

20424
90a



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

"CAMPUS ACATLAN"

MEDICIÓN DE ESTÍMULOS DE VIOLENCIA EN LA
PROGRAMACIÓN INFANTIL

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PERIODISMO
Y COMUNICACIÓN COLECTIVA

P R E S E N T A:
VALERIA SANTIAGO SALVATIERRA

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas,
UNAM a difundir en formato electrónico el contenido
de esta tesis.
NOMBRE: Valeria Santiago Salvatierra
FECHA: 22 agosto 2003
ASESOR: LIC. FELIPE DE JESÚS ORTEGA



ACATLAN ESTADO DE MÉXICO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2003

1



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**TESIS
CON
FALLA DE
ORIGEN**

AGRADECIMIENTOS

ESTA TESIS LA DEDICO CON TODO MI AMOR A LAS PERSONAS QUE HAN COMPARTIDO CONMIGO A LO LARGO DE MI VIDA.

A DIOS POR DARME LA DICHA DE EXISTIR,

A MIS PADRES POR TODO SU ESFUERZO CARIÑO Y COMPRENSIÓN, POR QUE GRACIAS A ELLOS HE LLEGADO HASTA DONDE ESTOY,

A LA UNIVERSIDAD POR LA FORMACIÓN PROFESIONAL,

A MI ABUELA EVA POR EXISTIR,

A MI ABUELO AGUSTÍN POR GUIARME EN LOS INCIOS DE MI VIDA,

A PACHITA POR TENER ESA GRAN CAPACIDAD DE AMAR,

A MI HERMANO POR SER EL EJEMPLO,

A FELIPE POR SER EL AMOR DE MI VIDA.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MEDICIÓN DE ESTÍMULOS DE VIOLENCIA EN LA PROGRAMACIÓN INFANTIL

INDICE

	PAG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LA CULTURA DE LA VIOLENCIA	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Efectos De La Violencia	8
1.3 Cultura Y Violencia	11
1.3.1 La Violencia De Estado Y Sacrificio	16
1.4 La Violencia En La Historia	20
1.5 La Violencia En La Sociedad Actual	24
CAPÍTULO 2. LA VIOLENCIA EN LOS MEDIOS	36
2.1 Los Medios	36
2.1.1 Funciones	37
2.1.2 Clasificación	37
2.2 La Fractura De La Radio	40
2.3 La Impresión De La Prensa	41
2.4 La Televisión: El Sueño Del Bien Y Del Mal	43
2.4.1 Funciones	44
2.4.2 Clasificación	44
2.5 Desusos De La Televisión	48
2.5.1 Generando Degeneración	49
2.5.2 Pequeñas Dosis Para El Entretenimiento	51
2.6 En Medio De La Violencia	52
2.7 Creando Audiencia	57
CAPÍTULO 3. EL MOMENTO DE LA CARICARE	65
3.1 La Vida Antes Del Ratón Miguélito	67
3.1.1 Las Occidentales	68
3.1.2 Las Orientales	70
3.2 Un Aparato Para El Aparato	74
3.2.1 Detrás Del Análisis	75
3.2.2 Planilla De Datos	78
3.2.3 Construcción Analítica	79
3.2.4 Fiabilidad Y Validez	81

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE LAS CARICATURAS QUE TRANSMITE CANAL 5	82
4.1 Impactos De Violencia	82
4.2 Interpretación Y Resultados Particulares	98
4.2.1 La Pequeña Lulú Contra El Club De Tobby	99
4.2.2 La Violencia Filial En Dr Slump	102
4.2.3 Los Pitufos. El Poder Patriarcal	110
4.2.4 Transexualidad Y Violencia: Ranma ½	106
4.2.5 El Hijo Desobediente: Alvin Y Las Ardillas	114
4.2.6 Los Amigos Del Hombre: Gardfield Y Sus Amigos	117
4.2.7 Los Salvadores Salvajes: Hombres De Negro	120
4.2.8 Robotech: El Futuro Probable	124
4.2.9 La Contundente Justicia De Dragon Ball Z	128
4.2.10 La Violencia Transgénica: La Vaca Y El Pollito	133
4.2.11 Los Héroes Uraños: Los Power Rangers	136
4.2.12 La Violenta Temura De Aventuras En Pañales	139
4.2.13 Pokemon: El Ermitaño Feliz	142
4.2.14 La Violencia Virtual: Max Steel, Beast Machine, Virtual Fighters, Starship Troopers Y Voltron La Tercera Dimensión	145
 ¿ UN FINAL FELIZ ?	 148
 APÉNDICE	 151
 BIBLIOGRAFÍA	 157

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

La televisión es el medio de comunicación más poderoso que existe en la actualidad. Por lo tanto, no es sorprendente que haya generado tanto interés, especialmente en lo relativo a los efectos que a ésta se atribuyen sobre sus receptores; esos efectos recaen particularmente en el público infantil.

El vínculo entre Televisión y el comportamiento es complejo y está influido por múltiples factores distintos del conocimiento y de las actitudes obtenidas a partir de la Televisión. Sin embargo, múltiples estudios han encontrado vínculos entre la contemplación de comportamiento antisocial violento en la Televisión por parte de los niños y su posterior comportamiento, mientras que existen otros datos que demuestran que el hecho de contemplar en la pequeña pantalla conductas sociales positivas, como ayuda y cooperación, puede influir sobre los niños en el sentido que actúen también mejor desde el punto de vista social. Al igual que sucede con el conocimiento, la Televisión como modelo para el comportamiento, puede obrar en opuestas direcciones, dependiendo de su contenido.

Los niños adoptan nuevas definiciones de ver televisión: primero creen que cualquier cosa que ven en la pantalla podría suceder en el mundo real. A pesar de estos cambios en el significado de la realidad, la creencia de que la programación televisiva representa la realidad social no parece cambiar mucho al aumentar la experiencia de la vida o la exposición a la televisión, debido a que presenta acciones propias de la vida, por lo tanto el niño utiliza este medio para transformar la fantasía en realidad.

Por otra parte, si los niños se asemejan a los personajes que conocen o se identifican con ellos, esta mayor implicación personal les lleva a dotar de más "realidad" a las caricaturas. Ya que los niños tienden a identificarse con los personajes imaginarios de la Televisión, y no reconocen a los personajes reales, operan potentes factores para hacer que los niños de todos los grupos de edades sean vulnerables a los mensajes sociales de la Televisión, estos efectos constituyen el mensaje del medio.

La violencia ha acompañado al ser humano desde el principio de su historia, no parece ser innata de él, sino más bien una consecuencia ante las agresiones exageradas y repetidas de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

sistemas sociales y normas culturales, imperfectas. De ellas derivan programas televisivos enfocados a la niñez, sin darnos cuenta que en ellos se está generando un germen de violencia que puede culminar en destrucción de vidas humanas, con abrumadora intensidad.

La preocupación por los efectos que la violencia en televisión produce en las actividades y comportamientos agresivos de sus receptores, particularmente de los niños, es bien conocida en este sentido, ya que existe una cantidad considerable de violencia presentada en las pantallas. Mucha de esta violencia generalmente no refleja lo que ocurre en la sociedad, sino que más bien es utilizada como un recurso dramático, como un elemento que define o confiere status y poder a los actores de un episodio dramático, lo que lleva a que, ver violencia en televisión, influye a que el espectador se vuelva más agresivo.

Es evidente que la televisión es un instrumento, un medio de comunicación social potentísimo, pero no depende de sí mismo sino del modo de utilizarlo. La imagen presentada se impone ya que lleva una garantía de objetividad; la certeza de no ser engañado se acrecienta por la convicción espontánea de que nos encontramos presentes al hecho. A diario millones de niños sufren diferentes tipos de violencia, sean ostensibles o mimetizados y muchas veces a expensas de quienes se convierten en sus enemigos, sus propios padres. Tanto las violencias generalizadas, como las violencias transmitidas en la televisión, deshumanizan a los niños, a menudo los desvitalizan, y a veces los exponen a la muerte. Es abrumadora la frecuencia con que los niños tal vez perciben que el fenómeno más relevante de nuestra vida es la violencia. Ya es común ver por todos los medios violencia, sin saber que estamos introduciendo al mundo un niño que nace, se desarrolla y muere dentro de un mundo violento.

El aumento de la violencia en el mundo y la deshumanización avasallante no puede desligarse del tipo de relaciones intra e inter-familiares de la actualidad. Tanto la adaptación deshumanizada como la violencia destructiva se generan por diferentes procesos de deshumanización que tienen su origen prevalente en la familia. Los padres ya no están en condiciones de respaldar a sus hijos ante la violencia y la deshumanización social. Al contrario, incrementan su poder y sus repercusiones, al convertirse ellos mismos en agentes de los procesos de agresión, y al desatar a la violencia en contra de los propios hijos, sin olvidar que su entorno se presenta de la misma forma, y que los medios de comunicación contribuyen y no disminuyen la acción violenta presentada en su programación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Sin embargo, en México, es poco lo que se ha discutido sobre la responsabilidad social de los medios de comunicación, apenas bosquejos realizados a través de coloquios y eventos realizados esporádicamente en algunas instituciones dedicadas a la enseñanza de la comunicación o a la investigación de la misma.

Por otro lado, en el extranjero se han realizado una cantidad importante de investigaciones sobre los efectos de la televisión en el comportamiento humano. Algunas de estas investigaciones respaldan una teoría de reforzamiento, mencionando que los medios de comunicación colectiva no generan ni alteran actitudes y patrones de comportamiento, sino que más bien tienden a reforzar aquellos ya existentes. Los resultados de otras investigaciones son consistentes con una teoría de catarsis, según la cual la violencia en televisión tiende a disminuir la probabilidad de comportarse agresivamente entre sus receptores. Sin embargo, la mayoría de las investigaciones realizadas comprueban que la exposición de violencia en la televisión produce efectos disfuncionales en ellos; es decir, la exposición a la violencia televisada se encuentra significativa y positivamente correlacionada con actitudes, conductas agresivas y violentas.

Sin embargo con esta investigación no se pretende profundizar en la discusión acerca de que si la violencia es innata o aprendida, mucho menos se intenta culpar a la televisión de generar y alterar actitudes y comportamientos, en cambio, lo que nos interesa realmente es saber cuanta violencia hay en la programación de canal cinco y de que tipo es, basandome fundamentalmente en el hecho de que miles de niños mexicanos ven una cantidad considerable de televisión. Durante el tiempo que los niños ven televisión se transmite una cantidad importante de violencia en diversos programas. Generalmente esta violencia se presenta en condiciones que pueden facilitar la producción de efectos en sus receptores infantiles debido, entre otros factores, a que el niño establece un importante nivel de identificación con esos programas.

Pues bien, a pesar de que en México existen algunas investigaciones científicas basadas en los efectos de violencia en televisión, realmente se ha descuidado el análisis de su contenido específico, que es evidentemente, la causa principal del problema. Partiendo de lo anterior, considero que esta investigación es de gran importancia ya que conoceremos y describiremos los impactos de violencia presentadas por canal 5, esta adquiere mayor importancia ya que no solo hablaremos de una sola canalura, sino de toda la programación vespertina que fluye desde el medio día hasta las 7:30 de la noche. Se hizo una observación diana durante el mes de diciembre del 2001, mes en el que muchos niños están de vacaciones, por lo tanto, sus horas de exposición

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

frerite a la televisión son más que cuando asisten a la escuela, para poder medir los impactos de violencia se utilizaron pncipalmente tres categorías la violencia física, verbal y Psicológica.

Gracias a esta investigación nos podremos dar cuenta de lo que en realidad se transmite en canal 5, un canal que la gran mayoría del auditorio infantil ve y que generalmente se presenta violencia en condiciones que pueden facilitar la producción de efectos en sus receptores (IBOPE realizó 418 encuestas telefónicas Margen de error +/- 5% para conocer las preferencias infantiles con respecto a la televisión. Ver Apéndice 1).

Por otro lado, sería deseable o, más bien, urgente, que se establecieran los sistemas que permitan la transformación mental de los hombres desde su infancia, hacia un respeto a la vida, tanto propia como ajena. Espero que esta investigación contribuya a que se hable menos de la necesidad de crear un mundo de paz y se haga más por reducir las causas reales de la violencia.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO 1. LA CULTURA DE LA VIOLENCIA

1.1 ANTECEDENTES

El conflicto no pasa de ser un planteamiento abstracto; violencia, verdad y error revisten apariencias muy concretas en las determinadas situaciones históricas. Sin embargo, cuando menos desde Freud, el pensamiento contemporáneo se pregunta si independientemente de las situaciones históricas, lleva el hombre en su naturaleza un germen de violencia. Freud nos describe a la naturaleza humana como el resultado de un conflicto entre pulsiones sexuales violentas y represiones sociales igualmente violentas, conflicto que tiene escenas dentro y fuera de la conciencia humana¹.

Por otro lado, Erich Fromm² habla de la destructividad del ser humano y sostiene que el hombre difiere del animal por el hecho de ser el único primate que mata y tortura a miembros de su propia especie sin razón alguna, biológica ni económicamente y siente satisfacción al hacerlo. Es esta agresión maligna, biológicamente no adaptativa y no programada filogenéticamente, la que constituye el verdadero problema y el peligro para la existencia del hombre como especie. La destructividad es una agresión, pero maligna, matizada de maldad, específica del hombre aunque seamos primates.

Sin embargo, Elton Mc Neil³ meciona que la humanidad por siglos ha considerado la "naturaleza" y los patrones de conducta del reino animal como modelo a seguir para comprender el conflicto del ser humano. El concepto de que el hombre es un animal corrompido por los desviados modos de la civilización ha sido la base de esa búsqueda de la verdad en el ignorante, instintivo, rígido y ciego eslabón del nacimiento, vida y muerte de otras especies.

Pero por otro lado debemos aceptar que es una realidad que los descubrimientos con animales pueden aplicarse al hombre o a otra variedad de animales sólo mediante razonamiento por analogía. Los conceptos de Darwin acerca del desarrollo evolutivo del hombre dan a entender una considerable similitud entre éste y el animal pero el hecho de que la conducta de los animales esté libre de evasión, defensa o doblez es una ventaja muy especial, pero también una limitación característica en el uso que puede darse a lo que se descubre en los experimentos con animales,

¹ Villegas, Abelardo, *Violencia y racionalidad*, Universidad Autónoma Metropolitana, Dirección de Difusión Cultural, Departamento Editorial México, 1985.

² Fromm, Erich, *Anatomía de la destructividad humana*, Siglo XXI, Editores México, 1997.

³ Mc. Neli, Elton, *La Naturaleza del conflicto humano*, FCE, México, 1985.

porque justamente son esas facetas de la respuesta humana las que complican la existencia del hombre. Sabemos que la aplicación está lejos de ser perfecta cuando los resultados obtenidos de una especie animal se trasladan a otra; el grado de error que se da cuando predecimos las reacciones humanas partiendo de los animales es pues, algo que siempre debe tratarse como una cifra desconocida.

Sin embargo las ventajas que se han obtenido en el estudio de los animales, son comparadas con las proporcionadas por el estudio de los humanos; se dice, que hay también por lo menos un número igual de limitaciones inherentes a tales investigaciones.

