tiene este tipo de consecuencias.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

b) Daños sociales.

Los fenómenos sociales que aparecen de manera individual en el ser humano, pueden ser considerados también como consecuencias de una sociedad que tiene a la violencia, como un tipo de vida; siendo la delincuencia un factor que refleja de manera clara y precisa, el daño que ha sufrido toda sociedad en la actualidad.

c) Daños emocionales.

Algunas manifestaciones de genocidio, pueden ser las guerras, asaltos, homicidios, suicidios, e incluso las violaciones sexuales, ya que se puede "matar" o destruir a algún individuo, familia e incluso sociedad, no únicamente de manera física, moral, mental, o incluso psicológica, provocándole severos, y a veces, irreversibles estados de depresión, no solamente al individuo dañado, sino también a los familiares, amigos y conocidos.

Los daños emocionales pueden alterar la personalidad del individuo convirtiéndolo de un ser tranquilo a uno agresivo, o bien de un tipo extrovertido a uno introvertido.

Lo que se trata de decir con la idea anterior, es que las causas y las consecuencias de la violencia repercuten en sus víctimas y en sus victimarios de diferente manera, o sea individual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2. TIPOS DE VIOLENCIA.

2.1. Clasificación de Jean Claude.

En cuanto a las manifestaciones sociales, el fenómeno de la violencia puede abarcar varios tipos, entre los que Jean Claude (1981, citado por Imbert, 1992), propone:

I. VIOLENCIA PRIVADA.

1.-Violencia Criminal.

a) Mortal:

Consiste en privar o despojar de la vida a cualquier individuo, sin tomar en cuenta edad, raza, credo, posición económica o sexo, puede ser consecuencia de una acción desesperada, de origen irracional o en su defecto vengativa, es considerada como violenta ya que por lo general la víctima contra la que se atenta es un ser indefenso, desamparado o sumiso, que se ve acorralado o amenazado ante la fuerza o el arma del agresor.

El homicidio criminal constituye el ejemplo más vivo y gráfico de la violencia de este tipo.

El homicidio es un problema criminológico que se destaca severamente en este campo de la violencia, y ello a pesar de que el número real de delitos en comparación con estos no es muy alto.

Von Heentingg (1981, citado por Imbert, 1992), ha hecho notar como las reacciones sociales ante el despojo de una vida humana se han caracterizado siempre por ser emotivas y altamente irracionales, tal vez porque en casi todo el mundo se conceptúa el homicidio como el más grave delito.

Es evidente que para mantener un estado de equilibrio los sistemas sociales tienen que prohibir el crimen y los desafueros de la violencia dentro de la sociedad.

Los asesinatos cometidos por personas reconocidas como psicópatas o dementes desde el punto de vista legal o que la psiquiatría ya designó como anormales, entrañan desviaciones clínicas que eximen de responsabilidad al homicida y, por eso también de culpabilidad.

b) Corporal o física:

Se puede decir que el peor de todos los tipos de violencia que se conozca, es el de tipo físico, que implica el usar la fuerza física de manera desmedida y sin control alguno, también tiene como causa la ira, furia, enojo, frustración y posiblemente la depresión.

La violencia física va dirigida hacia la sociedad, la familia, o incluso hacia uno mismo, como una forma clara de auto daño, tomando en cuenta desde luego al suicidio, el resentimiento, o bien, la rebeldía; es importante mencionar también que la violencia física es producto de una inconformidad profunda, la cual ha sido reprimida durante muchísimo tiempo, y que, por factores o circunstancias extremas y externas, origen, digamos,

“desconocido”, pueden llegar a manifestarse, por supuesto que también tienen que ver en este proceso la influencia de los medios de comunicación, los celos, envidias, la cultura, etc; etc.

La violencia física se puede representar por medio de golpes, lanzamientos de objetos, empujones, cachetadas, rasguños, así como la práctica de cualquier tipo de guerra, terrorismo y homicidio y suicidio.

La conducta violento-agresiva es una marca de tortura, que se desencadena, y por lo tanto va a depender de las enfermedades sociales, familiares, o bien, individuales.

Es cualquier acción, no accidental, que provoque daño físico o enfermedad, este puede incluir hematomas, cortaduras, quemaduras, fracturas y lesiones internas.

Los signos de abuso físico pueden ser considerados como los siguientes.

- Hematomas y contusiones inexplicables.
- Un cierto número de cicatrices.
- Marcas de quemaduras.
- Fracturas inexplicables o contiguas fracturas ya soldadas.
- Marcas de mordeduras o golpes.

La violencia física, no es un fenómeno que se asocia a determinados sectores, sino que se manifiesta en todos los grupos étnicos, religiosos, económicos y culturales.

Dichos factores varían ampliamente de un individuo a otro y ninguno, por sí mismo puede identificar a un abusador potencial.

En sí, y a manera de colusión, se puede resumir que la violencia física es el maltrato de origen ecológico, para cualquier tipo de seres vivos (hombres, plantas, o bien animales).

c) Sexual:

La violencia sexual es toda acción en la cual se emplea o ejerce el uso de la fuerza, para dominar, someter o intimidar a alguna persona, o bien para chantajearla con el fin de llevar a cabo algún acto forzado, relacionado con la sexualidad de cualquier individuo, puede ser algún tipo de soborno, chantaje, intimidación, amenaza o persecución, también llamado acoso sexual (que es el más común de todos), junto con la violación, que también es una acción típica de este tipo de violencia y la que más víctimas ha cobrado este tipo de conductas o acciones violentas-agresivas en los últimos años, gracias a la inseguridad tan alta que existe en las ciudades, no solo desarrolladas, sino también, y sobre todo, en los países tercermundistas que son víctimas del subdesarrollo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con la violencia sexual se pretende conseguir la realización de un acto violento no deseado por la víctima, también son parte de la agresividad sexual, todo tipo de burlas, comentarios, gestos, o cualquier tipo de agresiones con armas u objetos hacia cualquier parte del cuerpo, relacionada sexualmente, lógicamente usando la fuerza, para someter a la víctima.

De todas las formas de abuso, tal vez la sexual sea la más difícil de aceptar y reconocer, recientes investigaciones muestran que una de cada cuatro niñas y uno de cada ocho niños son abusados antes de cumplir los 16, eso sin contar el hecho de que en el 90 % de los casos son hombres los culpables y en el 80% es gente conocida por ellos, como los padres, familiares, maestros, etc.

Este tipo de abusos puede definirse como contactos o interacciones entre un menor y un mayor, un hombre y una mujer, o entre personas del mismo sexo, la víctima es usada para la gratificación del agresor, puede incluir una serie de actividades de tipo obsceno, siniestro y oscuro.

2.-Violencia no criminal.

a) Suicida.

Que es un tipo de violencia física e individual, este tipo de violencia también incluye las tentativas.

El abuso sexual puede ocurrir con personas de una misma familia, por lo general es perpetrado por alguien que conoce a la víctima.

Una forma Particular de abuso sexual es el incesto, que es la práctica de relaciones entre padres e hijos, o bien entre hermanos, un alto porcentaje de las víctimas es el que se presenta entre padre (hombres) e hijos (mujeres).

b) Accidental.

Todo tipo de daños causados de forma no intencional, pueden ser golpes o Accidentes de tránsito, también están considerados como violencia accidental los fenómenos naturales que provocan destrucción, como son temblores y terremotos, las inundaciones, los huracanes, o bien los incendios.

II. VIOLENCIA COLECTIVA.

Este tipo de violencia a diferencia de los anteriores, son daños a comunidades enteras y se pueden clasificar en 2 grandes tipos:

1. violencia de poder humano.

Desde el análisis precedente de las dos revoluciones clave de la modernidad ha quedado claro que la violencia no pertenece al corazón de la revolución, al momento de la constitución de la libertad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La violencia está relacionada con el poder, debido a lo jerárquico de la misma y se apoya en el consentimiento orientado al desentendimiento de la libertad; y esta puede ser de tipo terrorista o económica:

a) Terrorismo o violencia psicológica.

La violencia es contraria a la pureza de pensamiento, de tal manera que siempre que se vierte, las mentes rechazan los motivos idealistas de los activistas, es decir, cuando el terrorismo se practica en nombre de un ideal que la inmensa mayoría de la colectividad no reconoce como suyo, tiende a usar las formas del racismo, de la opresión, de la tiranía, con arbitrariedad y arruinando las libertades (Jaques, 1978).

Frente a estos crímenes que ninguna ideología pueden justificar, los terroristas reaccionan instintivamente con odio y miedo, agregando la angustia a la pasión vengativa y cediendo ante las defensas de la razón, y perdiendo los estribos.

Para el terrorista, parece que le resulta positivo cuando alguien muere por su idea, ya que solo el cuerpo se vuelve inerte, pero la ideología subsiste y es propagada con un vigor tal, que es aumentado por otros cuerpos todavía vivos.

El terrorista proclama su acción esperando que el agredido responda a los actos provocados por este, por medio de ataques nucleares o venganza, por lo cual el terrorista lejos de ser visto como un enemigo, puede llegar a ser visto como un héroe, al menos por sus aliados y colaboradores, que creen que su causa es justa y los ataques del enemigo son de rencor y despecho.

Cuando se daña la mente, la moral, o se agreden de forma directa e indirecta a las personas, se esta empleando la violencia psicológica, cuyos casos o ejemplos mas frecuentes para ejercerla son las amenazas, difusión del terror, el odio incontrolado y desmedido, la imposición de ideologías o mensajes negativos, así como la manifestación, difusión e imposición de valores falsos, o que vayan en contra de la sociedad o la familia en la que el individuo se desarrolle, también es considerada una forma de violencia psicológica importante, la educación prejuiciosa, es decir, la que tiene como finalidad ocupar la docencia como un medio o un modelo para humillar o destruir de manera directa y dolorosa a alguna persona que tenga un nivel cultural menor al que tiene el docente, o alguien con mayor nivel académico o cultural.

También es importante señalar y destacar que la manipulación psicológica a través de los medios de comunicación de masas, se utiliza y maneja par afectar, y dañar, de manera moral e inconsciente las mentes de los consumidores, de una forma demasiado sutil y discreta, que es igualmente dañina o más que una agresión física o a la integridad misma del individuo, contrastando los valores que son enseñados y aprendidos dentro de la familia, así como de la sociedad en la que se desarrolle y desenvuelva el individuo, negando de esta manera la validez cultural individual, social y familiar del ser humano; ya que los medios de comunicación, sobre todo los hablados y escritos, destruyen y

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

disminuyen la moralidad del ser humano mediante "juegos mentales", sugestivos o bien subliminales, de una manera terriblemente nociva.

b) Violencia industrial o violencia económica.

Es cuando se atenta contra la subsistencia y nivel mínimo de vida, también puede ser cuando se priva a alguien de sus ganancias o propiedades.

2.-La guerra o violencia paróxica.

Es el mayor acto de destrucción que puede haber, no solo social o materialmente, sino también afecta la cultura y la economía de los países involucrados.

2.2. Clasificación de Marcel Mauss.

Sin embargo, violencias hay mas de una y no pueden ser tomadas aisladamente, es por eso que retomaremos la fórmula de Marcel Mauss (1940, citado por Imbert, 1992), para distinguir varias formas de violencia, que son la real, la representada y la formal.

LA VIOLENCIA FORMAL:

Es en sí la violencia tal y como aparece en el régimen moderno de visibilidad; Este tipo de violencia estriba en el propio medio, que se plantean de manera semiótica, como poder ver y hacer ver, y que puede producir efectos perversos.

Aquí la violencia ataca el cuerpo legal vigente, para nosotros se trata de un derecho positivo, cuestionando el carácter de natural.

Violencia sería aquí, por regla general lo consiguiente a orden establecido.

LA VIOLENCIA REAL:

Puede ser física, de índole social, ecológica o de comportamiento, como la violencia corporal, sexual, mortal, social o individual, así como la histórica y la colectiva.

Este tipo de violencia traba la naturaleza del hombre en sentido estricto, en cuanto impide el desarrollo de sus potenciales creadoras, entran aquí la mayoría de los usos de verbos como violar y golpear.

LA VIOLENCIA REPRESENTADA:

Puede ser tan real como la anterior, es en sí la violencia tal y como se representa en los medios de comunicación.

La representación de la violencia provoca respuestas que inducen a su vez a más violencia, como consecuencia de la publicación de un primer caso en los medios de comunicación.

Aquí la violencia traba la decisión del individuo, la característica más común de esta forma de violencia es que se impone algo que el individuo no acepta voluntariamente, pero sí inconscientemente. Aquí violencia se opone a la persuasión.

El individuo muchas veces puede sentirse confortable al observar actos violentos en los diversos medios de comunicación, esto hace que se sientan reconfortados, ya que suelen pensar que al igual que ellos, las personas que son víctimas de los daños que ven también sufren, convirtiéndolo en sádico.

Para comprender mejor los tipos de violencia, así como su poder o fuerza y tipos de daño que pueden causar o tener como consecuencia, a continuación se presentará un cuadro sinóptico representativo de lo que se ha visto y analizado a lo largo de el presente capítulo (Tabla 3.1).

3.1: VIOLENCIA

TIPO DE VIOLENCIA	PODER O FUERZA	TIPO DE DAÑO
-Físico	<i>-Físico</i>	<u>Físico/ emocional</u>
-Emocional o Psicológico	<i>-Psicológico</i>	<u>Emocional</u>
-Sexual	<i>-Físico/ Psicológico</i>	<u>Emocional/ físico</u>
-Financiero	<i>-Económico</i>	<u>Económico/ Emocional</u>
-Social y ambiental	<i>-Psicológico/ Físico</i>	<u>Emocional/Social/ Económico</u>

"Cada tipo de violencia es causado por un poder o una fuerza extrema y provoca uno o varios tipos de daños".

3. VIOLENCIA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

En los medios de comunicación, la violencia resulta cada vez más constante que una excepción (Siberman, 1998).

El problema ha despertado gran interés entre los investigadores sociales, quienes intentan obtener evidencias científicas acerca de los posibles efectos de la violencia en el público.

Esta investigación ha abordado el estudio de los efectos que ejerce la comunicación en la mente del público que se expone a diaria a los contenidos de los mensajes violentos.

La observación más superficial indica que los medios describen a menudo la violencia.

Aunque ésta ha estado siempre presente, hoy los medios la han convertido en un espectáculo y en una fábrica de hacer dinero.

La preocupación en torno a la violencia aparecida en los medios de comunicación apareció aún antes de que se convirtieran en masivos.

Los medios de comunicación son actores muy importantes en el tema de la violencia, pues son catalizadores psicoterapéuticos de la apatencia popular.

Según la teoría de comunicación, se suele señalar que la gente siente cierta atracción por las paginas, secciones, programas a partir de sucesos de sangre y violencia como consecuencia del espíritu morboso que la asiste.

De esta manera, la relación violencia-medios de comunicación, ya no señala la causalidad directa que hace que al contemplar un mensaje violento se dispare la agresividad o la catarsis del receptor, modificando paulatinamente sus valores de solidaridad por los de individualidad, sus normas de moralidad por las de inmoralidad y sus capacidades de asombrarse por actitudes de insensibilidad, ocasionando con ello la penetración de valores violentos en las sociedad.

3.1. Medios electrónicos.

Los medios de comunicación sin duda alguna son los de mayor audiencia en la actualidad, ya que pocas personas leen, y por lo mismo suelen sustituir la literatura con películas y los periódicos con noticieros.

Los medios electrónicos al igual que los impresos, transmiten mensajes ideológicos pues muchas veces lo que se transmite es una adaptación de lo que se suele escribir.

El papel de los medios de comunicación frente a la violencia no se sustenta sola o exclusivamente en el paradigma de la información, es decir, no basta con mirar el tratamiento ético de los hechos que dejan ver lo que el discurso informativo dice, sino

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que también es pertinente indagar por las lógicas sociales y culturales que subyacen en la construcción de lo noticioso lo que el discurso informativo habla.

Todo lo cual implica pensar el papel de los medios de comunicación como parte del problema, no solo desde la información, sino desde las mediciones sociales en las que ellos intervienen.

El papel correctivo de los medios frente a la violencia no radica únicamente en el control, auto control o regulación en el tratamiento informativo de lo violento concepciones que simplifican el espacio de la ética a un asunto de manejo profesional de la violencia y a un deseo incontaminado de paz.

La distancia de los medios para enfrentar la violencia no se resuelve aplicando correctivos de control para manejarla informativamente y listo.

La violencia tiende a incrementarse cuando los observadores se encuentran ante modelos violentos, ya sea directamente o a través del cine o la televisión. Existe gran evidencia experimental que confirma la relación entre la observación de conductas violentas en la televisión y cine, y los comportamientos violentos.

3.1.2. Televisión.

La programación televisiva incluye tal cantidad de violencia que el asunto ha resultado un tema tan intenso que se debate entre quienes sostienen que la televisión puede ser una escuela de violencia y quienes piensan que lo único que hace es reflejar la violencia existente en la sociedad.

De este modo, en los últimos años, ésto se ha estudiado para averiguar hasta que punto puede influir la violencia mostrada en la televisión en las actitudes y conductas agresivas de los espectadores.

Los estudios que se han hecho han sido para analizar el contenido e impacto que las caricaturas, telenovelas y noticieros tienen en su auditorio.

3.1.2. Cine.

Tras su surgimiento, el cine, al igual que la televisión, empezó a difundir contenidos violentos, lo que alarmó a la sociedad moralista.

Se empezaron a transmitir películas sobre la guerra, alto contenido sexual, y poco moralista.

Debido al lenguaje, escenas, contenido sexual y violento se tuvo que controlar y vigilar el contenido de las producciones fílmicas.

Esta reglamentación se implantó en los años 60 con clasificaciones similares o parecidas a las utilizadas actualmente, estas clasificaciones también se usan en los programas de televisión y son:

AA (Infantiles)

Son programas de contenido aparentemente inocente y no violento, sin embargo y en lo que a violencia se refiere algunos de ellos muestran a los niños pelus muy fuertes, golpes violentos y cosas irreales que pueden llegar a atrofiar la mente de los niños, es por eso que los programas familiares, y caricaturas deben verse acompañados de los padres o profesores de los niños.

A ó G (Todo público), y dentro de éstas caben las siguientes:

Son caricaturas, programas cómicos, de concurso e incluso telenovelas que se transmiten antes de las 9 de la noche, en el cine son las que tienen como clasificación la A o en su defecto la AA.

PG (Con asesoría de los padres).

Como se señaló anteriormente, algunos programas son demasiado fantasiosos, aunque no violentos, es por eso que para ayudar a formar el criterio de los niños, los padres, y maestros deben discutir con los hijos este tipo de programas o películas, esto además de fomentar la confianza entre padres e hijos, estimula la comunicación.

B ó PG-13 (Adolescentes con ayuda de los padres).

Esta es una extensión de la clasificación anterior.

C, R ó NC-17 (Solo Adultos).

Son las películas o programas pornográficos, o llamados tres X, que no solo tienen escenas demasiado sexuales, sino también lenguaje muy vulgar.

PD (Discreción a los padres, alto contenido violento o sexual).

Pueden ser programas o películas un tanto educativos, pero que los hijos tienden a confundir o malinterpretar, es por eso que deben ser observadas con la asesoría de los padres o maestros de los menores.

VD (Discreción a televidentes).

Esta clasificación es un tanto difícil de describir, pero se puede resumir en que es el espectador el que va a elegir si ve o no dicho programa, ya que su contenido es igual a los anteriores, demasiada violencia o escenas sexuales.

3.2. Medios impresos.

Más allá de la prensa como tal, la literatura en general ha utilizado la violencia a lo largo de su historia.

Sea épica, histórica, infantil, romántica, o bien ciencia ficción, la literatura ha sido, antes que los llamados medios masivos, el reflejo de una realidad que sin duda es violenta.

3.2.1. Periódicos.

La mayor parte de lo que se comenta hoy en día en los diarios, alude de alguna manera a la violencia física contra las personas, consistentes en actos de muerte, ataques con armas, raptos y secuestros.

En relación con la violencia ejercida en la sociedad, destacan las noticias de guerras y terrorismo.

Por último, en cuanto a la violencia de bienes materiales, se habla sobre robos, estafas, corrupción y destrucción.

3.2.2. Historietas.

M. V. Manacorda de Rosetti, (1976), señala: "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (¡Boom!, ¡Crash!, ¡Bang!, etc.).

En el idioma español a este tipo de publicaciones se les llama historietas, mientras que en el lenguaje anglosajón son conocidos como "comics", y en la cultura oriental son denominados "mangas", teniendo los dos últimos su propio origen, historia y características.

Comics.

Juan Antonio Ramirez(1975), define al comic como "narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de conexiones típicas con fragmentos literarios, ya que la relación imagen-texto, trata de ser complementaria, y por lo tanto el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir. Para dar mayor importancia a los de relevo, el carácter estandarizado de su realización, y sobre todo el industrializado en los modos de protección y distribución, terminan de caracterizar al comic en cuanto tal" (Pp.25).

Más explícitamente, F. Loras (1975), señala que el comic es un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por otra parte es un sistema de significación con un código propio específico, tenga o no difusión masiva".

Una definición más amplia y formal de este tipo de literatura, es la que realiza Ludolfo Paraminio(1976), él define al comic como "Una semiótica connotativa de primera

especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, mismas que corresponden a un sistema fonético y a otro icono".

Elizabeth de Baur (1978), da la siguiente definición "Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino dos, que son el lenguaje y la imagen". La misma Baur proporciona la caracterización de M. Dahrendorf: "Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencia de imágenes y con un específico repertorio de signos".

Las definiciones del cómic participan también de una ambigüedad. Así, en una caracterización directa y fácil, Javier Coma (1979), define al cómic como "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas". Frente a ella, Umberto Eco adopta otra perspectiva en su definición "La Historieta es un producto cultural", ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores".

Para Román Gubern (1982), el cómic es: "historieta ilustrada cuya acción sucede en diversas viñetas. En donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revistar o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o cómic book".

Mangas.

La etimología de la palabra manga viene de la unión de las palabras orientales equivalentes a "dibujo" y "coloquial", o sea que al juntarse la palabra llegaría a significar algo así como "dibujo coloquial" o "arte informal" (Santini, 1996).

La palabra manga sirve para designar a la historieta en Japón, este término surgió en 1814 por el artista Katsushika Hokusai, ya que realizaba una extraña mezcla de textos e imágenes satíricos y necesitaba crear una palabra para definir su arte. Hokusai combinó dos caracteres chinos, el primero significa "A pesar de uno mismo"; y el segundo significa "imagen" (Télez, 1999).

Para Pedraza (2001), la palabra manga significa en sí "garabatos caprichosos, este concepto es consecuencia lógica de cultura auditiva y literaria de los 90, y se utilizan como referencias la cinematografía y la historieta mundial.

Después de la segunda guerra mundial, la violencia y la brutalidad humanas se incluyeron en algunas revistas de historietas, cómics y mangas, lo que generó reacciones de preocupación, en términos similares a los que despertó la prensa, ante sus efectos y contribución a la violencia juvenil.

En virtud de ello, la asociación de editores de revistas de historietas de los estados unidos estableció en los años 50 una reglamentación que prohibía entre otras cosas, la descripción de actos criminales, torturas y sadismos en este tipo de publicaciones.

Batman es un héroe que nace en 1939, pero que llega a México en la década de los 50, sus primeras historias (Época de oro) es como un vigilante solitario (1939), más tarde se formaría el dúo dinámico en 1940; después (1959) formaría equipo con Superman (Época de plata) y aparecería la llamada Batifamilia y época oscura, más tarde (1969) se integrarían villanos espaciales, en 1979, sería su primer crossover con Hulk, en 1989 (después de la macro historia "Crisis en las tierras infinitas"), se renovarían al héroe volviéndose de nuevo oscuro y hasta siniestro, carácter que ha mantenido hasta nuestros días.

El manga, o historieta japonesa de Dragón Ball Z es protagonizada por el guerrero Son Gokú, quien para vencer a sus enemigos siempre tiene que destruirlos o matarlos, esta historia llegó a México hace 15 años y ha permanecido en el gusto de las personas, principalmente los jóvenes hasta nuestros días, la historia se divide en tres partes, Dragón Ball (hazañas de Gokú cuando era niño), Dragón Ball Z(Gokú adulto) y Dragón Ball GT (historia del posible futuro de Gokú, que se realizó exclusivamente para televisión).

Se eligieron las historietas de Batman y Dragón Ball Z porque son historias en donde los héroes quedan huérfanos desde niños, dedicándose a luchar por la justicia empleando métodos violentos.

Estas historias son el reflejo de la violencia en las sociedades Americanas y Niponas, sin embargo también reflejan los ideales de las mismas en torno a un nivel cultural, social y económico, razón por la cual las personas que las leen son jóvenes, en español, estas publicaciones son editadas por Grupo Editorial Vid S.A. de C.V., quien las distribuye a países como México, Colombia, Argentina, Chile y EAU.

El impacto de estas publicaciones ha sido tal, que se han hecho películas, juguetes, playeras y otros productos basándose en el universo del hombre murciélago y de las esferas del dragón.

IV. LA DIFUSIÓN DE UNA PERSONALIDAD VIOLENTA A TRAVEZ DE LOS COMICS Y MANGAS.

La conducta violenta puede ser aprendida de la familia o de la sociedad, ya sea viviendo en un ambiente violento o presenciando escenas violentas a través de los medios de comunicación, como lo son las historietas, ya sean comics o mangas.

Las historietas que pueden llegar a difundir una personalidad violenta son las del llamado género "Superheróico", donde puede haber personajes muy humanos como Batman, pasando por mutantes superdesarrollados, hasta extraterrestres con superpoderes como Son Gokú; de orígenes estadounidenses y japoneses, respectivamente, que son los personajes principales de estas publicaciones.

Tanto Batman como Gokú viven dentro de una dinámica violenta, pues sus sociedades así los han orillado, el encapotado, por haber sido testigo del asesinato de sus padres, y el Sianyan por provenir de una familia de conquistadores extraterrestres.

Batman y Gokú actúan instintivamente ante lo desconocido, y luchan golpeando y lesionando a sus enemigos, de una forma terrible.

Batman quedó huérfano a los 8 años, y Gokú llegó a la tierra a los 5 años, por lo tanto se puede apreciar que tuvieron falta de cariño desde muy temprana edad, pues fueron abandonados por sus padres.

Batman enseña a luchar a sus pupilos (llamados Robin) y Gokú deja que sus hijos participen en las peleas contra sus enemigos como si fuesen guerreros adultos.

Tanto el Señor de la Noche, como Kakarotto (Nombre verdadero de Gokú) fueron víctimas de la violencia, pues uno perdió a sus padres y el otro a su abuelo adoptivo, que fue asesinado por el mismo cuando estaba convertido en un Gorila feroz.

Batman ha presenciado la muerte de sus padres, además la de un Robin y la lesión de Batichica, y Goku ha presenciado la muerte de varios amigos y compañeros.

Las causas de la violencia en Batman son la frustración de no haber podido salvar la vida de sus padres, así como la sociedad corrupta, que no hizo nada por arrestar al asesino, así se hizo agresivo y vengativo, entrenándose para convertirse en un vigilante que se hace justicia por su propia mano.

En cuanto a Gokú, protagonista de Dragón Ball Z, este emplea la agresividad para pelear, además, la sociedad en la que transcurre la historia se acostumbran los combates entre guerreros que se enfrentan constantemente, esto influye en su fisiología extraterrestre y guerrera.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En estas historias, como consecuencia de los actos violentos de los personajes, ya sea héroes o villanos, se encuentran los daños físicos a otras personas (lesiones o muerte de algún personaje) que pueden ocurrir de manera intencional o accidental.