No es fácil observar la conducta agresiva cuando ocurre en el devenir natural de los asuntos sociales de un animal. Aun cuando el pelear es un acontecimiento natural en todos los órdenes importantes de mamíferos, su intensidad varía según la especie e igualmente dentro de una misma especie. Según D. O. Hebb Las razones de la ira y la naturaleza de la respuesta hostil difieren de una especie a otra. Entre los animales que ocupan un grado elevado en la escala filogenética, las causas de hostilidad parecen, además, mucho más numerosas. Por ejemplo, quien experimenta con ratas no necesita ocuparse de la ira, pues la rata muerde para proteger a la cría, para evitar el dolor, o cuando lucha por el alimento, pero rara vez por otras razones. La expresión de agresión en los perros tiende a ser más compleja y a incluir lo que aparece como mal humor o incluso como ataques de celos. Entre los chimpancés, las causas de agresión aparecen más vanadas y mucho menos visibles al observador. Un excelente ejemplo de las diferencias entre las especies lo proporcionan el simple hecho de hostigar a un perro y a un chimpancé, ofreciéndoles y luego retirándoles un bocado especial de comida. El perro se pondrá nervioso y ansioso por alcanzar el alimento, mientras que el chimpancé pudiera sentirse ofendido por la acción del experimentador; se enfadaría, se enfurruñaría o sencillamente rehusaría aceptarlo.

Aun cuando se tienen datos sobre la hostilidad y el ataque en todo el reino animal, la mayor parte de los paralelos con la conducta humana se han obtenidos del estudio de la vida en grupo de los primates. Según Zuckermann (1932), quien estudió una comunidad de mandriles que vivían en la colina de los Monos en el zoológico de Londres. Observó que una de las causas más comunes de lucha era la posesión de objetos —generalmente las hembras o el alimento—, y las disputas por la posesión de las hembras era sin duda lo que provocaba las más furiosas batallas. En una ocasión, cuando se introdujeron 30 nuevas hembras en la colonia con la intención de equilibrar la proporción de los sexos, el resultado fue un tremendo desastre. En un mes la mitad de las hembras nuevas habían sido exterminadas en el continuo zipizape que se

desarrollaba a causa de ellas. Tal violencia generalizada en el grupo es sólo característica de los primates, y una vez que la lucha se desencadena, se generaliza rápidamente arrastrando a otros individuos que podrían no tener nada que ver en el resultado de la disputa original.

Por otro lado, Desmond Morris⁴ considera que para comprender la naturaleza de nuestros impulsos agresivos, tendremos que estudiarlos bajo el prisma de nuestro origen animal. Los animales luchan entre sí por dos razones: para establecer su dominio de jerarquía social, o para hacer valer sus derechos territoriales sobre un pedazo determinado de suelo. Algunas especies son puramente jerárquicas, sin territorios fijos.

Otras, son puramente territoriales sin problemas de jerarquías. Otras tienen jerarquías y han de enfrentarse con ambas formas de agresión. Las causas más comunes de agresión en los animales son por: posesión de objetos, posesión de hembras, alimento, la entrada de un extraño en la misma especie y por el territorio.

Considera que el ser humano pertenece al último grupo: las dos cosas nos atañen. Como primates, heredamos la carga del sistema jerárquico. Éste es un elemento básico de la vida de los primates. El grupo se mueve continuamente y rara vez permanece en un sitio el tiempo suficiente para fijarse en un territorio. Pueden surgir ocasionales conflictos entre grupos, pero son conflictos débilmente organizados, espasmódicos y relativamente poco importantes en la vida del ser humano.

La mayor parte de la agresividad humana se puede rastrear directamente en la frustración. La frustración hace de los sentimientos de agresión una experiencia humana inevitable, implica una interferencia en la recompensa de un motivo, necesidad o inclinación. El individuo puede percibir la fuente de frustración interna o externa y puede ser cualquiera de estas formas, es un asunto altamente personal e individual y depende casi completamente de la percepción que uno tenga, de si la recompensa está siendo o no obtenida.

Por otro lado, no todas las especies de primates son violentamente dictatoriales en su organización social. Casi siempre hay un tirano, pero éste es a veces benigno y tolerante, y sólo impone su autoridad cuando surge algo que no puede ser compartido, cuando hay señales de rebelión, cuando se producen reyertas entre los miembros más débiles.

⁴ Op Cit, Morris, Desmond, Pp 122.



Para entender el comportamiento inherente a la violencia, es necesario fijarnos en los otros animales. Cuando un mamífero experimenta una excitación agresiva, se producen en su cuerpo una serie de cambios fisiológicos básicos. Toda la máquina tiene que apercebirse para la acción por medio del sistema nervioso automático. Este sistema se compone de dos subsistemas opuestos y compensatorios: el simpático y el parasimpático. El primero es el encargado de preparar el cuerpo para la actividad violenta. Al segundo, le corresponde la conservación y restauración de las reservas corporales.

Una vez activado todos los sistemas vitales, el animal está dispuesto para lanzarse al ataque; pero existe una pega⁵. La lucha puede llevar a una magnífica victoria, pero puede también acarrear graves daños al vencedor. Inevitablemente, el enemigo que provoca la agresión es también causa de miedo. El impulso agresivo empuja al animal; el miedo lo retiene. Y surge un intenso conflicto interior. En general, el animal que es provocado a luchar no se lanza directamente a un ataque total. Su conflicto interior produce un efecto suspensivo: el animal está tenso para el combate, pero todavía no está dispuesto a empezarlo. Si en este estado, ofrece un aspecto lo bastante intimatorio para su rival, y éste se echa atrás, todo esto habrá salido ganando. La especie puede solventar sus disputas sin que sus miembros experimenten graves daños, de lo cual sale altamente beneficiada.

En todas las formas superiores de la vida animal ha existido una pronunciada tendencia en esta dirección: la del combate convertido en rito. La amenaza y la contra amenaza han sustituido en gran parte a la verdadera lucha física. Desde luego, hay luchas sangrientas de vez en cuando, pero sólo como último recurso, cuando la disputa no ha podido solventarse con señales y contrasignales. La intensidad de los signos exteriores de los cambios psicológicos que ha descrito indica al enemigo el grado de violencia del animal agresivo que se apresta a la acción.

En el estado de agresión el ser humano sufre de trastornos parecidos al de los animales. La extrema palidez o un intenso rubor han sido convertidos en señales mediante el desarrollo de zonas lampiñas en la cara de muchas especies y en el trasero de otras. Los bostezos y silbidos propios de ciertos trastornos respiratorios se han transformado en gruñidos, rugidos y otras vocalizaciones agresivas. Se dice que esto explica el origen de todo el sistema de comunicaciones basándose en señales vocales.

⁵ Pega: Engaño, Falso, fingido para engañar. García, Pelayo y Gross, Diccionario Larousse, México, 1983

Otras especies se ahuecan, amenazadoras e inflan bolsas y sacos de aire especiales. El enzamiento agresivo del pelo ha llevado al desarrollo de agresiones especializadas, tales como crestas, melenas y flecos. Estas y otras zonas velludas localizadas han llegado a ser muy ostensibles, ya que los pelos se han alargado o atesado. Su pigmentación ha sufrido a veces, drásticas modificaciones, produciendo zonas de vivo contraste con el vello circundante. Al experimentar una excitación agresiva, el animal, con los pelos enzados, parece más grande y más temible y aquellas zonas aumentan y brillan más.

El sudor agresivo se ha convertido también en fuente de señales olorosas. En muchos casos, se produjeron tendencias evolutivas que explotan esta posibilidad. Algunas glándulas sudoríparas aumentaron enormemente de tamaño, convirtiéndose en complejas glándulas de olor. Éstas pueden encontrarse en la cara, en las patas, en el rabo y en otras partes del cuerpo de muchas especies.

Todas estas mejoras enriquecieron los sistemas de comunicación de los animales e hicieron que el lenguaje expresivo de su estado de ánimo fuese más sutil e informativo. Gracias a ellas, el comportamiento amenazador del animal irritado puede leerse en términos precisos. También es importante mencionar los complicados rituales de amenaza y danza de guerra. Los contendientes se mueven en círculo, en característica actitud de reto, tenso y rígido del cuerpo. A veces se agachan, mueven la cabeza, se estremecen, tiemblan, oscilan rítmicamente a un lado y otro, o inician breves, reiteradas y estilizadas carrenillas. Escarban el suelo, arquean el lomo o agachan la cabeza. Todos estos movimientos intencionales actúan como señales vitales de comunicación y se combinan eficazmente con las señales autonómicas para ofrecer una imagen exacta de la intensidad del impulso agresivo y una indicación precisa del equilibrio entre el afán de atacar y el de huir.

De igual forma, la excitación agresiva produce en nosotros los mismos trastornos fisiológicos y las mismas tensiones y agitaciones musculares en los animales. Como otras especies exhibimos también una gran variedad de actividades de dispersión. En algunos aspectos no estamos tan bien pertrechados como otras especies para convertir estas reacciones básicas en elocuentes señales. Por ejemplo, no podemos intimidar a nuestros adversarios con el erizamiento de nuestros cabellos. En otros aspectos, somos mucho más hábiles; nuestra propia desnudez, que impide el eficaz erizamiento de los pelos, nos da la oportunidad de emitir elocuentes señales mediante la palidez y el rubor. En circunstancias similares de humor, la respiración rápida y profunda es señal de peligro, pero es menos amenazadora cuando se convierte en ronquidos y

murmullos irregulares. Igual relación existe entre la boca seca del ataque incipiente y la boca babosa de la agresión más intensamente reprimida.

Cuando los impulsos de ataque son vigorosos y simultáneamente activados, exhibimos un gran número de movimientos intencionales característicos y de actitudes ambivalentes. La más corriente consiste en levantar el puño cerrado, además convertido en nto de dos maneras diferentes. Se realiza a cierta distancia del rival, a demasiada distancia de éste para que pueda convertirse en puñetazo. De este modo, su función deja de ser mecánica y el ademán se transforma en señal visual.

La importancia de todas estas manifestaciones es la exhibición de amenazadoras expresiones faciales. Estas, junto con nuestros signos vocales verbalizados, nos brindan el método más preciso para comunicar nuestro exacto humor agresivo.

Por otro lado, es importante mencionar el comportamiento agresivo de los los primates. Para éstos los dientes, son el arma más importante; en cambio para el ser humano lo son las manos. Ellos agarran y muerden; nosotros agarramos y apretamos, o golpeamos con los puños cerrados.

Cuando pasamos por los momentos más intensos de tensión agresiva, tendemos a volver a ciertas actividades diversas que compartimos con otras especies de primates y nuestros desahogos toman una esencia más primitiva: nos rascamos la cabeza, nos mordemos las uñas, nos alisamos el cabello, nos frotamos o pellizcamos la nariz nos jalamos las orejas, nos frotamos el mentón, nos humedecemos los labios y nos frotamos las manos. Si se estudiaran los momentos de arduo conflicto, se observa que todas estas actividades son realizadas en forma de ritual. El movimiento diversivo de rascarse la cabeza puede ser, en un individuo, completamente distinto del equivalente de dicho movimiento en otro. Todas estas acciones se producen con particular frecuencia durante las fases iniciales de los encuentros sociales, cuando la agresión y medios ocultos acechan a flor de piel⁶.

Indudablemente se habla del animal como violento y de igual forma al ser humano, pero a partir del momento en que cada persona está llamada a la categoría de ciudadano, en el que se reconocen sus derechos a la libertad y a la felicidad, la violencia no puede ya confundirse con la fuerza, ya no depende del orden de las necesidades físicas (Calamidades naturales), o

⁶ Op Cit, Morris, D. Pp 133

políticas (jerarquías de derecho divino); es ahora un fenómeno que tiene relación con la libertad y que puede y debe ser combatido y superado por el mismo ser humano.

Si queremos servirnos de la palabra para acatar una realidad, hay que decir que la violencia es específicamente humana cuando se habla de una libertad (real o supuesta) que quiere forzar a otra. El propio Herbert Marcuse⁷. Declara que hay una violencia de la agresión y una violencia de la defensa, una violencia de las fuerzas policíacas o armadas, violencia de la oposición, violencia de la sociedad, violencia de lo legal a la violencia institucionalizada.

Por lo tanto admitimos que a una palabra se le adjudican ya muchos significados como paz significa guerra, libertad significa opresión, derechos humanos significan deshumanización, voluntad popular significa voluntad de una sola persona, comunicación significa la suspensión de la posibilidad misma del diálogo. Sin embargo, así como el animal busca su presa. La presa del hombre es la libertad. La violencia busca también la libertad. Amor y sadismo, democracia y tiranía, razonamiento y sofisma; hay siempre dos caminos contrapuestos, uno suave y otro violento. Son antagónicos pero, en cierto modo, idénticos en su fin; uno y otro persiguen ese bien indispensable y el más precioso que es el ser del otro, para captarlo conciliadoramente o para someterlo.

Sin embargo, para Jean- Marie⁸ el significado de violencia es el uso de una fuerza, abierta u oculta, con el fin de obtener de un individuo, o de un grupo, algo que no quiere consentir libremente. Volviendo a lo anterior, si se dice que los ciudadanos pertenecen a la organización de una colectividad llamada Estado. El estado es esa autoridad que tiene todo el poder sobre la vida de los ciudadanos, no sólo por el derecho de castigar, sino también por el derecho de defensa nacional. Y el Estado, cuya instauración ha hecho retroceder el salvajismo, el bandidaje, la justicia sumana, es precisamente el que instituye la violencia fuera de toda norma moral y jurídica, puesto que es siempre capaz de recurrir a los medios extremos de la fuerza si considera que su vida está amenazada. El Estado, tanto para quien cree que reduce la violencia como para quien considera que la desencadena, está ligado a ella. A decir verdad toda institución política está más o menos sumergida en la violencia, pues ésta es, parafraseando a Marx, el motor de la historia y hace aparecer en el primer plano las clases dirigentes, las naciones y las civilizaciones.

⁷ Marcuse, Herbert, L'Express, Conversaciones sobre la nueva cultura, Editorial Kairós, Barcelona, 1973.

⁸ Domenach, Jean- Marie, Laberit Henri, Joxe Alain, Autores varios. La Violencia y sus causas, Editorial de la UNESCO, 1981.

Indiscutiblemente la historia del hombre parece identificarse con la historia del poder violento; en último término, no es ya la institución la que legitima la violencia, sino que es la violencia que engendra la institución redistribuyendo el poder entre los Estados y entre las Clases⁹.

Por último, es importante mencionar que por primera vez en la historia, la violencia, conducta típicamente humana, no consigue ya justificarse. No parece que pueda ya ser contenida su propia lógica. Cuando las posibilidades últimas de la violencia equivalen a la destrucción de la humanidad, resulta insuficiente reclamar limitaciones y controles. Se nos invita a proponer otra visión del problema, otra práctica, otra política, en espera de que éstas se nos impongan de una manera u otra, pero la realidad es distinta y no la hemos podido cambiar, ya que estamos bien sumergidos y arraigados en un desajuste natural e histórico que sólo se podría cambiar cuando se hablara de la supervivencia humana.

Pues bien, basándonos en lo anterior nos damos cuenta que la violencia ha existido por mucho tiempo y se ha ido manifestando en diferentes formas, pero hoy en día ha tomado un giro impresionante, ya que con la apertura de los medios de comunicación se ha generalizado cada vez más, y ahora la violencia esta presente y es palpable en todos los medios, principalmente en la televisión y es presentada de una forma burda al público especialmente al infantil, como en el caso del canal 5, este presenta una gama variada de caricaturas que contienen asaltos, golpes, gntos, muertes, destrucciones, deformaciones y homicidios. Lo que realmente nos preocupa es que no exista en este canal ninguna caricatura que nos de paz y alivio sino todo lo contrario.

1.2 EFECTOS DE LA VIOLENCIA

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La preocupación por los efectos que la violencia en la televisión produce en las actividades y comportamientos agresivos de sus receptores, particularmente de los niños, es bien conocida en este sentido. John Murray¹⁰ afirma que existe una cantidad considerable de violencia presentada en las pantallas de televisión. Mucha de esta violencia generalmente no refleja lo que

⁹ P. Ricoeur, *Histoire et vérité*, Paris Le Seuil

¹⁰ Murray, J.p., E.A Rusinsein y G.A, *Televisión y entendimiento social*, Washington, 1972. La generalización de Murray es compartida por diversos autores de reseña, antologías y trabajos que integran investigaciones publicadas en este campo, incluyendo Weiss 1969, Bajker y Ball 1969, Liebert, Meale y Davidson 1973, Comstock y Lindsey 1975, Liebert y Schwartzberg 1977, Murray, Rubinstein y Comstock 1972, y Comstock, Bubinstein y Murray 1972; a pesar de algunas excepciones en el sentido contrario incluyendo notablemente a Freshbach y Singer 1971.

ocurre en la sociedad, sino que más bien es utilizada como un recurso dramático en un programa de televisión; como un elemento que define o confiere status y poder a los actores de un episodio dramático lo que le lleva a determinar que ver violencia en televisión determina que el espectador se vuelva más agresivo.

Por otro lado según Joseph Klapper, los medios de comunicación colectiva ordinariamente no constituyen causas necesarias y suficientes para producir efectos en los receptores, sino que más bien funcionan a través de un nexo de factores e influencias mediatizadoras, de naturaleza fundamentalmente interpersonal. Menciona que la exhibición de crímenes y violencia en la televisión no representa un motor que mueva a sus receptores hacia la delincuencia, sino más bien tiende a reforzar las inclinaciones conductuales ya existentes en los niños, sean éstas violentas o pacíficas.

Sin embargo, como una teoría específica relacionada con la violencia en televisión y sus efectos en los receptores, la catarsis ha sido postulada y definida fundamentalmente por Freshbach¹¹ menciona que la violencia en televisión sirve como un mecanismo de escape para las frustraciones y tensiones agresivas acumuladas en el niño. Según Freshbach, a lo largo del día el niño experimenta una serie de frustraciones y de otras experiencias negativas que van acumulando en su sistema cuya liberación frecuentemente ocurrirá a través de actos violentos o agresivos, cuando el niño es expuesto a un programa violento en televisión, usualmente establece una identificación con el héroe del programa. Esta identificación le facilita su proyección al papel del héroe y de esta manera puede vivir vicaria o simbólicamente las aventuras que se proyectan en la televisión y la probabilidad de que el niño exhiba una conducta agresiva o violenta, ante estímulos que podrían provocar ese comportamiento, se habrá reducido significativamente.

Según Comstock¹² menciona que la exposición de violencia en televisión, particularmente entre los niños, sí tiene efectos en los receptores. Específicamente se ha encontrado que existe una asociación positiva y significativa entre la exposición a la violencia televisada y las actitudes. Según esta posición teórica, la exposición a los contenidos violentos en la televisión suele tener el efecto de reducir la inhibición que normalmente tenemos contra la exhibición de conductas violentas.

¹¹ Freshbach, S y R. Singer, *Televisión y Agresión*, Jossey-Bass, San Francisco, 1971.

¹² Comstock, George, *La televisión*, Rand Corp, Santa Monica, 1975.

1. Desinhibición

Según Berkowitz¹³ es muy probable que la violencia televisada tenga ese tipo de efecto:

- Aquellos programas televisados en los cuales la violencia se ve recompensada
- Aquellas situaciones en las que se representa el medio ambiente real del sujeto estímulo similar a aquellos presentados en el medio ambiente de un programa televisado de tipo violento
- Aquellas situaciones en las cuales el sujeto encuentra en su medio ambiente a otro sujeto que previamente lo ha provocado o dañado.

2. Aprendizaje social

Según Liebert, Neale y Davidson Las personas aprendemos patrones nuevos de comportamiento al observarlos en nuestros semejantes ya sea por medio de la televisión o de personas. Ese medio de aprendizaje es el medio principal a través del cual los niños adquieren conductas que previamente no les eran familiares, la exhibición eventual de una conducta aprendida observacional o socialmente dependerá de la aceptación que el sujeto tenga del comportamiento exhibido por un modelo como una guía para su propia conducta.

3. Imitación

Según Bandura y Huston mencionan que en un sentido amplio la imitación puede considerarse como un subconjunto de la teoría de aprendizaje social. La probabilidad de exhibir un comportamiento imitativo aumenta en la medida en que se incrementa la identificación entre el sujeto receptor y su modelo. A esa teoría frecuentemente se le denomina también "aprendizaje incidental" debido a que normalmente ni el modelo expuesto ni la conducta imitada son propositivos, sino que más bien resultan como un efecto colateral y no intencionado de una exposición a la televisión.

4. Excitación o estimulación

Esta posición ha sido fundamentalmente desarrollada por Percy Tannenbaum. La exposición a la violencia en televisión incrementa el nivel de agresión en sus receptores debido a que la violencia estimula o excita a quienes a ella se exponen. Sin embargo, la conducta agresiva como una respuesta a un contenido violento de la televisión se producirá únicamente si ésta resulta ser la respuesta apropiada a la situación específica en la cual se encuentre el sujeto. De lo

¹³ Berkowitz, Leonard, Agresión: Análisis de la Psicología social. Mc. Graw- Hill, Nueva York, 1962 y 1965.



contrario, el estado de excitación provocado por la violencia televisada originará una respuesta que podrá ser no agresiva ni violenta.

Por el contrario otros autores como Jean Piaget¹⁴, C. Garvey¹⁵ y M. Bergeron¹⁶ mencionan que el niño está rodeado de muchos factores que intervienen en su desarrollo social y que para ser parte de éste es indispensable para el desarrollo del niño el juego y de igual forma que disponga de un medio y de un sistema de significantes constituidos por él y adaptados a sus deseos. Pero que ha pasado realmente con ese medio si sus sistemas de significantes ya son otros y sus deseos conllevan agresión verbal y física que es transmitida a diario por la televisión.

Sin embargo, es muy importante observar que ninguna de las anteriores teorías postulan una relación causa- efecto entre la violencia televisada, las actitudes y las conductas agresivas y violentas de sus receptores. La agresión y la violencia en el ser humano constituyen un fenómeno sumamente complejo que no es posible explicar a partir de una sola variable causal. Más bien, éstas son el producto de un largo proceso de socialización en el cual intervienen una multiplicidad de variables. La violencia en televisión, por consiguiente, representa solamente una de vanas fuentes de influencia.

1.3 CULTURA Y VIOLENCIA

Parece ser que en todas las culturas de todos los tiempos se ha llevado a cabo un pulimiento y un ajuste de la agresión abierta y encubierta. Además, sería razonable suponer que las culturas que están en los extremos permiten una expresión hacia la agresión abierta que a la encubierta, ya que llevan dentro de ellas la semilla de su propia destrucción. Así como el resultado insatisfactorio de los castigos corporales conduce a los padres a razonar con sus hijos, y posteriormente la falta de resultados positivos de este método vuelve a llevarlos a una paliza, podría ser que en los extremos el costo de los métodos de manejar la agresión se vuelva tan grande y fuerce una reacción hacia el equilibrio y hacia una posición mediadora. El relativismo de las soluciones culturales al problema de la agresión es importante ya que establece un límite a la inventiva humana.

El proceso cultural canaliza la agresión en direcciones en que se acomodan a sus propósitos de lograr el bien en la sociedad. Una vez que la forma de expresión ha sido establecida

¹⁴ Piaget, Jean, *Psicología del niño*. Edición Morata, Madrid.

¹⁵ Garvey, Catherine, *El juego infantil*, Edición Morata, Madrid, 1985.

¹⁶ Bergeron, M. *El desarrollo Psicológico del niño*. Edición Morata, Madrid, 1985.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

en una sociedad, puede ser útil por mucho tiempo, pues pasará a la generación siguiente, transmitida por padres, por hijos y por nietos. Incluso las relaciones entre los grupos de diferente raza, religión o lengua pueden establecer dentro de una sociedad formas fijas para la regulación de los impulsos agresivos.

La gran diversidad y el carácter único de las culturas hacen que fijemos nuestra atención en las interrelaciones de los sistemas simbólicos y las estructuras sociales de los pueblos primitivos, y de la función que las instituciones sociales y religiosas mantienen con el sentimiento colectivo¹⁷

Por otro lado, muchas culturas han añadido, además, una gran variedad de ademanes amenazadores o comportamientos agresivos realizados con el cuerpo. Estos movimientos intencionales agresivos han sido convertidos en violentas danzas de guerra, clases diferentes y sumamente estilizadas. Aquí la finalidad ha consistido más en la provocación y sincronización de fuertes sentimientos agresivos, en una exhibición visual directa ante el enemigo; sin olvidar el más importante y ceremonioso *sacrificio* utilizado en todas las culturas.

Pues bien, la idea básica implícita en el concepto de sacrificio, al margen de su etimología, es el acto de desprenderse de algo que significa mucho para el que lo da, incluso la propia vida o la de un ser cuando; pero hay una idea más que encontramos en el concepto de sacrificio: la de abstenerse de algo. Es decir, al desprenderse de algo, se da algo que a uno le pertenece, algo de lo que uno va a privarse. Siguiendo este orden de ideas, la abstención puede ser alimentaria, sexual, de cierta actividad, de ciertas relaciones sociales, de indumentaria, etc.

De tal forma Yolotl González¹⁸ considera que lo sobrenatural o lo sagrado es un reflejo fantasioso de la conciencia social, de la relación de los hombres entre sí y con la naturaleza; es el desdoblamiento del hombre que crea un mundo sobrenatural, irracional que domina al mundo real. Es decir, entendemos por sobrenatural aquellos aspectos de vida y situaciones del hombre que están más allá de nuestra capacidad de conocimiento, aunque para el creyente son parte de la realidad.

El sacrificio es un rito y, como tal, persigue el mismo fin general que éste, es decir, forma parte de una acción simbólica que se cree capaz de afectar al mundo sobrenatural y

¹⁷ Op cit. Marcovich, Jaime

¹⁸ González, Torre Y, *El sacrificio humano entre los mexicanos*, fondo de cultura económica, México, 1985.

reproducir el orden establecido; no es, sin embargo, el único rito mediante el cual se pueda establecer la comunicación con lo sobrenatural; también se puede hacer mediante oraciones ofrendas o prácticas ascéticas.

Todo sacrificio implica un acto moral. El máximo sacrificio en este sentido es el de la propia vida, y puede tener un fin social o personal. En el primer caso se ofrenda la vida por el bienestar de otra persona o de la sociedad; su mejor ejemplo, desde luego, sería el sacrificio de Jesucristo para salvar a la humanidad de sus pecados.

Como bien sabemos el sacrificio debe de practicarse frente a la deidad o en un sitio dedicado a su culto, y realizarlo una persona especializada, acatando una serie de reglas para el acto en sí y para las acciones efectuadas antes y después. El punto es muy importante, porque si no es aceptado por la sociedad, se convierte en crimen.

Sin embargo puede darse el caso de que, aun cuando la inmolación sea aceptada por un grupo o sector de la población, para la mayor parte se trate de un crimen. Aunque la muerte sea aceptada y sancionada por la comunidad, ésta debe efectuarse con el fin de establecer un intercambio de energía con lo sobrenatural, y no sólo con fines religiosos como es el caso de las ejecuciones efectuadas por la inquisición.

La acción principal del rito del sacrificio humano es matar; como dice Girard¹⁹, es una violencia sancionada que se lleva a cabo dentro del campo de lo sagrado. La muerte, especialmente la de un ser humano, y más aún cuando es violenta, causa inquietud, desasosiego y temor. Al morir un ser, éste abandona el mundo real para entrar en otro, pasa por un estado intermedio convirtiéndose en un ser de umbral, único capaz de establecer una comunicación entre los dos mundos. La corriente de energía o mana²⁰ va de la víctima a lo sagrado y de éste a todos los seres, animados e inanimados, principalmente a las plantas y los animales que constituyen el alimento normal de los seres humanos.

¹⁹ Girard, René, La violencia et le sacré, Paris Grasset

²⁰ Lévi- Strauss, Claude, Mitológicas, Dice respecto al concepto de *mana*. Las diversas concepciones del tipo mana son tan frecuentes y están tan extendidas, que convendría preguntarse si no estamos en presencia de una forma de pensamiento universal y permanente que, lejos de caracterizar a determinadas civilizaciones o "estados" arcaicos de la evolución del espíritu humano, sería el resultado de que determinada situación el espíritu humano, al encontrarse en presencia de las cosas, aparezca, por tanto, cada vez que se produce esta situación

Los conceptos de sacralización y desacralización se utilizan también para indicar estados de carga energética o mana en desequilibrio, cuyo manejo implica un peligro para los hombres comunes y corrientes. Para Girard en el reino de lo sagrado impera la violencia indiferenciada.

Dada la ambivalencia de lo sagrado y lo profano, el pecador, el impuro, el hombre y la sociedad también están cargados de sacralidad, por lo que deben ser desacralizados a fin de que lleven una vida normal.

La culpa es una forma de sacralización; cuando el individuo o la sociedad se sienten culpables de alguna trasgresión cometida, son diferentes de lo normal, están cargados de mana. Para expiar su culpa y volver a un estado de normalidad deben despojarse del exceso de mana mediante el sacrificio de expiación o por otros medios. Es decir, el hombre y la sociedad crean su propia culpa, de la misma manera que crean su propio Dios.

Sin embargo, la culpa puede surgir en el cazador-recolector que caza un animal tótem u otro cualquiera; en el pastor que mata un animal de su rebaño para alimentarse; en el campesino que al labrar la tierra cree que la lastima o que daña a los antepasados que viven en ella; en el cultivador que se come las cosechas antes de que maduren; en cualquier hombre que tenga una relación incestuosa real o reprimida; en aquel que desobedece algún mandato divino y aquellos que llegan a tener más de lo que permiten los cánones de la comunidad.

En realidad el sacrificio no es verdaderamente considerado como violencia, pero que pasa si partimos de los dioses, el rey y el padre que ejercen su dominio ante el pueblo subyugado y los hijos dominados, ya que las víctimas humanas tienen en común el ser individuo marginados de la sociedad por los que nadie responde y cuya sangre puede ser derramada impunemente.

La etapa de los sacrificios de los dioses corresponden aquella en que aparecen los jefes y los reyes, representantes del dios, del padre de la autoridad. A estas sociedades se puede aplicar la culpa y el amor que son en gran medida manifestaciones de amor y odio para con los seres de quienes ellos mismos se creían dependientes: los dioses o seres sobrenaturales. De igual forma dioses que personifican ciertas actividades y que aparecen como jefes y reyes que representaban la autoridad, podemos ver cómo los sentimientos de amor y odio combinados con el rechazo de la autondad no sólo se reflejaban en la actitud hacia los jefes y hacia los gobernantes, sino también hacia los dioses y, desde luego, hacia las imágenes que los representaban.

El odio y la violencia dirigidos hacia la autoridad representada por el dios, que a su vez representaba al jefe, fueron canalizados por el grupo dominante hacia las víctimas, de la misma manera que en otras sociedades en donde los ajusticiamientos se hacían públicamente. Por lo anterior consideramos que el sacrificio tiene como función una verdadera operación de transferencia colectiva efectuada a través de las víctimas, en quienes concentra las tensiones internas, los rencores y las rivalidades.

Es importante mencionar que en un Estado despótico los sacrificios se convierten en espectáculos de exhibición del poder estatal y llega un momento en que lo sagrado como regenerador de energía desempeña un papel secundario, cediendo el lugar más importante al papel político del Estado, en donde lo sagrado se maneja como instrumento de represión²¹.