Como daños sociales, indudablemente pueden hallarse factores como la delincuencia o bien la destrucción de ciudades, que no solo afectan a una sola persona, sino también a un país o a una sociedad, que es donde habitan los personajes de estos relatos.

Batman es en sí un daño emocional, pues surgió como consecuencia del asesinato de sus padres, Gokú, por su parte, se volvió "bueno" como consecuencia de un golpe en la cabeza que sufrió cuando era niño, y que le causo una amnesia permanente, por lo tanto ambos héroes son consecuencia de la violencia.

En lo que respecta a las teorías de la personalidad de Sullivan, Lewin y Montmollin, y su relación con las historietas, específicamente los comics de Batman y los Mangas de Dragón Ball Z, se puede apreciar lo siguiente, a propósito de la conducta que estas publicaciones pueden llegar a difundir:

Sullivan divide a la personalidad en tres factores importantes:

a) Dinamismos; que son las transformaciones de energía, se pueden presentar como los entrenamientos que los héroes deben tener para satisfacer sus necesidades y aumentar su fuerza y resistencia (Batman 16 y Dragón Ball Z 30, respectivamente).

b) Personificaciones; que son imágenes que un individuo tiene de él mismo o de otros, en estas historietas aparecen así: a Batman lo suelen calificar como un delincuente que atrajo a sus enemigos; y en Dragón Ball Z, Gokú, el héroe califica a sus oponentes como fuertes o débiles, según el "ki" o grado de energía.

c) Procesos cognitivos; son básicamente aspectos prototaxicos (Batman 31 y Dragón Ball Z 42, respectivamente) parataxico (Batman 15 y Dragón Ball Z 46, respectivamente) y el sintaxico, que se refiere principalmente al simbolismo que representan el murciélago y el Dragón.

Por su parte, Lewin en su teoría de campo señala que en el universo vital deben existir los siguientes contenidos:

a) Relación; en ésta, los héroes y villanos viven en un mismo universo, así como las víctimas y la autoridad.

b) Concreticidad; que pueden ser las reacciones que tienen los héroes, por ejemplo en Batman se aprecia cuando Robin quiere matar al villano Dos Caras, por haber asesinado a su padre; y en Dragón Ball Z se muestra cuando los Stanyan secuestran a Gohan y Gokú va a rescatarlo después de un arduo entrenamiento.

- d) Contemporaneidad; establece que hechos actuales producen conductas actuales, tal y como se muestra en la nueva continuidad de Batman y a lo largo de la historia de Dragón Ball Z.

Montmollin, por último, divide su teoría del rol en 3 partes principales, a) la lexicológica o temática, b) el rol, y c) la situación individual, y de estas tres partes en relación a las historietas de Batman y Dragón Ball Z, se podría apreciar lo siguiente:

En la lexicología, se aprecia que la totalidad de los héroes principales (Batman y Gokú) s reflejado en sus acciones, sentimientos apariencia, aprendizaje y motivaciones que los llevan a su modo de actuar, la individualidad por su parte nos dice que cada personaje de estas historietas tiene su propia personalidad, lo concreto señala que Batman es un héroe que busca justicia y Gokú un guerrero que busca las esferas del dragón; por ultimo está la estabilidad, de esta se puede decirse que Batman conserva la de ser un millonario diurno y un vigilante nocturno y Gokú la de ser padre de familia y guerrero.

Del rol, se puede decir que el de Batman es el de defender a los débiles, dirigiendo a sus compañeros y el de Gokú el de defender a la tierra con ayuda de sus amigos.

La situación individual se divide en dos partes, la interacción sin reciprocidad y la reciproca, en estas dos historietas los personajes los personajes tienen vidas cruzadas y un hecho por pequeño que sea puede repercutir o no en la vida de los héroes principales Batman y Son Gokú.

Partes de los comics y los mangas.

Para leer un comic o un manga, es necesario conocer el lenguajes especial de las historietas, un código desarrollado de manera espontánea pero coherente por los artistas, y que descifrado, comunica la sensibilidad precisa para entender los convencionalismos que utilizan estas publicaciones como experiencia de lectura (Bermúdez, 1995).

El análisis del los componentes del los comics y mangas, debe comenzar por la viñeta. Pero no solo como consecuencia de esta primera percepción como elemento, sino por una razón nada más.

Como inicio, se podría afirmar que existen en la viñeta un continente y un contenido: el continente esta formado normalmente, por las líneas que delimitan el aspecto total de la pagina del comic; que pueden ser rectas, curvas, de trazo, onduladas, etc. y el contenido son los mensajes que transmite (Meza, 1997).

Es también importante, por lo general es rectangular o cuadrada; por ultimo, y en ella se aprecian aspectos importantes, como las dimensiones relativas y absolutas, las cuales deben ser proporcionales y relativas en relación a otras viñetas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1. Elementos temporales.

Manuel Muñoz Zielinsky (1989), señala que la historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel enlazadas por la presencia mas o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por canales sociales que corresponden a su propia naturaleza.

La historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y sus secuencias, es decir, la cronología; misma que supone la presentación de un presente inmovilizado, cuya secuencia permanente es claramente dominante en la historieta, comic o manga.

Al igual que en la vida, en los comics existe el presente, el pasado, y el futuro, el presente es lo que se esta leyendo y sucediendo al personaje en este momento, en cuanto al pasado y al futuro, son dos situaciones similares desde el punto de vista de ruptura del ritmo temporal normal (o sea el presente en los comics o mangas).

El primero es el flash-back, que supone una acción del pasado, donde el personaje recuerda algo entre brumas del pasado, se contrapone en su nitidez física, al ligero desenfoque de la imagen de lo que en el cine se utiliza como un filtro que diluye los contornos de las figuras.

El flash-forward, es una visión del futuro o de lo que podría pasar si se comete una acción, y se puede utilizar el mismo tipo de modo expresivo, asociado al correspondiente texto de relevo.

2. Elementos verbales e iconos.

El contenido verbal, puede ser clasificado como textos de transferencia o contextuales, textos dialógicos y onomatopéyicos.

El contenido icónico o de símbolos se representa con la forma, el color, la cultura y la ideología que se busca o quiera transmitir, difundir y presentar.

La integración de lo verbal y lo icónico en los comics y en lo mangas produce de modo equivalente cualquier tipo de texto que aparezca en la historieta; por ejemplo, uno de anclaje o narrativo y otro de diálogo, que pueden ser de pensamiento, de admiración, de hablar en silencio, etc.

La función de los primeros, no se limita solo a la transferencia espacial, sino a determinar mas intensamente una imagen que puede ser altamente indeterminada en su sentido global, imagen que queda anclada en un significado mas definido y concreto como consecuencia de la presencia del componente verbal.

Los segundos son fragmentos dialógicos o expresiones directas de los personajes, que se incorporan por medio del llamado globo, burbuja, o bocadillo, constituyen una

característica de especial relieve. El globo es el más característico modo de integración verbal e icónica.

El otro tipo del lenguaje verbal que queda por explicar es el constituido por las onomatopeyas; que son palabras como ¡Bang!, ¡Splash!, ¡Crash!, etc.

Estas "palabras" tienen como objetivo poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una palabra que represente dicho ruido mediante una especie de transmisión fonética del mismo, estos sonidos aparecen indicados en la superficie de la viñeta, sin encontrarse algún tipo concreto de presentación, norma en los casos anteriores.

3. Diferencias entre comics y mangas.

Como ya se analizó con anterioridad, existe una definición de historieta, existe otra para comic y una para manga, y por supuesto las cosas no terminan solo con la diferencia de orígenes o conceptos, también es importante establecer las principales diferencias que hay en los comic y en los mangas, ya que los primeros son occidentales y los últimos son orientales.

El tamaño.

Las historietas comics miden de largo 26cm y de ancho 16.7cm; mientras que las historietas mangas son mas pequeñas, pues tan solo miden 17.6cm de largo y de ancho 11.2 cm.

El orden secuencial.

Las historietas comics se leen de izquierda a derecha, y las historietas mangas de derecha a izquierda, empezando con lo que para el occidente seria la contraportada.

El color.

Las historietas comics son a colores, mientras que las historietas mangas son en blanco y negro, carentes de color, o muy grises.

El tipo de dibujos.

El dibujo de las historietas comics varia según el tipo de relato de que se trate, cómico, dramático, terrorífico o de superhéroes; en las historietas mangas, los dibujos son mas caricaturizados y exagerados que en los comics, en occidente, las expresiones son menos marcadas que en oriente; claro que también depende del dibujante, aunque por lo general en Japón los dibujos suelen ser mas parecidos entre si.

El número de hojas.

Las historietas comics tienen entre 24 a 120 páginas, mientras que una historieta manga tiene de 96 a 200 páginas, aproximadamente.

Utilización de textos de narración o de anclaje.

Las historietas mangas casi no tienen globos de pensamiento ni textos de anclaje, es decir que las escenas transcurren en un ritmo "normal".

Tienen principio y final.

Los personajes de comics como Superman, Batman, o Spiderman, tienen varias versiones y han sufrido varios cambios y renacimientos desde su creación hasta nuestros días, muchas veces careciendo de continuidad, y no teniendo un final explícito, mientras que las historietas mangas, como Sailor Moon, Ranma ½ y Dragon Ball, tienen una secuencia lógica, empiezan con el inicio, siguen con el clímax, y finalizan con un desenlace.

Utilización de nombres con significado oculto.

Los nombres de personajes en las historietas mangas tienen un determinado significado, que puede ser de constelaciones, comida u otro tema, sin que el lector lo aprecie de manera directa. (Un claro ejemplo de esto son los nombres Kakarotto, que en japonés significa Zanahoria, y el de Gohan, que es arroz o comida).

A continuación, para ilustrar lo expuesto anteriormente, a continuación se presenta una viñeta de un comic estadounidense (lado izquierdo) y de un manga japonés (lado derecho), tal como son, a un nivel a escala, para comprender mejor lo mostrado.



Figura 1: "Los Comics occidentales se leen de izquierda a derecha".

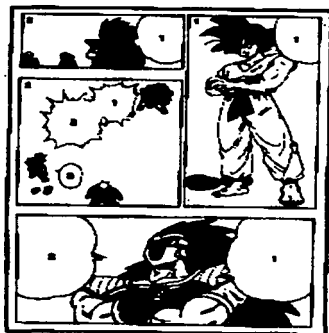


Figura 2: "Los Mangas orientales se leen de derecha a izquierda".



Figura 3: "Harman es el sujeto y héroe principal del comic del mismo nombre".

1. ANÁLISIS ACTANCIAL DEL COMIC DE BATMAN.

1.1. Actantes.

El Sujeto:

Batman

El Objeto:

La ideología de Batman es la justicia, provocando miedo a sus enemigos usando el símbolo del murciélago.

El Adyuvante:

Los adyuvantes de Batman son sus entrenamientos, los artefactos de su baticinturón y Batvehículos, riqueza y por supuesto, sus aliados.

El Destinador:

El comisionado James Gordón es principalmente quien otorga al héroe las misiones que debe realizar.

El Destinatario:

Batman emplea como métodos en su lucha contra el crimen su intelecto y su fuerza detectivesca.

El Oponente:

Son todos los criminales y/o psicópatas de Ciudad Gótica.

1.2. Personajes.

El Héroe:

BATMAN:

Batman es el héroe principal del comic que lleva su nombre, este héroe esta lleno de rencor, ya que actúa fuera de la ley, buscando hacerse justicia por propia mano, usando alta tecnología, y aunque es muy violento, nunca ha matado a nadie "por temor a convertirse en lo que el tanto odia".

La primera aparición de Batman fue en Detective Comics #27 (1939), su creador Bob Kane se baso para crear al encapotado en 3 cosas; la película de la marca del Zorro, en un libro sobre Leonardo De Vinci sobre un planeador de alas de murciélago, y en la película "The Bat Whisper".

Para la creación de la identidad secreta, aparte de inspirarse en la identidad secreta del Zorro, que es Don Diego, un rico hacendado, y un playboy rico y aburrido, también Bob Kane se inspiró en el mismo, copiando fotografías de joven para la imagen de millonario, en cuanto al nombre en inglés, Bruce Wayne, tomo como referencias al patriota escocés Robert BRUCE, en cuanto al apellido, como se trataba de un aristócrata, el autor busco un nombre que sugiriera colonialismo, recordó a Anthony WAYNE, quien participo en la batalla de Fallen Timbers en Ohio; quedando así el nombre de Bruce Wayne.

La primer aventura de Batman o mejor dicho "The Bat-Man", como apareció en su primer historia, fue "El caso del sindicato químico", y así fue como se inicio la ininterrumpida andadura de uno de los héroes mas famosos del comic junto con Superman, Spiderman y Wonder Woman, pero en esta historia se representaba el embrión de lo que sería Batman, en ella se presentaba la idea original de su creador, además no existía ciudad Gótica, el Batimovil, Robin, y la excéntrica galería de villanos psicópatas a los que combatiría, además en las primeras historias el Detective era considerado un criminal por la policía.

En un principio Batman era más duro con sus adversarios que ahora, llegándolos a dejar morir o matándolos, amparándose posiblemente en la excusa de que estaba amargado y buscaba venganza en los criminales que combatía, esto se mantuvo durante los primeros meses de su existencia hasta que apareció Robin.

Algo que también es importante mencionar es que en el # 30 (1939), de detective Comics, durante una aventura contra el primer enemigo que se creo para Batman llamado Dr. Death (Doctor Muerte) apareció el famoso Baticinturon, donde Batman guarda todas sus armas ultra secretas.

En Batman #47(1948), se narra la PRIMER versión de el origen de Batman, escrita Bob Kane y Bill Finger, contando que era un huérfano , que veía como eran asesinados sus padres una noche, ese niño era Bruce Wayne, quien se entrenó para luchar contra el crimen y vengar la muerte de sus padres, una noche en que estaba pensando en como vestiría para su misión, entró por su ventana un murciélago, mismo que le asustó, pero que a su vez lo llevó a la siguiente reflexión " los criminales son supersticiosos y cobardes... eso es... seré un murciélago."

Así, el perfil psicológico del bati-héroe se enriquecía, colmándose de meandros y bifurcaciones, profundizándose en su relación con Robin (su hijo o descendencia), Alfred (figura paterna), el Comisionado (amigo y autoridad), con sus enemigos y con las mujeres.

En la vida de Batman han existido varias mujeres que han tenido un significado romántico entre las que se cuentan a Batwoman, Gatubela, Talía y a Batgirl II.

También han existido varias mujeres que se han enamorado de su "identidad civil" es decir, de Bruno Díaz, como Julie Madison, Linda Page, Silver St. Cloud, Vicky Vale, que eran como damiselas en peligro, como Luisa Lane lo era para Superman.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En la historia titulada, "Año Dos", Batman estuvo a punto de casarse con Rachel Caspian y dejar su carrera de Superhéroe, sin embargo la chica lo deja para convertirse en Morña y pagar las culpas de su padre, el antiguo vigilante de Ciudad Gótica llamado la Parka.

Otras mujeres importantes en la vida de Bruce Wayne/Batman, son Chase Meridian, Sandy Smith, que aparecerían en las películas de Batman Forever y Batman y Robin respectivamente, con quienes tampoco llegaría a algo serio.

Batman nunca podrá mantener un romance, pues lleva demasiado tiempo ocultando su identidad y sentimientos y no sabe como dejarlos brotar, para dejar de ser una criatura de la noche oscura y terrible.

El Villano: **JOKER:**

El enemigo más mortífero de Batman es, ha sido y será el llamado Joker, Comodín, o Guasón, debido a que es la contra parte perfecta del hombre murciélago, ya que ambos fueron víctimas de la tragedia, misma que les dio su origen.

Antes de convertirse en el príncipe payaso del crimen, era un hombre de poca suerte, que aspiraba a ser comediante, pero por la necesidad se tuvo que involucrar con una pandilla de mafiosos que le hicieron ponerse un casco rojo y una capa del mismo color, llamándolo Capa roja, estos delincuentes atacaron una planta química y el pobre hombre cayó en los desechos químicos, sin que Batman pudiera hacer algo, deformando su cara con una mueca que parece sonrisa, tiñendo su cara de blanco y pintando su pelo de verde, el hombre al salir de los desechos empezó a reírse de una manera demencial, y perdió la razón, como una consecuencia de todas las tragedias que había padecido anteriormente.

Este villano apareció por primera vez en Batman #1, de 1940, y ha perdurado hasta nuestros días, debido a que es bien utilizado en las historias donde aparece, por ejemplo, en "El Señor de la Noche" se muestra la maldad que hay oculta detrás de su sonrisa, es un loco, cruel y despiadado, que carece de moral y disfruta masacrando inocentes, la llamada novela "La Broma Mortal", define todo el mundo caótico del Joker.

El mejor villano de Batman, fue creado por Jerry Robinson, inspirándose en el personaje protagónico de la película "El Hombre que ríe", Robinson también creó a Robin, el joven maravilla original, las características de este Némesis son el uso del gas de la risa, dejando en la escena de sus crímenes una carta de comodín de baraja, el nombre de este criminal se desconoce, sin embargo en la primer película de Batman y en la nueva serie de caricaturas del encapotado se le da el nombre de Jack Napier.

Este villano casi estuvo a punto de acabar su carrera criminal antes de empezarla, pues moría apuñalado en la segunda historia donde aparece, el editor Whitely Ellsworth pensó que era un personaje que no merecía morir tan rápidamente, así que Robinson cambió el final de su historia añadiendo la aparición de una ambulancia y una frase que decía que el

delincuente viviría, desde entonces se ha convertido en uno de los mas grandes villanos del comic.

Cabe mencionar por último que el Guasón disfruta mas haciendo sufrir al Detective Nocturno, que en intentar matarlo, ya que de hacerlo su vida carecería de sentido, y viceversa, desgraciadamente esto no se aplica en los amigos del caballero oscuro, pues mato a Robin II, Jason Todd, y dejo lisiada a Bárbara Gordón (Batichica); es además el residente que mas veces ha sido enviado al asilo Arkham.

HARLEY QUINN:

Es una villana que ha cobrado popularidad en los últimos años, es formalmente presentada en la novela grafica "Mad Love" (o Loco Amor) de 1993, convirtiéndose en un éxito total, e integrada de la serie regular de Batman de la tv a los comics, en la historia titulada "Harley Quinn".

La Dra. Harleen Quinzel, era una brillante psiquiatra del Asilo Arkham, hasta que conoció al Guasón de quien quedo enamorada desde el primer instante, debido a su psique, quedando completamente bajo el dominio del villano, quien la condujo a la locura irremediable, es capaz de hacer cualquier cosa con tal de complacer a su amado "Pudín", demostrando así tanto su lado tierno, como su mente perversa, siendo tan impredecible y peligrosa como su amado (psicológicamente es la representación femenina y villana de Robin).

GATUBELA:

Gatubela tal vez sea la mujer mas importante en la vida de Batman /Bruno Díaz, por encima de cualquier novia o incluso de su madre, de quien no se sabe realmente nada, solo que se llama Marta; Selina Kyle (su verdadera personalidad) ha tenido varios cambios, fue creada por Bill Finger y Bob Kane en 1940.

Kane explicaba su creación como la necesidad de un enemigo femenino que fuera un poco amistoso, cometiese crímenes y que fuese un interés romántico en la vida de Batman; es decir, un a especie de Batman femenino, excepto que era villana y Batman un héroe. Ella nunca seria una asesina o completamente malvada, como el Guasón, además debería atraer a las lectoras, para que se identificaran con ella; y que los lectores se recrearan la pupila con una mujer sensual.

La idea de asociarla con los gatos fue por que son la antítesis de los murciélagos, las mujeres eran felinas y los hombres unos perros, los perros son fieles y amistosos y los gatos frios y desplegados; aquí cabria señalar que de se realizo un "Elseworld", o historia imaginaria, donde esta singular amante de los gatos era la protectora de Ciudad Gótica y Batman su mayor enemigo y amante.

La villana / heroína volvió a aparecer en Batman #2, junto al Guasón; en el número 3, con el título "Batman vs. Catwoman", ya aparecería con su traje y nombre definitivo, espaciándose sus historias, empezó con los crímenes relacionados con gatos y a usar su

apariciencia felina hasta 1946, languideció durante años, y desapareció en 1954, pero regreso en 1966, con temas enclavados en tramas relacionadas con la liberación femenina, con mensajes machistas y aleccionadores, variando de trajes y de crímenes, nunca fue tomada en serio y acabo dejando su carrera para convertirse en la eterna novia de Batman.

En la nueva versión de Batman, se nos presenta como una especie de prostituta, pero como una mujer fuerte, cuya decisión de ser prostituta no es la debilidad, que antes era débil, pero que gracias al entrenamiento de Ted Grant. Alias Wildcat, ahora esta preparada para el combate y para ser Gatubela.

La enemiga y amante de Batman, consiguió su propio comic y con ello engrosó la larga lista de mujeres fatales, club donde solo entran personajes femeninos de grandes curvas y pechos enormes como lo es Vampirella (con quien hizo un crossover a finales de los 90).

Gatubela se ha convertido en lo que se denomina una antiheroína, pues al mismo tiempo que comete crímenes, lucha por el medio ambiente y la protección de los animales, es una gran combatiente cuerpo a cuerpo para cualquiera.

DOS CARAS:

Dos Caras es uno de enemigos que más se parece a Batman, apareció por primera vez en 1942, en Detective Comics #66, era un apuesto fiscal de distrito, a quien en el transcurso de un juicio, un gangster le lanza ácido en la cara, convirtiendo su rostro y su mente en dos, la parte buena, y la mala, desfigurada y horrenda.

Dos Caras esta inspirado en la historia del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, así como en un numero de 1938 de "La Sombra" que presentaba "Face of Doom" y en el villano de Dick Tracy Split-Face.

Dos Caras nunca paso de ser un villano que cometía crímenes Basados en el numero dos, Razón Por la cual fue curado en la historia titulada "El Fin de Dos Caras".

En la continuidad actual de la historia de Batman, como el más joven y brillante Fiscal de Distrito de Gotham, Harvey Dent formó un frente unido con el Comisario James Gordón y Batman para traer justicia a la ciudad y refrenar el crimen organizado. En una sala de tribunal llena de gente, el acusado jefe criminal "Boss" Maroni le pagó a Dent arrojando ácido al joven Fiscal, desfigurando horriblemente el lado izquierdo de la cara de Dent y fracturando su mente, ya atormentada por una niñez de abusos violentos. En ese momento, Dent se convirtió en Two-Face, un sociópata cuyas acciones asesinas fueron dictadas por el giro del propio encanto de suerte de Dent, un dólar de plata de dos caras que marcó en un lado para reflejar su propia personalidad dividida. Obsesionado con el número dos y su propia dualidad, Two-Face estableció una base criminal en Gotham y repetidamente se enfrentó con su Caballero Oscuro, a pesar de los mejores esfuerzos de Batman por rehabilitar a su viejo amigo.

Two-Face es un astuto estratega criminal y un combatiente mano a mano por encima del promedio.

ESTADOS UNIDOS
FALLA DE ORIGEN CA

PINGÜINO:

Ya desde pequeño, Oswald Chesterfiel Cobblepot estaba fascinado por las aves, su madre tenía un negocio de ventas de mascotas, especializados en pájaros, Oswald era un niño solitario y se sentía diferente a los demás niños, ya que era gordinflón y narigudo, era tomado para bromas por otros niños lo cual lo hizo alejarse empezó y a considerar que los pájaros eran sus verdaderos amigos, ya que ellos no se burlaban de él, Todo empeoro cuando su padre murió de pulmonía; su madre entro en depresión, y creyendo que la muerte de su esposo fue a raíz de que siempre le gustaba caminar bajo la lluvia ,sin paraguas, obligo a su hijo a llevar uno consigo siempre lo cual fue traumático para el jovencito Oswald.

En su adolescencia, harto de malos tratos y burlas por parte de la gente, empezó a entrenarse en boxeo y defensa personal, para enfrentar a sus burlones compañeros.

Durante una trifulca callejera, a raíz de sus malos tratos, su enemigo quedo herido y abandonado en un callejón, tal fue la indignación, venganza y resentimiento que se dirigió al negocio de su madre y mato a todos los pájaros del negocio para luego prenderle fuego, Oswald termino viviendo en casa de una tía Miranda, quien lo envió a la universidad y se graduó en ornitología, sus épocas universitarias fueron mas "normales" pero su aspecto físico lo llevo a aislarse sintiéndose discriminado.

La necesidad de dinero y poder lo llevo a internarse en el bajo mundo, en lo criminal, allí se dio cuenta que con su "inteligencia y capacidad" podía manejar "bandas criminales", para su bien, además descubrió que podía comunicarse con las aves enseñándoles todo tipos de trucos, así se auto proclamo "El Pingüino" basándose en la imagen del esta ave, desde su actitud a su vestimenta.

El pingüino tiene dos tipos de armas, la primera son los pájaros adiestrados para atacar a sus víctimas y realizar crímenes; la segunda son los paraguas, que a simple vista parecen inofensivos pero no es así, algunos tienen espadas, lanzan gas mortal, balas, bombas, ácido etc.

Es el amo de la estrategia criminal y por ende se convirtió en uno de los más peligrosos enemigos de Batman, quizás no por lo físico, si no por su "mente", nadie sabe con certeza que "sorpresa" puede llegar a esconderse bajo esa imagen bonachona y caricaturesca.

Actualmente, el Pingüino oculta sus actividades criminales tras la fachada de un club nocturno, del cual es propietario, desde donde mueve los hilos del bajo mundo de Ciudad Gótica.

El Pingüino es uno de esos personajes que son conocidos como un gran enemigo de Batman, pero nunca ha contado historias tan estremecedoras como en su primer aparición en Detective Comics #58 de 1941, donde hace gala de una sangre fría y salvajismo tal que cuando escapa del dúo dinámico deja atrás un reguero de muertos.

La creación del Pingüino dio un paso adelante en cuanto a como debe ser un villano, ser pequeño y ridículo, hasta que demuestra lo despiadado que es.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Bob Kane creó al pingüino, después de ver uno pequeño y gracioso en un paquete de cigarrillos Kool, además de inspirarse en los Pingüinos Monarca, decidiendo que tenía que portar dos cosas, un Smoking, sombrero de copa y paraguas de trucos criminales.

ACERTIJO:

El Acertijo es tal vez uno de los más populares oponentes del detective oscuro, aunque no es formidable. De hecho cuando fue creado por Kane en 1948, obtuvo una respuesta pobre por parte de los lectores, por lo que fue retirado de circulación, para volver a aparecer gracias al popular programa de los sesentas de Batman.

Edward Nashon, mostró su habilidad para resolver crucigramas, rompecabezas y todo tipo de adivinanzas, encausando esta virtud para cometer acciones deshonestas; haciéndole frente a la policía de Ciudad Gótica y a Batman.

Tras cambiar su nombre por el de Edward Nigma (o E.Nigma), confeccionó un traje verde con signos de interrogación y adoptó el sobrenombre de El Acertijo, y decidió enviar a la policía pistas de sus próximos crímenes en forma de adivinanzas y rompecabezas de extrema complejidad.

Batman descubrió que su enemigo es psicológicamente incapaz de cometer algún crimen sin antes enviar una pista a Batman o a la policía.

ESPANTAPÁJAROS:

Jonathan Crane a menudo se encontraba víctima de matones que lo apodaban "espantapájaros" por sus piernas flacuchas y sus rasgos desgarbados, el Ichabod Crane ficticio de Washington Irving hecho realidad. El miedo a sus opresores definió al joven Crane, quien juró conquistar su debilidad sabiendo la naturaleza de todas las fobias y, al hacerlo, vengarse de todos los que lo recriminaron. Más tarde, Crane estudió psicología y bioquímica, dando charlas de sus avanzados conocimientos del miedo y la mente humana en una cátedra en la Universidad de Gotham. Los heterodoxos e inseguros métodos de enseñanza de Crane forzarían su despido. En venganza, Crane adoptó los trapos y jirones de Scarecrow, literalmente aterrorizando hasta morir a varios regentes de la Universidad con un gas del miedo especializado que hace a los demonios personales de cada hombre muy reales. Batman terminó con el reino de terror de Crane y sus subsiguientes intentos criminales, pero ganó una nueva y bizarra adición a su galería de enemigos en Arkham Asylum, un psicópata cuyo único miedo es el mismo Caballero Oscuro.

Crea fobias personalizadas y paralizantes con un gas del miedo de su propia diabólica confección. A pesar de su débil complexión, no debería ser subestimado en combate mano a mano.

Este personaje fue creado inspirándose en el protagonista de la leyenda de "El jinete sin cabeza"; y apareció por primera vez en World's Finest Comics #3, Otoño 1944.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

HIEDRA VENENOSA:

Pamela Isley creció en el seno de una familia acomodada, era una niña caprichosa a la que se le cumplía todo lo que quería, era muy hermosa, pero también muy inestable en sus emociones y paso la mayor parte de su adolescencia alejada de los otros chicos, pero empezó a tenerle amor a las flores y plantas; fue a la universidad y estudio Botánica con el Dr. Jasón Woodrue, quien realizo sus primeros experimentos en ella, ocasionándole mutaciones que la transformaron en una especie de Flor Viviente, o mejor dicho en una Hiedra Venenosa.

Pamela se separo del doctor y se enamoro de Batman perdidamente, y se convenció de que el también se enamoraría de ella en cuanto la viera, y utilizando su dominio sobre las plantas adopto el nombre de Hiedra Venenosa.

Cuando la confrontó por vez primera, el Señor de la Noche la desprecio, llevándola ante la justicia y encerrándola en el Asilo Arkham, para recibir tratamiento psiquiátrico, pero valiéndose de sus poderes para dominar a los hombres, logro escapar del asilo, y reanudo su vida criminal, su primer aparición ocurrió en Batman #181 de 1966.

KRILLER CROC:

Waylor Jones, nació padeciendo una rara enfermedad hereditaria por lo cual su piel se volvió escamosa, pareciendo un reptil humanoide gigante.

Fue blanco de burlas y desprecio por parte de los otros niños, dejo incapacitado a uno de ellos utilizando la enorme fuerza que tenia por su enfermedad, fue encerrado en un reformatorio donde sufrió mas abusos, terminando por asesinar a otros convictos que se mofaban de su apariencia, condenándolo a muerte, sin embargo a los 18 años obtuvo libertad condicional, y cansado de ser blanco de burlas, emigro a Ciudad Gótica y reincidió en el crimen, donde se convirtió en gangster, fue llamado Killer Croc.

Croc se enfrento a Batman, quien lo capturo, llevándolo al juzgado donde fue catalogado como un criminal demente y fue confinado al Asilo Arkham . de donde logra escapar para volver a la delincuencia, su primer aparición fue en Batman #357 de 1984.

RA'S ALGHUL:

Fue creado por Dennis O'Neil y Neal Adams, su primer aparición tuvo lugar en 1971, pensando en que los enemigos de Batman eran de poca monta, por lo que decidieron crear un villano realmente bueno, creando así un plagio del Dr. Fu-Manchu, con ciertos atributos de Drácula, los dos personajes eran similares en el aspecto de querer conquistar el mundo y de tener una hija que esta de su lado aunque a veces lo traiciona.

Ra's ha efectuado esporádicas apariciones, pero siempre con historias del tipo de amenaza mundial, además en la novela "El Nacimiento del demonio", se relata el origen de tan singular villano.

Ra's es un misterioso emperador africano de 600 años, que para mantenerse vivo tiene que sumergirse en el llamado pozo de Lázaro, su nombre significa "Cabeza del demonio".

Este villano, considera que Batman o "El Detective", como él lo nombra, es la persona más adecuada para casarse con su hija Talía.

TALÍA:

Talía fue una chica inventada originalmente para servir a las necesidades de un argumento concreto, sin pensar en ningún momento en que volvería a aparecer jamás, ni en que iba a tener un padre, ni nada parecido, simplemente se necesitaba una mujer para que el argumento funcionara, así se invento a Talía.

Talía apareció por primera vez en Detective Comics #411, de 1971, y ha sido considerada como una mujer digna del amor de Batman, físicamente es una mujer mas imponente y sentimentalmente apasionada que haya conocido, ella lo conoce mejor que nadie, incluso sabe su verdadera identidad, desgraciadamente el aspecto que los aleja es que es hija de Ra's Al Ghul, uno de los mas peligrosos enemigos del héroe encapotado Batman.

Batman y Talía se conocieron cuando ella fue secuestrada por el Doctor Darkk, el hombre murciélago no ha podido negar la pasión por Talía y la de ella hacia él, al grado que ella tuvo un hijo con él, pero el no lo sabe, pues piensa que lo perdió en el embarazo, el pequeño fue entregado a un orfanato.

Talía ha colaborado con su padre para expandir su imperio del mal. Ella ha combatido también al lado de Batman, como la vez en que Ra's y el encapotado se unieron para derrotar al terrorista Qayin, quien mato a la esposa de Ra's.

Talía es sin duda el amor verdadero de Batman, pero su lealtad verdadera es hacia Ra's, en algunas ocasiones ella ha desafiado a su padre para ir en ayuda del detective oscuro.

Mr. GELIDO:

Frio es el corazón de Mr. Gélido. Cuando un raro cáncer amenazaba a su amada Nora, el científico Victor Fries usó sus propias investigaciones en criogénica para suspender su cuerpo en hielo mientras buscaba una cura. Cuando los altos costos forzaron a sus desalmados jefes de Gothcorp a detener el proyecto, Fries intentó continuar en su laboratorio, donde una bala perdida lo bañó en súper congelantes que cambiaron irrevocablemente la química de su cuerpo. Necesitando el clima más helado para sobrevivir, el acorazado Mr. Gélido asesinó a los ejecutivos de Gothcorp con una formidable arma congelante de su propia invención al tiempo que cometía asaltos para financiar sus investigaciones de la enfermedad de Nora. Eventualmente, Batman siguió a Gélido a su guarida, donde el cuerpo de Nora yacía en animación suspendida. En la batalla resultante, Gélido disparó por accidente a la cámara criogénica de Nora, destruyendo completamente su cuerpo. Culpando al Caballero Oscuro por la muerte de Nora, lo que más

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

le gustaría a Mr. Gélido sería sumergir a Gotham y todos sus habitantes en una era glacial de su propia creación.

Tiene que renovar una reserva de diamantes de alta calidad para alimentar su armadura y mantener su cuerpo super enfriado.

Como muchos de los llamados "super villanos", la tecnología de Mr. Freeze también fue mejorada por el demonio Nerón al costo de su propia alma.

El arma congelante de Freeze es capaz de crear estructuras de hielo o simplemente congelar un cuerpo sólido enfriando las moléculas de aire a su alrededor; Su primer aparición fue en Batman #121 de 1959.

HUGO STRANGE:

El psiquiatra Hugo Strange salto a la fama con la publicación de un estudio sobre la personalidad del nuevo paladín de Ciudad Gótica, el misterioso Batman. Dedujo que como el encapotado nunca mata, debió ser víctima de algún crimen que culminó en asesinato. Llegó a un confectionar un traje que imitaba el de Batman, que cuando se lo puso su naturaleza interna salió a la superficie. Strange se dio cuenta de que podía saber que se sentía ser Batman psicológica, pero no físicamente, y por eso odiaba tanto al cruzado encapotado, su obsesión lo llevó a la demencia y juró destruir al hombre murciélago, este no tardó en encontrarlo y en enfrentarlo, pero el psiquiatra no tardó en relacionar las piezas de su investigación y concluyó que Batman era Bruno Díaz, pero el señor de la noche lo negó, e intentó escapar cayendo al fondo de un río y muriendo aparentemente, Strange sobrevivió y construyó un imperio criminal combatiendo a Batman en varias ocasiones, el paladín de la justicia se encargó de borrar de su memoria su alter ego, a pesar de eso Strange ha tenido sus percepciones psicológicas, convirtiéndolo en el criminal que mejor lo conoce; su primer aparición ocurrió en Batman #36 de 1940.

EL SOMBRERERO LOCO:

Es probable que uno de los enemigos más excéntricos de Batman sea Jervis Tech, quien tomo el nombre del Sombrero Loco del personaje clásico de Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carol, este personaje esta completamente loco y es absolutamente impredecible.

El Dúo Dinámico lo enfrento por primera vez cuando robo un valioso trofeo del club de yates y luego intento robar sin éxito el club hípico de Ciudad Gótica, una vez capturado fue juzgado y se le confino al Asilo Arkham.

Tech escapo del asilo y su primer acción fue eliminar a un impostor que usurpo su lugar y su nombre; emprendiendo así una nueva ola de crímenes, la cual frustró el Detective Nocturno, el sombrero tiene grandes habilidades electrónicas que usa para construir circuitos electrónicos que coloca en los sombreros de sus víctimas, para controlar sus mentes mediante la sugestión. Su primer aparición ocurrió en Batman #49 de 1948.

EL VENTRILUCUO:

Arnold Wesker, alias el ventriluco, es un jefe criminal en Ciudad Gótica, que posee una personalidad dividida, por si mismo aparenta ser un hombre callado, introvertido e inofensivo, lleva un muñeco llamado "Cara Cortada", el cual fue construido con madera de la horca de la prisión de Blackgate, y que se supone esta embrujada.

A través del muñeco el ventriluco expresa su lado mas oscuro, vulgar, despiadado, amoral y mortal de su personalidad; por medio del muñeco maneja a sus secuaces y dirige sus actividades criminales.

Debido a su estabilidad mental y criminal es enviado constantemente al Asilo Arkham, su muñeco "Cara Cortada" ha sido destruido en varias ocasiones, pero el ventriluco siempre se las arregla para reconstruirlo y volver a las andadas.

EL CLAN DE FANGO:

Batman los ha derrotado muchas veces, pero los villanos llamados "El Clan de fango" se han espacido como el barro del que están compuestos.

El primer Fango fue el actor de películas de terror Basil Karlo, quien usaba un grotesco maquillaje como disfraz cuando asesinaba a sus víctimas, las cuales eran actores que hacían nuevas versiones de sus películas. Primer aparición, Detective Comics #40, 1940.

Luego Matt Hagen (Fango II), descubrió una cueva submarina, que contenía una piletta de barro radioactivo; cuando Hagen cayó adentro, el barro tomó su propio cuerpo, dándole el poder de transformarse en casi cualquier cosa a voluntad. Hagen murió en la llamada "Crisis en las Tierras Infinitas", pero su lugar pronto fue tomado por Fango III. Primer Aparición, Detective Comics #298, 1962.

Preston Payne (Fango III), obtuvo su poder mediante la inyección de sangre de Fango II, su toque es tan letal que debe llevar un traje especial de contención todo el tiempo, primer aparición, Detective Comics #478, 1978.

Finalmente, Sondra Fuller fue convertida en Fango IV, alias Lady Fango, por el villano Kobra. Ella adquiere el poder de lo que sea en que se convierta (1982).

Basil Karlo reunió a todos los fangos, incluso junto los restos de Fango II, y dirigió un ataque psicológico contra el encapotado ayudado por Payne y Fuller, a quienes engañaría para obtener una muestra sanguínea de cada uno.

Karlo mezclo las muestras de sangre de Fango III y Lady Fango y se inyectó el suero en sus propias venas. Se convirtió en un monstruoso lunático cambia formas que se llama a si mismo Ultimate Clayface, quien fue detenido por Batman y la psiquica Looker.

Preston Payne y Lady Clay se enamoraron, se marcharon de la ciudad y tuvieron un hijo llamado Cassius, pero el pequeño Cassius tal vez se vuelva Fango V, quien tal vez sea el más peligroso de todos.

BANE:

Bane es una de las adiciones mas recientes a la saga de Batman, es el equivalente de lo que sería Doomsday para Superman, o Mogul para Linterna Verde, ya que surge en el mismo año en que a estos héroes les ocurren tragedias trascendentales: 1992.

Su origen es un misterio, así como su identidad y las causas del odio que siente hacia el cruzado encapotado; es nativo del país tercermundista de Santa Prisca y fue sentenciado a muerte en la prisión de Peña Duro, formo parte de un experimento gubernamental secreto que pretendía crear un ejército de superhombres.

Bane es poseedor de una fuerza increíble, la cual se debe al uso de una droga exótica llamada Venom (o Veneno).

Bane logro escapar de la prisión en compañía de otros convictos y emigro a América, no tardo en reclutar secuaces para llevar acabo su plan contra Batman, ataco Arkham y libero a los mas peligrosos enemigos del encapotado, causándole un cansancio físico y mental después de capturarlos a todos, agotado, el Detective oscuro es atacado por Bane, quien en una pelea desigual le rompe la columna al defensor de Ciudad Gótica.

Después de "La caída del murciélago", Bane se convirtió en al principal figura criminal de la ciudad hasta que apareció Batman /Azrael, la derrota de Bane se convirtió en una obsesión para el nuevo Batman, quien transformo su traje en una armadura, así derroto a Bane, quien fue recludo en la prisión de Blackgate, donde escapa al poco tiempo, mas tarde regreso de nuevo para confrontar al Detective oscuro, esta vez acompañado por Ra's Al Ghul, quien pretendia erradicar a la especie humana mediante un virus mortal (en la serie "Epidemia") esta vez la situación fue diferente, pues nuestro héroe derroto contundentemente a Bane e impidió la realización de los planes de Ras. Bane escapo del justiciero y es probable que pronto se vuelva a saber de él.

LADY SHIVA:

En la historia de las artes marciales, un nombre sobresale por encima de todos: Shiva.

Lady Shiva Wu-San ha dedicado su vida entera a la búsqueda de la perfección en las artes marciales, viajando por todo el mundo persiguiendo una nueva técnica, un mejor oponente, otros métodos.

Ésta idea fija la llevó a convertirse en la mejor luchadora de artes marciales del mundo. Ni siquiera Batman la ha podido derrotar en combate mano a mano. De hecho, una sola persona ha sido capaz de derrotar a Shiva: Batgirl.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En su primer encuentro, Shiva pudo ver que, finalmente, había encontrado a alguien con un potencial que rivalizara el suyo. Pero sintió que algo impedía a Batgirl alcanzar su máximo potencial. Entonces Shiva aceptó ayudarla a liberar ese potencial, por un precio: Batgirl debía enfrentarla en combate a muerte un año más tarde.

Batgirl aceptó y asistió al momento indicado, sin esperar sobrevivir al encuentro. En cambio, se dio cuenta de que Shiva, inconscientemente, deseaba morir, y fue esa visión, junto con su habilidad insuperable y perfección física, lo que permitió a Batgirl salir triunfante (Batgirl Secret Files and Origins #1, Agosto 2002).

EL HOMBRE CALENDARIO:

Este criminal tiene como móvil principal cometer sus crímenes en fechas festivas o importantes en el calendario de cualquier tipo, ya sea occidental, oriental o incluso prehistórico, su primera aparición ocurrió en la década de los 70.

Al igual que los aliados, en el comic de Batman existen algunos que solo aparecieron una vez o actualmente no están vigentes, entre ellos están:

a) MAXIE ZEUS:

Surgido en 1979, Maximilian Zeus, es uno de los criminales más extraños de Ciudad Gótica, pues se cree la reencarnación del Dios Zeus. El era un antiguo profesor de cultura griega, pero eventos desconocidos lo orillaron a dedicarse al crimen.

Tras un periodo de rivalidades con Batman, Zeus abandono la ciudad, estableciendo su base de operaciones en la costa oeste, después regreso a la ciudad para reanudar sus fechorías, siendo rápidamente capturado por el encapotado e internado en el Asilo Arkham.

b) ANARKIA:

Estando aún en la escuela de Gotham City, Lonnie Machin se enfureció por toda la injusticia en el mundo. Decidió dar una voz a los problemas del "hombre común" adoptando la identidad secreta de Anarkia.

Frustrado por Batman, Lonnie fue encarcelado en un centro correccional. Usó su tiempo ahí para pulir sus habilidades de lucha y estudió ampliamente antes de escapar para continuar con su misión. Anarkia está convencido de que la humanidad está gobernada por una élite pequeña pero malvada, que hipnotiza a las masas o las fuerza a obedecerles. Cuando Gotham fue destruida en un terremoto y sus padres desaparecieron, Anarkia decidió llevar su lucha al corazón del nido de víboras. Se mudó a Washington DC, estableciendo su base secreta dentro del famoso Monumento a Washington. Su coeficiente intelectual del nivel de un genio y su maestría técnica lo hacen una constante amenaza para las mentes criminales de cualquier parte.

La primera aparición de Anarkia ocurrió en el número 608 de Detective Comics del 1989.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

c) LUCIÉRNAGA:

Garfield Lynus mostró un perfil psicológico fuera de lo normal desde su infancia, educado en una escuela de monjas, fue un niño conflictivo y rebelde que mostraba tendencias piromaniacas, trabajo en un estudio cinematográfico y pronto se convirtió en especialista de fuegos artificiales y efectos pirotécnicos.

Mas tarde, decide probar su talento en algo mas que su trabajo, y diseño un disfraz para charterse de las altas temperaturas, mismo que le permitia volar gracias a un dispositivo.

Adopto el nombre de luciérnaga y ofreció sus servicios como incendiario profesional al mejor postor, Batman lo enfrento y logro encerrarlo en el Asilo Arkham, donde logro escapar para reincidir en el crimen; su primer aparición fue en 1959.

d) EL RELOJERO LOCO:

El escritor Bill Finger utilizo la frase "El tiempo vucla" para dar nombre a este singular villano.

Temple Fugate, trabajaba como asistente en el juzgado de Ciudad Gótica, era un anticuado y solitario hombre obsesionado por el tiempo, que comenzo su carrera criminal al intentar matar a la persona que lo había despedido, utilizando su agudo sentido del tiempo para poner en jaque a Batman, convirtiéndose así en el rey de los relojes o relojero loco, cuya obsesión es el tiempo, su primer aparición fue en 1959.

e) CHARAXES:

Comenzó su carrera criminal ofreciendo protección a la elite del bajo mundo de Ciudad Gótica, tras el patético disfraz de Killer Moth, quien fue capturado pronto por el cruzado encapotado, vendió su alma al demonio Nerón, quien lo transformo en el horrible hombre insecto llamado Charaxes, escape de prisión, y Batman logro recapturarlo y enviado al Asilo Arkham, donde es temido por internos y doctores que lo estudian, su verdadero nombre es Drury Walter, y su primer aparición ocurrió en 1951.

f) CORNELIUS STIRK:

Es un psicópata capaz de hipnotizar a sus victimas haciéndoles creer que es una persona diferente, así las asesina y devora sus corazones aterrados, creyendo que este es su único modo para poder sobrevivir.

g) REY SERPIENTE:

Es miembro de la elite británica, experto en artes marciales que dirige un cartel del crimen en oriente.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

h) ZSAZS:

Este criminal, es un asesino despiadado, que ama las armas cortantes y que tiene el cuerpo repleto de cicatrices; representando cada una de estas a una víctima suya.

i) AMIGDALA:

Amígdala es un gigante con poco seso que posee una fuerza sobre humana, pero que a su vez esta influenciado por otros criminales.

j) KGBESTIA:

Uno de los más fieros adversarios de Batman es la KGBestia, un agente de la KGB soviética asesinando personalidades políticas estadounidenses en Gotham. Esta historia se desarrolló entre los números 417 y 419 de Batman, de Marzo a Junio de 1988; su personalidad secreta es la de Anatoli Knyazev, y esta escrita en tiempos de la llamada "Guerra fría", antes de que la URSS se desintegrara.

Todos estos son villanos a los que Bruno Díaz y Dick Grayson han combatido como Batman o Robin, sin embargo, es importante analizar a aquellos que han dado origen al Dúo Dinámico.

1) LA PARCA:

Se trata del primer vigilante nocturno, antecesor de Batman, pero que a diferencia del encapotado, ella si mataba a sus oponentes, con el tiempo desapareció de Ciudad Gótica, pero regreso durante el segundo año de actividades del detective oscuro, y no tiene piedad al asesinar a los altos jefes criminales de esa población. Mas Gordón confía en que Batman lo ayudará a resolver este problema, pero cuando la policía tiene todo listo para atrapar a La Parca, mientras intenta asesinar al mafioso llamado Jonathan Heymer, el Hombre Murciélago aparece y rescata al malo antes de que La Parca cumpla su cometido, con lo cual confunde al comisionado. Batman y Joe Chill la capturan, pero este ultimo es asesinado por esta, la parca es desenmascarada y descubren que es la novia de Batman, cuyo objetivo era vengar a su padre.

2) JOE CHILL:

Fue el criminal que asesino al Doctor Tomas Wayne, y a su esposa Martha, la noche en que regresaban del cine, esto ocurrió en el ahora llamado Callejón del Crimen, ubicado e una zona lujosa de Ciudad Gótica, el mafioso fue asesinado por la parca, antiguo vigilante de la ciudad.

Joe Chill era jefe de una compañía de transportes que sacaba en secreto a los criminales mas buscados, este criminal es contratado por Lew Moxon para matar al padre de Bruce Wayne, quien detuvo a dicho criminal durante una fiesta de disfraces, haciendo parecer que los señores Wayne habían sido asaltados.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3) ANTHONY ZUCCO:

Anthony Zucco, es el criminal que asesino a los padres de Dick Grayson, el primer Robin, quien estuvo encerrado durante 8 años en prisión y escapo para fortalecer su imperio criminal, pero fue muerto por otro mafioso, sin que Batman quisiera impedirlo, esto enfureció a Dick, y continuo su resentimiento contra el hombre murciélago, el trato de que Batman recapacitara, pero no lo consiguió, sino hasta que Tim Drake, el nuevo Robin apareció; la primer aparición de este criminal ocurrió en 1940, en la revista Detective Comics #38.

La Víctima:

Son todos y cada uno de los habitantes de Ciudad Gotica, o de otras regiones que son dañadas temporal o permanentemente por los villanos, criminales y psicópatas a los que el Batiequipo combate.

La Autoridad:

JAMES GORDON (Comisionado):

Es el personaje secundario mas antiguo de la historia de Batman, pues apareció por primera en el mismo numero y revista que el encapotado hombre murciélago (Detective Comics 27 de 1939), Gordón se mostraba con una personificación de autoridad, pero a su vez, cuando se veía incapacitado para resolver algún crimen, llamaba al Detective Oscuro usando la batiseñal y le informaba de su ineptitud para poder controlar una situación determinada.

Con los años fue coprotagonista de las aventuras de Batman, se descubrió que tenía familia, mujer e hijo, además de que adopto a Bárbara como su hija, además su amistad se fue reforzando.

James Gordón ha evolucionado a lo largo de la nueva continuidad de Batman de forma tal que se ha convertido en el personaje más real de la historia del hombre Murciélago.

Para muchos aficionados al comic, debido a la gran amistad entre Batman y Gordón, existe la duda de que si este ultimo conoce la identidad secreta de Batman, (el Cruzado trata de revelarle su identidad en "Tierra de Nadie", sin embargo Gordón lo ignora).

Ambos tal vez sean concientes de este conocimiento, pero tratan de no tocar el tema para mantener su relación como hasta ahora.

En un principio, Gordón creía que Batman era una amenaza para la sociedad y que sus métodos transgredían la ley y el orden, pero cambio de opinión cuando presenció como el héroe arriesgaba su vida para salvar a un inocente.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

POLICIA DE CIUDAD GOTICA:

En una ciudad donde luchar con bandas callejeras, crimen organizado y actos fortuitos de violencia son lugares comunes, la primer y mejor línea de defensa viene del a menudo explotado y ciertamente mal pagado Departamento de Policía de Ciudad Gótica.

- **COMANDANTE SARAH ESSEN GORDÓN (+):** Timonea la Unidad de Crímenes Mayores del G.C.P.D. Antigua Comisario de Policía de Ciudad Gótica y fue la última esposa de James W. Gordón. Era el alma gemela de Gordón muy a menudo se encontraba mediando rencores y actuando como conciencia substituta de su marido, fue asesinada por el Guasón en la saga, tierra de Nadie, durante la noche buena.
- **SARGENTO HARVEY BULLOCK:** Con un desaliñado exterior que oculta su verdadera inteligencia y agudo ingenio, Bullo ha sido conocido por tirar los Miranda Rige y los procesos correspondientes para hacer justicia.
- **DETECTIVE RENEE MONTOYA:** Compañera de Bullo, la paciencia y los métodos legales en el trabajo policiaco de Montoya han probado ser el perfecto contrapunto a las reglas dobladas de Bullock.

El Donante:

ALFRED PENNYWORTH:

En un principio su apellido era Beagle, que significa Sabueso, y mas tarde fue cambiado a Pennyworth, es el hombre mas importante en la vida Batman/Bruce Wayne, principalmente, como amigo, apareció por primera vez en Batman 16 (abril de 1943).

En un principio, Alfred era el contraste humorístico, el clásico mayordomo torpe y regordete, cuya predilección era la lectura de novelas de detectives y misterio, para mostrar la sabiduría de Batman y comprobar su torpeza (ver el especial "Batman: Hora Cero No.1").

En la continuidad actual, Alfred es sarcástico, inteligente, y esta mas unido a Bruce, al que cuida desde el asesinato de sus padres, aunque estuvo un tiempo alejado de el, como consecuencia de la llamada "Caída del Murciélago", este volvió cuando las cosas volvieron a la normalidad, ha estado junto a el en momentos importantes como los eventos de "Contagio", "Cataclismo" y "Tierra de Nadie".

Sin Alfred, Batman no sería el mismo, pues en numerosas ocasiones le ha sido de gran ayuda, salvándole la vida, o cubriéndolo para que la gente o sus enemigos no sospechen de la identidad secreta del Cruzado Encapotado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LESLIE THORPINKS:

Es la figura materna que Batman perdió a la edad de 8 años, cuando fueron asesinados sus padres, cuidó y protegió al pequeño Bruce, junto con Alfred, el fiel mayordomo y confidente de la familia Wayne; aparece ocasionalmente en algunas aventuras del Caballero Nocturno, su primer aparición fue en Detective Comics de 1976.

ELMURCIÉLAGO:

El más importante de los donantes de las aventuras del detective enmascarado, es el murciélago, ya que si esa noche esa criatura nocturna no hubiera cruzado la ventana de la Mansión Díaz, tal vez Bruno no hubiera recordado inconscientemente el miedo que estas criaturas provocan.

El Aliado:

ROBIN:

Es el primer compañero de superhéroe que se conozca, y que nace para hacer mas ligera la historia de Batman, pero sobre todo para que los jóvenes se sientan identificados con el comic de Batman, donde ya aparecía un joven luchando contra el crimen, han existido varios "Robines"; Dick Grayson (o Ricardo tapia), cuya historia es parecida a la de BruceWayne/Batman, los padres de Dick eran los Voladores Grayson (o Tapia), trabajaban en un circo, sus nombres eran Mary y John, y fueron victimas del mafioso Anthony Zucco que boicoteo su acto, costándoles la vida., motivo por el cual el millonario lo adopto y lo entreno para ser su compañero en su lucha contra el crimen, es quizás quien mas se merece ocupar el Manto del murciélago cuando el encapotado se retire, no solo por su origen o su habilidad, sino por ser un gran estratega y autónomo, su primer aparición fue en Detective Comics #38 de1940.