Los antecedentes de violencia inician con nuestros primeros pobladores. Es a partir de entonces que se han observado actitudes agresivas en los rituales, se conservan indicios de niños enterrados en las cuevas, y una de ellas fue en el monte Carmelo. En Gales había esqueletos decapitados enterrados ceremonialmente. En Derbyshire un cráneo cercenado para la extracción del cerebro y enterrado después en una cueva. Han sido presentados como pruebas de la caza de cabeza. Por otro lado en el Mesolítico proporcionan testimonios positivos sobre la importancia en la recolección de frutos, eran cazadores y pescadores. En varias tumbas habían cuerpos de mujeres acompañadas de esqueletos de hombres, existían contrastes entre las tumbas pobres y ricas. Una tumba rica contenía a un hombre y a una mujer que sostenía a una criatura en sus brazos. La mujer estaba tan ricamente ataviada como su consorte, pero había sido matada con flechas.

Según Gordon Childe²² afirma que en estas etapas de vida es evidentes la caza de cabezas, el canibalismo, cierto tipo de magia e incluso ofrendas de los primeros frutos eran ya practicadas por algunos salvajes que no pudieron estar expuestos a las influencias "corruptoras" de sociedades más avanzadas materialmente. Y según el testimonio de las tumbas dobles, las mujeres estuvieron sujetas durante el salvajismo al dominio de los varones como lo estaban sus hermanas en sociedades bárbaras y civilizadas.

²¹ Op Cit. González Torres. Y. Pp. 59

²² Childe, Gordon, V. La Evolución Social. Alianza Editorial. Madrid, 1973.

1.3.1 LA VIOLENCIA DE ESTADO Y SACRIFICIO

El término Mesoamérica designa un área con toda una serie de rasgos culturales que compartieron los grupos que se establecieron allí y en la cual encontramos diferencias regionales. Clasificación de las culturas mesoamericanas:

- **Preclásico (1800-100 a.C.)**

Los grupos que originalmente habían sido cazadores-recolectores, se convirtieron en agricultores e iniciaron una vida sedentaria en pequeñas aldeas. Relacionado con las creencias se inicia la casta sacerdotal, el culto a las deidades, los ritos mortuorios y la construcción de basamentos para templos. En América, con excepción de Mesoamérica, la violencia en el sacrificio humano era relativamente común.

- **Clásico (100 a.C.-800 d.C)**

Durante la época de florecimiento de las altas culturas, se engendron los centros ceremoniales, llegando a formar verdaderas ciudades, ya que comprendían no sólo los edificios dedicados al culto sino también los edificios donde se atendían asuntos administrativos residencias de los dirigentes, casas artesanales, etcétera.

- **Posclásico (800-1521 d.C)**

Con el paso del tiempo las sociedades teocráticas se hicieron militaristas; por medio de la guerra, algunos pueblos se engendron en líderes y conquistaron e impusieron tributo a otros. Bajo este ambiente bélico, aparecen las ciudades fortificadas²³.

Si bien es cierto que en algunas regiones se apreciaba la decadencia, en el centro los mexicas dominaban extensos territorios e iban fortaleciendo el incipiente imperio al que puso fin la violenta conquista española.

TEOTIHUCAN CIUDAD DE LOS DIOS (100 a.C -800 d.C)

Después de un largo proceso de desarrollo, los antiguos habitantes de la Cuenca de México transformaron su sistema de vida. Este nuevo periodo histórico, conocido como Urbano o Clásico, se descubren sacrificios con representaciones del dios de la lluvia, Tlaloc y el dios viejo del fuego.

²³ Folleto de información general, Museo Nacional de Antropología e Historia de la ciudad de México, 1999.

TOLTECAS

Cuando la civilización Teotihuacana estaba en la etapa final de su decadencia, irrumpieron en el Altiplano Central nuevos grupos provenientes del norte. Con el paso del tiempo llegaron a convertirse en los toltecas.

Para apoyar y reforzar su mitología, los hombres de esta época atribuían su creación al dios Quetzalcóatl. El culto a esta deidad constituyó el más importante del Posclásico. Creían que la deidad desciende al inframundo con el propósito de crear a la humanidad y rescatar los huesos preciosos. Quetzalcóatl hace penitencia, sangrando sus miembros sobre las cenizas de los huesos preciosos, creando así la vida en el Quinto Sol. Por ello el hombre es llamado "Mecehualli" que significa el merecido por el sacrificio de los dioses. A Quetzalcóatl. Se le asociaba más con el poder militar que con la nigromancia, el conocimiento y el tributo. Son cambios del centro de poder pero también políticos y sociales, expresados en forma de control económico y social establecidos en diferentes grupos, etnias o linaje. También habla cultos a los muertos; en relación con este culto, es común encontrar entierros asociados a templos y altares; con base en los enterramientos se puede hablar de la existencia de sacrificios humanos. Entre sus costumbres citaremos la deformación craneana de tipo tabular erecta y la mutilación dentana por limadura.

LOS CHICHIMECAS DE XOLOTL

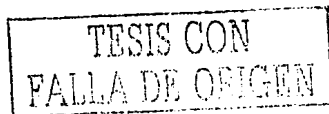
Su principal característica eran sus construcciones y no se encuentran rasgos de violencia en esta cultura.

MEXICAS

Hasta el Siglo XIII d. C., los mexicas²⁴ Para la época de los mexicas, el fenómeno religioso era el resultado de una fusión de elementos de origen diversos en el cual subsistían cultos de origen muy antiguo, como el del dios del fuego, y se habían integrado deidades tribales principalmente Huitzulopochtli y Camaxtil.

Los sacrificios humanos constituyeron uno de los rasgos característicos del ritual mexica. Estaban relacionados con las ideas de la sustentación del sol y de la vida, mediante la sangre y los corazones de las víctimas; también eran la prueba definitiva del poderío de este pueblo y los medios que él tenía para su expansión. En los sacrificios se habría el pecho a la víctima con un cuchillo de pedernal y se les extraía el corazón. A los prisioneros también se les

²⁴ Op. Cit. González Torres Y. Pp 150



quemaba o se les ahogaba. En ocasiones se comían la carne del sacrificio, no con un propósito alimenticio, sino más bien como un canibalismo ritual, era una forma de comunión entre los hombres y la deidad encarnada esta última en la víctima.

Los sacrificios se efectuaban en momentos críticos en que había peligro de un desajuste de la energía del cosmos y por lo tanto de que sobreviniera el caos; la mayor parte de los momentos críticos coincidían con el ciclo de la naturaleza que era recurrente. Esta recurrencia de los fenómenos de la naturaleza era prevista por los sacerdotes utilizando el calendario anual de 365 días, que marcaba con precisión el momento en que se debían efectuar los ritos destinados especialmente a la prevención de los desastres en la agricultura, la caza, la pesca y la recolección.

El Tlacamictiliztli "muerte ritual del ser humano" era el rito en que culminaba cualquier ceremonia importante. Lo esencial en éste era precisamente el acto de dar muerte, porque con él se liberaba la energía necesaria para conservar la armonía del cosmos. Por otro lado, sólo se degollaba a mujeres que eran imágenes de Toci, Xiloen y Yoztamiyahuatl, y a los niños, sacrificados en honor de Tláloc. La víctima era inmovilizada amarrándola, con las piernas y los brazos abiertos a postes o estacas paralelas, de diferentes alturas, siendo acbilladas por flechazos. Los mayas y pawnees sacrificaban a flechazos también.

El despeñamiento, consistía en arrojar a un individuo desde una altura considerable para que de esta forma encontrara la muerte. En Yucatán se arrojaba un perro o preferiblemente a un hombre desde la pirámide del dios Itzamná hacia un montón de piedras reunidas en el patio y después le sacaban el corazón.

El asamiento, era un rito asociado con el fuego y con su fuerza de transformación purificadora; pero la víctima se sacaba del fuego antes de que expirara, pues la muerte tenía que venir con la extracción del corazón.

El Tlacamictiliztli por extracción de corazón, se colocaba a la víctima de espaldas sobre la piedra de los sacrificios, de tal manera que la quedara el pecho tenso; cuatro sacerdotes le sostenían los pies y las manos, y un quinto le colocaba una argolla de madera en la garganta para que no gritara. El sexto sacerdote, que era el principal, empuñaba un cuchillo de pedernal con ambas manos, y de un solo trazo le abría el pecho por debajo de las costillas y por la henda, con una mano, le arrancaban el corazón. Después de extraído, el corazón se ofrendaba como comida a los dioses.

CULTURAS DEL GOLFO OLMECAS

Estas culturas se encuentran distribuidas, principalmente en la llanura costera del Golfo de México. La religión Olmeca giraba en torno del culto a la fertilidad con el jaguar como dios principal. La religión estaba entrelazada con la organización política y social, como sucedió en toda la cultura mesoamericana.

HUAXTECOS

Los Huastecos vivieron, y todavía se les localiza en el norte de la costa del Golfo. La religión y los rituales estaban impregnadas de sencillez en sus orígenes, cuando el culto a los muertos y a la fertilidad eran las ideas principales; más tarde, al recibir la influencia mesoamericana, se hizo más compleja. En general, todos los dioses Huastecos giran alrededor de una concepción de fertilidad asociada al culto lunar.

MAYAS

Las representaciones humanas de los mayas también nos permiten observar una serie de deformaciones artificiales que practicaron en la antigüedad, con la idea de distinguirse de otros grupos, de señalar su rango o posición social o de lograr un ideal de belleza física. Entre las deformaciones más importantes podemos señalar la del cráneo, a los pocos días de nacidos les colocaban a los niños dos planos compresores, uno en la parte anterior y otra en la posterior del cráneo, que eran sujetados fuertemente con cuerdas; con este sistema lograban la deformación de la cabeza que ha producido el clásico perfil que podemos observar en las representaciones humanas.

Se deformaban también los dientes. Estos eran limados para modificar su forma, rebajándolos levemente la superficie para incrustarles otro material, jade o pirita. Las escarificaciones o cicatrices gruesas y abultadas era otro tipo de deformación muy popular, se cortaba levemente la piel para formar un diseño que había sido elegido previamente; posteriormente la herida así producida era infectada a propósito, para lograr una cicatriz gruesa y abultada que les dejaba una decoración permanente. Aunque se menciona que se escarificaban en varias partes del cuerpo principalmente en el rostro y la variedad de los diseños resulta enorme.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

NÁHUATL

Para la cultura náhuatl, la violencia es el medio natural con el que se destruye un período y renace uno nuevo; si por el diluvio que destruyó un orden antiguo ha germinado la nueva raza de los hombres actuales, hombres y terremotos terminarán con el quinto sol.

MAZAHUAS

Por otro lado, tenemos el caso de los grupos mazahuas, en los que al niño desobediente, se le obliga a inclinar su cabeza sobre el humo de los chiles tostados. Castigado por no saber la lección, aparece otro infante hincado sobre corcholatas con los brazos en cruz, abandonándolo luego en un sótano húmedo durante la noche. En otro grupo, de esta misma comunidad cultural, por estas mismas razones se les cuelga de los cabellos de las sienes mientras se les pega con varas, o se les hinca sobre grava mientras sostienen una gran piedra sobre sus cabezas. Estos castigos son practicados desde sus primeros años de vida.

En la fiesta del quinto mes toxcatl, dedicado al dios Tezcatlipoca, acuchillaban con una navaja de piedra a los jóvenes y niños pequeños en el pecho y en el estomago, los brazos y las muñecas. En el sexto mes, fiesta de los tlaloques, castigaban a los niños por faltas y errores cometidos en el ayuno de cuatro días. Los llevaban al agua asidos por los cabellos, maltratándoles y arrojándoles al lodo, dejándoles, pues, medio muertos. Sus parientes los llevaban después a casa. En el séptimo mes celebraban a la diosa Uixtochiuatl y le sacrificaban a la mujer que la representaba.

1.4 LA VIOLENCIA EN LA HISTORIA

Por otro lado, La Biblia es un documento histórico que en vanos sentidos puede ser considerada tanto un tratado como una historia de violencia. Desde el concepto del Dios todopoderoso, que castiga la desobediencia y expulsa del paraíso a sus criaturas, desde el mito de Caín hasta los jinetes del Apocalipsis y el purgatorio.

La Biblia es un libro que hace apología del servilismo, del castigo, del pecado, del sentimiento de culpa y de los sacrificios; los creyentes han tenido dificultades para explicar el origen del bien y del mal. Lo cierto es que la Biblia es un libro que exalta la violencia y los modelos autoritarios; la religión ha servido para justificar la violencia del pueblo elegido y la lucha contra los

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

paganos y herejes. En nombre de Dios verdadero se han cometido las más terribles atrocidades y crueldades donde la imaginación ha encontrado un campo fértil en los métodos de tortura. La violencia es parte del rito, la encontramos en la magia, el tótem y la religión, los dioses son autoritarios y violentos: el Dios autoritario de judíos y cristianos. De esta manera explican su odio y violencia los dioses encarnados, los hijos de Dios, los mensajeros y los representantes, los sacerdotes y herejes²⁵.

Las grandes etapas de la evolución histórica del hombre son ampliamente conocidas, principalmente corresponden a la cultura de occidente y que se arrancan de la etapa primitiva, en la que los hombres ejercen violencia sobre la naturaleza y en un segundo término entre ellos mismos, hasta el momento en que se establecen los dominios territoriales para disponer de mejores o más abundantes recursos, sea en la recolección de frutos y la disposición de pastos, en la caza o en las actividades agrícolas en tierras cuya productividad o fertilidad es mayor que la común. En la medida en que se plantea o se conocen las técnicas de pastoreo y de la agricultura nómada, el hombre deriva sus acciones violentas a la defensa "teriomorfe", convirtiéndola en parte de los actos que dirige contra sus semejantes con la pretensión de suprimirlos o acabarlos; al grado de llegar no solamente al dominio del medio físico necesario para sobrevivir y desarrollarse, sino al juzgamiento de los hombres. Aparece la primera degradación que propicia la violencia cuando se suprime su condición de hombres a quienes antes habían conocido de todas o casi todas las supresiones de la libertad, con excepción de la vida, pues habían sido esclavos; la esclavitud ha sido el sistema de dominio y explotación más evidente y palpable. Posteriormente las formas de subyugación se revestirán o pretenderán diluirse, esbozarán libertades, aparentes algunas; otras, desde luego, reales, pero aun éstas siempre ventajosas para quienes dominan.

La sociedad feudal cobra al individuo la libertad que le otorga, relativa y parcialmente; el siervo es libre tanto el hecho de suprimirlo, de quitarle la vida, no significa una pérdida financiera, como en el caso del esclavo; pero a cambio ha de defender el escudo-de! su señor feudal y la religión de sus mayores, drama cuyo agobio delata las humillantes fases de violencia que durante siglos ha vivido el mundo.

En la esclavitud, los esclavos solamente tenían permiso de agredir a los miembros de su mismo grupo y se veían sometidos a un violento castigo si mostraban hostilidad abierta contra los que dictaban las leyes. Como los esclavos eran tratados como dependientes de sus dueños en cuanto a comida, casa y protección, su situación era muy similar a la del padre y el hijo. En

²⁵ Tecla J. Alfredo, Antropología de la violencia, Ediciones Taller abierto, México, 1995.

realidad, los esclavos eran tratados como si fueran simplemente niños en cuerpos de adultos. En este caso el esclavo, como el niño obedecía a un necesario y temido padre-amo contra el cual los sentimientos de agresión debían suprimirse y no podían manifestarse abiertamente. Después de la emancipación, los esclavos siguieron viviendo al capricho de sus amos y todavía se les exigía que suprimieran su hostilidad por miedo de represalias de sus antiguos amos. La conducta visible de los esclavos llegó a ser mansa, humilde y sin agresión y ocultaban su verdadera actitud. De esta manera aseguraban su aceptación y su continua gratificación por quienes determinaban el poder de dispensar las recompensas básicas. La agresión llegó a relegarse a la vida de la fantasía e incluso esos sentimientos hacia sus opresores cobraban su precio en culpabilidad. La condición enmascarada del papel del esclavo obsequioso y diferente era muy notoria cuando se descubría de sus compañeros, quienes no pedían que se suprimieran los sentimientos de ira hacia los cuales no existía tanta hostilidad.