Este personaje fue creado por Jerry Robinson, existen varias versiones del porque del nombre, los mas conocidos si que fue sacado del legendario Robin Hood, otro que significa Petirrojo, y el tercero que fue sacado del apellido de Jerry Robin-son.

En cuanto a su identidad secreta en ingles, Dick Grayson, este surgió de la siguiente mezcla de nombres; el editor Frank Merriwell tenia un medio hermano llamado DICK, y su apellido se baso en el editor Charles GRAYSON, quedando así, Dick Grayson.

Robin II fue Jasón Todd, rebelde e impulsivo; apareció por primera vez en Batman #366 (1983), Batman lo encontró una noche en que el niño intentaba robarle las llantas al Batimovil, el vigilante se dio cuenta de que era huérfano y decidió adoptarlo, su madre había muerto y su padre lo habia abandonado, observo que era un joven inteligente, por lo que decidió entrenarlo y convertirlo en un segundo Robin, sin embargo el chico arrastraba un gran trauma emocional, que se complico mas cuando descubrió que su padre era un secuzaz de Dos Caras, quien fue asesinado por el villano en un asalto fallido, esto lo hizo hacerse cruel, y todo empeoro cuando descubrió que su verdadera madre vivía y decidió ir a buscarla, el Detective lo localizo en medio oriente, topándose en su camino con el Guasón, el joven maravilla descubrió que su madre verdadera, la Dra. Sheyla Haywood era cómplice del príncipe payaso del crimen, pero ya era demasiado tarde, pues el criminal

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

embosco al muchacho, golpeándolo y violándolo, y dejándolo encerrado junto con su madre en una bodega con una bomba; muriendo en la explosión de la misma, Batman no lo pudo evitar y tras jurar no volver a sacrificar la vida de un niño inocente, atrapo al Guasón y continuo su cruzada mas violento y menos racional.

Originalmente este Robin era una especie de clon del primero, pues tenia el mismo origen, pertenecía a una familia de trapeceistas que vivían en un circo, estos eran asesinados por un criminal y así surgia Robin, esto cambio tras la llamada "Crisis en las tierras infinitas", convirtiéndose en un delincuente juvenil al que Batman decide adoptar y convertir en su compañero, tras este cambio muchos fans empezaron a protestar, por lo que decidieron matarlo mediante una votación, llegando su final en la serie "Muerte en la Familia", donde Jasón Todd Muere en una explosión a manos del Guasón, después de ser golpeado y violado.

Robin III fue Tim Drake, un auténtico chico detective que lucha por ser el nuevo joven maravilla, y que se convierte en líder de la llamada "Justicia Joven", su primer aparición fue en Batman #436, este chico era un gran admirador de Batman y Robin, de hecho el presencié el asesinato de los padres de Ricardo Tapia, siguiendo la trayectoria del dúo dinámico, dedujo su identidad secreta, se entero de la muerte del segundo Robin y de que Batman se había vuelto muy violento, después de una batalla contra Dos Caras, Ala Nocturna y Alfred convencieron al cruzado para que entrenara al chico y lo convirtiera en el tercer Robin.

Este tercer y Nuevo Robin fue creado para olvidar a Jasón Todd, quien fue un fracaso, y no tuvo éxito después de su nuevo origen y personalidad.

Fuera de la actual continuidad de Batman, han aparecido otros Robines, el primero es Bruce Wayne Jr. (quien aparece en el crossover-elseworld "Batman/Capitán América", y en "Generaciones", una historia imaginaria donde se narra la relación amistosa Batman-Superman desde 1939 hasta el año 1999).

Existe también una Robin Mujer, Carrie Kerrey, quien aparece en la novela Grafica, "El regreso del caballero nocturno", quien juega aquí el papel de heroína, además del de amante de Batman.

Psicológicamente, el personaje de Robin, quien quiera que sea, fue creado para darle a las historias oscuras e inherentes de Batman, algo de luz, y sobre todo de esperanza, que lejos de mostrar una relación de homosexualidad, mostraba como era una relación padre e hijo con distintos tipos de hijos.

BATICHICA:

Hasta ahora han existido 3 Batichicas, la primea lleo en un momento en que la virilidad o la hombría se media por tener una mujer alrededor, primero le toco a Batman con Batimujer, después a Robin, con la sobrina de esta, quien de hecho era Batichica I, y que al igual que su tía, lo único que quería era Besar a Robin, su identidad secreta era Betty Kane, y surgió en 1961, esta Batichica desapareció junto con Batimujer.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La 2ª. Batichica es la mas conocida, Bárbara Gordón (o Fierro), quien es la hija, del comisionado, en un principio trabajaba como bibliotecaria y mas tarde como senadora., surgió en 1967.

Después de la Crisis, en la versión actual de Batman, esta Batichica se convirtió en sobrina del comisionado, para luego ser su hija adoptiva, esta tenia como ídolo a Batman, y en un intento por imitarlo, se entreno, y se convirtió en defensora nocturna, en esta nueva versión, Bárbara era una protectora mas intrépida hasta que un asesino le disparo, esto le hizo reflexionar, y después de atrapar al criminal, abandono su personalidad de Batichica para convertirse en Oráculo.

En las historias imaginarias, o "Elseworld", esta Batichica tuvo la oportunidad de protagonizar junto con Kara-El (la prima de Superman, y primer Superchica) la historia titulada "Supergirl & Batgirl", una historia donde Batman y Superman no existen.

En la serie "Tierra de Nadie", surgió una tercera Batichica, con un traje mas oscuro, que la cubría totalmente, su nombre es Cassandra Caín, y surgió en Batman 586, (1999) y su origen es desconocido, pertenece al llamado Batiequipo, igual que Ala Nocturna, Robin III, Azrael, Oráculo y desde luego Batman.,

Por, último, cabe mencionar que en la versión de la película "Batman y Robin", existió una Batichica que era sobrina de Alfred, el fiel mayordomo de Bruno Diaz.

BARBARA GORDÓN (oráculo):

Es la hija adoptiva del comisionado Gordón, siempre le han fascinado los súper héroes y la criminología, motivo por el cual se convirtió en Batichica II, y posteriormente en oráculo, una importante fuente de información anónima para organismos de combate contra el crimen del Universo DC, como lo es la Liga de la Justicia Americana.

En sus primeros días como oráculo, el psicópata conocido como el Guasón le disparo y la dejo lisiada permanentemente, como parte de un ataque psicológico contra Batman y el Comisionado, sin embargo ella siguió combatiendo al crimen como Oráculo, su primer aparición es la misma que la de Batichica II.

ALA NOCTURNA:

Cuando Dick Grayson, o Ricardo Tapia llevo a la mayoría de edad empezó a tener roces y conflictos a raíz de su crecimiento y madurez, de hecho la gota que derramo el vaso fue cuando el Guasón le disparo, dejándolo herido, el cruzado encapotado considero que no estaba apto para seguir como Robin, y lo despojo de este cargo, motivo por el cual el abandona la Mansión Wayne, y se unió a los Jóvenes Titanes, grupo formado por los ayudantes de otros héroes, como Acualad, la Chica Maravilla, Veloz y Flashito (Compañeros de Aquaman, Wonder Woman, Flecha Verde y Flash, respectivamente); Ahí creció y se convirtió en Ala Nocturna, una especie de Batman Juvenil.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Posteriormente Grayson limo asperezas con Batman y apoyo a Tim Drake para que se convirtiera en el nuevo Robin.

Después de la llamada "Hora Cero", Batman se ausento de nuevo (la primera vez fue cuando el villano conocido como Bane le rompió la espalda), esta vez le dejó el manto del murciélago a Dick Grayson, Robin I, Ala Nocturna, su primer y mejor alumno.

El principal motivo por el cual se creo a este personaje fue, que la mayoría de los lectores estaban creciendo y para no perder a este público se decidió dar una mayor intensidad y madurez a este personaje, su primer aparición fue en New Titans # 39 (1984).

CAZADORA:

Originalmente era Elena Wayne, hija de Gatubela y Batman en Tierra 2, pero después de la llamada "Crisis en las tierras infinitas", es decir, en la nueva continuidad de Batman, su nombre cambio por el de Helena Bertinelli, única hija de Guido Bertinelli, un mafioso de Nueva York, ella fue secuestrada y posiblemente violada y antes de que su padre pudiera encontrarla, ella apareció en estado de shock, y con un trauma que le duraría el resto de su vida.

Cuando creció, en una comida que ofrecía su padre para su banda, un pistolero de un grupo rival interrumpió el festejo y mato a todos, excepto a Helena, quien sobrevivió y se entreno para convertirse en la llamada Cazadora, quien al capturar a los asesinos se negó a matarlos y los entrego a la justicia, y se fue a Ciudad Gótica, para seguir su lucha contra el crimen, ahí conoció a Batman, quien no aprobó sus métodos, por ser mas violentos de lo necesario, a pesar de ello, Helena colabora con el Dúo Dinámico y con Ala Nocturna de manera ocasional, su primer aparición fue en The Huntress #1 (1989).

AZRAEL:

Personaje aparecido en 1990, en la serie "La espada de Azrael"; Azrael significa, ángel vengador, es el protector de la llamada "Orden de San Dumas", la persona que actualmente porta este cargo es Jean Paul Valley. Este personaje es importante en la historia actual del Hombre Murciélago, no solo porque su base de operaciones actual esta en Ciudad Gótica, sino porque el fue el sucesor de Batman durante el ataque de Bane en la serie llamada "La Caída del Murciélago", este "2º. Batman", resulto ser mortífero y psicópata, ya que se encontraba también bajo la influencia de la Orden a la cual pertenecía, Afortunadamente Bruce Wayne regreso a tiempo para recuperar su manto y ponerle fin a la "Justicia" que Azrael había impuesto.

HAROLD (el jorobado):

Creado en una aventura de Batman vs. El Pingüino, y rescatado en otra de finales de los 90; Harold se encarga de dar mantenimiento al equipo de la Baticueva debido a sus agudos conocimientos de electrónica, el vive en un apacible confinamiento y colabora tras bambalinas para proteger Ciudad Gótica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

SASHA BORDEAUX:

Recientemente atacado por Hugo Strange en las propias instalaciones de Empresas Wayne y en su Mansión, Bruce Wayne necesitaba protección. Es un personaje muy importante de Ciudad Gótica y su brazo derecho, Lucius Fox, lo vio claro: Bruce Wayne, como presidente de empresas Wayne, una de las más grandes organizaciones del Universo DC junto a Lexcorp, como propietario de una riqueza enorme y como persona importante de la ciudad Gótica necesitaba algo en lo que aún nadie había pensado: una guardaespaldas.

Sasha Bordeaux, contratada por Lucius Fox sin que Bruce Wayne supiese nada, fue presentada ante su nuevo jefe en el Detective Comics #751. Como era de esperar, Bruce Wayne rechazó la protección de Sasha pero se vio entre la espada y la pared al amenazarle el propio Lucius con dimitir si no admitía a Sasha. De esa manera, Sasha entró en la vida de Bruce y a formar parte de la leyenda de Batman, ya que, inevitablemente y viviendo 24 horas bajo el techo de la Mansión, Sasha acabó por descubrir la otra identidad de su jefe.

Antes de saberlo, Sasha sufría plantones de Bruce constantemente, levantando sospechas en ella al preguntarse qué demonios haría hasta tan tarde, pero nunca se imaginaba la respuesta hasta que un buen día abrió un maletín y encontró varios batarangs y demás artilugios...

Sasha, como ya se ha mencionado, aparecía por primera vez en el Detective Comics #751, pero no era hasta el #755 que comienza a tomar más protagonismo y a notarse que Greg Rucka, guionista de la serie y creador del personaje, la mira con mucho cariño. En este número, la máxima protagonista es Sasha y la narración es suya en primera persona, una táctica que se ha venido repitiendo gratamente a lo largo de los números posteriores. Acabando con el número #755, sólo decir que es memorable y Sasha sigue ganándose más al público.

En el Detective Comics #756 es donde descubre lo inevitable y a partir de aquí y durante tres números se desarrolla una saga en la que tenemos de vuelta al Sombrero Loco pero el argumento que más atrae e interesa es el desarrollo de la vida de la guardaespaldas, pasando como un test por parte de Bruce, quien lógicamente sabe que ella lo sabe todo, valga la redundancia.

Sasha es una de las mejores guardaespaldas que existen y se niega totalmente a dejar de proteger a su jefe ya que es su trabajo, aunque para ello tenga que proteger también a Batman. De esa manera ambos se encuentran atrapados y sin salida, para lo que Bruce decide entrenarla durante treinta días para que sea capaz de acompañarle durante sus salidas nocturnas, dotándole de un traje también pero sin nombre código de momento. Su debut con traje ocurre en el divertido Detective Comics #762 y su entrenamiento ocurrió un mes antes, en el Detective Comics #761.

Por esta época, Bruce Wayne vuelve a salir con Vesper Fairchild, lo que provoca en Sasha ataques de celos que domina siendo lo suficientemente sarcástica e irónica ya que, como se descubre más adelante, Sasha está enamorada de Bruce, aunque no se atreve a decirselo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Desde su primera aparición, ningún otro guionista más que Rucka ha sido el encargado de narrarnos sus peripecias e incluso ha protagonizado ella sola todo un número, junto a la aparición de La Cazadora tras los hechos de su triste a la vez que excelente miniserie Cry For Blood. La exclusividad de Rucka ha cambiado recientemente y hemos podido ver a Sasha en las otras series del murciélago y siendo utilizada por Devin Grayson en Gotham Knights y por Ed Brubaker en Batman, dejando ver al mejor personaje que se ha unido al grupo que, rodea a Batman desde hace años. Sin duda será recordada como una de las grandes aportaciones de Greg Rucka al mundo de Batman.

Durante toda esta nueva etapa, Sasha ha permanecido como el enlace humano con la realidad que disponía Batman, ya que su cada vez más acentuada soledad no hace más que volverlo más arisco. Sasha hace las veces de protectora y de ayudante: de Alfred y de Robin, consiguiendo que Bruce no acabe por volverse loco completamente.

Otros héroes y heroínas que tuvieron su importancia en la historia de Batman y que actualmente no están vigentes (salvo en algunos "Elseworlds" o historias imaginarias) son:

BATIMUJER:

En 1956 llega Batwoman (o Batimujer), quien fue creada para acallar las supuestas relaciones homosexuales del Dúo Dinámico, con un disfraz amarillo y rojo que ofrecía un gran contraste con el oscuro y austero traje del hombre murciélago; se trataba de Kathy Kane, acróbata circense y motociclista que al recibir una herencia, decide imitar a su ídolo Batman, pero en realidad, lo único que quería era estar cerca de su amado para que no la tacharan de otra cosa.

Este personaje, está eliminado de la continuidad actual, pero en la historia imaginaria de "Batman: La Dinastía del Murciélago", fue rescatada para darle un mayor dramatismo a la historia.

BATMITO (o BATIDUENDE):

En 1959, apareció el llamado Batiduende o Batmito, quien llegó como respuesta a Mr. Mxyzptlk, enemigo de Superman, debido a que en aquel tiempo estaban de moda los personajes mágicos, este personaje, originario de la 5ª Dimensión vestía un traje que imitaba al de Batman e intentaba ayudarlo con sus poderes, pues el encapotado era su ídolo. Sus apariciones aportaron mayor locura a este universo ya de por sí desquiciado.

Al Batiduende se le recuerda también por ser compañero de aventuras del Dúo Dinámico en la serie de caricaturas de Hanna-Barbera de finales de los 70.

Este singular personaje llega a la tierra persiguiendo a un criminal de su propio mundo llamado Zargot, y en el proceso une fuerzas con Batman y Robin para capturarlo, aunque fue eliminado en 1979, la línea de aventuras imaginarias llamada "Elseworlds", lo revivió sin alterar la continuidad actual de Batman en las series "Legends of the Batman" y en "Generaciones".

AS (el batisabueso):

Fue el primer miembro de la llamada "familia Batman", surgida a mediados de los 50, este personaje esta inspirado en Krypto, el superperro de Superboy, aunque As era un perro normal que luchaba contra el crimen con una capucha negra que el mismo se colocaba (para proteger su verdadera identidad), surgió en 1955, pero la continuidad actual lo ha rescatado, convirtiéndolo en un perro normal, que es el principal compañero de Harold, quien vive en la Baticueva.

El cruzado encapotado ha unido sus fuerzas con otros súper héroes de la compañía DC Comics, entre los mas importantes han sido Flash, Superman, La Mujer Maravilla yLinterna Verde; también ha sido miembro de equipos de héroes como Los Superamigos, La Liga de la Justicia y Los Marginales, grupo que el dirigea.

Batman también se ha aliado con personajes y héroes de otras compañías de Televisión y comics, entre los que destacan:

EI AVISPON VERDE:

Este encuentro ocurrió dentro de la popular serie de televisión de los años 60 protagonizada por Adam West.

SCOOBY DOO:

En la serie titulada "Los nuevos misterios de Scooby Doo" se presentaban actores invitados famosos como el Gordo y el Flaco, Los 3 chiflados y Los Locos Adams; en esa época (1968) las caricaturas del encapotado estaban en su apogeo, por lo que era imposible no invitarlo en un episodio, el dúo dinámico apareció con los chicos del misterio en 2 especiales el los cuales el Pingüino y el Joker eran los villanos.

EL INCREÍBLE HULK:

Fue el tercer crossover de comics entre DC y MARVEL comics, el primero fue la adaptación de el MAGO DE OZ, y el segundo Superman vs. Spiderman, apareció en 1979, en la historia, los villanos eran el Formador de Mundos (Marvel) y el Joker (DC comics).

EL SORPRENDENTE HOMBRE ARAÑA:

No solo Superman realizo 2 crossovers con el arácnido, también el encapotado realizo la misma cantidad, en el primero los villanos eran Venom (MARVEL) y el Joker (DC comics); en el segundo Fueron Turpin (MARVEL) y Ra's Al Ghul (DC).

EL CAPITÁN AMERICA:

Este es un crossover- elseworld, ocurrido en la segunda guerra mundial, en ella los villanos fueron el Cráneo Rojo (MARVEL) y el Joker (DC).

En la serie DC vs. MARVEL, el encapotado luchó contra el Capitán América y el resultado final fue la fusión de los mundos DC y Marvel.

DIABÓLICO:

Esta aventura se desarrolló en Nueva York, los villanos fueron King Turpin (MARVEL) y El Espantapájaros (DC).

PUNISHER:

Este Crossover no es de "Batman/Bruce Wayne", si no de "Batman /Azrael", ya que transcurre durante la saga llamada "La Caída del Murciélago".

DR. STRANGE:

Este encuentro es parte de la saga de DC y MARVEL titulada "All Access" (Acceso Total).

JUBILEE:

Durante la saga DC vs. Marvel, Robin, el compañero de Batman y Jubilee, compañera de Wolverine (MARVEL) luchan uno contra otro, pero también quedan Enamorados, como son de universos distintos, la única forma de volverse a ver es a través de Access. Personaje que tiene el poder de viajar al universo Marvel o DC, pero esto puede traer consecuencias que se ven en la serie "All Access".

SPAWN:

Es una historia donde se reúnen dos personajes oscuros y pelean por la justicia y contra la alianza de 2 villanos.

HELLIBOY:

Esta historia se divide en 3 partes, la primera protagonizada por Batman y Helliboy y la segunda por este último y Starman.

TARZAN:

Esta es una historia que sitúa al Rey de la noche y al Rey de la selva en 2 contextos diferentes la oscuridad de la Ciudad y la selva, hace resaltar que el uno no sobreviviría sin el otro pero que a la vez tienen personalidades muy parecidas.

LA MASCARA:

El peor enemigo del encapotado, el Guasón, roba la legendaria máscara que es capaz de sacar toda la locura que todos llevamos dentro, y al ponérsela se vuelve tan desquiciado que

se vuelve impredecible, sin embargo, el mejor detective del mundo logra engañarlo y el príncipe del crimen se quita la máscara finalmente.

DARKNESS:

Bruno Díaz y Jackie Estacado son dos mortales de día que se convierten de noche en BATMAN y DARKNESS, que usan la noche como aliada para impartir justicia y vengar a sus familias, esta historia hace una comparación entre estas dos criaturas de la noche.

VAMPIRELLA:

Gatubela, la enemiga, amante y a la vez aliada del murciélago encapotado, se une con la heroína vampiro para frustrar y detener los planes del Pingüino y de un feroz hombre lobo que pretenden dominar el bajo mundo.

ASH:

Es otra historia en la que Batman no esta presente, sin embargo se toma en cuenta ya que AZRAEL, el personaje con quien ASH interactúa, es uno de los aliados más importantes del encapotado.

GOSTH:

La hija de un prominente político de Ciudad Gótica desapareció después de una explosión y su amiga, Bárbara Gordón, así como la nueva Batichica, siguen las pistas que las conducen a Arcadia, para averiguar lo que realmente esta pasando y que Dos Caras y Malcom Greymate están implicados en el secuestro, y son ayudadas por Gosth, el espectro Guardián de esta Ciudad.

El Falso Héroe o el Traidor:

"BATMAN- AZRAEL"

Durante la historia "La caída del Murciélago", a Batman (Bruno Díaz) le rompe la columna vertebral el criminal Bane, razón por la que el encapotado le pide a su aliado "Azrael" que ocupe su lugar mientras se recupera, surgiendo así un "segundo" Batman; quien asesinaba a sus oponentes en lugar de entregarlos a la justicia.

A continuación serán analizados los actantes y actores tipo del manga de "Dragón Ball Z".



Figura 4: "Son Gokú es el sujeto y héroe Principal del manga de Dragón Ball Z".

2. ANÁLISIS ACTANCIAL DEL MANGA DRAGÓN BALL Z.

2.1. Actantes.

El Sujeto:

Son Gokú, cuyo verdadero nombre es Kakarotto.

El Objeto:

Gokú pelea a favor de la justicia, empleando técnicas de combate que el maestro Roshi de la Kame House le enseñó cuando era niño.

El Adyuvante:

Son los entrenamientos de Gokú, las semillas del ermitaño, su nube voladora, poderes, así como sus amigos, familiares y compañeros.

El Destinador:

Maestro Roshi, Kaio- Sama, Kame- Seninn.

El Destinatario:

Los métodos que emplean Gokú y sus compañeros son su fuerza y sus poderes.

El Oponente:

Son todos los personajes contra los que Gokú, Gohan o Goteen deben pelear para salvar al mundo.

2.2. Personajes.

El Héroe:

SON GOKÚ:

Kakarotto, verdadero nombre este héroe, nació en 737, era hijo de Barbaduke, un gran guerrero que luchaba contra Freezer cuando envió a su hijo a la tierra con el fin de conquistarla, pero un golpe en la cabeza a la edad de un año hizo que olvidara esta misión, fue adoptado y entrenado por Son Gohan, su "abuelito adoptivo", quien le puso el nombre de Son Gokú, sin embargo su escénica de Sianya le hacía convertirse en un feroz gorila cuando veía la luna llena, esto hizo que asesinara accidentalmente a su tutor, un año después conocería a Bulma y se uniría a ella en su búsqueda de las esferas del dragón, durante su búsqueda conocería a sus amigos Kame Senin, Yamcha, Krillin, chaoz, etc; después conocería al terrible Piccoro Daimaoh y lo derrotaría, años después se caso con Chi-Chi, naciendo después el pequeño Son Gohan, luego se uniría a Piccoro para derrotar a los Sianya invasores, muriendo en el combate, ahí fue donde se entero que realmente su

misión era la de dominar la tierra, fue entrenado para ser revivido y regresar a la tierra, luego aparecería Freezer y lo combatiría, alcanzando el nivel de Súper Saiyan, después de derrotarlo se enfrentó a los androides del Dr. Gero, quienes serían derrotados por el terrible Cell, Gokú entreno a su hijo en la cabina del tiempo para que Gohan derrotara al villano, luego Gokú muere y regresa a la tierra para conocer a su segundo hijo, Son Goteen, cuando descubre al peligroso Boo, quien destruye a los guerreros y a la tierra, quedando solo Mr. Satán y Vegeta, quienes ayudan al héroe a vencer a Boo y a resucitar a todos los habitantes de la tierra, su primer aparición fue en Dragón Ball #1.

El nombre de Kakarotto significa "Zanahoria" (pero también puede significar "Posesión Maligna").

El Villano:
RADITZ:

Es el Saiyan que mato a Gokú, secuestró a Gohan y fue asesinado por Piccoro, es uno de los mas despiadados villanos del universo, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #1, el nombre de este personaje significa "Rábano".

NAPPA:

Soldado al servicio de Freezer, compañero de Vegeta, llevo a la tierra junto con el principe de los Saiyan un año después de la muerte de Raditz, con el objetivo de apoderarse de las esferas del dragón, se enfrentó a Gohan, quien lo ataco sin éxito, sin embargo, ante la llegada de Gokú, y después de pelear contra él, Nappa quedó herido y fue traicionado por Vegeta, quien olvidando su amistad, lo mato despiadadamente, su primer aparición fue en Dragón Ball Z # 17; El nombre Nappa es también un tipo de Col.

FREEZER:

Freezer es un terrible tirano, miembro de una élite intergaláctica que dirigía su padre King Cold, conquistó a los Sianyans, pero temía que surgiera el llamado y legendario Súper Saiyan, destruyó a todo el planeta; después se entero de las esferas del dragón y viajó al planeta Namek para obtenerlas y pedir su deseo, que era ser inmortal, después de conseguir las todas, acabó con todos los habitantes de dicho planeta, que durante un deseo fueron revividos por las esferas, acto seguido, Vegeta las hurto, pero fueron devueltas a él por Genew, uno de los secuaces del tirano, libró una gran batalla para conseguir la clave para pedir el deseo al dragón Polunga, Dios Dragón de Namek.

Freezer se enfrento a Vegeta, Gohan y Krillin, y decidiendo evolucionar; sin embargo un Piccoro dotado con mas energía llegó para combatirlo, sin embargo siguió con sus crímenes y mato a Vegeta y a Dende, uno de los pocos sobrevivientes nativos del planeta, después llegaría Gokú, quien lo combatiría, sin embargo, el héroe que vupaleado por el villano, enojado, Kakarotto se convirtió en el Súper Saiyan al que tanto temía Freezer, siendo vencido fácilmente, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #21; el nombre de este personaje significa "Congelador".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ZARBOR:

Zarbor y Dodoria eran los secuaces de Freezer, viajó a Namek para reunir las esferas del dragón, eliminando a todo aquel que se interponga en su camino. Vegeta peleó contra él siendo vencido la primer vez, después salió a la caza de los sianya, a quienes encontró rápidamente, pero el guerrero no tardó en recuperarse y regresar a vencer al villano, su primer aparición fue en Dragón Ball Z # 21; Su nombre quiere decir "Fruta Exótica"

DODORIA:

Es uno de los secuaces de Freezer, tenía la misión especial de eliminar al Barduck y compañía, después viajaría con su jefe al planeta Namek para buscar las Esferas del Dragón, enfrentando a Gohan, Vegeta y a Krillin; él le contó como eliminaron al planeta Vegeta y el príncipe Saiyan se enfureció tanto que lo eliminó, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #21.

KIWI:

Es un soldado al servicio de Freezer, su raza fue exterminada por el tirano, cuando llegaron a Namek, fue enviado a la caza de Vegeta, pero este lo engañó venció acorralándolo con gran facilidad, muriendo así, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #21.

SAI-BAI-MEN:

Son seres que nacen de semillas como si fueran plantas, son guerreros utilizados por los Siyanans, no tienen ninguna moral, mantuvieron una lucha con Piccoro, Tenshi, Chaoz y Gohan, quienes los vencieron rápidamente, su primer aparición fue en Dragón Ball Z # 18; Su nombre quiere decir eso precisamente, "Hombres de Semilla"

GINEW:

Es el líder de las Tokusentai, al servicio de Freezer, temido y respetado, su misión mas importante fue la de llevar a Freezer las esferas del dragón, misma que no pudo cumplir por intervención de Gokú, con quien aplicó su poder de intercambiar cuerpos, esto mismo hizo con Vegeta y con Bulma, al final, y con una treta de Vegeta quedó atrapado en el cuerpo de una rana; su primer aparición fue en Dragón Ball Z #23; Su nombre significa "Leche"

JESS:

Miembro de las Ginew Tokusentai, luchó contra Gokú, derrotado a nuestro héroe, en un segundo combate contra los guerreros, fue derrotado por vegeta, quien no le dejó escapar, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #23.

RECOM:

Es miembro de las Ginew Tokusentai, que llegaría junto con sus compañeros al planeta Namek, por ordenes de Freezer, su objetivo era apoderarse de las esferas del dragón, su carácter es infantil, pero posee un terrible arsenal de ataques, primero se enfrentaría a Vegeta, quien sería vencido, luego pelearía contra Krillin y Gohan, quienes serían defendidos por Gokú, quien lo derrotaría, siendo vegeta el que lo remataría, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #23, su nombre significa "Crema."

GURDOK:

Es el mas débil de los Ginew Toku Sentai , fue derrotado por vegeta, quien le rebano la cabeza y la destruyo, es mas fuerte que Krillin y Gohan juntos, su primer aparición fue en Dragón Ball Z # 23; Su nombre significa "Yogurt."

BURTTA:

Miembro de la elite de Ginew Tokusentai, es el ser mas rápido del universo, peleó contra Gokú y compañía en el planeta Namek, fue derrotado y muerto por Vegeta, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #23; su nombre significa "Mantequilla".

KING COLD:

El padre de Freezer, quien era el rey de una de las razas mas poderosas del universo, dirigía conquistas que su hijo hacía, sus subordinados eran los salyans, supera en poder a su hijo, lo cual lo convierte en un terrible adversario, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #28, su nombre significa "Rey Frío".

ANDROIDES (16, 17, 18, 19,20):

Estos villanos fueron creados por el Dr. Gero con el único fin de destruir a Gokú, el primero, A-16, era totalmente mecánico y fue desactivado por su inventor temiendo que se escapara de sus manos debido a que tenía una gran fuerza, pero fue activado por los androides A-17 y A-18, que tenían una base humana, los tres androides tenían la misma tarea, el menos inteligente de los tres era A-16, pero también tenía un espíritu de proteger a los demás, excepto a Gokú, en un intento por vencer a Cell, A-17 y A-18 fueron absorbidos por este villano, solo sobrevivió A-16, quien se unió al llamado juego que Cell preparo y luchó contra él, A-20, era el mismo Dr. Gero, quien quería vivir por siempre y conquistar el mundo, él intento desactivar a los A-16, A-17 y A-18, pero fue destruido por A-17, en cuanto a A-19, éste se dedicó a sembrar terror en el mundo, cuando absorbió la energía de Gokú, quien se enfermó, después se dedicó a acompañar a A-20 para sus planes de dominación, fue derrotado por Vegeta, sus primeras apariciones fueron en Dragón Ball Z #28, 29 y 30.

CELL:

Fue creado por el Dr. Gero, es un bioandroide que contiene las células de los luchadores más poderosos de la tierra, para alcanzar su perfección absorbió a los androides

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A-17 y A-18, después retaría a Gokú y compañía al llamado juego de Cell, donde Gohan sería el Ganador al derrotarlo, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #30, su nombre significa "Célula".

BABIDI:

Hijo del brujo Bibidi y heredero de su maldad , cuya finalidad radicaba principalmente en liberar al peligroso y maligno Majin Boo, quien destruyo muchos mundos, pero que fue detenido por Kaioh Shin, encerrándolo en una esfera , el brujo muere asesinado por el monstruo, su primer aparición es en Dragón Ball Z #38; su nombre está sacado de las palabras "Bibidi-Babidy- Boo", de la Cenicienta.

DARBURA:

Fue uno de los soldados poseídos por Babidi, con el fin de resucitar a Boo, su fuerza es casi igual a la de Cell, el combate contra Gohan fue igualado y duro para los dos, Darbura descubrió la maldad que había en el corazón de Vegeta y se lo comunico a Babidi, con el cual permaneció hasta que murió, su primer Aparición fue en Dragón Ball Z #38.

YAMU:

Fue uno de los soldados poseídos por Babidi, gracias a la maldad que tenía en su interior, fue convertido en zombi para revivir a Boo, su primer aparición fue en Dragón Ball #37.

SPOPOBITCH:

Combatiente derrotado por MR. Satán, reclutado por el mago Babidi, convirtiéndolo en zombi y multiplicando su poder, para poder resucitar al diabólico Boo, estuvo a punto de acabar con Videl, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #37.

BOO:

El hechicero Bibidi concibió la maldad en un ser llamado Majin Boo, cuyo único objetivo era la destrucción del planeta, cumpliendo casi su cometido destruyo a casi todos los habitantes de la tierra, excepto a Vegeta, Gokú y Mr. Satán, la terrible criatura fue destruida por la fusión de los dos primeros, quienes crearon una poderosa Genkidama para cumplir su objetivo, borrando así la presencia del monstruo y reviviendo con las esferas del Dragón a todos los habitantes del la tierra, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #40; su nombre esta sacado de las palabras "Bibidi-Babidy- Boo", de la Cenicienta.

La Víctima:

Son los habitantes de la tierra y los planetas Vegeta y Namek que sufren daños a causa de los villanos Sinyan, Freezer, Cell y Babidi, que combaten a Son Gokú y a sus aliados.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La Autoridad:

DENDE:

No es un guerrero, pero posee un gran poder espiritual, es hijo del gran Sichoro, es tímido y asustadizo, por lo mismo tiene el poder de dar vida a las nuevas Dragón Ball, razón por la cual es escogido como nuevo dios de la tierra, durante la fusión de Piccoro y el juego de Cell, es un gran amigo de Son Gohan y Krillin, su primer aparición fue en Dragón Ball Z # 21.

GYUMAOH:

Fue el segundo alumno de Kame Senin y tuvo como compañero al abuelo adoptivo de Gokú, utilizo sus habilidades para crear un imperio en las montañas, su hija es Chi-chi, la esposa de Son Gokú, Gyumao es viudo, tiene una gran potencia de ataque, es inmune a los medianos y pequeños proyectiles, además de ayudarse de su inseparable hacha, aparece por primera vez en Dragón Ball #1; Su nombre quiere decir "Misatan".

KAMI-SAMA:

Es la parte buena de Piccoro Daimaoh, con quien tuvo que luchar para convertirse en Dios de la tierra, al estar en este puesto creo las 7 esferas del Dragón y las repartió por todo el planeta, el permitió que Gokú se entrenara en el cielo antes de volver la vida después de haber sido asesinado por los Saiyan, esta fuertemente ligado a Piccoro, por lo que cuando alguno de los dos muere el otro también, lo mismo sucede cuando se fusionan, las esferas dejan de existir y hay que buscar una solución para crear otras, actualmente debido al juego del villano Cell, tuvo que fusionarse con Piccoro, consiguiendo que Dende, de su misma raza ocupara su lugar como nuevo Dios y no se perdieran las esferas, apareció por primera vez en Dragón Ball #14; Su nombre quiere decir "Infierno Eterno"

BUBBLES:

Es uno de los personajes más carismático del mundo del dragón, sigue mucho a Kaimmy Sama, y ayuda a entrenar a los guerreros que pasan por su planeta, el constituyó la primer prueba de Gokú para regresar a la tierra durante su muerte; su principal habilidad es la de ser veloz y ágil, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball Z #18; su nombre significa "Burbuja"

ENMA DAIOH:

Enma Daioh es el juez encargado de enviar al cielo o al infierno a aquel que muere, esto lo hará por toda la eternidad, fue el primero en atravesar el camino de la serpiente para llegar al planeta de Kaioh Sama, posee una gran fuerza física, primer aparición Dragón Ball Z #18; Su nombre significa "Pecado Eterno"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RO KAIO SHIN:

Es el Dios que enseñó a Gokú la función de los pendientes potara, posee un gran poder mental y sabiduría, debido a su gran edad, además de ser jefe de todos los Dioses; su primer aparición fue en Dragón Ball Z #40; Significa "Maldad Eterna".

MR. POPO:

Es el mayordomo de los dioses de la tierra desde 662, y quien puso a prueba a Gokú cuando llegó al cielo, es un personaje honesto y amigable, además de ser quien sirve de contacto entre la tierra y el cielo, aparece por primera vez en Dragón Ball #14.

CHI-CHI (o MILK)

Es hija del terrible Gyumao, nació en 737, y se entreno para el 23o. Torneo donde fue derrotada por su futuro esposo Gokú, de quien se encapricharía para casarse con él años después, procreando al pequeño Son Gohan, a quien quiere y sobreprotege mucho, pues está preocupada porque Gokú Busque un empleo y Gohan estudie, en lugar de andar pelando contra amenazas alienígenas, posee un carácter muy fuerte que haría temblar al mas poderoso Súper Syan su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #1; el Nombre de Chi-chi significa "Padre", y el de Milk "leche";MILK también es una colonia China que se caracteriza por que todos sus habitantes son brujos, hechiceros, y espiritistas.

El Donante:**DR. BRIEFS:**

El Dr. Brief trabaja en la Corporación Cápsula y es la mente más brillante, inteligente y genial del planeta, aunque es un poco despistado, vive de forma sencilla con su esposa y su gatito negro, posee un gran ingenio, gracias al cual creó las cápsulas Hoi Poi, que le dieron bienestar económico, sus inventos han ayudado a Gokú en sus combates, su primer aparición fue en Dragón Ball #6.

MADRE DE BULMA:

Es una señora despistada, que se ocupa de cosas livianas y superfluas que en ocasiones exasperan a su hija, es amante de los animales y muy hospitalaria que adora a su familia, su primer aparición fue en Dragón Ball #6.

KAME-SENIN:

Kame Senin o Maestro Roshi para los amigos ha sido una pieza clave y testimonial en la historia de Dragón Ball Z, pues él fue quien entrenó a Son Gokú después de la muerte de su abuelo adoptivo, gracias a él se ha disciplinado en técnicas como el Kame Hame Ha, el único defecto de este gran maestro de las artes marciales es el de coleccionar revistas eróticas y pornográficas, así como perseguir a las chicas guapas, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #1; ROSHI es el nombre es el de una esencia aromática maligna hecha a base de yerbas que se utilizan para rociarse en todo el cuerpo antes de sus cultos o ritos diabólicos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

KARIN-SAMA:

Es un felino que observa todo lo que pasa en el mundo, desde la torre Karin, además entrena a todo aquel que consigue llegar a la cima de dicha torre, entre ellos Kame Senin, Gokú, Ten Shin Han, Krillin, Chaoz y Yamcha, su poder radica principalmente en la sabiduría y la experiencia, su primera aparición fue en Dragón Ball #8; Su nombre significa "Galleta Crujiente".

LAS ESFERAS DEL DRAGÓN:

La principal misión de Gokú y sus aliados es la búsqueda de las 7 esferas del Dragón para pedir deseos y ayudar a que haya paz en el mundo.

El Aliado:

SON GOJAN:

Es el primer hijo de Gokú y Chi-chi, a la edad de 4 años comenzó su entrenamiento como guerrero, fue raptado por su tío Raditz y entrenado a la fuerza por Piccolo, después de la muerte de Gokú, defendiendo junto con él, al planeta tierra de los villanos Vegeta y Nappa, fue ahí donde se dió cuenta de su potencial como Saiyan, después viajó al planeta Namek para sustituir las esferas del Dragón, ahí conoció al gran patriarca, quien despertó toda la energía que el niño tenía dormida, después de esto Gokú revivió y lo entreno en la sala del tiempo donde incrementó su fuerza para luchar contra los andróides A-19, A-20 y a Cell, el chico fue el primero en alcanzar el nivel 2 de súper Saiyan para derrotar a Cell. Después, durante 7 años se dedicó al estudio y al combate de la maldad como Golden Warrior y Great Saiyaman, después de este tiempo se convierte en entrenador de su hermano Goten y Videl, su novia. Más tarde surgiría la amenaza conocida como Boo, batalla donde Gohan y sus amigos pierden la vida, pero son revividos por Gokú, gracias a las esferas del dragón, después se caso con Videl, tuvo una hija llamada Pam y se convirtió en medico, su primer aparición fue en Dragón Ball #17; El nombre de Gohan quiere decir "Arroz" o "Almuerzo".

GOTEN:

Es el segundo hijo de Chi-chi y Son Gokú, su carácter y aspecto son inocentes, como los del papá, posee un potencial increíble debido a que es hijo de un Saiyan muy poderoso, no le llaman mucha atención los combates y las peleas, por lo que no se ha convertido en un luchador de elite, convirtiéndose así en un chico normal, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball Z #36, el nombre de Goten quiere decir "Maiz".

Los compañeros de Son Gokú, también son guerreros entrenados previamente para poder combatir a algún enemigo o villano, no solo de manera física, sino también tecnológicamente, los más importantes son:

KRILLIN:

Es compañero de entrenamiento y batallas de Son Gokú, se entrenó con el maestro Muthenroshi, aunque es muy inseguro, es muy poderoso a la hora de luchar, su ataque

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

principal es el Kienzan, un disco de energía que es capaz de rebanar a los enemigos, además utiliza el Kame Hame ha, el Zanzo Ken y el Kakusan energy, su primer aparición fue en Dragón Ball #3; El nombre de Krillin tiene dos significados; uno, castaña, y el otro es relacionado con una Bruja del siglo XII, los puntos sobre su cabeza son 6 la representación de 6 Demonios.

TRUNKS:

Trunks es el hijo de Vegeta y Bulma, llegó del futuro con la esperanza de salvar a sus amigos y a la tierra de los andróides del Doctor Gero, vive con su madre y no tiene una buena relación con su padre, quien lejos de verlo como un hijo, lo considera un guerrero mas, tiene la capacidad de llegar al 2º. Nivel de Súper Saiyan y al tercero en forma de Gotenks, la fusión de Trunks y Goten, su primera aparición ocurrió en Dragón Ball Z #28, su nombre significa "Baúl".

NEIL:

Pertenece a la raza de guerreros, dedica su existencia a atender al padre de todos los nameks, Saichoro, debido a la gran fuerza que posee, fue vencido y derrotado por el villano Freezer, razón por la cual se fusiono con Piccoro, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball Z #22, su nombre significa "Caracol"

TEN-SHIN-HAN:

Es un guerrero entrenado para vencer a los alumnos de Kame Sein, pero que durante la amenaza conocida como Piccoro, se unió a Gokú y sus amigos para buscar las esferas del dragón, posee un gran arsenal de ataques debido a que tiene tres ojos, posee 4 brazos y a su misterioso pasado, es probable que sea un extraterrestre, su primer aparición ocurrió en el Dragón Ball #10; Ten Shin han, tiene dos significados, uno es arroz teshien, y el otro, demonio que los brujos, hechiceros dicen que está en todo lugar y les protege de día y de noche.

CHAOZ:

Es el mejor amigo de Ten Shin Han, fue entrenado por el maestro cuervo Tsuru Sennin, antes era un vagabundo y un estafador, después se unió a la escuela del maestro Kame Sennin, donde constante entrena, ha sido muerto varias veces y revivido por las esferas del dragón, no suele usar fuerza física debido a su constitución, pero es muy eficaz usando poderes mentales, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #10; Su nombre significa "Desgracia".

PICCORO:

Piccoro Daimaoh es una especie de anti-héroe, que peleó durante su juventud contra Kakarotto, alias Son Gohan, era la parte malvada de Kaio-Sama; Piccoro significa "Rey maligno de otro mundo".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Durante la llegada de los Saiyans Raditz, Nappa y Vegeta se unió a Gokú, y entrenó a Gohan a la fuerza, con el fin de derrotar a los saiyans, el hijo de Gokú le tomó un gran cariño debido a que dio su vida por salvarlo, entrenó en el cielo con Kaioh- Sama y fue revivido por Namek, se unió a sus compañeros terrícolas para pelear contra Freezer en el planeta de nombre Namek, luchó también contra los androides 16, 17 y 18 y contra Cell, se vio obligado a fusionarse con Kaio-Sama, en la Batalla contra Boo tuvo un papel crucial, pero murió a manos del villano, siendo revivido por las esferas del Dragón, su primer aparición fue en Dragón Ball #14.

YAMCHA:

Es uno de los humanos mas fuertes de la tierra, posee una gran velocidad y técnicas de lucha como el Rogafufuken, antes de ser amigo y aliado de Gokú en su lucha contra el mal y buscar las esferas del Dragón, era un ladrón que seguía a Gokú y a Bulma para robarles éstas últimas, se unió a ellos finalmente con la condición de que la chica saliera con el y fueran novios, la relación entre Yamcha y la amiga de Gokú se dio pero duró poco tiempo debido a que tenían muchos pleitos, y finalmente terminaron, no así su alianza con los alumnos de Kame Senin, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #1. Yamcha es el nombre de un poderoso brujo que existe todavía en la CHINA.

POOAL:

Esta mascota de aspecto semi felino, cuyo mejor amigo es Yamcha. Nació en 740, se unió al grupo de Gokú y Bulma y estudio junto con Woolon, desarrollando un poder de transformación, su poder es realmente mínimo y apareció por primera vez en Dragón Ball #1.

WOOLONG:

Este personaje pertenece a la tribu de Octogono, quien abandonó su tribu para vivir nuevas aventuras, tiene la habilidad de transformarse en lo que sea, al principio aterrizaba a la gente de un pueblo para llevarse a sus hijas, después fue derrotado por Gokú, quien cambio su vida y se unió a su grupo, volviéndose bueno, su primer aparición ocurrió en Dragón Ball #1.

YAJIROBE:

Es un guerrero que muchas veces ha ayudado a Gokú y a sus amigos en lo referente a combate, casi siempre contra su voluntad, por lo general es egoísta y convenenciero, tiene una gran fuerza y agilidad pese a su engañoso aspecto, su primer a aparición fue en Dragón Ball #12; su nombre significa "Pequeño Juguete que se Balancea".

En el manga de Dragón Ball Z también existen mujeres que participan activamente en los combates y las misiones que hay que resolver entre ellas se encuentran:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BULMA:

Es la una chica común y corriente, con un gran coeficiente intelectual, que un día encontró en su desván una esfera del Dragón, y decidió juntarlas todas para pedir el deseo de encontrar un novio guapo, en su camino conoció a Gokú, a quien le platicó de la leyenda de las esferas del dragón, él la acompañó en su búsqueda haciéndose grandes amigos y compartiendo muchas aventuras juntos, tuvo un novio con el que terminó por ser muy conflictivo, después se conoció al Saiyan Vegeta, con quien tuvo dos hijos que se llamaron Trunks y Bra, además se convirtió en una mujer inventora desarrollando sus capacidades sorprendentes, su primer aparición fue en Dragón Ball #1; Bulma quiere decir "Falda Corta con Truzas hasta las rodillas".

VIDEL:

Si hay alguien a quien quiera Mr. Satán, y quien lo apoye en todos sus combates, es su hija Videll, quien fue entrenada por Son Gohan, por el amor a su padre, ella conoció al hijo de Son Gokú en la universidad, ahí se convirtieron en amigos y más adelante en novios, ella es una chica muy feminista y creó a la llamada "fuerza femenina" que pretendía enfrentar al súper A-17, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #36; Videll Significa Demonio.

BRA:

Es la hermana menor de Trunks, hija de Bulma y Vegeta, es una chica muy guapa, con muchos pretendientes, aunque muy superficial, pues le gusta ir de compras y los combates no le interesan, "es la hija consentida de papi", pues vegeta ya le ha espantado varios novios, arrojándolos por la cañada, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #42; Bra Significa "Brasiere".

Son Gokú también se ha aliado con otros personajes japoneses de la creación de Akira Toriyama y que no pertenecen a la historia de Dragón Ball Z.

ARALE Y EL DR. SLUMP.

Durante la lucha contra la Red Ribbon, Gokú llegó a la Aldea Pingüino, ahí ocurrió una batalla loca en la que todos los habitantes de esa región ayudaron a Son, especialmente Arale y El Dr. Slump.

El Falso Héroe o el Traidor:

MR. SATAN:

Se supone que es el campeón mundial de combate cuerpo a cuerpo, aunque en realidad se trata de un tipo de lo más presumido que fanfarronea y se cree muy poderoso, tanto que a la hora de la llegada del juego de Cell, este lo venció con solo darle un manotazo y arrojarlo por los aires, sin embargo, pese a esto, la afición de Mr. Satán, empezando por su hija Videll, y todo el pueblo atribuyeron que el había sido quien había vencido a Cell, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #33.

VEGETA:

Es, el último hijo de la monarquía Saiyan, desde pequeño posee una sorprendente crueldad, se convirtió en servidor del tirano Freezer hasta que se enteró de que él había destruido su planeta.

Vegeta y su guarda espaldas Nappa supieron por otro Saiyan de la existencia de las esferas del dragón y llegaron a la tierra, enfrentándose a Krillin, Yamcha, Piccolo y Gohan, provocando casi la destrucción total de no haber sido por la aparición de Son Gokú, quien venciera al villano, dejando herido y dándole oportunidad de escapar.

Después de recuperarse, Vegeta viaja hasta el planeta Namek para buscar las esferas del Dragón, encontrando a Gohan, Krillin, Bulma y a Gokú, ahí venció y mató a Zarbon, Kiwi, Dodoria y a parte de los Ginewtokusentai y por ultimo se enfrentaría a Freezer, quien lo mato por primera vez, siendo resucitado por Shenron, iniciando una nueva vida, teniendo un hijo con Bulma, este vástago vino del futuro ya siendo mayor para evitar una catástrofe, después tanto padre como hijo entrenaron tanto que alcanzarían la categoría de Súper Saiyan, Vegeta derroto a A-19, logró la victoria parcial ante Cell, fue poseído por el Brujo Babidi, para incrementar el poder de Majin Boo, finalmente se unió a Gokú para enfrentar a esta nueva amenaza, su primer aparición fue en Dragón Ball Z #15; Vegeta quiere decir "Vegetal".

Para poder analizar mejor los contenidos violentos y no violentos que presentan los comics de Batman y los mangas de Dragón Ball Z, se aplicará una prueba de análisis de contenido a las publicaciones más representativas de cada una.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

V. METODOLOGÍA.

Identificar las estructuras de contenido en las historietas de Batman y Dragón Ball Z, con la finalidad de identificar los comportamientos violentos que estas historietas pueden promover.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

¿Cómo promueven las historietas de Batman y Dragón Ball Z el comportamiento violento del héroe?

¿Cuales estructuras de contenido promueven un mayor comportamiento violento, el comic de BATMAN o el manga de DRAGON BALL Z?

OBJETIVOS.

Objetivo General:

- Analizar los contenidos actanciales y violentos de las historietas (comics y mangas) específicamente BATMAN y DBZ; y su posible repercusión en el comportamiento.

Objetivos Específicos:

- Analizar los actantes y tipos de actores de los comics de BATMAN y los mangas de DRAGÓN BALL Z.
- Analizar que tipos de comportamiento que pueden promover los comics de BATMAN y mangas de DRAGÓN BALL Z.
- Analizar la promoción de violencia que hay en los comics de BATMAN y mangas de DRAGÓN BALL Z.

HIPÓTESIS:

- 1) "La estructura de contenido de las historietas de Batman y Dragón Ball Z influyen en el comportamiento violento de los héroes".
- 2) "La estructura de contenido que promueve un mayor comportamiento violento es el Manga de Dragón Ball Z.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

VARIABLES:

Variable Independiente (V.i)

CONTENIDO VIOLENTO.

- **Definición Conceptual.**
Acciones donde se abusa de la fuerza sobre algo o alguien (Claude, 1981)
- **Definición Operatoria.**
Imposición de la fuerza por algo o alguien

Variable dependiente (V.d)

HISTORIETAS (COMIC DE BATMAN Y MANGA DRAGÓN BALL Z).

- **Definición Conceptual.**
Instrumentos que promueven ideologías (Mattelart, 1975)
- **Definición Operatoria.**
Estructura literaria e icónica de una sociedad.

TIPO DE MUESTRA:

El tipo de muestra será documental, ya que para este estudio se analizarán 10 comics de Batman y 10 de Dragón Ball Z, de los primeros se elegirán los más representativos de su continuidad regular, su alianza con otros héroes o Crossovers, sus historias imaginarias, alternativas, que no pertenezcan a la continuidad o Elseworlds.

Para la elección de los comics, analizados y consultados, de Batman, se tomarán en cuenta aspectos como, orígenes, la importancia del Dúo Dinámico, épocas en que ha aparecido este comic y villanos a los que ha combatido el encapotado, así como la importancia de su alianzas con otros héroes.

Los comics de Batman que serán analizados son:

1. **Detective Comics #27/38.** (Primeras aparición en comic de Batman y origen Robin). Escrita y dibujada por Bob Kane (Originalmente Publicada por DC comics en 1939 y 1941).
2. **Batman #2 (Editorial Vid 1988).** (El origen de Batman) Escrita por W. Barr (Originalmente publicado Por DC comics en 1986)
3. **Batman: La Broma Mortal.** (Origen del Joker (o el Guasón) y su dualidad con Batman) Escrita por A. More (Originalmente publicada por DC comics en 1988)
4. **Batman: Harley Quinn.** (Origen de la "novia" y mas peligros secuaz del Guasón) Dini, P. (Originalmente publicado por DC Comics en 1990).
5. **Batman vs. Hulk.** (Primer historia intercompañías entre Batman y un héroe de historietas de otra compañía) Wein, L. (Originalmente Publicado por DC- MARVEL Comics en 1979).
6. **Batman & Captain América.** (Historia situada en la 2a. Guerra Mundial, donde se muestra a un Batman patriota) Byrne, J. (Originalmente publicado por DC- MARVEL Comics en 1979).

7. **Darkness Batman.** (Historia donde Batman hace equipo con un héroe igualmente oscuro) Lobdell, S. (Originalmente publicado por DC-TOP COW Comics en 1999).
8. **Batman de Arkham.** (Historia donde Batman es un psicólogo que ayuda a sus enemigos a regenerarse) Grant, A. (Originalmente publicado por DC Comics en 1990).
9. **Superman: Balas Ardientes.** (Historia que narra que hubiera pasado si el cohete en que llego Superman hubiera aterrizado en Ciudad Gótica) De Matteis (Originalmente publicado por DC Comics en 1997).
10. **Batman Lobo.** (Historia imaginaria donde Batman y el Guasón son hermanos). Grant, A. (Originalmente publicado por DC Comics en 1990).