La Edad Media es un retroceso de la cultura y un afianzamiento de la violencia, caracterizada por los sistemas de represión conculcadores de la conciencia del individuo. La hoguera y la horca, el cadalso, fueron con frecuencia usados por la inquisición para reprimir los desvíos heréticos, llegando a confundir con la heterodoxia las rebeliones campesinas y las sublevaciones motivadas por el hambre, así como el avance del conocimiento con la herejía, como vemos en los juicios seguidos a sabios de la época

Las cruzadas marcan el comienzo de la internacionalización de la lucha, de la guerra, ya que contribuyen a conformar los estados nacionales, y como consecuencia a derribar el estado papal, omnímoto y absoluto como poder arbitral frente a los monarcas. Las revoluciones dieron lugar al surgimiento de los estados nacionales; en el siglo XVI en los Países Bajos, en el siglo XVII en Inglaterra y en Francia. Se precisó entonces una conciencia general informada por conceptos más amplios que los locales o regionales que habían prevalecido: la revolución de Cromwell funda el sistema parlamentario monárquico y establece el estado nacional inglés; otras revoluciones en la Europa occidental llegaron a expresarse con igual sentimiento a través de la Revolución Francesa, no cabe duda que dentro de la comunidad mundial, el establecimiento de un nuevo equilibrio del poder habría de permitir que perduraran sistemas de gobierno que, desde entonces, se ampliaran debido a los avances científicos y las conquistas materiales en todos los órdenes; principalmente los avances en las comunicaciones que dieron lugar a la explotación y conquista de continentes que a partir de entonces quedarían subyugados por medios violentos. La declinación del feudalismo y el surgimiento del capitalismo en su fase mercantil, acelera la conquista de territorios antes no conocidos.

La violencia en el mercantilismo está escrita en la conquista de las insólitas civilizaciones indígenas de América, las que por razones de ubicación y de orden histórico se ven dominadas por otras civilizaciones que disponen de medios de imposición más desarrollados. La violencia de las conquistas son las matanzas y crímenes para establecer nuevos gobiernos provenientes de Europa; la violencia de la colonia quedará atestiguada por las grandes mortandades que ocasionaron los trabajos forzosos, por el aniquilamiento de poblaciones enteras por inanición o por sobrecargas de trabajo en la erección de monumentos y obras de santuarios.

La violencia del capitalismo de las manufacturas se reconoce por la crueldad de la explotación que padecen las masas laborales, la cual incluye niños, mujeres y ancianos con jornadas de 16 a 18 horas de trabajo. Carente de derechos y envuelta en la desesperación, la naciente clase obrera se rebela en el ludismo, sólo para caer postrada e impotente por el fracaso. El ánimo y los bríos se sueñan en las utopías; También en el sindicalismo reivindicativo, el anarquismo y el socialismo como medios de acción política y por otra parte, con el terrorismo como método de violencia en la coyuntura de los siglos XIX y XX.

El sistema capitalista mitigó la violencia de los proletarios. El relativo bienestar del capitalismo que se propagó en los países industrializados hasta las clases bajas produjo una disminución de las tendencias revolucionarias. La violencia popular fue desviada de su objetivo revolucionario y orientada a servir a los intereses de las clases imperialistas. A medida que en los países industrializados decrecía la acción revolucionaria popular iban desencadenándose las guerras imperialistas. Las grandes masas dejan de luchar contra el poder del respectivo Estado capitalista y en cooperación con la clase que sostiene al propio Estado, hacen posible que las guerras de ese Estado en contra de otros sean totales. Sin la cooperación de todas las clases de un país, su guerra total no sería posible²⁶.

Indiscutiblemente la historia ha sido un parteaguas para que muchos escritores, productores, guionistas y caricaturistas retomen la historia y anécdotas para crear una caricatura animada con el fin de entretener. Pero que pasa, si lo que vemos en la actualidad principalmente en el canal 5 es acción, terror y ficción.

Pues bien, si realmente la televisión puede educar nos damos cuenta que hace todo lo contrario, ya que utilizan antecedentes del pasado para crear historias burdas y ficticias que no

²⁶ Tenorio, Adame, Antonio, *Juventud y violencia*. Archivo del Fondo de Cultura Económica, México, 1974.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

educan, sino lo contrario, ya que generan una sensación de rencor, prepotencia, racismo, rechazo y acciones violentas en el público infantil.

1.5 LA VIOLENCIA EN LA SOCIEDAD ACTUAL

El hombre es un animal racional, un animal constructor, un animal político y agresivo que continuamente ejerce violencia sobre sus semejantes. Decimos que alguien es violento cuando actúa frecuentemente con violencia desproporcionada a las circunstancias, y su violencia es el resultado de la pérdida del dominio de sí mismo.

Como bien sabemos, la violencia ha acompañado al ser humano desde el principio de su historia, no parece ser innata de él, sino más bien una consecuencia ante las agresiones exageradas y repetidas de sistemas sociales y normas culturales, imperfectas que en la actualidad están generando un germen de violencia que puede culminar en destrucción de vidas humanas, con desgraciada intensidad.

La violencia es siempre un medio y, mientras lo es, carece de posibilidad adjetiva, calificativa; no puede juzgarse apriorísticamente si es buena o mala en sí. A escala social, la violencia modifica, transforma e impide el desarrollo integral de la sociedad. Es, en consecuencia, resultado de condiciones políticas, económicas, culturales y sociales.

La violencia es un proceso mutuamente condicionado por una acción compulsiva y una reacción de resistencia de liberación. Por lo tanto su carácter no forzosa o ingrosamente se puede calificar en forma previa. Así, pues, la violencia puede ser justa o injusta, legítima o ilegítima, encubierta o abierta, estructural o individual.

Comúnmente se dice que es el uso de la fuerza para obligar a alguien a proceder en contra de su voluntad, también puede ser el resultado natural de una injusticia; hay violencia de oprimidos y opresores; se da entre seres o entre estados, con acciones ilegítimas o abuso de poder, y a través de hechos compulsivos de fuerzas morales o técnicas.

- **La necesidad de que la violencia se vuelva virtuosa: Maquiavelo**

Maquiavelo vislumbra que de algún modo deben comenzar a vincularse guerra y pueblo, hasta volverse universal la práctica bélica de los miembros del Estado guerrero que aseguren su esplendor y fortaleza. Recomienda descartar los ejércitos mercenarios porque tienden a desunir, son ambiciosos, indisciplinados y sobre todo infieles; pocas veces fraternales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

los hombres son viles por ser desleales a todos sus semejantes ya que el dinero que se les paga nunca será suficiente para que acepten correr el riesgo de morir sólo por eso. La degradación humana del mercenario corre pareja con la falta de consolidación, racionalidad y armonía del Estado. Será no solo despertar la energía de las masas para la guerra, sino para todas las funciones globales de auténticos ciudadanos preparados incesantemente a fortalecer y desarrollar el Estado.

El Estado deberá ejercer tal fuerza que pueda dominar las violencias singulares de los súbditos, a tal punto que nadie dentro del Estado pueda ser más fuerte que el Estado mismo y esa fuerza son basadas en todas las energías de sus súbditos unificados con inteligencia y poderío por el Estado mismo. Al llegar a unificar las propias violencias, los hombres destinan sus energías a la defensa contra el enemigo exterior y a la creación de su propia cultura. Pero el simple uso de la fuerza por el Estado será insuficiente. Quien dirige el Estado no sólo necesitará de la fuerza sino también de la inteligencia. De la unión creadora y dinámica entre fuerza e inteligencia nace lo que Maquiavelo reconoce como la *virtud*, la virtud como excelencia en la vida.

Maquiavelo escribe El Príncipe, dedicado a aquel que en su turno deberá educar con virtud a las masas de un Estado. No importa cuáles medios use el príncipe, puede utilizar algunos que podrían ser definidos inmorales, con tal de que alcance el fin de hacer madurar la virtud de la violencia inteligente. Para ello el príncipe, que deberá estar armado, utilizará las armas del poder con inteligencia.

Por otro lado, publica los siete libros del Arte de la Guerra de Maquiavelo. En ellos destaca la necesidad de ejercitar con inteligencia la violencia tanto en tiempo de paz como en tiempo de guerra.

- **La supermaquinaria en contra de las pasiones: Thomas Hobbes**

Hobbes, como Maquiavelo mantenían hacia los hombres una idéntica prevención de pesimismo. Todos los hombres al fin y al cabo pueden prostituirse, todos tienen un precio. Puede defender y hacer respetar su honor sólo aquel que conserva el poder. Menciona que la práctica religiosa se vuelve obsoleta para dominar la realidad en el nuevo orden social. Por otro lado, Hobbes se percató que un nuevo culto comienza a conquistar la pasión de los hombres, la pasión por la posesión de la propiedad.

Para Hobbes, la razón humana no pasa de ser una compleja función mecánica, pasiva y poco o nada creadora. Al no ser dueño de una razón creativa, el hombre por lo tanto difícilmente

podrá evolucionar, para Hobbes, las pasiones humanas son negativas: los hombres se envidian fatalmente entre sí, por esta envidia ambicionan ser más poderosos que los otros y es a expensas de este dominio sobre del otro y de sus bienes, como el hombre obtiene aquella satisfacción que le hace sentir que vale la pena vivir la vida. Al mismo tiempo estos deseos de envidia y ambición causan en quien los alimenta un temor generalizado: se teme que lo que se desea hacer a otros se sufra en carne viva.

Envidia, ambición y terror serán para Hobbes las principales emociones del hombre. Estas, por tanto, lo obligan a una lucha entre hombres-lobos, y al prevalecer la fuerza de las pasiones sobre la razón, todo intento consciente o deliberado de evitarla fracasarían ante el deseo de poseer más que los otros y aún de controlar las mismas vidas de los demás. La lucha es el irremediable escenano de la vida humana.

La única forma de salvaguardar la supervivencia de los individuos hostiles entre sí, es que el Estado controle sus propiedades, las elimine como motivos y focos de conflicto, los despoje de autondad y derechos, y asuma un control armado sobre toda la población; con el fin de que ningún grupo o individuo tenga el mínimo poder sobre otros. Sin un poder absoluto sobre sus propiedades, sin derechos, y sin fuerza armada capaz de competir en contra del Estado, todos los individuos vuelven a estar en igualdad de condiciones, ya no pueden luchar entre sí y el que se rebele y arremeta en contra de otros, será aplastado por la terrible maquinaria del Estado.

- **La violencia no es natural sino histórica: Rousseau**

En la obra que aparece en 1755, Discurso sobre el ongen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres, Jean Jacques Rousseau se opone al fatalismo determinista de Hobbes, y sostiene que la envidia, la ambición, el odio, la agresividad, son pasiones que han crecido con la histona pero que no son necesasamente inherentes a la naturaleza del hombre.

El hombre en estado natural es débil cuando es dependiente, es decir, que al estar amparado por el sentimiento de piedad de los otros, no puede estar en condiciones de atacar. Mas tarde, está emancipado antes de ser robusto: o sea que, por ser autosuficiente en medio de la igualdad natural, no tiene motivos para envidiar, superar o atacar a cualquier otro, aunque se encuentre en condiciones físicas para hacerlo. En la antigüedad, los hombres naturales no consideraban la violencia como una injuna que hay que castigar, ni les producía esa necesidad de vengarse, que hoy se ha vuelto automática, ante la violencia reaccionaban simplemente con un sentimiento de piedad, y es a los pobres, a quienes tradicionalmente en Francia se les atribuye

barbarie y violencia, a los que Rousseau, por percibirlos vinculados mediante un lazo natural con los primitivos, les reconoce la persistencia del sentimiento piadoso.

Rousseau distingue dos tipos de desigualdades: la desigualdad natural o física por la diferencia de edades, salud, potencialidades entre los hombres. tanto mentales como corporales, y la desigualdad moral o política, que se establece según los valores impuestos por los hombres en la sociedad, y que se da por el consentimiento general y las diferencias por distintos privilegios o riquezas. Esta desigualdad política de origen primordialmente histórico, se basa en la violencia evidente o encubierta que los poderosos imponen y legitimizan en nombre de la ley para proteger y acrecentar sus propiedades.

- **La violencia al servicio de la persona: El marqués de Sade**

Ante todo, Sade se identifica con Hobbes y acepta con deleite y convicción su verdad suprema: el hombre es el lobo del hombre, y el estado natural de hombre es el de la lucha de todos contra todos. Además de esta crueldad natural humana, Sade era consciente de otras realidades como la soledad de los humanos, cómo nacemos, crecemos y morimos en soledad, a pesar de las aparentes conexiones con tantos otros seres. Soledad que no solamente embarga a los enfermos trastornados, sino a los hombres en general. En esta soledad vio cómo cada vez muchos más hombres se vuelven impotentes ante los poderes manifiestos de los poderosos. Estos no gozan sólo de los privilegios de la riqueza, sino que, precisamente por ser ricos, ostentan el supremo poder de controlar a otros, de poder ejercer un mayor dominio, de disfrutar de esa violencia que sólo le es permitida a quien es rico.

Los poderosos ostentan así el poder y también el monopolio de la crueldad. Raramente un simple ciudadano puede ejercer en público la violencia no hay límites, en cambio, si desea ejercerla a voluntad un poderoso el ámbito de esta poderosa fuerza humana, es favorecida y aceptada.

- **La violencia revolucionara sin estado: Bakunin**

Como otros anarquistas, consideraba que esta evolución proletaria no llegaría a ser jamás revolucionaria si no dispusiera del potencial de violencia. Pero si no hay revolución sin violencia, el uso de esta violencia obliga al recurso de alguna organización, que a la postre podría centralizarse y convertirse en el instrumento represor del nuevo estado comunista. Las soluciones, para aplicar una violencia revolucionana que no estuviese organizada, que no corriese el riesgo de centralizarse y volverse el instrumento de una violencia comunista opresiva, en realidad, decididamente son débiles y hasta cierto punto alejadas de la realidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- **El mito de la violencia y la violencia del mito: Sorel**

Sorel en cierto modo vuelve a Hobbes para quien las pasiones son más poderosas que la razón. Los frutos de la mejor razón nada pueden contra la decadencia occidental. Las pasiones vitales Sorel las agrupa bajo el término de mito. ¿Qué es el mito? No es una simple descripción de un futuro deseable. Desde luego no es una ilusión. Es la fuerza misma de la ilusión. Es la expresión de la propia voluntad de vencer. La humanidad nunca podrá ser racional. Sólo puede ser salvada de la decadencia, de la muerte en vida, de la depresión vital, del estancamiento y de la opresión.

El hombre sólo puede moverse por la fuerza de sus pasiones, de esa energía volitiva y pujante que se llama misticismo: ese querer creer en lo que se quiere creer, aunque se crea en absurdos, con tal que la fuerza del misticismo nos mueva vivos dinámicos, activos. El mito es auto-convincente, no está sujeto a más pruebas que la vida que brinda. La fuerza del mito no depende en conclusión de su verdad, porque frecuentemente carece de ella, sino en la utilidad que aporta su apasionada fuerza de creencia activa.

Sorel se ve obligado a legitimar el uso exclusivo de la violencia por los proletarios tendientes a derrocar al poder imperante. Pero a la hora de formular cómo deberá utilizarse esta violencia, afirma que el supuesto instrumento infalible que aniquilará el orden impenalista será la violencia de la huelga general. Esta huelga será mítica, irracional, tan inanalizable como irreducible.

- **John Locke**

Ve el estado natural humano no como una inclinación innata a la violencia, sino como el reino de la libertad y de la igualdad, también a diferencia de Tomas Moro no ve la propiedad privada como la causa de la violencia sino como un derecho natural inalienable. Para explicar el origen del Estado no apela a la guerra de todos contra todos, que obliga a un contrato social para liberarse de la destrucción fatal que conlleva, sino a la teoría de un derecho natural²⁷.