En cuanto a Dragón Ball Z, como se trata de una historia con un principio y un final únicos, que sigue una continuidad a lo largo de la serie, serán analizados los 10 primeros capítulos de la serie, los cuales son:

1. **Un nuevo enemigo.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
2. **El as oculto de Piccolo.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
3. **El sufrimiento de Gojan.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
4. **¡Los Sinyan han llegado!** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
5. **Una pequeña luz.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
6. **Una vez mas, Genki-Dama.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
7. **La pelea en la zona mortal.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
8. **El final de una batalla.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
9. **¡Los Sinyan han llegado!** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).
10. **El poder de Vegeta.** (Escrito y Dibujado por Akira Toriyama) (Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986).

INSTRUMENTO.

CATEGORIAS DE ANALISIS DE CONTENIDO:

Para evaluar cuanta violencia existe en las historietas de BATMAN y DRAGÓN BALL Z se utilizara el instrumento de análisis de contenido propuesto por Sampieri (1991) y que será adaptado a la clasificación de tipos de violencia que Claude propone, este se divide en dos apartados principales que son:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

I. ACTOS NO VIOLENTOS. Este se dividen a su vez en dos categorías que son:

a) **Respeto Individual.** Se divide en:

1. Autorespeto.

Son las acciones de autocuidado y acciones de prevención que se tienen para con uno mismo.

2. Respeto hacia los demás.

Es por la vida, por el físico o bien por la sexualidad de otro.

b) **Respeto Social:** Se divide en:

1. Acción filantrópica.

Consiste en mostrar pensamientos puros como la sinceridad y realizar acciones de caridad.

2. Paz.

Es la búsqueda de bienestar Nacional, Internacional o Galáctica.

II. ACTOS VIOLENTOS. Este se dividirá a su vez en dos categorías que serán:

a) **Violencia Individual.** A su vez se divide en:

1. Autoviolencia.

Son los actos o intentos suicidas ya sea intencionales o accidentales.

2. Violencia hacia los demás.

Son los asesinatos, causar daños físicos, violaciones o acosos sexuales.

b) **Violencia Social.** Se divide en:

1. Violencia de poder humano.

Son los actos de terrorismo o violencia psicológica, así como acciones de robo o de despojo económico o industrial.

2. Guerra.

Es todo conflicto Nacional, Internacional o Galáctica.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El tipo de investigación será Exploratoria-Transeccional. Exploratoria, porque el problema que se plantea no ha sido abordado antes de manera psicológica; y Transeccional, o transversal, porque se recolectaran datos una sola vez, con el fin de describir las variables (Hernández, 1991).

El tipo de diseño Transeccional, será correlacional/ causal, ya que tiene como objetivo describir relaciones entre 2 o mas variables, las historietas y el contenido violento en un momento determinado: en este caso, el del héroe.

ANÁLISIS DE DATOS:

- El método principal que se utilizara en la presente investigación será la aplicación de un instrumento para medir la clasificación de violencia que Claude propone y con que frecuencias pueden encontrarse en los comics de BATMAN y en los

mangas de DRAGÓN BALL Z, para reforzar el modelo actancial de GREIMAS, y su relación con las teorías de la personalidad de LEWIN, SULLIVAN y MONTMOLLIN.

- Para calificar este instrumento se empleara el estadístico de la Ji, cuadrada, que es no paramétrica, y que sirve para evaluar una hipótesis acerca de la relación entre dos variables categóricas y que se calcula a través de una o varias tablas y se subdivide en dos o mas categorías que serán evaluadas de la misma forma.
- El análisis comparativo se realizara mediante una tabla de contingencia tomando en cuenta los porcentajes que se obtengan del total de los diferentes tipos de actos no violentos y actos violentos que se encuentren en los comics de Batman y los mangas de Dragón Ball Z.

Después de aplicar el instrumento para el análisis de contenido violento (anexo 1) se harán tablas de contingencia donde se anotaran el numero de actos no violentos y actos violentos; respeto individual y respeto social; violencia individual y violencia social; autorespeto y autoviolencia; respeto hacia los demás y violencia hacia los demás; acción filantrópica y violencia de poder humano; paz y guerra que se encuentren en cada uno de los 10 comics de Batman y 10 mangas de Dragón Ball Z; para posteriormente encontrar la χ^2 y valorar la relación entre las variables y comprobar las hipótesis planteadas inicialmente.

VI. RESULTADOS.

Para esta investigación se realizó un registro de actos no violentos y violentos de las historietas "BATMAN" y "DRAGÓN BALL Z", empleando el instrumento para analizar el contenido de las historietas (anexo 1), dándose una explicación de los términos que en el se manejan a manera de glosario (anexo 2), donde también se explican conceptos relacionados con los formatos de los "comics" y "mangas", que pueden ser desconocidos, pero útiles para los psicólogos interesados en continuar con investigaciones semejantes a esta.

El total de los Actos No Violentos en el comic de Batman fue de 583; 332 de Respeto Individual y 251 de Respeto Social; es decir 221 de autorespeto y 111 de Respeto Hacia los Demás; 240 Acciones Filantrópicas y 11 de Paz. De los Actos Violentos, el total fue de 847; 410 de Violencia Individual y 437 de Violencia Social; es decir, 7 de Autoviolencia, 403 de Violencia Hacia los Demás, 425 de Violencia de Poder Humano y 12 de Guerra.

El total de los Actos No Violentos en el Manga de Dragón Ball Z fue de 321; 171 de Respeto Individual y 150 de Respeto Social; es decir 145 de autorespeto y 26 de Respeto Hacia los Demás; 145 Acciones Filantrópicas y 5 de Paz. De los Actos Violentos, el total fue de 741; 435 de Violencia Individual y 306 de Violencia Social; es decir, 9 de Autoviolencia, 426 de Violencia Hacia los Demás, 292 de Violencia de Poder Humano y 14 de Guerra. (Anexo 3.1).

En cuanto a los resultados de "JI" o X^2 , que sirvieron para calificar el contenido de Batman y Dragón Ball Z, se obtuvieron los siguientes resultados:

En cuanto a los actos no violentos la JI cuadrada de Batman fue de 22.7500 en relación al respeto individual y social, 68.604 de autorespeto y respeto hacia los demás y 19.847 en cuanto acciones filantrópicas y a la paz. La X^2 fue de Dragón 22.0013 en relación al respeto individual y social, 49.9914 de autorespeto y respeto hacia los demás, y 20.9000 de acciones filantrópicas y de paz; como se muestra en la siguiente tabla:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 6.1. ACTOS NO VIOLENTOS.

CATEGORIAS	BATMAN X²	DRAGÓN BALL Z X²	TOTAL
Respeto Individual y Respeto Social	22.7500	22.0013	44.7513
RESPECTO INDIVIDUAL: Autorespeto y Respeto Hacia los Demás.	68.604	49.9914	118.6954
RESPECTO SOCIAL: Acciones Filantrópicas y Paz.	19.847	20.9000	40.7470
TOTAL	111.2010	92.8927	214.0937

"El total de las X² de Batman confirma que este comic tiene mas actos no violentos."

Los actos violentos la JI cuadrada de Batman fueron de 12.1470 en relación a la violencia individual y social, 23.3794 de autoviolencia y violencia hacia los demás y 12.1530 en cuanto a violencia de poder humano y a la guerra. La X² fue de Dragón 25.9000 en relación a la violencia individual y social, 43.33584 de autoviolencia y violencia hacia los demás, y 15.4350 de violencia de poder humano y de guerra; como se muestra en la siguiente tabla:

TABLA 6.2. ACTOS VIOLENTOS.

CATEGORIAS	BATMAN X²	DRAGÓN BALL Z X²	TOTAL
Violencia Individual y Violencia Social	12.1470	25.9000	118.6954
VIOLENCIA INDIVIDUAL: Autoviolencia y Violencia Hacia los Demás.	23.3794	43.33584	66.71524
VIOLENCIA SOCIAL: Violencia de Poder Humano y Guerra	12.1530	15.4350	27.5880
TOTAL	47.6794	84.67084	132.35024

"El total de las X² de Dragón Ball Z confirma que este manga tiene mas actos violentos."

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En las graficas anteriores se muestra claramente que Batman es la historieta con mas actos no violentos en relación a Dragón Ball Z; donde predominan primero el autorespeto y el respeto hacia los demás, tanto individual como social, así como las acciones filantrópicas y la paz; En Dragón Ball Z en cambio existe mas autoviolencia y violencia hacia los demás, tanto individual como social, así como la violencia de poder humano y la guerra; los datos anteriores se basaron en los valores de X^2 de cada una de las tablas del anexo 3.

El objetivo principal de esta investigación era analizar la violencia existente en las historietas de Batman y Dragón Ball Z, y compararlas, todo esto en base a las ji cuadradas que se obtuvieron de la aplicación del instrumento mostrado en el anexo uno y que se agrupo en tablas para ji cuadrada (anexo 3).

El contenido violento de los comics de Batman se aprecio en la cantidad de violencia hacia los demás en relación a la violencia hacia los demás.

El contenido violento de los mangas de Dragón Ball Z se aprecio en el alto nivel de autoviolencia que existe en relación al autorespeto, ya que la ji cuadrada de la violencia individual y social fue mayor por mas del doble en relación a la obtenida en los comics de Batman.

La violencia que los héroes y super héroes, de las historietas Batman y Dragón Ball Z pueden llegar a fomentar o no esta relacionada a los actos que realizan, para ello es importante tomar en cuenta a los actantes y actores que los rodean, ya que representan una ideología, una educación y una religiosidad o creencias que están influenciadas por el régimen político y económico de los países de donde son originarias, EUA y Japón, respectivamente.

Para mostrar cuantos actos hubo en cada uno de estas historietas, a continuación se presentaron cada una de las tablas de contingencia del análisis comparativo de Batman y Dragón Ball Z.

TABLA 6.3. AUTORESPECTO.

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
AUTO CUIDADO	112 30.61 %	42 11.47 %	154 42.08 %
ACCIONES DE PREVENCION	109 29.78 %	103 28.14 %	212 57.92 %
	221 60.39 %	145 39.61 %	366 100 %

"El comic de Batman presenta un menor porcentaje violento que los mangas de Dragón Ball Z".

TABLA 6.4. AUTOVIOLENCIA.

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
SUICIDA	3 21.42 %	4 28.58 %	7 50 %
	3 21.42 %	4 28.58 %	7 50 %
ACCIDENTAL	6 42.84 %	8 57.16 %	14 100 %
	6 42.84 %	8 57.16 %	14 100 %

"En Batman existe un menor numero de violencia que en los mangas de Dragon Ball Z".

TABLA 6.5. RESPETO Y VIOLENCIA.

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
RESPETO POR LA VIDA	46 22.50 %	18 7.30 %	64 29.80 %
	46 22.50 %	18 7.30 %	64 29.80 %
VIOLENCIA MORTAL	101 46.30 %	52 23.90 %	153 70.20 %
	101 46.30 %	52 23.90 %	153 70.20 %
	147 68.80 %	70 31.20 %	218 100 %

"Donde existe un menor numero de respeto a los demás es en los mangas de Dragon Ball Z".

TABLA 6.6. ACCIONES FISICAS.

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
RESPETO	39 5.60 %	10 1.40 %	49 7.00 %
	39 5.60 %	10 1.40 %	49 7.00 %
VIOLENCIA	286 41.20 %	359 51.80 %	645 93.00 %
	286 41.20 %	359 51.80 %	645 93.00 %
	325 46.80 %	369 53.20 %	694 100 %

"En las historietas donde hay mas violencia fisica es en las de Dragon Ball Z".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 6.7. ACCIONES HACIA EL SEXO

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
RESPETO	23 52.20 %	0 0	23 52.20 %
	16 36.40 %	5 11.40 %	21 47.80 %
	39 88.60 %	5 11.40 %	44 100 %

"En las historietas donde no existe respeto por el sexo es en el manga de Dragón Ball Z".

TABLA 6.8. ACCIONES FILANTROPICAS

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
PUREZA DE PENSAMIENTO	180 47.37 %	107 28.16 %	287 75.53 %
	57 15 %	36 9.47 %	93 24.47 %
	237 62.37 %	143 37.63 %	803 100 %

"En las historietas donde existe un menor numero de pureza de pensamiento es en las de Dragón Ball Z".

TABLA 6.9. VIOLENCIA DE PODER HUMANO

	BATMAN	DRAGON BALL Z	
TERRORISMO	273 38.18 %	243 33.99 %	516 72.17 %
VIOLENCIA INDUSTRIAL	153 52.40 %	46 15.80 %	199 27.83 %
	426 59.58 %	289 40.42 %	715 100 %

"En las historietas de Dragón Ball Z existen menos acciones de caridad que en las de Batman".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**TABLA 6.10.PAZ.
BATMAN DRAGON BALL Z**

NACIONAL	8 50 %	1 6.25 %	9 56.25 %
INTERNACIONAL O INTERGALACTICA	3 18.75 %	4 25 %	7 43.73 %
	11 94.40 %	5 5.60 %	18 100 %

"En las historietas donde hay menos paz nacional es en las de Dragón Ball Z".

**TABLA 6.11.GUERRA
BATMAN DRAGON BALL Z**

NACIONAL	9 50 %	0 0	9 50 %
INTERNACIONAL O INTERGALACTICA	3 8.82%	14 41.18 %	17 50 %
	12 58.82 %	14 41.18 %	26 100 %

"La Guerra Internacional persiste en los mangas de Dragón Ball Z".

Para mostrar cuantos actos violentos hubo en cada uno de estos mangas, a continuación se presentan cada una de las variables y de los mangas de Dragón Ball Z.

Con las tablas anteriores podemos apreciar que por cada 100 actos de autocuidado en el comic de Batman hay 3 actos suicidas, mientras que por cada 100 actos de autocuidado en Dragón Ball Z, hay 12 actos suicidas.

Por cada 100 acciones de prevención en Batman hay 3 actos de violencia accidental, por cada 100 acciones de prevención en Dragón Ball Z hay 4 actos de violencia accidental

Por cada 100 actos de respeto por la vida en Batman hay 206 actos de violencia mortal y por cada 100 actos de respeto por la vida en Dragón Ball Z hay 33 actos de violencia mortal.

Por cada acto de respeto físico en Batman hay 7 de violencia física y por cada acto de respeto físico en Dragón Ball Z hay 36 actos de violencia física.

Por cada acto de respeto por el sexo en Batman hay 1 de violencia sexual y en Dragón Ball Z NO aparece respeto por el sexo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por cada 100 actos de pureza de pensamiento en Batman hay 152 de violencia psicológica y en Dragón Ball Z hay 227 actos de violencia psicológica.

Por cada acción de caridad en Batman hay 3 actos de violencia industrial y en Dragón Ball Z hay 2 actos de violencia industrial.

Por cada acto de paz nacional hay uno de Guerra nacional tanto en Batman como en Dragón Ball Z.

Por cada acto de paz internacional hay 2 de guerra internacional en Dragón Ball Z y solo uno en los comics de Batman.

Lo anterior permite constatar que Batman es la historietta donde hay un alto porcentaje de acciones de prevención y de autocuidado; mientras que el porcentaje de suicidios y violencia accidental es algo que predomina en el manga de Dragón Ball Z; un factor violento importante en estas publicaciones es la guerra, que abarca aspectos socio-económicos sobre todo en Dragón Ball Z.

Aunque en el comic de Batman hay mucha más violencia mortal también es justo e importante señalar que existe un mayor porcentaje de respeto por la vida en esta historietta. Lo mismo ocurre con el terrorismo, sin embargo el comic del encapotado también contiene un alto porcentaje de mensajes de paz en comparación con el manga de Dragón Ball Z.

En lo que respecta a los respetos físicos, sexuales y a las acciones filantrópicas, Batman como personaje apoya todas estas acciones dentro de su comic, mientras que son Goku se aprovecha de las características físicas sexuales y económicas de sus enemigos pues él busca mas poder en cada batalla, que justicia.

El análisis comparativo de las historietas de Batman y Dragón Ball Z se dio de la siguiente manera: El total de χ^2 de los actos no violentos de Batman fue de 111.20, dando un promedio de 37.0670, mientras que en los actos violentos el total fue de 47.6794, cuyo promedio fue de 15.8931 en las 10 revistas de Batman y Dragón Ball Z que se analizaron.

Lo anterior se desglosa de la siguiente forma; en el comic de Batman hay 70 actos más de violencia que de no violencia; mientras que en el manga de Dragón Ball Z hay 85 actos más de violencia que de no violencia, por lo tanto; se aprecia que por cada 10 ejemplares de Dragón Ball Z existirá un promedio de 15 actos mas de violencia en relación al comic de Batman.

El análisis de datos se llevo a cabo mediante la aplicación de un instrumento donde se registraban "los no Actos violentos" y "los Actos violentos"; para posteriormente obtener las "JI" cuadradas de de los mismos; a través de 12 tablas (Anexo3.2), 6 corresponden a las acciones que se presentan en el comic de Batman y 6 al número de actos del manga de Dragón Ball Z, calculando para cada celda la diferencia entre la frecuencia observada y la esperada, después se eleva al cuadrado y se divide entre la frecuencia esperada, la suma de las sumatorias de todos los resultados será la χ^2 .

Para que X^2 sea significativa al 0.1 con 9 grados de libertad se necesita un valor mínimo de 21.666 y para que sea significativa al 0.5 se necesita un valor mínimo de 16.919, en la mayoría de las tablas se maneja una ji cuadrada mayor a 21.600, por lo tanto se tomara como valor de significancia de tablas de ji cuadrada el 0.01

Para saber si la X^2 es o no significativa, se calcularan los grados de libertad mediante la siguiente fórmula:

$$Gf = (r-1)(c-1)$$

r= número de renglones, c= número de columnas, sustituyéndolo de la siguiente manera:

$$Gf = (10-1)(2-1) = 9$$

El promedio de las X^2 de los comics de Batman fue de 26.4797, por lo que es aceptada la hipótesis planteada, pues para que X^2 sea significativa al 0.01, con 9 grados de libertad, se necesita un valor mínimo de 21.666 de significancia.

El promedio de las X^2 de los mangas de Dragón Ball Z fue de 29.6084, por lo que es significativa la hipótesis planteada, pues para que X^2 sea significativa al 0.01, con 9 grados de libertad, se necesita un valor mínimo de 21.666 de significancia.

La hipótesis planteada resulta muy significativa sobre todo en Dragón Ball Z, pues la ji Cuadrada de este último es muy alta en relación a los grados de libertad, o valor de tablas de ji cuadrada planteada del comic de Batman.

Después de analizar cada una de las tablas se puede apreciar que las X^2 de cada una de las tablas son mayores al grado de libertad excepto las que analizan los tipos de respeto en el caso del comic de Batman y sobresalen las que analizan los tipos de violencia y de autoacciones (violentas y de respeto) en el caso de Dragón Ball Z; por lo que se puede afirmar que las variables se relacionan y las hipótesis son aceptadas.

También se puede afirmar que las publicaciones donde hay más violencia son los mangas de Dragón Ball Z, esto puede deberse a las características políticas y económicas que rigen el país donde se originaron.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

VII. ANALISIS.

Las historietas de Batman y Dragón Ball Z pueden transmitir 2 tipos de ideologías o mensajes que son las acciones no violentas y violentas que el sujeto o héroe puede adoptar para construir su propia personalidad y ser calificado como héroe o villano, esto lo constata Greimas en su modelo Actancial.

Estas ideologías van a estar construidas por todo lo que rodea al héroe, su pensamiento, fisonomía y medio que lo rodea y que van a tomar en cuenta aspectos relacionados con la personalidad, como lo son las relaciones interpersonales, creadas por Sullivan (1935), el desarrollo individual de Lewin (1936), y el rol o papel que juega cada uno de los actantes y personajes propuestas por Montmollin (1956); de lo anterior, y por definición cabría mencionar que si alguien crece en un ambiente lleno de violencia, emplea constantemente la fuerza y no tiene una buena relación con sus semejantes, lógicamente su comportamiento será catalogado como violento. Pero si otra persona crece en un ambiente pacífico, usa la inteligencia en vez de la fuerza, y sus relaciones con los demás son buenas, entonces es calificado como no violento.

En el caso de Batman, es de familia aristócrata, que un día vio como sus padres eran asesinados en un callejón, llenando su alma de rencor, pero entrenando su cuerpo y mente para convertirse así en un vigilante que lucha contra el crimen y por la justicia, quien nunca mata y que además tiene una buena relación con Robin (su pupilo), Alfred (figura paterna), y el Comisionado Gordón (la Autoridad).

En el caso de Gokú, él es un extraterrestre enviado de niño a la tierra para destruirlo, sin embargo, por un golpe en la cabeza olvida su misión, siendo cuidado por un anciano a quien mata accidentalmente al convertirse en un feroz gorila una noche en que vio la luna llena, posteriormente es entrenado para pelear y va en busca de unas esferas súper poderosas, mientras combate a seres perversos y diabólicos que buscan destruirlo y quedarse con el poder de estas, por lógica tiene que asesinar a sus oponentes, su relación con sus aliados es buena, sin embargo a la hora de pelear surgen sus instintos de guerrero de matar y para ser más poderoso.

Las características violentas, según Alcalde (2000), entre los héroes Batman y Son Goku, podrían definirse de la siguiente manera:

- Batman y Gokú viven en una sociedad regida por la violencia, Ciudad Gótica y Ciudad Satán.
- Muchas veces actúan de manera instintiva ante algún peligro o situación, sobre todo desconocida.
- Los dos personajes "heroicos" tuvieron una gran falta de cariño por parte de sus padres, el primero atestigua la muerte de sus padres y el segundo es enviado de niño como guerrero, siendo abandonado.
- Batman como vigilante nocturno y Gokú como guerrero enseñan a sus discípulos e hijos a ser agresivos y exponerlos a peligrosos criminales y asesinos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Ambos héroes fueron víctimas de la violencia, pero más Bruce Wayne, quien presenció el asesinato de sus padres, eso sin contar que tanto el como Kakarotto, suelen presenciar las consecuencias de los crímenes de sus oponentes o enemigos.

Las causas del porque estos 2 héroes suelen ser violentos es principalmente porque son agresivos (García; 2000), ya que la mayoría de las situaciones a las que se enfrentan los hacen actuar instintivamente, la mayoría de las veces.

Por otro lado, también han tenido frustraciones que los han hecho actuar violentamente; por ejemplo, Batman se volvió violento cuando el Guasón (Joker) mató a Robin II (Jasón Todd), y Son Gokú, cuando Freezer mató a su amigo de toda la vida, Krillin, ambos héroes no pudieron hacer nada para salvarlos, perdiendo el control temporalmente.

Batman vive en una ciudad donde abundan los psicópatas, una sociedad llena de corrupción y crimen; este es un motivo fuerte para que el hombre murciélago siga combatiendo el crimen, empleando métodos cada vez más cuestionables para la policía.

La fisonomía y fisiología es otra causa en la que también son diferentes nuestros héroes, pues Batman es humano y aristócrata, y Goku es extraterrestre y descende de Guerreros, por lo que su instinto de agresividad es muy fuerte.

Finalmente, es necesario mencionar también las consecuencias que la violencia provoca en estas publicaciones como lo son los daños físicos (como la muerte), los sociales (la inseguridad) y los emocionales (el miedo), todas estas están presentes en los dos tipos de publicaciones.

Después de analizar lo anterior se pueden afirmar dos cosas:

- a) La violencia vivida y aprendida por Batman y la heredada por Son Gokú, que es la guerra, influyeron para que estos dos personajes, actantes-actores se convirtieran en "HEROES"; el primero empleo la justicia por propia mano sin utilizar el asesinato y el segundo la fuerza guerrera.
- b) La historieta que más violencia tiene debido a los héroes, cantidad y tipo de actos violentos que en ella se presentan es el manga de Dragón Ball Z.

Con los puntos anteriores se da respuesta al problema planteado en la metodología, y se afirman que las hipótesis planteadas son aceptadas.

Esto es importante tomarlo en cuenta para futuras investigaciones, ya que los héroes presentados en este tipo de publicaciones pueden tener influencia en los jóvenes que los leen.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

VIII. CONCLUSIONES.

Las definiciones de Propp y Souriau confirman el modelo actancial de Greimas en un punto importante; un número restringido de actantes y actores basta para darse cuenta de la organización de un universo.

En estos inventarios, los dos tipos de actantes sintácticos consecutivos principales eran el sujeto y el Objeto; así también; no plantean ninguna dificultad debido a la frecuente manifestación sincrética de los actantes, acumulando o fusionando a dos actantes en un solo actor, o bien, viceversa y manejan el deseo como objeto difuso semántico relacionado y particularizado en un universo simbólico.

Sullivan (1935), Lewin (1936) y Montmollin (1956), coinciden en varios aspectos que se pueden aplicar al modelo de Greimas, que se basa en los actantes y actores tipo que integran un relato, en este caso las historietas.

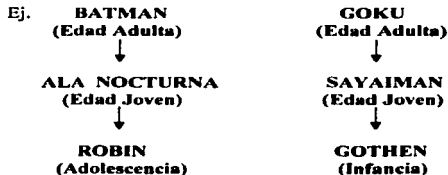
1) Los tres autores consideran que debe existir un universo donde los personajes interactúen unos con otros.

Ej. **Batman pertenece al universo DC.**
Dragón Ball Z pertenece al universo Shueisha.

2) Cada actor debe tener una personalidad propia que puede o no estar de acuerdo con la del protagonista (estos son los llamados héroes y villanos), es decir, a cada actor o actante le afectara de manera diferente el medio que lo rodea.

Ej. **Batman vs. El Joker, Gatubela, Pingüino y Acertijo.**
Goku vs. Vegeta, Freezer, Cell y Boo.

3) Deben existir jerarquías entre los personajes y actantes, por ejemplo, el personaje principal ocupara el primer plano, el ayudante el segundo, el villano el tercero y así sucesivamente.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4) Cada personaje representara una totalidad o estereotipo a nivel individual, y todos los personajes serán parte de una "sociedad" y cada uno de ellos jugara un papel importante en el relato, los dos coexistirán de manera bilateral, ya que todos tendrán la oportunidad de cambiar o no el universo o entorno social al que pertenecen.

**Ej. El Guasón es la contraparte de Batman.
Vegeta es la contraparte de Gokú.**

5) Las conductas que el individuo aprenda o aporte a su sociedad pueden ser de tipo violento o no violento.

**Ej. Batman es el maestro de Robin.
Gokú entrena a Gohan.**

Los lectores se identifican con Batman, principalmente por la rebeldía que transmite en sus acciones y por ser el primer personaje de comics de superhéroes en tener un compañero, Robin, esto es un imán para los jóvenes, ya que se ven atraídos por los colores, villanos, peleas, alianzas y situaciones que en esta publicación se manejan, ya que todas giran alrededor de un símbolo en común: el murciélago.

Otra característica que hay que resaltar, es que Batman, a diferencia de Superman, flash oLinterna Verde, no tiene super poderes, sino que se vale de la tecnología, ingenio y entrenamientos físicos y psicológicos para resolver los problemas; además El hombre murciélago no se apega a las leyes establecidas por el sistema gubernamental de su país, pues el crea sus propios criterios y normas sobre lo que es bueno y malo.

Los lectores se identifican con este tipo de relatos inicialmente porque son publicados en los mangas para jóvenes o "Shonen", donde precisamente se cuentan historias de personajes jóvenes, como lo es Gokú, también se ven atraídos por las peleas o combates relacionados con las artes marciales, que actualmente son frecuentes entre los jóvenes, además de que es una historia basada en las leyendas orientales y ese tipo de leyendas y conocimientos atraen a los lectores de este tipo de publicaciones.

Sin embargo esta historia esta llena de demasiada muerte y fantasía, especialmente en sus dibujos ya que los perdedores de las peleas que se presentan reciben como castigo la muerte, pero resucitan dos o tres números después, eso sin mencionar que Gokú (quien por cierto careció de figuras paterna y materna) y sus enemigos provienen de otro planeta, esto puede llegar a confundir a los jóvenes pensando que si se llega a lastimar o a herir a alguien, en una hora estará como si nada

Las historietas de Batman y Dragón Ball Z promueven el comportamiento violento del héroe a través de diversos factores, como su entorno social, político y económico y desde luego, las características de sus actantes y actores principales (héroes y villanos). Los contenidos de las historias de ambas publicaciones presentan más actos violentos que actos no violentos, principalmente a un nivel físico.

Según los datos obtenidos en el instrumento para evaluar el contenido de las historietas, así como las obtenidas como resultados de los mismos se puede concluir que la publicación que tiene una mayor estructura violenta es el manga de Dragón Ball Z, no solo por los personajes que se manejan en ella, sino por las historias llenas de violencia

que ella transmite a sus lectores. Lo anterior permite decidir y confirmar que las hipótesis planteadas en la metodología han sido confirmadas; esto es que la estructura de contenido tanto de Batman como de Dragón Ball Z influye en el comportamiento del héroe; y la publicación que mas violencia promueve es el manga de Dragón Ball Z.

Las historietas de superhéroes han adquirido una gran difusión y aceptación en los últimos años, sobre todo con fenómenos como Pokemon y Digy-mon, en películas como Batman, X-MEN y Hulk; debido a la ideología cultura y comportamiento que sus héroes transmiten, es por eso que han tenido una gran cantidad de aceptación entre el publico infantil y juvenil.

Para la psicología, estas publicaciones deben ser importantes pues en ellas existe una infraestructura económica y social que rige a una supraestructura, ideología religiosa y educativa.

Existe un alto porcentaje de comportamiento violento en los mangas de Dragón Ball Z, a partir del análisis realizado, probablemente esto se deba a la personalidad de los héroes (los cuales son Guerreros) y al alto contenido de violencia física.

En México también existen personajes con descendencia, como es el caso de Kaliman, quien tiene a Solin, es por eso que para futuros estudios seria conveniente hacer un análisis con estos tres personajes: Batman, Kaliman y Goku.

Por ultimo, cabria mencionar que Rius (1983), hace una propuesta "Anti-superheroica" de la historieta, enfatizando que Solo con buenas historietas se podrá combatir la penetración de ideologías extranjeras, también hace un llamado a los dibujantes y guionistas para que recuperen la historieta como una posible opción educativa para un pueblo falto de la misma, como lo es México.

En relación a lo anterior, Jofre (1974) complementa que se puede deducir que las historietas pueden ser puestas al servicio de propósitos elevados siempre que:

- Presenten personajes con los cuales los lectores se puedan identificar positivamente.
- Mantengan adecuado equilibrio entre realidad y fantasía.
- Consigan entretener a través del humor y la acción.
- Utilicen dibujos de buena calidad y, si es el caso, manejen adecuadamente los colores.

Desde la perspectiva de las historietas como material de lectura, se agrega que, además, es necesario que los textos escritos sean de buen nivel, con mayúsculas y minúsculas y un buen uso de los signos de puntuación.

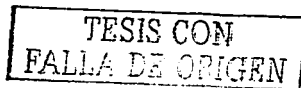
Sobre la base de todo lo anterior, se puede sostener que:

- Es posible crear materiales educativos en forma de historietas que puedan ser efectivos para desarrollar el proceso lector y entregar información sobre salud y que se integren, como un elemento más, a las situaciones de aprendizaje que se planifican dentro de la educación escolar.
- Para que estos materiales educativos en forma de historietas sean realmente eficaces, tanto para impartir conocimientos como para motivar actitudes positivas, deben respetarse las reglas del género (personajes de identificación, calidad del dibujo, humor, acción).
- Los temas de salud pueden ser abordados eficazmente a través de historietas, tanto por el interés de los problemas como por la gran cantidad de situaciones de la vida cotidiana que pueden ser adecuadamente representadas a través de historias gráficas.
- A través de las historietas, los alumnos de la educación general básica que ya saben leer pueden motivarse para una información más profunda acerca de problemas de salud y pueden adquirir en forma entretenida y eficaz una información básica sobre ellos.
- Para que las historietas se conviertan en un material de lectura adecuado deben buscarse las condiciones de legibilidad que desarrollen el proceso lector y evitar las que lo perjudican.

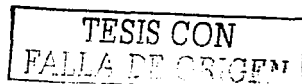
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA.

- Alcalde, J. (1998) **Radiografía de la violencia**. Revista: Muy Interesante, 6
Año XVIII, México.
- Bandura, R. (1973) **Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad**,
Madrid, Ed. Alianza.
- Baur, K. (1978) **La historieta como experiencia didáctica**, México, Ed. Nueva Imagen.
- Cachoua, Garza R. (1998) **Una guía completa a: Crisis en las tierras infinitas**.
Revista: La Mole G.D.C. Guía de Comics, 2
Año 1, México.
- Cueli, J. (1976) **Teorías de la personalidad**, México, Ed. Trillas.
- Coma, J. (1979) **Del Gato Félix al Gato Fritz**, Barcelona, Ed. Gustavo Gilly.
- Coria Monter, P. (2000) **Introspección a una criatura de la noche: Análisis
Comunicacional psicológico y grafico de Batman**.
Tesis. UNAM., E.N.A.P.
- Corsi, J. (1994) **Violencia Familiar**, México, Ed. Paidós.
- Chesnais, J.C. (1981) **Histoire de la violence**, Italia, Ed. Robert Laffont.
- De la Parra, M. (1999) **Con temple de Acero**. Revista: Superman, 311
Año 12, México.
- Díaz, R. (1990) **¿Existen rasgos psicológicos en la personalidad de los mexicanos?**
Revista Mexicana de Psicología, 7 México.
- Diccionario de la lengua, Real Academia Española** (1992) 21a. Edición, Ed. Espasa
Calpe, Ed. Madrid.
- Diccionario de Filosofía Afgano** (1974).
- Echeberrua, E. (1996) **Personalidades Violentas**, Madrid, Pirámide.
- Fernández, A. (1995) **La Invención de significaciones**.
Revista: Subjetividad y Culturas, 4 México.
- Fernández, A. (1984) **La mujer y la violencia invisible**, Buenos Aires, Ed. Piados.
- Fernández, A. (1992) **Las Mujeres en la imaginación colectiva**,
Buenos Aires, Ed. Piados.
- García Soriano, M. (2001) **Violencia Intrafamiliar. "Maltrato al menor"**.
Tesis. UNAM., F.E.S. Zaragoza, Psicología.



- Gardner, L. (1992) **Teorías de la personalidad**, México, Ed. Limusa.
- Greimas, A. (1987) **Semántica Estructural**, Madrid, Ed. Gredos.
- Goldstein, J. (1978) **Agresión y delitos Violentos**, México, Ed. Manual Moderno.
- Gómez, G. (1996) **Lo Social**, México, Mecanograma FES Zaragoza.
- Gubern, R. (1982) **El Lenguaje de los cómics**, Barcelona, Ed. Península.
- Hall, C. (1970) **Las teorías Psicosociales de la personalidad**, México, Ed. Paidós.
- Hernández, S. (1991) **Metodología de la investigación**, México, Ed. McGrall Hill.
- Imber, G. (1992) **Los escenarios de la violencia**, Barcelona, Ed. Icaria.
- Loras, F. (1976) **El mundo del comic, en el lenguaje de la imagen**, Valencia, Ed. Edimang.
- Mattelart, A. (1975) **Para Leer al Pato Donald**, Mexico, Ed. Siglo XXI editores.
- Macerman, H. (1943) **Behaibor and neurosis, USA.**, Ed. University of Chicago.
- Muroto, C. (1999) **Batman, De Bob Kane a Joe Shumahr**, Madrid, Ed. Nuer.
- Merani, A. (1975) **Diccionario de Psicología**, México, Ed. Tratados y Manuales Grijalbo.
- Meza, R, G. (1997) **El comic norteamericano, su influencia y trascendencia en los Adolescentes mexicanos**. Tesis. UNAM., ENEP Aragón.
- Montmollin, (1986) **Los modelos de la personalidad**, Buenos Aires, Ed. Nueva visión.
- Paraminio, L. (1976) **El comic y la industria comics**.
Revista: Monográfico de estudios informáticos, 19
México.
- Paúl, J. (1989) **Comunicación e información**, México. Ed. Trillas.
- Pedraza Alcázar E. (2001) **La sexualidad en la historieta infantil y Juvenil de los 90**.
Tesis.UNAM, E.N.A.P.
- Piaget, J. (1975) **El estructuralismo**, México. Ed. Publicaciones Cruz.
- Ramírez, S. (1990) **Infancia y destino**, México, Ed. Siglo XXI.
- Rank, O. (1981) **El Mito del nacimiento del héroe**, Buenos Aires, Ed. Paidós.



- Rius (1984) **La vida de Cuadritos, "Una breve guía de la historieta"**, Mexico, Ed. Grijalbo
- Rossetti, M. (1976) **La comunicación integral, la historieta**, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, S.A.
- Safouan, M. (1975) **El estructuralismo en Psicoanálisis**, Buenos Aires, Ed. Lozada.
- Sánchez Balcazar, A. (2000) **Violencia Intrafamiliar**. Tesis.UNAM., F.E.S.Zaragoza, Psicología.
- Silva, L. (1980) **Teoría y práctica de la ideología**, Mexico, Ed. Trillas.
- Santini, L. (1996) **Manual del Locutor, voces y talento**, México, Ed. Colofón.
- Sazbon, L. (1973) **Estructuralismo y Sociología**, Buenos Aires, Ed. Nueva visión.
- Siberman, S. (2000) **Medios de comunicación y violencia**, México, Ed. FCE.
- Télliz, Schmill, M. (1999) **El uso del dibujo estilo manga en las historietas mexicanas Contemporáneas**. Tesis. UNAM, E.N.A.P.
- Vázquez de la Parra, L. (1997) **La Función del mito en la historieta, análisis de un comic Contemporáneo en México**. Tesis. UNAM. FCPyS.
- Veron, E. (1976) **Proceso ideológico**, Buenos Aires, Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Vila, C. (2002) **Kame 2002, Guía de personajes A-Z de Dragón Ball, Z, GT**. España, Ed. Gradisa.
- Villa Vázquez, M.A. (1997) **Estudio comparativo de Spiderman con relación a Superman y Batman**. Tesis. UNAM. ENEP Acatlan.
- Wayne, D. (1977) **Estadística con aplicaciones a las Ciencias Sociales y a la Educación**, México, Ed. McGraw Hill.
- Zielinsky, M. (1989) **La Banda Dessinee Dísteme de Communication**, Art. Plastique. Madrid Edit. De la Universidad Complutose de Madrid.

HEMEROGRAFÍA.

- Barr, W. (1988) BATMAN (No. 2, Año 1)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1986).
- Barr, M (2000) BATMAN: AÑO 1. (Edición Especial)
(Trad. S. Velásquez) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1986)
- Barr, M (2001) BATMAN: LA DINASTIA DEL CABALLERO OSCURO #3.
(Edición Especial) (Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1997)
- Byrne, J. (2000) BATMAN & CAPTAIN AMERICA (Edición especial)
(Trad. S. Velásquez) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC- MARVEL Comics en 1996).
- Byrne, J (2001) SUPERMAN Y BATMAN: GENERACIONES #2. (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1997)
- De Matteis (1998) SUPERMAN: BALAS ARDIENTES (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1997).
- Dini, P. (2000) BATMAN: HARLEY QUINN (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1990).
- Dini, P (2001) SUPER DC PRESENTA: BATMAN ADVENTURES "AMOR LOCO".
(Número 14, Año 2) (Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1999)
- Dixon, Ch (1996) BATMAN: HORA CERO #1. (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1995)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Dixon, Ch. (1994) BATMAN: LA CAIDA DEL MURCIELAGO. (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1993)
- Grant, A. (2001) BATMAN DE ARKHAM (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1990).
- Grant, A. (2001) BATMAN/ LOBO (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1990).
- Kane, B. (1990) DETECTIVE COMICS #27 Y 38 (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1939 y 1940).
- Kesel, B (2000) SUPERGIRL & BATGIRL "LOS MEJORES ELSEWORDS".
(Edición Especial)(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado Por DC Comics en 1995)
- Kwitney, A. (2001) BATMAN: TIERRA DE NADIE "ARCHIVOS SECRETOS #1".
(Edición Especial) (Trad. D. Martínez) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1999)
- Miller, F (1999) BATMAN: AÑO 2. (Edición Especial)
(Trad. S. Velásquez) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1986)
- Miller, F (1997) BATMAN: EL REGRESO DEL CABALLERO NOCTURNO.
(Edición Especial) (Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1986)
- Moore, A. (1997) BATMAN: LA BROMA MORTAL (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC Comics en 1988).
- Lobdell, S. (2000) THE DARKNESS BATMAN (Edición Especial)
(Trad. S. Velásquez) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente publicado por DC-TOP COW Comics en 1999).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- O' Neal, D (1992) BATMAN: LA ESPADA DE AZRAEL, (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1990)
- Rucka, G (2003) BATMAN: BRUCE WAYNE ¿ASESINO? #1, (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 2002)
- STTRLIN, J (1990) BATMAN: MUERTE EN LA FAMILIA, (Edición Especial)
(Trad. J.G. Holguín) México: Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC Comics en 1988)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "UN NUEVO ENEMIGO" (Tomo 1, Año 1)
(Trad. A. Zarate) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "EL AS OCULTO DE PICCOLO"
(Tomo 2, Año 1)(Trad. A. Zarate) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "EL SUFRIMIENTO DE GOJAN"
(Tomo 3, Año 1)(Trad. A. Zarate) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "¡LOS SAIYAN HAN LLEGADO!"
(Tomo 4, Año 1)(Trad. A. Zarate) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "UNA PEQUEÑA LUZ" (Tomo 5, Año 1)
(Trad. A. Zarate) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "UNA VEZ MAS, GENKI-DAMA"
(Tomo 6, Año 1)(Trad. A. Ross) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado Originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "LA PELEA EN ZONA MORTAL"
(Tomo 7, Año 1)(Trad. A. Ross) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado Originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "EL FINAL DE UNA BATALLA"
(Tomo 8, Año 1)(Trad. A. Ross) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado Originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "¡LOS SAIYAN HAN LLEGADO!"
(Tomo 9, Año 1)(Trad. A. Ross) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado Originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2001) DRAGON BALL Z "EL PODER DE VEGETA"
(Tomo 10, Año 1)(Trad. A. Ross) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado Originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "UN TERRIBLE ENCUENTRO"
(Tomo 13, Año 1)(Trad. B. Nava) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "SON GOJAN MUERE" (Tomo 15, Año 2)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "EL GRAN PATRIARCA ESTA EN PELIGRO" (Tomo 16, Año 2)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "EL DRAGON DE NAMEKU"
(Tomo 17, Año 2)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "EL TERRIBLE PODER DE FREEZER" (Tomo 18, Año) (Trad. Anónimo)
México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "¡VEGETA MUERE!" (Tomo 19, Año 2)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "¡NUMERO 20 ESCAPA!" (Tomo 25, Año 2)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "¿QUE LE PASA A GOKU?"
(Tomo 26, Año 2)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "EL MISTERIOSO NUMERO 16"
(Tomo 27, Año 2)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2002) DRAGON BALL Z "CELL" (Tomo 29, Año 2)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "UN DIA DE ENTRENAMIENTO"
(Tomo 30, Año 3)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "CELL PERFECTO" (Tomo 32, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "EL JUEGO DE CELL" (Tomo 33, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "GRAN SAIYAMAN" (Tomo 39, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "EL GRAN RETO" (Tomo 40, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "SON GOTHEN VS. TRUNKS"
(Tomo 41, Año 3)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Toriyama, A. (200) DRAGON BALL Z "PODER INFERNAL" (Tomo 43, Año)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "ENERGIA" (Tomo 44, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "MAJIN BOO" (Tomo 45, Año3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "ADIOS AL ORGULLOSO GUERRERO"
(Tomo 46, Año3)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "SUPERSAIYIN 3" (Tomo 47, Año 3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "EL PODER DE GOTHEN"
(Tomo 49, Año 3)(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Toriyama, A. (2003) DRAGON BALL Z "BOO NIÑO" (Tomo 52, Año3)
(Trad. Anónimo) México: Grupo Editorial Vid.
(Publicado originalmente por Shueisha, Inc. En 1986)
- Wein, L. (1993) BATMAN VS. HULK (Edición Especial)
(Traducción D. Fuentes) México: Grupo Editorial Vid.
(Originalmente Publicado por DC- MARVEL Comics en 1979).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXOS.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

141

1. INSTRUMENTO PARA ANALIZAR EL CONTENIDO DE LAS HISTORIETAS.

Codificador: Fecha: Categorías.		Material a analizar: Duración: Frecuencias:		TOTALES
Actos no violentos.	I. RESPECTO INDIVIDUAL.	1. Autorespeto.	a) <i>Auto cuidado.</i>	
			b) <i>Acciones de Prevención.</i>	
		2. Respeto hacia los Demás.	a) <i>Por la vida.</i>	
			b) <i>Por el físico.</i> c) <i>Sexual.</i>	
	II. RESPECTO SOCIAL.	1. Acción Filantrópica.	a) <i>Pureza de pensamiento.</i>	
			b) <i>Acciones de caridad.</i>	
2. Paz.		a) <i>Nacional</i>		
		b) <i>Internacional O Galáctica.</i>		
Actos Violentos.	I. VIOLENCIA INDIVIDUAL.	1. Auto Violencia.	a) <i>Suicida.</i>	
			b) <i>Accidental.</i>	
		2. Violencia Hacia los Demás.	a) <i>Mortal.</i>	
			b) <i>Físico.</i> c) <i>Sexual.</i>	
	II. VIOLENCIA SOCIAL.	1. Violencia de Poder Humano.	a) <i>Terrorismo o Violencia Psicológica.</i>	
			b) <i>Violencia Industrial o económica</i>	
		2. Guerra.	a) <i>Nacional</i>	
			b) <i>Internacional o Galáctica</i>	
TOTAL				

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2. GLOSARIO.

ACCIDENTE:

Acción de causar algún daño de manera no intencional.

ACCIONES DE PREVENCIÓN:

Controlar situaciones que dañen a uno mismo.

ACTOS NO VIOLENTOS:

Acciones donde no se va a abusar de la fuerza.

ACTOS VIOLENTOS:

Acciones donde se hace uso con exceso la fuerza, provocándole daños a los individuos y a la sociedad.

AUTOCUIDADO:

Acción de cuidar bien de uno mismo.

AUTORESPESTO:

Acción de cuidado y acciones de prevención con uno mismo.

AUTOVIOLENCIA:

Acción de abusar de la fuerza para auto dañarse de manera suicida con premeditación o de forma accidental.

CARIDAD:

Acción de ayudar a otras personas de manera económica y desinteresada.

CROSSOVER:

Historietas realizadas con personajes de diferentes compañías o editoriales.

FANBOY:

Lector aficionado principalmente a las historietas estadounidenses.

FILANTROPIA:

Acciones de realizar acciones de caridad.

GUERRA:

Conflicto armado o bélico a nivel nacional, Internacional o Galáctica.

GUERRA NACIONAL:

Acción de tener un conflicto bélico en un país.

GUERRA INTERNACIONAL O GALACTICA:

Acción de establecer una invasión o conflicto con otro país, planeta o universo.

MANGAKA:

Es todo aquel dibujante de historietas japonesas o mangas.

NOVELA GRAFICA:

Historieta que trata temas profundos, dirigida a un público maduro psicológicamente. Antología de varias historietas.

OTAKU:

Lector de historietas aficionado a los mangas japoneses.

PAZ:

Convenio de no agresión a nivel nacional, internacional o Galáctica.

PAZ INTERNACIONAL O GALACTICA:

Acción de conservar la tranquilidad del mundo y del universo.

PAZ NACIONAL:

Acción de conservar la tranquilidad de un país.

PUREZA DE PENSAMIENTO:

Acción de ayudar a otros moralmente.

RESPECTO HACIA LOS DEMAS:

Acción de tener cuidado por la vida, por el físico y por lo sexual de otros.

RESPECTO INDIVIDUAL:

Cuidado o atención con que se trata uno mismo, o al prójimo.

RESPECTO POR EL FISICO:

Acción de cuidar o proteger a alguna persona.

RESPECTO POR LA VIDA:

Acción de salvar o rescatar una vida.

RESPECTO SEXUAL:

Evitar una violación, detener un acoso sexual.

RESPECTO SOCIAL.

Consideración o atención con que se trata a los miembros de una sociedad.

SAGA:

Serie de historietas que narra una sola historia.

SUICIDIO:

Acción de un individuo de acabar con su propia vida, o bien tener intenciones de morirse, matarse o autodestruirse con un determinado fin.

TERRORISMO:

Forma violenta de atacar, que crea un ambiente capaz de intimidar a una persona o sociedad, puede ser mental o física.

VIÑETA:

Serie de dibujos secuenciales de una historieta.

VIOLENCIA DE PODER HUMANO:

Acciones de terrorismo o Violencia Psicológica con el fin de provocar daños o violencia Industrial o económica.

VIOLENCIA ECONOMICA:

Acción de despojar o quita a alguien sus pertenencias, o bien destruir algún patrimonio cultura o económico de alguna población.

VIOLENCIA FISICA:

Acción de golpear a alguien causándole lesiones.

VIOLENCIA HACIA LOS DEMAS:

Acción de dañar a una persona de manera mortal, física y sexual.

VIOLENCIA INDIVIDUAL:

Acción de abusar de la fuerza para dañarse a uno mismo, o a una persona, de manera individual, con intención o accidentalmente, ocasionándole daños corporales, sexuales o mortales.

VIOLENCIA MORTAL:

Acción de acabar o destruir la vida de alguien.

VIOLENCIA SEXUAL:

Acción de acosar o violar a alguien.

VIOLENCIA SOCIAL.

Acción de usar la fuerza para dañar a un grupo de personas, nacional o internacionalmente abusando del poder, de forma psicológica, o económica.

3. TABLAS.
3.1. DATOS OBTENIDOS DE LAS HISTORIETAS DE BATMAN Y DRAGÓN
BALL Z.

BATMAN

TABLA 1: TIPO DE ACTOS.

	ACTOS NO VIOLENTOS	ACTOS VIOLENTOS	
COMIC 1	62	80	142
COMIC 2	55	39	94
COMIC 3	74	111	185
COMIC 4	49	93	142
COMIC 5	60	120	180
COMIC 6	45	85	130
COMIC 7	76	74	150
COMIC 8	70	80	150
COMIC 9	43	70	113
COMIC 10	49	95	144
	583	847	1430

"En los comics de Batman perduran más los actos violentos que los no violentos."

TABLA2: TIPO DE RESPETO.

	INDIVIDUAL	SOCIAL	
COMIC 1	34	28	62
COMIC 2	26	29	55
COMIC 3	47	27	74
COMIC 4	33	16	49
COMIC 5	43	17	60
COMIC 6	30	15	45
COMIC 7	47	29	76
COMIC 8	27	43	70
COMIC 9	22	21	43
COMIC 10	23	26	49
	332	251	583

"Suele presentarse un mayor respeto Individual que social".

TABLA3: TIPOS DE VIOLENCIA.
VIOLENCIA INDIVIDUAL VIOLENCIA SOCIAL

COMIC 1	38	42	80
COMIC 2	13	26	39
COMIC 3	43	68	111
COMIC 4	47	46	93
COMIC 5	62	58	120
COMIC 6	39	46	85
COMIC 7	39	35	74
COMIC 8	36	44	80
COMIC 9	38	31	69
COMIC 10	54	41	95
	410	437	847

"Aquí se confirma que la violencia social es mayor que la violencia individual".

**TABLA 4: AUTO ACCIONES.
RESPECTO VIOLENCIA**

COMIC 1	31	1	32
COMIC 2	19	0	19
COMIC 3	35	2	37
COMIC 4	15	1	16
COMIC 5	34	0	34
COMIC 6	16	1	17
COMIC 7	24	1	25
COMIC 8	18	0	18
COMIC 9	10	0	10
COMIC 10	19	0	19

221

7

228

"Se sigue confirmando que el Autorespeto es mayor que la Autoviolencia".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 5: ACTOS HACIA LOS DEMAS.
RESPECTO VIOLENCIA

	RESPECTO	VIOLENCIA	
COMIC 1	3	37	40
COMIC 2	7	13	20
COMIC 3	12	41	53
COMIC 4	18	46	64
COMIC 5	9	62	71
COMIC 6	14	38	52
COMIC 7	23	38	61
COMIC 8	9	36	45
COMIC 9	12	38	50
COMIC 10	4	54	58
	111	403	514

"La violencia hacia los demás es mucho mayor que el respeto hacia los demás".

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

**TABLA 6: ACCIONES SOCIALES.
FILANTROPICAS VIOLETAS**

COMIC 1	26	40	66
COMIC 2	28	25	53
COMIC 3	26	67	93
COMIC 4	16	45	61
COMIC 5	16	57	73
COMIC 6	13	44	57
COMIC 7	28	34	62
COMIC 8	42	43	85
COMIC 9	20	31	51
COMIC 10	25	40	65
	240	425	665

"La violencia de poder humano es casi el doble las acciones filantrópicas".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 7: SITUACIONES SOCIO-ECONOMICAS.

	PAZ	GUERRA	
COMIC 1	2	2	4
COMIC 2	1	1	2
COMIC 3	1	1	2
COMIC 4	0	1	1
COMIC 5	1	1	2
COMIC 6	2	2	4
COMIC 7	1	1	2
COMIC 8	1	1	2
COMIC 9	1	1	2
COMIC 10	1	1	2
	11	12	23

"Casi es igual el contenido de paz, que el contenido de Guerra".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DRAGON BALL Z

TABLA 8: TIPO DE ACTOS.
ACTOS NO VIOLENTOS ACTOS VIOLENTOS

	ACTOS NO VIOLENTOS	ACTOS VIOLENTOS	
MANGA 1	25	68	93
MANGA 2	20	59	79
MANGA 3	41	56	97
MANGA 4	20	88	108
MANGA 5	33	80	113
MANGA 6	25	99	124
MANGA 7	42	89	131
MANGA 8	46	54	100
MANGA 9	44	62	106
MANGA 10	25	86	111
	321	741	1062

"Por cada acto no violento hay 2,3 violentos".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**TABLA 9: RESPETO.
INDIVIDUAL SOCIAL**

MANGA 1	17	8	25
MANGA 2	15	5	20
MANGA 3	25	16	41
MANGA 4	6	14	20
MANGA 5	12	21	33
MANGA 6	16	9	25
MANGA 7	27	15	42
MANGA 8	19	27	46
MANGA 9	21	23	43
MANGA 10	13	12	25
	171	150	321

"Existe menos respeto social que violencia individual".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 10: VIOLENCIA.
INDIVIDUAL SOCIAL

	INDIVIDUAL	SOCIAL	
MANGA 1	33	35	68
MANGA 2	37	22	59
MANGA 3	32	24	56
MANGA 4	52	36	88
MANGA 5	46	34	80
MANGA 6	66	33	99
MANGA 7	54	35	89
MANGA 8	32	22	54
MANGA 9	29	33	62
MANGA 10	54	32	86
	435	306	741

"En el manga de Dragón Ball Z, la violencia individual es mayor que la violencia social".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 11: AUTO ACCIONES.
RESPECTO **VIOLENCIA**

MANGA 1	14	0	38
MANGA 2	12	0	12
MANGA 3	23	0	23
MANGA 4	5	3	8
MANGA 5	9	0	9
MANGA 6	12	2	14
MANGA 7	24	2	26
MANGA 8	15	0	15
MANGA 9	18	1	19
MANGA 10	13	1	14

145

9

154

"En el manga de Dragón Ball la Autoviolencia es menor que el Autorespeto".