- **El instinto de muerte: Freud**

En relación con el tema de la violencia, a partir de sus observaciones clínicas, Freud había descubierto tres tipos de agresividad:

1. La destructividad a la que se recurre en defensa de intereses vitales

²⁷ Guiseppe, Amara, *La violencia en la historia*, Editorial Trillas, México, 1987.

2. Aquellos actos agresivos que procuran un placer semejante al sexual
3. Un tipo de destructividad desligado de todo propósito sexual que viene a colmar una auténtica necesidad de omnipotencia.

A estas tres evidencias clínicas les asignó un origen común en relación con la energía instintiva. Y al final de su obra vinculó todo tipo de agresividad con el supuesto instinto de muerte, que en contradicción con el instinto de unión y de vida de Eros caracterizaría la energía psíquica humana.

La energía instintiva humana, indiferenciada en su origen común, para Freud tiende a manifestarse según dos principios generales; el del erotismo, que apunta a unir y a conservar, y el de la destrucción. Freud distingue una tendencia general de la vida a regresar al estado de materia inanimada. Pero más importante es la estrecha liga que encuentra Freud entre la energía del Eros y la del instinto de destrucción: "de su acción conjunta y antagónica surgen las manifestaciones de la vida". Casi nunca estos instintos operan en su calidad pura, sino que se encuentran en distintas gradualidades de algún modo unidas. Ambas energías, naturalmente, serán grandemente influidas por la realidad histórica – que Freud define como cultural.

El culto por la posesión de la propiedad, tan propia de una sociedad de capitalismo acelerado, obliga a los hombres a renunciar al erotismo en favor del desarrollo de la agresividad de apoderamiento de supuestos bienes. En este deseo de poseer y acumular, fría y agresivamente, y en la inhibición sensual y erótica consecuente, Freud descubre uno de los caracteres fundamentales de la especie humana, el carácter que dominó anal-sádico en el cual prevalece el deseo de poseer cosas inanimadas en detrimento de la capacidad de amar los seres vivos, tan peculiar de la caracterología prenazí y nazista

Siendo una misma energía, pero de tendencias diametralmente opuestas, el crecimiento de una ocurre a expensas del restringimiento de la otra: así, una sociedad que reprime progresivamente la expansión de la energía amorosa y unitiva de Eros, hará que la energía aumente su caudal altamente explosivo.

Como podemos ver, a lo largo del tiempo han existido personajes importantes en la historia del mundo, cada uno en países distintos ha presenciado la realidad y la vida en forma particular, lo más sorprendente es que todos en algún momento han presenciado la violencia del hombre por el hombre según el Marqués de Sade, por otro lado, se juzga a la raza humana por ser sometida de acuerdo a los escritos de Maquiavelo, por ser negativa y envidiosa según

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Hobbes; Rousseau menciona la desigualdad dominada por gente poderosa que impone su voluntad, sin embargo Sorel basándose en el mito menciona como forma de violencia la decadencia, en cambio Freud menciona la violencia del ser humano por alguna agresión en el acto sexual, todos hablan de la violencia como parte fundamental de la vida del hombre, todo parece indicar que para vivir en armonía necesitamos algún tipo de violencia que despierte nuestro interés de supervivencia y voluntad. Nos damos cuenta que todo lo mencionado anteriormente forma parte de la vida de cada persona que a pesar de todo se sigue presentando de igual forma en las sociedades actuales, un caso específico es lo que se transmite por televisión: formas de vida basadas en textos del siglo pasado y que hoy en día se han convertido en historias animadas.

- **En la actualidad**

La violencia contemporánea es un fenómeno total y constante. La violencia urbana amedrenta a la casi totalidad de los ciudadanos, el terrorismo, la violencia motivada por conflictos interpersonales, secuestros, robos y violaciones comienzan a difundirse como una violencia imprevisible y que es aparentemente inmotivada. De esta violencia contemporánea, omnipresente, no se escapan ni los niños. Las vidas infantiles no son preservadas, ni en las guerras, ni en las violentas vidas cotidianas de las urbes, ni en los propios hogares y mucho menos en los medios masivos de comunicación.

A diario millones de niños sufren diferentes tipos de violencia, sean ostensibles o mimetizados y muchas veces a expensas de quienes se convierten en sus enemigos, sus propios padres. Tanto las violencias generalizadas, como las violencias transmitidas en la televisión, deshumanizan a los niños, a menudo los desvitalizan, y a veces los exponen a la muerte. Es abrumadora la frecuencia con que los niños tal vez perciben que el fenómeno más relevante de nuestra vida es la violencia. Si ya es tan común ver por todos los medios violencia, sin saber que estamos introduciendo al mundo un niño que nace, se desarrolla y muere dentro de un mundo violento²⁸.

Aún no se difunde la convicción de que la responsabilidad de toda violencia es general. Tanto en los grandes centros de bienestar económico como en los hacinamientos de gente pobre, pese al temor compartido, existe cierta tolerancia ante la violencia. Pero esta adaptación a un medio violento, lamentablemente se ha salido de nuestras manos y desafortunadamente no se

²⁸ Op Cit. Marcovich Jaime, Pp. 146

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

basa en la solidaridad y mucho menos en el amor, y en cambio se ha incrementado la destrucción y la paranoia universal.

Es alarmante saber que en muy pocos años empero, el miedo de los fóbicos, la desconfianza de los paranoides, las visiones aterradas de los alucinados, se han generalizado, en síndrome de sufrimiento, pérdida de toda fe y pavor, tomando en cuenta que es parte de nuestra vida real.

Desgraciadamente los niños que crecen impelidos por el caudal de la vida, pronto se encuentran sitiados en un medio adverso. Testigos de este rechazo, no sólo pierden la fe en que puedan sobrevivir a expensas del desarrollo de las propias fuerzas vitales. Tentados y condenados a someterse al proceso de adaptación al medio antihumano y desvitalizado, los niños a semejanza de los adultos temen percibirse cuales simples craturas humanas o siquiera vivientes. El temor a la temblorosa y pulsátil vulnerabilidad de la vida no automatizada, o a la vida desligada del poder de dominio y control sobre seres y cosas, obliga a niños y adultos a huir y a renunciar de sí mismos.

Los niños crecen, en consecuencia, con la convicción de que no habrá manera de sobrevivir que no sea como superhombres o como algo más que simplemente humanos. En su realidad prevén que será imprescindible intercalar en sus cuerpos dispositivos cibernéticos y electrónicos. Los niños son involucrados plenamente al sistema de producción y consumo acelerados e incontenibles. Los juguetes son modelados a semejanza de los artefactos de la alta tecnología y de una industria que si no es bélica es de todos modos deshumanizada.

La educación pretende alcanzar una eficiencia fundamentalmente tecnológica, ya que se aspira a la formación de un nuevo tipo de hombre: un autómatas eficiente que actúa en lugar del hombre que ya no encarna. Por eso se sacrifica la sensibilidad natural y emocional en aras de la eficacia manipulativa. Por otro lado, es importante mencionarla como institución, ya que de ésta depende el desarrollo verbal, intelectual y social del niño, pero desafortunadamente en nuestro país el nivel académico presenta muchas deficiencias, porque no se toma en cuenta las necesidades psicológicas y sociales del niño, en cambio, se dejan manejar por los ideales sindicales y gubernamentales.

Por otro lado, es importante mencionar que a principios del siglo, Londres, con cinco millones de habitantes, era la capital más poblada del mundo. Hoy, por lo menos 25 ciudades igualan o superan a aquella población. En un mundo en plena crisis económica, las urbes en los

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

países en vías de desarrollo habrán de proporcionar parte de los empleos que en los próximos 16 años se requiere dar a 560 millones de personas. Mientras que las ciudades de los países industrializados deberán aportar la cuota de empleos urbanos a 90 millones que son solicitados en la actualidad.

El ruido de los automóviles – cuyo número en muchas metrópolis, ha aumentado hasta más de 200 veces -, el ruido industrial, el rumor de los medios de comunicación y el del trajinar humano condicionan al cerebro a la vibración expectante por lo imprevisible. Los aparatos televisivos, más de dos por cada familia multiplican las formas de la violencia que aguarda en cualquier hora y lugar, porque, pese a la aglomeración y confluencia de las personas, no existen sitios más aislados y vulnerables que los habitáculos urbanos. Millares de seres transitan ignaros o indiferentes, a escasos metros donde se consume uno de tantos crímenes cotidianos.

En centros donde es inevitable sobrevivir por el trabajo sistematizado y la imprescindible especialización profesional crece el repudio feroz a las complejidades de la economía moderna y a la sofisticación de la alta tecnología. Donde la propaganda sacraliza al hábil que astuta y estratégicamente sabe galvanizar fortunas, se expande la lotería criminal de aquellos que se enriquecen al azar, en pocos momentos y a mano armada.

Aunado a lo anterior, la elevada criminalidad es la consecuencia extremada de la implacable competencia de todos contra todos como estilo de vida imperante. La imposición de la pena de muerte, es el reflejo interior de la determinación de utilizar la violencia exterminadora, por no poder resolver más que con la fuerza y el terror los problemas políticos y sociales tanto internos como externos. La drogadicción incrementa la natural tendencia a la violencia, pero también fomenta subrepticamente una atmósfera urbana de pasmo y horror velado: de constante e indefinible inseguridad; de abundancia que no contiene ni extingue el dilatado vacío de calma que parece anticipar una inevitable inminente precipitación vertiginosa; de una vida que deja de ser natural para ser experimentada, sin sentido y sin otra meta que la huida, aunque no se sepa ni cuándo ni dónde escapar, si es que no se huye inadvertidamente a cada instante de una realidad que abruma por su competitiva exhibición de sofisticación, potencia y dispendio²⁹.

Semejante enajenación se da en una población que vive de un modo inimitable de existencia comunista y tecnológica; puesto que el resto del mundo carece de suficientes riquezas para sostener a una sociedad verdaderamente moderna. Pero si tal crisis humana se expande en

²⁹ Guiseppe, Amara, Como acercarse a ... La violencia, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1998.

la plenitud de la abundancia industrial, que devora gran parte de la energía del mundo y pervierte el equilibrio ecológico, la resistencia mental y física será puesta a una más difícil prueba en el tránsito hacia la sociedad pos-industrial de alta tecnología, que puede acentuar la crisis de la clase media y aumentar consecuentemente el miedo, la inseguridad y la desconfianza generalizada.

La desesperación generalizada de las urbes culmina en la minoría terrorista que parasma y paraliza con su exhibicionismo cruel. El descomunal poder del Estado sacralizado, incita a la megalomanía magnicida o genocida del fanatismo terrorista. El poder constante y total de las instituciones, la despiadada soledad y dureza de las ciudades, instiga a los solitarios y oprimidos a demostrar que el Estado del poder infinito es vulnerable y tiene pies de barro. La punta de la sombra del gran Estado termina por incidir con la minúscula pero virulenta sombra de la prepotencia violenta de la humanidad.

En este estudio se adopta como marco teórico, la teoría de Noyes³⁰ que define la violencia como "la impulsividad profundamente arraigada o el modo de la personalidad para reaccionar de una manera definitivamente enérgica". Para este mismo autor, el término implica no sólo voluntad de poder (lo que otras escuelas denominan orientación positiva del instinto agresivo), sino hostilidad y ataque (orientación negativa del impulso.) Estas tendencias que no son necesariamente expresadas de forma evidente, se originan como respuesta a la frustración, estímulo limitante considerado por todos como un compañero habitual de la vida diaria, que se convierte en estímulo generador de conducta agresiva, de acuerdo a la exégesis y valoración que el individuo otorgue al factor de frustración, del resultado de este enfoque subjetivo, obtendremos una respuesta (agresión) que brotará en forma natural y que estará matizada con orientación positiva o negativa.

Considero que la teoría de Noyes tiene un contenido muy profundo ya que él no culpa a la violencia como un fenómeno ya sea innato o adquirido del ser humano sino que él menciona que la violencia es como la personalidad misma del individuo y su reacción ante cualquier problema que le moleste será completamente enérgica, pero esta reacción se deberá a la frustración de la vida diaria del individuo. Esta frustración se convertirla en un estímulo agresivo que brotará de forma completamente natural y dará un giro de acuerdo a la orientación.

Pues bien, son evidentes los diferentes tipos de violencia que el hombre ha ido observando a lo largo de la historia, hemos visto como la violencia forma parte de la vida del ser

³⁰ Op Cit. Noyes, A.

humano y como tal, surge como un fenómeno social existente que rebela diversos aspectos e interrogantes en diferentes estudios, estos estudios han intentado dar respuestas al concepto violencia y la importancia que tiene en la vida social del ser humano, no obstante estas respuestas difieren según el punto de vista defendido por el investigador Partiendo de lo anterior y considerando los puntos de vista de los diferentes autores hemos definido el concepto de violencia como el estímulo innato o adquirido del ser humano que se presenta en tres actos: Físicos (violencia contra personas o propiedades), mentales (violencia psicológica o emocional), verbales (agresiones mediante el lenguaje) mismos que pueden ser ejercidos de una manera negativa o positiva dependiendo de la orientación. Sin embargo, para que un acto sea violento el sujeto debe de considerarlo como tal, y esto solo dependerá del entorno y de la situación que se le presente.

En la actualidad la violencia se presenta en diferentes formas, por nombrar algunas tenemos: la violencia urbana, la desigualdad económica, la debilidad de la cultura ciudadana, la precariedad del sistema de justicia y la apañación de los delincuentes, provocan en la población angustia y miedo, ya que los mismos sujetos utilizan la violencia como medio para conseguir un fin determinado. No se puede explicar la violencia actual como algo heredado y mucho menos aprendido, son sólo circunstancias que genera el mismo hombre, y que éste recurre a la violencia como una forma de supervivencia en la sociedad o como el único camino para demostrar la superioridad ante los demás. Dentro de los elementos que pueden incidir en la ocurrencia cada vez más frecuente de conductas violentas se encuentra la televisión.

Dentro de los medios de comunicación, la televisión es el más accesible, ya que está presente en la mayor parte de los hogares y no se requiere de habilidades muy complejas para recibir la información. Según datos de la UNESCO, América Latina muestra un aumento en la oferta de canales de televisión disponibles, y también un aumento de televisores en los hogares, desafortunadamente este fácil acceso propicia en el espectador procesos de imitación, de sensibilización, identificación y miedo, a partir de las cuales la persona modifica o adquiere nuevos patrones de comportamiento que tienden a ser más agresivos a medida que el individuo se expone a este tipo de escenas, este foco de agresividad, como todos los demás, debe ser controlado para así mediar sus posibles consecuencias.

La violencia en la televisión y sus efectos sobre las actitudes de las personas han sido tema de diversas investigaciones que buscan establecer si hay alguna relación entre estos dos elementos y su naturaleza, existen investigaciones que tratan de determinar el grado de influencia que tiene la televisión en los niños y descubrir la naturaleza de estas. Otra investigación realizada en 1996 fue la de Patricio Uribe, Angélica Schoenfeldt, Susana Benavides y Patricia Muñoz, ellos

hacen un estudio transversal de televisión y aprendizaje escolar, los resultados no encontraron una asociación significativa; otro estudio fue el de Francisco Fernández el cual realizó una investigación, en el que examino la relación entre la exposición a la televisión como la percepción valorativa de la violencia entre las clases sociales.

Algunos estudios basan sus investigaciones en los siguientes elementos: en la relación entre actitudes, comportamiento, entorno social, violencia y televisión. La contradicción entre los resultados de los estudios realizados para evaluar el efecto de la violencia en televisión sobre el comportamiento de los televidentes, nos lleva a pensar que la conducta humana es lo bastante compleja como para pretender explicarla a partir de un solo elemento (la violencia) y pretenden culpar a la televisión de los comportamientos agresivos de las personas, olvidando que también existen en la pantalla relaciones interpersonales en las cuales se dan contactos amables, empáticos, solidarios y no violentos, sin embargo tampoco han logrado resultados concluyentes. Hecha esta aclaración, podemos decir que en esta investigación no se pretende conocer la agresión de la conducta humana en relación con la televisión, lo que realmente nos interesa es la dimensión persuasiva de los contenidos y la forma de exponerlos por medio de los impactos de violencia que se presentan en las caricaturas del canal cinco.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO 2. LA VIOLENCIA EN LOS MEDIOS

2.1 LOS MEDIOS

Aún se discute su origen, para algunos, nace cuando el hombre empieza a vivir en comunidad. Para otros se inicia sólo a partir de la invención de la imprenta y de sus posibilidades de reproducir la información, lo que sí queda claro es que se basa en la profunda necesidad que tiene el hombre de informar y ser informado.

El origen de los medios masivos de comunicación en México, se remonta a pocos años después de concluida la revolución, por lo que México se disponía a realizar la reconstrucción nacional, a partir de 1920, sin que por ello hubieran desaparecido las presiones internas que significaban para el Estado las grandes movilizaciones campesinas y obreras durante los mandatos de Obregón y Calles, a esto se añadían las pugnas de los grupos políticos y militares dentro del aparato burocrático.

Tanto empresas privadas como el gobierno han mostrado siempre empeño por contar, para sus fines, con el apoyo de los medios para crear un mercado interno y asegurar el consumo y adocnnar políticamente a las masas. A la prensa nacional, que de doctrinaria pasó en esta etapa a comercial, vinieron a sumarse el cine y, posteriormente la radio y la televisión.

En 1923 se cerró en México la etapa del cine mudo y se inicio el cine comercial y hacia 1940 se introdujeron los primeros noticieros cinematográficos de contenido comercial. De todos estos medios, la radio, que en México apareció en 1921 es la que conoció un desarrollo más notono, sobre todo a partir de 1923, año en que el gobierno autorizó por pnmera vez las transmisiones radiofónicas. Así poco a poco fueren apareciendo estaciones tanto de tipo particular como estatal que atraparon al público por ser un gran invento.

Todo esto duró hasta que apareció la televisión en el ámbito comercial; en Estados Unidos fue en 1939; en México sus pnmeras transmisiones fueron en 1950, a partir de entonces inició otra etapa del desarrollo de los medios en nuestro país.

La prensa actual tiene publicaciones que han venido a abnr una nueva brecha en el periodismo nacional en un intento por constituirse en portavoces de la sociedad civil. A estas alturas es evidente el desarrollo cuantitativo y técnico de los medios en México; la calidad de su programación, por el contrario sigue siendo cuestionada por comunicólogos y expertos en la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

materia. Por lo tanto, se les ha denominado de múltiples maneras, para resaltar su importancia: pionero del progreso, cuarto poder del estado, predicador de los derechos humanos y defensor de las democracias, gran crítico de los tiranos, medio eficaz para orientar a la opinión pública hacia un orden racional, progresista y hasta patriótico, poder soberano, preservador de libertad de expresión, etc. Así como también medio de información correcto, respetuoso, justo y oportuno³¹.

2.1.1 FUNCIONES

a) **Función modernizadora y progresista.** Presenta día con día los últimos adelantos científicos y culturales, captando sobre la marcha el avance de la humanidad y haciéndolo deseable para los ciudadanos. La publicidad enseña a vivir mejor. Estimula las expectativas, la producción, la competencia y el consumo, es decir, son los voceros del progreso.

b) **Función universalista.** Dan origen a la primera civilización verdaderamente mundial. Constituyen la base del lenguaje, de un estilo y de un comportamiento en común.

c) **Función democrática.** Aquí reside su papel más trascendente. Al educar, informar, cultivar, crean la posibilidad de que el ciudadano participe y elija esclarecidamente, sentando así día a día las bases de la democracia. A ésta también la defienden contra las arbitrariedades burocráticas y las tendencias totalitarias del poder político³²

2.1.2 CLASIFICACION

Por otro lado, Mattelart, Echeverría y Castillo³³ proponen una interesante clasificación de los medios de comunicación de masas

a) **Los medios de la libertad.**

Uno de los aspectos singulares de los modernos medios de alcance masivo es que, al mismo tiempo que actúan, se explican a sí mismos. La máquina, la democracia o la banca tienen que recurrir a agentes exteriores para su glorificación: se presentan hablando el lenguaje burdo de los hechos. Y como los medios modernos llegan dando explicaciones, se brindan interpretando a las masas, es necesario entonces indagar primero qué nos dicen los medios de sí mismos, pues en la medida en que su palabra, su autopropuesta y autojustificación no deje de ser masivamente aceptada, tampoco, con atención más reflexiva, dejará de despertar sospechas.

³¹ Baena, Paz, Guillermina. Géneros periodísticos informativos. Editorial Pax México, 1993.

³² Echeverría R, Castillo F, Mattelart A. Ideología y medios de comunicación, Editorial Amomitu, Buenos Aires, Argentina, 1974.

³³ Op Cit, Echeverría R, Castillo F, Mattelart A. Pp 96

En las sociedades encuadradas actualmente en el sistema capitalista mundial podemos esclarecer con relativa facilidad, y sin necesitar recortes o grabaciones, esa palabra de autojustificación.

b) Medios de difusión de la cultura

Recogen en sus fuentes las mejores expresiones de la cultura humana, antigua y actual, y la ponen en disposición de grandes masas populares que antes no tenían acceso a ella, elevando así incesantemente el nivel de cultura de esas masas.

c) Medios informativos

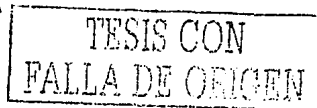
Los medios de información existen gracias a la necesidad del impulso expresivo del lenguaje, en manifestaciones que han evolucionando de manera diferente:

1. **La mnemónica** (de memoria) a través de objetos reales que eran equivalentes a datos o mensaje; por ejemplo, las cuerdas con nudos de los chinos, usadas para conmemorar acontecimientos felices, para transmitir órdenes, como instrumento de cálculo o para guardar los recuerdos de los muertos.
2. **La pictórica**, a través de la reproducción de los objetos; por ejemplo, las pinturas rupestres.
3. **La ideográfica**, a través de la representación de símbolos pictóricos asociados con objeto e ideas; por ejemplo, la escritura jeroglífica de los egipcios.
4. **La fonética**, a través de signos que representan sonidos y cuya culminación es el alfabeto, como un código para comunicarse³⁴.

Prensa, radio y televisión son los medios en que se desarrolla la información. Entre los tres existen diferencias esenciales que conviene resaltar: mientras la prensa es manejada por empresas susceptibles de propiedad, la radio y la televisión están sujetas a concesiones debido a que el espacio aéreo en que se difunden es propiedad de la nación.

- El gobierno determina el juego económico y político de los medios electrónicos. La amplitud y formas que la libertad de expresión alcanza en prensa, radio y televisión depende significativamente de esta primera condición esencial.
- La radio y la televisión pueden o no incluir información periodística en su programación (musical, deportiva, teatral, etcétera) mientras que la prensa tiene como única oferta y

³⁴ Op Cit. Echeverría R, Castillo F, Matelart A



razón de ser la información. Bueno o malo, cierto o falso, comercializado o no, el periodismo es el principal artículo de la prensa escrita.

- La prensa, la radio y la televisión no tiene arbitrio sobre los mensajes que producen, su destinatario es relativamente pasivo y siempre está sujeto a escuchar y ver información que le proporcionan los mismos medios y que frecuentemente se le dosifica con anuncios comerciales
- Por el contrario, el lector de periódicos y revistas es un receptor activo: elige y compra la publicación que quiere, selecciona los textos que juzga de interés (incluidos los anuncios publicitarios) y determina el momento de la lectura³⁵.

d) Medios educativos

Por su intermedio llegan al pueblo los valores de la civilización, los principios morales y las normas de conducta en que ella se sustenta. Son los formadores del ciudadano responsable alejado de las aulas, quien encuentra en los medios los modelos ejemplares de la conducta a seguir en diversos planos y momentos de la vida.

e) Medios fiscalizadores

Constituyen la vigilancia implacable de la actuación de los poderes públicos y de la administración del bien común, denunciando abusos y escándalos. Complementan su función educativa mediante esta fiscalización, pues denuncian las instituciones, conductas y fenómenos antisociales y disgregados, de modo que la atención destacada en sus páginas, en sus ondas, puede constituir el más ejemplar de los castigos.

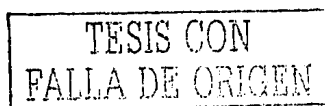
f) Medios recreativos

El deporte, el humor, la comedia, el folletín, la música ligera, los hechos menudos de la vida cotidiana alivian las tensiones y provocan descanso en el esparcimiento.

g) Medios de opinión

Gracias a su diversidad, abarcan el campo de las opiniones y las aspiraciones de los ciudadanos, quienes les prestan atención y los favorecen en la medida y con la amplitud con que los medios expresan esas opiniones y aspiraciones. En el sistema competitivo, el diario de mayor tiraje y el canal con más televidentes son aquellos que mejor reconocen los gustos y las opiniones de la mayoría.

³⁵ Leñero, Vicente y Marín, Carlos, Manual de periodismo, Editorial Tratados y manuales Grijalbo, México, 1986.



2.2 LA FRACTURA DE LA RADIO

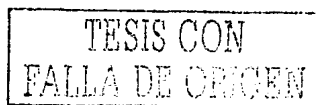
La radiodifusión en México surgió ciertamente en un periodo conflictivo; en una época de crisis económica y de inestabilidad política. Acerca del origen de la radiodifusión en México, se presenta a continuación un planteamiento central:

El primer factor que hizo posible la existencia de la radiodifusión privada en México fue, la garantía misma de la existencia de la propiedad privada consagrada en la constitución de 1917; pero fundamentalmente lo fue la defensa celosa y decidida que el Estado posrevolucionario hizo siempre de este derecho. En la medida en que el contenido explícito del proyecto político del Estado no era el de transformar radicalmente la estructura social y económica del país sino modernizarla a través de la limitación de las capas tradicionalmente privilegiadas y de impulso al desarrollo de nuevos propietarios. Aquellos particulares que se interesaron en la radiodifusión tuvieron las garantías necesarias para invertir en ella. Y si bien en los primeros años de la década de los veinte las condiciones de inestabilidad política en que vivía el país y el rechazo del gobierno de Obregón a otorgar concesiones a extranjeros para que incidieran en esta actividad impidiendo que se dirigieran a ella grandes capitales (originando con esto un escaso crecimiento de la misma), en el gobierno de Calles y durante los regímenes del maximato, se establecieron las bases de confianza para que la radiodifusión comenzara a desarrollarse plenamente como una industria fuerte.

Además en este último periodo se estableció la alianza entre el capital imperialista y el nacional que permitió el desarrollo de la industria de la radiodifusión y resolvió el problema generado por el referendo impedimento legal con que se enfrentaba el capital imperialista para incidir en la radiodifusión mexicana³⁶.

La creación y desarrollo de los medios a sido difícil en México y a lo largo de los años ha ido adquiriendo un valor importante en la sociedad mexicana, la Radio, el cine y la televisión han tenido un auge impresionante, en la actualidad la mayoría de los mexicanos tienen acceso a estos y cuentan con un mercado muy amplio, ya que van dirigidos a todos los públicos. Uno de los medios más accesible es la Radio ya que todos tenemos acceso a ella, hasta los sectores más humildes tiene en su poder una pequeña grabadora.

³⁶ Mejía, Pneto, Jorge, historia de la radio y la Televisión en México, Editorial Asociados, México 1972.



Desde la perspectiva de la función que cumplen los medios en el devenir de las sociedades modernas, todos convenimos en que es fundamental profundizar en la relación entre medios y violencia. Es un hecho que no sólo la violencia física y verbal pasa por ellos sino que también percibimos cada vez más sus grados y variedades extremas. En la televisión se repiten hasta dos veces las imágenes, nos informan y nos llevan al lugar del crimen, pues en la Radio sucede algo similar, sin embargo nosotros mismos somos creadores y diseñadores de la historia presentada, la imagen supuesta se impone a la realidad, las palabras altisonantes se manifiestan y convertimos el hecho en una realidad caótica³⁷. La realidad es una imagen aprehendida sin nuestros ojos, la radio se imprime en letras, imágenes y sonidos en movimiento que mientras se cuenta se comprende y se imagina en forma distinta.

2.3 LA IMPRESIÓN DE LA PRENSA

El gran suceso histórico y los acontecimientos políticos de España influyeron en el desenvolvimiento de la prensa en México. Las cortes reunidas en Cádiz, al proclamar la Constitución de 1812, decretaron la libertad de imprenta, y en México, donde se seguía con tanta avidez el turbulento hervir de las pasiones de la madre patria, se aprovechó aquella franquicia para dar salida al sentimiento patriótico a favor de los insurgentes, que había vivido oculto por temor al castigo.

Entonces nació el primer periódico con ideas nuevas, que disimuladamente hizo campaña a favor de la revolución. Fue *EL JUGUETILLO* de Don Carlos María por otro lado, Bustamante, Fernando Lizardi sacó el famoso *PENSADOR MEXICANO* después se publicaron otros más³⁸.

A pesar de que han pasado tantos años la prensa ha jugado un papel muy importante en la sociedad mexicana, pero como hemos visto lo que importa en la actualidad es el vender y ganar dinero por estos medios de comunicación, en el caso específico hablemos un poco de la prensa sensacionalista tomada como una etapa necesaria en el proceso de comunicación cultural. – afirman que todo proceso de comunicación es sensacionalista, pues trabaja fundamentalmente con sensaciones tanto físicas (sensoriales) como psíquicas. Además, la primera etapa del proceso comunicativo, es el esfuerzo para ofrecer o provocar sensaciones que activen determinados mecanismos de comportamiento para aceptar, absorber y dar respuesta al mensaje.

³⁷ www.angelfire.com/mx

³⁸ Torres, Teodoro, *Periodismo*, Editorial Botas, México, 1937.

En toda la prensa existe un proceso de lo sensacional; pues la técnica del título que llama la atención, resumida y enfáticamente, para referirse a un concepto más amplio, no deja de ser un recurso sensacionalista. De hecho, aquellos que subestimen la influencia de lo sensacional como factor potencializador de la violencia, se olvidan de la importancia fundamental que los estímulos ejercen en el comportamiento humano. En realidad utilizan los mismos argumentos de los que buscan minimizar los efectos profundamente negativos de la pornografía.

Debemos admitir que dentro del ambiente afrodisíaco de nuestro tiempo, los individuos se sienten con frecuencia insatisfechos en el terreno sexual. Hay un claro desequilibrio entre el grado de madurez biológica y el grado de madurez psicológica. De aquí el excesivo, el morboso interés en jóvenes y adultos, por las cosas del sexo, y la insatisfacción en la actividad sexual con la consiguiente búsqueda de sensaciones nuevas. Estas las podemos notar en múltiples revistas pornográficas para hombres y mujeres, lamentablemente también se puede ver en periódicos un caso específico "La prensa" y el "ovaciones" vespertino. Los espectáculos igual que la prensa para interesar han de adaptarse a lo que se les exige, y sacar provecho al reproducir e interpretar la realidad. El estímulo va penetrando cada vez más en los espectadores y lectores, y todos ellos, a su vez, van pidiendo más, porque el umbral de la sensibilidad se eleve. Estamos en un círculo vicioso: estímulos e inmunización; nuevo estímulo, más inmunización y más sutil búsqueda de emociones³⁹.

Sin embargo, a pesar de todo lo anterior también tienen sus restricciones como lo menciona Bonilla Vélez⁴⁰.

- **La censura.** Presiones ejercidas en forma directa para prohibir la difusión de ciertos temas o programas que suelen resultar "incómodos" a los intereses de quienes la practican, sean gremios de la producción, agrupaciones partidistas, instituciones de gobierno o particulares con poder de decisión, o, en su defecto, de intimidación.

- **La selección de los hechos-noticias.** Es decir, de aquellos que es noticia y de lo que no lo es. De lo que importa a la sociedad y de lo que no. En esta línea "Será noticia lo que afecte y se refiera a la estructura económica y al movimiento político que son reconocidos por el orden establecido". Lo que se salga del marco de estos intereses pasa a segundo plano, generalmente ignorados por los medios de comunicación.

- **El uso de modelos y patrones para confeccionar lo noticioso.** Esto se refiere a los sistemas utilizados para estructurar las noticias en cuanto a la elaboración de una cronología de los hechos, una puesta en escena de los elementos que son parte de estos, un lenguaje para designarlos, así como en la consecución de las fuentes que legitiman los acontecimientos

³⁹ Zuanazzi, G. *La escalada del erotismo*, Ediciones Palabra, Madrid, 1972.

⁴⁰ Bonilla, Vélez, Jorge. *Violencia, Medios y Comunicación*, Editorial Trillas, México, 1995.

convertidos en noticias. Sistemas de confección que no obedecen a simples caprichos por parte de los productores de los mensajes, sino que su lógica se inserta en algo más global aún en los procesos de desarrollo industrial de los medios- con sus nuevos alcances y novedosas incorporaciones para dar cuenta de lo social – y en los entramados "ideológicos funcionales a determinadas fuerzas y relaciones sociales. Todo lo cual perfila al interior de las estructuras noticiosas ciertos patrones en lugar de otros, unos modelos en contraposición a otros".

Pero obviamente estas restricciones son utilizadas en casos específicos como política, economía, sucesos internacionales, pobreza, marginación y muchos más problemas sociales que hay en la actualidad, debido a que al Gobierno le interesa que la gente no piense, que no juzgue y no exija algo que por derecho le corresponde.

2.4. LA TELEVISIÓN: EL SUEÑO DEL BIEN Y DEL MAL

Los primeros pasos de la televisión en México en su etapa experimental se remontan al año de 1934. Un joven estudiante de 17 años del instituto Politécnico Nacional, realiza experimentos con un sistema de televisión de circuito cerrado. Durante varios años, el Ingeniero Guillermo González Camarena trabaja con el equipo que él mismo a construido, hasta que, en 1939, cuando la televisión en blanco y negro ya funciona en algunos países, impacta al mundo al inventar la televisión a color, gracias a su Sistema Tricromático Secuencial de Campos.

El Ingeniero González Camarena obtiene la patente en México y en Estados Unidos y su invento se utiliza con fines científicos. En 1951 transmite desde la Escuela de Medicina lecciones de anatomía. En la actualidad este invento se utiliza en la Agencia Nacional para el Estudio del Espacio Exterior, pues sus equipos cuentan con el sistema tricromático.

La primera transmisión en blanco y negro en México, se lleva a cabo del 19 de agosto de 1946, desde el cuarto de baño de la casa número 74 de la calle de Havre, en la capital del país lugar de residencia del Ingeniero Guillermo González Camarena, fue tal el éxito, que el 7 de septiembre de ese año, a las 20:30 horas se inaugura oficialmente la primera estación experimental de televisión en Iberoamérica; la XEIGC. Esta emisora transmite los sábados, durante dos años un programa artístico y de entrevistas.

En septiembre de 1948, inician transmisiones diarias desde el Palacio de minería de la "Primera Exposición Objetiva Presidencial". Miles de personas son testigos gracias a los aparatos receptores instalados en varios centros comerciales. Por todos estos hechos se le conoce al Ingeniero González Camarena como el Padre de la televisión mexicana.

2.4.1 FUNCIONES

Por otro lado, televisión al igual que en los otros medios de difusión, tiene sus funciones específicas que son: entretener, informar, orientar e instruir.

- **Entretenimiento.** Se le asignó esta función al medio, con el objetivo de proporcionar diversión y distracción al espectador.
- **Información.** Es la función que tiene como objetivo la recopilación de información para convertirla en mensajes que serán difundidos en forma veraz y objetiva, a la vez de dar información de tipo político, económico, cultural, deportivo, etcétera.
- **Orientación.** Los programas que realizan esta función son principalmente los que exponen opiniones, interpretaciones, actitudes y juicios sobre acontecimientos o hechos de cualquier naturaleza.
- **Instrucción.** Se califica dentro de esta función a los programas cuyo objetivo es impartir de manera sistemática una asignatura, independientemente de que forme o no parte de un curso formal de estudios⁴¹

2.4.2 CLASIFICACIÓN

• TELEVISION ESTATAL

El Estado considera a la radiodifusión como patrimonio de la nación y crea empresas que la organicen, administren y controlen. Sus ingresos provienen de un subsidio y/o de vanas cuotas cobradas al público.

• TELEVISION COMO INSTITUCIÓN COMUNAL DE DERECHO PÚBLICO

En este caso, la televisión depende de uno o vanos organismos oficiales, y éstos están obligados a explorar la televisión según normas estrictas de interés público

• TELEVISION COMO EMPRESA ESTATAL DECLARADA

La televisión es una forma de derecho propio del Estado, y está vinculada directamente a la administración pública, o bien forma un departamento especial para tal fin⁴².

• TELEVISION EDUCATIVA

La televisión educativa, es decir, la idea de una escolarización a través de la televisión nació en principio como una solución de emergencia a través de la cual, las autoridades escolares

⁴¹ Et. Al. Álvarez, Barajas, Enrique, *Ciencias de la Comunicación*, Editorial UNAM, Edición Cultural, México, 1976.

⁴² Op Cit. Álvarez Barajas Enrique

podían programar más fácilmente la extensión de la enseñanza. Se trataba de los países más afectados por las consecuencias de la II Guerra Mundial, o sea, por la destrucción de muchas construcciones escolares y por la dispersión de las plantillas de educadores, por lo tanto la televisión educativa comenzó siendo una fiel copia del sistema convencional, evitando cualquier originalidad propia del nuevo medio de comunicación.

En una primera confrontación de experiencias de los organismos de televisión que tenían a su cargo emisiones escolares, que tuvo lugar en Roma en 1961, bajo los auspicios de la UER, se confirmó la impresión de que la televisión no ofrecía resultados muy distintos a los obtenidos por la escuela tradicional. No se advirtió ningún progreso contundente. Solamente en aquellos ámbitos donde no existían modelos tradicionales, como es el de la alfabetización de adultos, se habían logrado resultados más notorios, al poderse utilizar técnicas más audaces y métodos más nuevos.

En términos generales, las emisiones de la televisión educativa pueden ser complementarias o sustitutivas de la escuela. Las primeras son aquellas que tienden a ampliar la propia actividad escolar, complementando las clases y las materias que se reciben en la escuela. Su articulación presenta diversas dificultades, por una parte, la selección de los maestros, por otra, las materias elegidas y finalmente la hora de emisión.

Las posibilidades que en los países afroasiáticos y latinoamericanos pueden brindar todavía esas emisiones son hoy ilimitadas. Sin embargo existe un acuerdo entre la India y la NASA para la utilización de un satélite (proyecto SITE) con fines educativos, se pensó que llevaría a 5000 pueblos de esa nación la posibilidad de su escolarización.⁴³

El problema estaba en la limitación de medios económicos con que tropiezan estas sociedades para utilizar eficazmente la televisión. No es tarea fácil describir la estructura de un centro de producción de programas de televisión. Sin embargo, se procura ofrecer una panorámica general que permita una visión adecuada de sus principales sectores de trabajo⁴⁴

• TELEVISION PRIVADA

También conocida (en la mayoría de los casos) como televisión comercial, percibe dinero de la venta de su tiempo a publicistas y/o comerciantes. Al no percibir dinero alguno del

⁴³ www.intec.edu.do.com.mx

⁴⁴ Pineda, Vázquez, S. folleto sobre Televisión Educativa, Unidad profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas, IPN. México, 1986.

Estado, sino al contrario, pagar impuestos, vende su tiempo a las agencias de publicidad. Las agencias venden ese tiempo y la emisión misma a los diferentes clientes que soliciten el servicio.

En este caso el Estado otorga concesiones de explotación y legisla de acuerdo con ese propósito, pues reconoce como patrimonio de la nación a tal medio electrónico. El primer canal comercial de México y América Latina se inaugura el 31 de agosto de 1950, un día después, el 1 de septiembre, se transmite el primer programa, con la lectura del IV Informe del Gobierno del Presidente de México, Lic. Miguel Alemán Valdés, a través de la señal de la XHDF-TV Televisión Mexicana S.A. Canal 4 de la Familia O'Farril. En ese año la XETV Canal 6 de Tijuana, Baja California, y la XEQ TV Canal 9 (actualmente con las siglas XHTM Canal 10), en Altzomoni, Estado de México, también inicia sus transmisiones.

El 1 de octubre de 1951 es inaugurada la XEW-TV, propiedad de la familia Azcárraga, la cual transmite desde el parque Delata (actualmente del Seguro Social) en el Distrito Federal. Y el 18 de agosto de 1952 la XHGC Canal 5 de Guillermo González Camarena, queda integrada al dial televisivo. Estos tres concesionarios formaron el 25 de marzo de 1955, el consorcio de Telesistemas Mexicano, A.C.

Posteriormente inician sus transmisiones XEIPN Canal 11 (1959), del Instituto Politécnico Nacional, el 1 de septiembre de 1967 se introdujo la televisión a colores y un grupo de capitalistas regiomontano creó el Canal 8, Televisión Independiente de México; de la fusión de éste (actualmente XEQTV Canal 9) con Telesistemas Mexicano surgió el actual consorcio Televisa.

El 12 de octubre de 1968, Francisco Aguirre Jiménez Fundó el Canal 13, con motivo de las olimpiadas que se celebran en nuestro país, adquirió por el gobierno a través de la Sociedad Mexicana de Crédito Industrial (SOMEX), a partir del 15 de marzo de 1972.

La televisión es el medio que mayor atención ha recibido en el país. Por lo que se refiere al Consorcio Televisa, emisiones que han traspasado las fronteras nacionales y, a través, de la filial en Estados Unidos, la Spanish International Network (SIN), llega a ese país a un 90% de la población hispanohablante que tiene un público potencial de 50 millones, con sus transmisiones de 24 horas diarias; Cuenta con 277 emisoras filiales en Estados Unidos.

El Estado creó el llamado sistema de IMEVISIÓN. Formado por dos redes de alcance nacional: Canal 7, con 99 repetidoras en todo el país y que estaría dirigido a los sectores

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

populares, y el Canal 13, con 44 repetidoras. Cuentan además con los siguientes canales: el 8 de Monterrey, el 2 de Chihuahua, con su repetidora, Canal 11 de Cd. Juárez; el Canal 22 en el D.F. con un aditamento especial para que funcione como canal cultural del Estado.

El estado decidió concesionar la red IMEVISION y desde 1993 es Televisión Azteca con los canales 7 y 13, el 22 es ya un canal cultural del Gobierno Federal. De más reciente creación (1995) es el Canal 40, CNI; dirigido por Javier Moreno Valle.

A partir de 1985 se inició el proyecto de Televisión regional, el cual pretende producir autónomamente programas locales para romper la dependencia total del Gobierno Federal. Hoy en día cuentan con televisión regional los estados de Hidalgo, Tabasco, Michoacán, Estado de México, Quintana Roo etc. El sistema se ha enfrentado a problemas de organización, financiamiento y recursos técnicos debido a la falta de voluntad política por parte del Gobierno Federal.

Éste ha preferido favorecer a las empresas privadas (Televisa y Televisión Azteca) en la cobertura de eventos locales y ha olvidado impulsar a la televisión regional como entidad de beneficio público. Una incongruencia también resulta el hecho de que el Distrito Federal, la ciudad más poblada del mundo con zonas y sectores sociales tan diversos en intereses, cultura y necesidades, no cuente con un sistema de televisión regional propio con el fin de que sus habitantes puedan estar suficientemente informados sobre su propia realidad⁴⁵.

Otro paso importante del Estado en Materia de comunicación lo constituye sin duda, su integración a las transmisiones via satélite, a partir de 1985, con el Sistema Morelos de Satélites construidos por la empresa estadounidense Hugs Corporation y puestos en órbita por la NASA. El satélite Morelos I fue enviado al espacio en junio de 1985 y el Morelos II el 27 de noviembre de ese mismo año. Originalmente el proyecto llevaría el nombre de Ilhuicahua, "señor dueño del cielo", pero cambió el nombre por José María Morelos, "siervo de la Nación". En el sexenio pasado se pusieron en operaciones en noviembre de 1993 y febrero de 1994, los satélites Solidaridad I y Solidaridad II cuya vida útil está garantizada por más de 14 años.

Así la televisión ha aprovechado los beneficios de la tecnología para la elaboración de sus programas, sin embargo, estos no reflejan su calidad de emisiones, pues tal parece que el negocio de vender es solo eso vender.

⁴⁵ Miró, Juan José, La televisión y el poder político en México, Editorial Diana, México, 1997.



2.5 DESUSOS DE LA TELEVISION

Los medios de comunicación (periódicos, revistas, radio televisión y cine) constituyen hoy en día el más fuerte factor de difusión cultural, y esta realidad tiene aspectos positivos y negativos. Los aspectos positivos son muy evidentes, ya que constituyen a ampliar el nivel de información al público, representan un importante pilar de la libertad, y puede ser un excelente instrumento al servicio de la educación y la cultura. Sin embargo, dentro de esos mismos aspectos positivos, ya se advierten los negativos. Según Rafael Gómez Pérez, el primero y más importante es la masificación. El que se repitan algunos contenidos informativos o recreativos, para una audiencia de millones de personas, crea una uniformidad mental que, a veces, puede impedir el surgimiento de verdaderas personalidades, diversas, creadoras. La existencia de formas masivas de informar y de divertir redundan en que millones de personas piensen que eso es toda la realidad y que no tiene sentido buscar algo distinto.

Este fenómeno de la masificación hace que el ciudadano sea extremadamente vulnerable a las invitaciones (explícitas o implícitas) a los recursos y a los contenidos de las transmisiones de los vehículos de comunicación social⁴⁶.

En el Distrito Federal se encuentran las principales televisoras de México; encabezada por Televisa, Televisión Azteca: empresas privadas, Canal 11, Canal 22, manejadas por el Estado a través de diferentes dependencias, y canal 40 empresa privada con 5 años de trabajo.

Televisa posee cuatro canales: Canal 2 XEWTV, Canal 4 XHTV, Canal 5 XHGC, Canal 9 XEQTV. Televisión Azteca tiene 2 canales: el 7 XHIMT y el 13 XHDF, el Canal 22 es manejado por el Centro Nacional Para la Cultura y las Artes, el Canal 11 XEIPN es manejado por el Instituto Politécnico Nacional, y Canal 40 por CNI.

La competencia es entre todas las televisoras existentes, pero donde se nota más la pelea por atraer a más público es entre Televisa y Televisión Azteca, programan prácticamente lo mismo a la misma hora: noticieros, eventos deportivos, telenovelas, caricaturas, programas de variedad entre otros. Como diferencia no hay más que la infraestructura con la que cuenta Televisa ya que tiene mayor poder económico.

⁴⁶ Alvear, Acevedo, Di Franco Alberto, Informar, Comunicar y servir, Editorial Minos, México, 1991