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

**TABLA 12: ACTOS HACIA LOS DEMAS
RESPETO VIOLENCIA**

	RESPETO	VIOLENCIA	
MANGA 1	3	33	36
MANGA 2	3	37	50
MANGA 3	2	32	34
MANGA 4	1	49	50
MANGA 5	3	46	49
MANGA 6	4	64	68
MANGA 7	3	52	55
MANGA 8	4	32	36
MANGA 9	3	28	31
MANGA 10	0	53	53
	26	426	452

"En el manga de Dragon Ball Z, la violencia hacia los demás es mucho mayor que el respeto hacia los demás".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 13: ACCIONES SOCIALES.
FILANTROPICA VIOLENTAS

MANGA 1	6	32	38
MANGA 2	5	21	26
MANGA 3	16	21	37
MANGA 4	14	35	49
MANGA 5	21	33	54
MANGA 6	9	32	31
MANGA 7	12	34	46
MANGA 8	26	21	47
MANGA 9	21	32	53
MANGA 10	12	31	43
	145	292	437

"En el Manga de Dragón Ball Z, la violencia de poder humano es mas de dos veces mayor que las acciones Filantrópicas".

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

TABLA 14: SITUACIONES SOCIO-ECONOMICAS.

	PAZ	GUERRA	
MANGA 1	2	3	5
MANGA 2	0	1	1
MANGA 3	0	2	3
MANGA 4	0	1	1
MANGA 5	0	1	1
MANGA 6	0	1	1
MANGA 7	0	1	1
MANGA 8	1	1	2
MANGA 9	2	1	3
MANGA 10	0	1	1
	5	14	19

"Por cada acción de paz hay tres actos de guerra en el manga de Dragon Ball Z".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.2. TABLAS "JI" CUADRADA DE BATMAN Y DRAGÓN BALL Z.
TABLA 1: ACTOS NO VIOLENTOS (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Respeto Individual/ Detective comics 27-38	34	35.3	-1.3	1.69	0.047
Respeto Social/ Detective comics 27-38	28	26.7	1.3	1.69	0.063
Respeto Individual/ Batman #2	26	31.6	-5.6	31.36	0.99
Respeto Social/ Batman #2	29	23.6	5.4	29.16	1.23
Respeto Individual/ Broma Mortal	47	42.1	4.9	24.01	0.57
Respeto Social/ Broma Mortal	27	31.85	-4.85	23.52	0.73
Respeto Individual/ Harley Quinn	33	27.9	5.1	26.01	0.93
Respeto Social/ Harley Quinn	16	21.09	-5.09	25.90	1.22
Respeto Individual/ Batman vs. Hulk	43	34.1	8.9	79.21	2.32
Respeto Social/ Batman vs. Hulk	17	25.8	-8.8	77.44	0.33
Respeto Individual/ Batman y Capitán América	30	25.6	4.4	19.36	0.75
Respeto Social/ Batman y Capitán América	15	19.3	-4.3	18.49	0.95
Respeto Individual/ Batman Darkness	47	43.2	3.8	14.44	0.33
Respeto Social/ Batman Darkness	29	32.7	-3.7	13.69	0.41
Respeto Individual/ Batman de Arkham	27	39.8	-12.8	163.84	4.11
Respeto Social/ Batman de Arkham	43	30.1	12.9	166.41	5.52
Respeto Individual/ Balas Ardientes	22	24.4	-2.4	5.76	0.23
Respeto Social/ Balas Ardientes	21	18.5	2.5	6.25	0.23
Respeto Individual/ Batman Lobo	23	27.9	-4.9	24.01	0.86
Respeto Social/ Batman Lobo	26	21.09	4.91	24.10	1.14

$\chi^2 = 22.7500$

"La χ^2 es mayor a la que se esperaba."

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 2: RESPETO INDIVIDUAL (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Auto respeto/ Detective cómics 27-38	31	3.10	27.9	77.84	25.10
Respeto hacia los demás/ Detective cómics 27-38	3	8.6	-5.6	31.36	3.64
Auto respeto/ Batman #2	19	18.4	0.6	0.36	0.019
Respeto hacia los demás/ Batman #2	7	4.31	2.69	7.23	1.67
Auto respeto/ Broma Mortal	35	35.8	-0.8	0.64	0.017
Respeto hacia los demás/ Broma Mortal	12	11.44	0.56	0.31	0.027
Auto respeto/ Harley Quinn	15	15.5	-0.5	0.25	0.01
Respeto hacia los demás/ Harley Quinn	18	13.82	4.18	17.47	1.25
Auto respeto/ Batman vs. Hulk	34	32.9	1.1	1.21	0.036
Respeto hacia los demás/ Batman vs. Hulk	9	15.3	-6.3	39.69	24.39
Auto respeto/ Batman y Capitán América	16	16.47	-0.47	0.22	0.001
Respeto hacia los demás/ Batman y Capitán América	14	11.22	2.78	7.77	0.688
Auto respeto/ Batman Darkness	24	24.2	-0.2	0.04	0.001
Respeto hacia los demás/ Batman Darkness	23	13.17	9.83	96.62	7.337
Auto respeto/ Batman de Arkham	18	17.4	0.6	0.36	0.02
Respeto hacia los demás/ Batman de Arkham	9	9.7	-0.7	0.49	0.05
Auto respeto/ Balas Ardientes	10	9.69	0.31	0.09	0.009
Respeto hacia los demás/ Balas Ardientes	12	10.7	1.3	1.69	0.157
Auto respeto/ Batman Lobo	19	18.41	0.59	0.34	0.01
Respeto hacia los demás/ Batman Lobo	4	12.5	-8.5	72.25	5.78

$\chi^2 = 68.602$

"La χ^2 es casi el triple a la que se esperaba".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 3: RESPETO SOCIAL (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Acción Filantrópica/ Detective comics 27-38	26	23.78	2.22	4.978	0.207
Paz/ Detective comics 27-38	2	1.9	0.1	0.01	0.005
Acción Filantrópica/ Batman #2	28	19.09	8.91	79.38	4.15
Paz/ Batman #2	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Broma Mortal	26	33.51	-7.51	56.40	1.68
Paz/ Broma Mortal	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Harley Quinn	16	21.98	-5.98	35.76	1.62
Paz/ Harley Quinn	0	0.47	-0.47	0.22	0.46
Acción Filantrópica/ Batman vs. Hulk	16	26.30	-10.3	106.09	4.03
Paz/ Batman vs. Hulk	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Batman y Capitán América	13	20.54	-7.54	56.85	0.36
Paz/ Batman y Capitán América	2	1.9	0.1	0.01	0.005
Acción Filantrópica/ Batman Darkness	28	22.34	5.66	32.03	1.43
Paz/ Batman Darkness	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Batman de Arkham	42	30.6	11.4	129.96	4.24
Paz/ Batman de Arkham	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Balas Ardientes	20	18.37	1.63	2.65	0.14
Paz/ Balas Ardientes	1	0.95	0.05	0.0025	0.002
Acción Filantrópica/ Batman Lobo	25	23.42	1.58	2.49	0.106
Paz/ Batman Lobo	1	0.95	0.05	0.0025	0.002

$$\chi^2 = 19.847$$

"La χ^2 es menor a la esperada"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 4: ACTOS VIOLENTOS (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
Violencia Individual/ Detective comics 27-38	38	38.5	-0.6	0.36	0.009
Violencia Social/ Detective comics 27-38	42	41.3	0.7	0.49	0.11
Violencia Individual/ Batman #2	13	18.8	-5.8	33.64	1.78
Violencia Social/ Batman #2	26	20.1	5.9	34.81	1.73
Violencia Individual/ Broma Mortal	43	53.6	-10.6	112.36	2.09
Violencia Social/ Broma Mortal	68	57.3	10.7	114.49	1.99
Violencia Individual/ Harley Quinn	47	44.9	2.1	4.41	0.098
Violencia Social/ Harley Quinn	46	48.03	-2.03	4.12	0.08
Violencia Individual/ Batman vs. Hulk	62	58.01	3.99	15.92	0.27
Violencia Social/ Batman vs. Hulk	58	61.98	-3.48	12.11	0.19
Violencia Individual/ Batman y Capitán América	39	41.09	-2.09	4.36	0.10
Violencia Social/ Batman y Capitán América	46	43.90	2.1	4.41	0.10
Violencia Individual/ Batman Darkness	39	37.7	3.49	12.11	0.19
Violencia Social/ Batman Darkness	35	38.2	-3.2	10.24	0.26
Violencia Individual/ Batman de Arkham	36	38.6	-2.6	6.76	0.17
Violencia Social/ Batman de Arkham	44	41.3	2.7	7.29	0.17
Violencia Individual/ Balas Ardientes	38	33.3	4.7	22.09	0.66
Violencia Social/ Balas Ardientes	31	35.6	-4.6	21.16	0.59
Violencia Individual/ Batman Lobo	54	47.9	6.1	37.21	0.77
Violencia Social/ Batman Lobo	41	49.07	-8.07	65.12	0.75

$\chi^2 = 12.1470$

"La χ^2 es muy baja, sobre todo si el nivel de confianza es de 0.01."

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 5: VIOLENCIA INDIVIDUAL (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Autoviolencia/ Detective cómics 27-38	1	0.98	0.27	0.0004	0.00040
Violencia hacia los demás/ Detective cómics 27-38	37	31.3	5.7	32.49	1.04
Autoviolencia/ Batman #2	0	0.58	-0.58	0.33	0.56
Violencia hacia los demás/ Batman #2	13	15.68	-2.68	7.18	0.45
Autoviolencia/ Broma Mortal	2	1.13	0.87	0.75	0.66
Violencia hacia los demás/ Broma Mortal	41	41.5	-0.5	0.25	0.006
Autoviolencia/ Harley Quinn	1	0.07	0.93	0.86	12.28
Violencia hacia los demás/ Harley Quinn	46	41.5	4.5	20.25	0.48
Autoviolencia/ Batman vs. Hulk	0	1.04	-1.04	1.08	1.03
Violencia hacia los demás/ Batman vs. Hulk	62	55.66	6.34	40.19	0.722
Autoviolencia/ Batman y Capitán América	1	0.52	0.48	0.23	0.44
Violencia hacia los demás/ Batman y Capitán América	38	40.7	-2.7	7.29	0.179
Autoviolencia/ Batman Darkness	1	0.76	0.24	0.05	0.075
Violencia hacia los demás/ Batman Darkness	38	47.82	-9.82	96.43	2.016
Autoviolencia/ Batman de Arkham	0	0.55	-0.55	0.30	0.545
Violencia hacia los demás/ Batman de Arkham	36	35.28	0.72	0.51	0.14
Autoviolencia/ Balas Ardientes	0	0.30	-0.30	0.09	0.3
Violencia hacia los demás/ Balas Ardientes	38	39.20	-1.2	1.44	0.036
Autoviolencia/ Batman Lobo	0	0.58	-0.58	0.33	1.72
Violencia hacia los demás/ Batman Lobo	54	45.47	8.53	72.27	1.600

$\chi^2 = 23.3794$

*La χ^2 es mayor a la esperada**

TABLA 6: VIOLENCIA SOCIAL (BATMAN)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² E
<u>Violencia de Poder Humano/ Detective comics 27-38</u>	40	42.21	-2.21	4.88	0.115
<u>Guerra/ Detective comics 27-38</u>	2	2.8	0.08	0.0064	0.003
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman #2</u>	25	33.90	-8.9	79.21	0.42
<u>Guerra/ Batman #2</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Broma Mortal</u>	67	59.48	7.52	56.55	0.95
<u>Guerra/ Broma Mortal</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Harley Quinn</u>	45	59.48	-14.48	209.67	3.52
<u>Guerra/ Harley Quinn</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman vs. Hulk</u>	57	46.69	10.31	106.29	2.27
<u>Guerra/ Batman vs. Hulk</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman y Capitán América</u>	44	36.45	7.55	57.00	1.56
<u>Guerra/ Batman y Capitán América</u>	2	2.8	0.08	0.0064	0.003
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman Darkness</u>	34	39.65	-5.65	31.92	0.80
<u>Guerra/ Batman Darkness</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman de Arkham</u>	43	54.36	-11.36	129.04	2.37
<u>Guerra/ Batman de Arkham</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Balas Ardientes</u>	31	32.62	-1.62	2.62	0.080
<u>Guerra/ Balas Ardientes</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015
<u>Violencia de Poder Humano/ Batman Lobo</u>	40	41.57	-1.57	2.46	0.05
<u>Guerra/ Batman Lobo</u>	1	1.04	0.04	0.0016	0.0015

$$X^2 = 12.1530$$

La X² es menor a la esperada

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 7: ACTOS NO VIOLENTOS (DRAGONBALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #1	17	13.07	3.93	15.44	1.18
Respeto Social/ Dragón Ball Z #1	8	11.46	-3.43	11.97	1.044
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #2	15	10.45	4.55	20.70	1.98
Respeto Social/ Dragón Ball Z #2	5	9.17	-4.17	17.38	1.89
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #3	25	21.44	3.56	12.67	0.59
Respeto Social/ Dragón Ball Z #3	16	18.80	-2.8	7.84	0.41
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #4	6	10.45	-4.45	19.80	1.89
Respeto Social/ Dragón Ball Z #4	14	9.17	4.83	23.32	2.54
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #5	12	17.25	-5.25	27.56	1.59
Respeto Social/ Dragón Ball Z #5	21	15.13	5.87	34.45	2.27
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #6	16	11.46	2.93	8.58	0.65
Respeto Social/ Dragón Ball Z #6	9	21.96	-2.46	6.05	0.52
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #7	27	21.96	5.04	25.40	1.15
Respeto Social/ Dragón Ball Z #7	15	19.26	-4.26	18.14	0.94
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #8	19	24.05	-5.05	25.50	1.06
Respeto Social/ Dragón Ball Z #8	27	21.10	5.9	34.81	1.64
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #9	21	22.48	-1.48	2.19	0.097
Respeto Social/ Dragón Ball Z #9	23	19.72	3.28	10.75	0.54
Respeto Individual/ Dragón Ball Z #10	13	13.07	-0.7	0.0049	0.0003
Respeto Social/ Dragón Ball Z #10	12	11.46	0.54	0.29	0.02

$\chi^2 = 22.0013$

La χ^2 es alta, por lo que la hipótesis es aceptada.

TABLA 8: RESPETO INDIVIDUAL (DRAGÓN BALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Auto respeto/ Dragón Ball Z #1	14	13.18	0.82	0.672	0.050
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #1	0	2.07	0.93	0.8649	0.4178
Auto respeto/ Dragón Ball Z #2	12	11.29	0.71	0.5041	0.446
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #2	33	2.87	0.13	0.0169	0.058
Auto respeto/ Dragón Ball Z #3	23	21.65	1.35	1.82	0.084
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #3	2	1.95	0.05	0.0025	0.0012
Auto respeto/ Dragón Ball Z #4	5	7.53	-2.53	6.40	0.85
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #4	1	2.87	-1.87	3.49	1.218
Auto respeto/ Dragón Ball Z #5	9	59.38	-50.38	2538.14	42.74
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #5	3	2.81	0.19	0.036	0.012
Auto respeto/ Dragón Ball Z #6	12	13.18	-1.18	1.3924	0.1056
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #6	4	3.91	0.09	0.0081	0.0002
Auto respeto/ Dragón Ball Z #7	24	24.48	-0.48	0.230	0.009
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #7	3	3.16	-0.16	0.025	0.008
Auto respeto/ Dragón Ball Z #8	15	14.12	0.88	0.7744	0.054
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #8	4	2.07	1.93	3.724	1.799
Auto respeto/ Dragón Ball Z #9	18	17.88	0.12	0.0149	0.0008
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #9	3	1.78	1.22	1.48	0.836
Auto respeto/ Dragón Ball Z #10	13	13.18	-0.18	0.032	0.002
Respeto hacia los demás/ Dragón Ball Z #10	0	3.04	-3.04	9.24	3.04

$\chi^2 = 49.9914$

"La χ^2 es mas del doble de la que se esperaba"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 9: RESPETO SOCIAL (DRAGÓN BALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² E
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #1	6	12.46	-6.43	41.34	3.32
Paz/ Dragón Ball Z #1	2	1.3	0.7	0.49	0.37
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #2	5	8.40	-3.40	11.56	1.37
Paz/ Dragón Ball Z #2	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #3	16	12.10	3.9	15.21	1.25
Paz/ Dragón Ball Z #3	0	0.78	-0.78	0.6084	0.78
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #4	14	16.03	-2.03	4.12	0.25
Paz/ Dragón Ball Z #4	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #5	21	17.66	-2.1	4.41	0.24
Paz/ Dragón Ball Z #5	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #6	9	11.12	-2.12	4.49	0.40
Paz/ Dragón Ball Z #6	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #7	12	15.05	-3.05	9.30	0.698
Paz/ Dragón Ball Z #7	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #8	26	15.37	10.63	112.99	7.35
Paz/ Dragón Ball Z #8	1	0.52	0.48	0.2304	0.26
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #9	21	17.34	3.66	13.39	0.77
Paz/ Dragón Ball Z #9	2	0.78	1.22	1.4884	1.90
Acción Filantrópica/ Dragón Ball Z #10	12	14.06	-2.06	4.24	0.29
Paz/ Dragón Ball Z #10	0	0.26	-0.26	0.0676	0.26

$\chi^2 = 20.9000$

"La χ^2 es menor a la esperada"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 10: ACTOS VIOLENTOS (DRAGONBALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #1	3	40.01	-7.01	49.14	1.22
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #1	35	28.08	6.92	47.88	1.70
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #2	37	34.63	2.37	5.169	0.162
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #2	22	24.36	-2.36	5.56	0.228
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #3	32	32.87	-0.85	0.75	0.023
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #3	24	23.12	0.88	0.77	0.033
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #4	52	51.65	0.35	0.1225	0.002
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #4	36	36.34	-0.34	0.1156	0.003
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #5	46	46.96	-0.96	0.92	0.019
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #5	34	33.03	0.97	0.94	0.028
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #6	66	58.11	7.89	62.25	0.93
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #6	33	40.88	-7.88	62.09	1.518
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #7	54	52.24	1.76	3.09	16.86
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #7	35	36.75	-1.75	3.06	0.08
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #8	32	31.70	0.3	0.09	0.0028
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #8	22	22.29	-0.29	0.0841	0.0037
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #9	29	36.39	-7.39	54.61	0.6663
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #9	33	25.60	7.4	54.71	0.467
Violencia Individual/ Dragón Ball Z. #10	54	50.48	3.52	12.39	0.245
Violencia Social/ Dragón Ball Z. #10	32	35.51	-3.51	-3.51	0.346

$\chi^2 = 25.9900$

*La χ^2 es alta, por lo que la hipótesis resulta significativa.**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA 11: VIOLENCIA INDIVIDUAL (DRAGÓN BALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #1	0	0.81	-0.81	0.5161	0.81
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #1	3	33.92	-0.92	0.8464	0.024
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #2	0	0.70	-0.7	0.49	0.7
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #2	37	47.12	-10.12	102.414	2.20
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #3	0	1.34	-1.34	1.79	1.34
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #3	32	32.04	-0.04	0.0016	0.00004
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #4	3	0.46	2.54	6.45	14.02
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #4	49	47.12	1.88	3.53	0.075
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #5	0	0.52	-0.52	0.2704	0.52
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #5	46	46.12	-0.12	0.014	0.0003
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #6	2	0.81	1.19	1.4161	1.748
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #6	64	64.08	-0.8	0.64	0.009
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #7	2	1.51	0.49	0.2401	0.159
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #7	52	51.83	0.17	0.28	0.0005
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #8	0	0.87	-0.87	0.7567	0.87
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #8	32	33.92	-1.92	3.68	0.108
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #9	1	1.11	-0.11	0.0121	0.010
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #9	28	29.21	-1.22	1.46	19.95
Autoviolencia/ Dragón Ball Z #10	1	0.81	0.19	0.0361	0.445
Violencia hacia los demás/ Dragón Ball Z #10	53	49.5	3.5	12.25	0.247

$\chi^2 = 43.33584$

"La χ^2 es mas del doble de la que se esperaba"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TABLA12: VIOLENCIA SOCIAL (DRAGÓN BALL Z)

CELDA	O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² E
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #1	32	25.56	6.44	41.47	1.62
Guerra/ Dragón Ball Z #1	3	3.68	-0.68	0.46	0.12
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #2	21	17.49	3.51	12.32	0.70
Guerra/ Dragón Ball Z #2	1	0.73	0.27	0.0729	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #3	21	24.49	-3.89	15.13	0.60
Guerra/ Dragón Ball Z #3	3	2.21	0.79	0.6241	0.282
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #4	35	32.96	2.04	4.16	0.12
Guerra/ Dragón Ball Z #4	1	0.73	0.27	0.0729	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #5	33	36.33	-3.3	11.08	0.30
Guerra/ Dragón Ball Z #5	1	0.73	0.27	0.0729	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #6	32	20.85	11.15	124.32	5.96
Guerra/ Dragón Ball Z #6	1	0.73	0.27	0.0729	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #7	34	30.94	3.06	9.36	0.30
Guerra/ Dragón Ball Z #7	1	0.73	0.27	0.0729	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #8	21	31.62	-10.62	112.27	3.56
Guerra/ Dragón Ball Z #8	1	1.47	0.47	0.2209	0.099
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #9	32	35.65	-3.65	13.32	0.37
Guerra/ Dragón Ball Z #9	1	2.21	-1.21	1.4641	0.662
Violencia de poder humano/ Dragón Ball Z #10	31	28.93	2.07	4.28	0.148
Guerra/ Dragón Ball Z #10	1	0.73	0.27	0.0729	0.099

$\chi^2 = 15.435$

"La χ^2 es menor a la esperada"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4. Imágenes.

4.1. ACTANTES DEL COMIC DE BATMAN Y EL MANGA DE DRAGON BALL Z.

EL SUJETO. Es el héroe principal del relato.



BATMAN (Bruce Wayne)



Son Goku (Kakarotto)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EL OBJETO. Es la ideología que el héroe ocupa en sus misiones



La ideología principal de Batman es la justicia Mundial.



Como un guerrero, Goku usa la técnica de "La Genki-Dama" para vencer a sus enemigos.

EL ADYUVANTE. Son las cosas y personas que ayudan al héroe.



La tecnología es uno de los adyuvantes más importantes para los protagonistas, en el caso de Batman, un claro ejemplo de esto es la Batcueva, y en Dragon Ball Z es la tecnología de La Corporación Cápsula.



EL DESTINADOR. Es quien otorga al héroe las misiones que debe realizar.



El comisionado es quien le encomienda a Batman la misión de ayudarlo.



El maestro Kame-Sennin es quien entrena a Goku para ser un buen guerrero.

EL DESTINATARIO. Es el método que el héroe emplea para realizar sus hazañas.



Batman emplea métodos criminalísticos y deductivos como un detective que es, mientras que Goku y sus amigos emplean técnicas de combate y fuerza física ya que son Guerreros.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EL Oponente. Es todo contra lo que el héroe pelea.



Los oponentes de Batman son todos los criminales y psicópatas contra los que pelea, entre los más peligrosos se encuentran El Guasón, Pingüino, Acortijo, Catuvela, Esparnapajeros, Dos Caras, Dr. Strange, Fango, Mr. Góliko, Ra's Al Ghul y Bane.



Los oponentes más peligrosos de Goku son: Vegeta, Freezer y los Ginew Tokusentai, Cell y Boo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.2. ACTORES DEL COMIC DE BATMAN Y EL MANGA DE DRAGON BALL Z.

EL HEROE. Personaje principal del relato.



Batman es un vigilante que actúa durante la noche, su aspecto es gótico y siniestro. Por su parte, Goku es un guerrero poderoso que pelea contra sus enemigos de manera violenta.

EL VILLANO. Personajes que causan el daño que el héroe debe reparar.



El villano más peligroso del comic de Batman es el Guasón (Joker), que es la contraparte perfecta del héroe, ya que representa la locura. Además también tiene un aliado que equivaldría a Robin y que es Harley Quinn.



Frieza y Cell son los más poderosos enemigos de Goku y sus aliados, al grado que casi acaban con el planeta y logran eliminar al héroe.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA VICTIMA. Personajes que sufren los daños que el villano causa o provoca.



La víctima en el Comic de Batman es toda Persona que lo necesite, por Ej: Vicky Vale (Amiga de Bruce Wayne)



Los habitantes del planeta tierra y del Planeta Namek, son consideradas como las víctimas del manga de Dragón Ball Z.

LA AUTORIDAD. Personajes a los que el héroe debe obedecer.



La Policía de Ciudad Gótica, junto con el Comisionado Gordón, representan a la Autoridad del lugar.



Kami Sama es el creador de las Esferas del Dragón y uno de los mas cercanos sirvientes de Kabiho.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DONANTES. Son los personajes que ayudan al héroe de marea indirecta.



Los Donantes de Batman Son: Alfred (figura Paterna), Dra. Leslie Turpinka (Figura Materna) y El murciélago (Isidore).



Bulma es el mas importante de los donantes de Dragon Ball Z, ya que gracias a sus conocimientos Tecnológicos hace más fácil las Batallas de Goku.

LOS ALLADOS. Son los personajes junto a los que lucha el héroe.

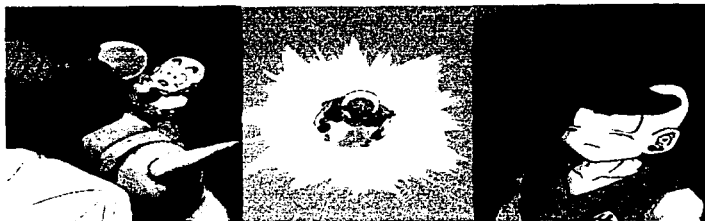


Robin es el más importante de los aliados de Batman, en la serie regular han existido tres: Dick Grayson (Ricardo Tapie) Fue el primero, el Segundo Jason Todd (+), y el tercero es Tim Drake.



Otros Robines que han existido en Batman, pertenecen a historias imaginarias o alternativas, algunos de ellos son: Carrie Kerkis, de tierra 2, la Llegada del Reino, Sparrow, Bruce Wayne Jr., Robin 3000, Selina Kyle (Gatubela), y Robin 1, 000,000.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Krillin es el ayudante más antiguo que Goku ha tenido, ellos dos se entrenaron juntos y al pasar el tiempo se convirtieron En los mejores amigos.



Otros aliados importantes que tiene Goku son sus hijos Gohan y Goten, además sus amigos Trunks, Ten-Shin-han y Chi-Chi.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EL FALSO HEROE. Personaje que se atribuye como propias las hazañas del héroe o que lo traiciona.



"Azrael" es el falso héroe de Batman (Ver la saga "La Caída del murciélago")



"Mr. Satán" es el Falso héroe de la historia de Dragón Ball Z, durante la saga de Cell.



"Vegeta" es el falso aliado del héroe, ya que es el quien quiere eliminar a Goku para ser el más poderoso.

4.3. DIBUJOS COMPARATIVOS DE BATMAN Y DRAGÓN BALL Z.



Los Héroes principales de Batman y Dragón Ball Z. se enfrentaran para saber quien es mas violento.



FIN.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN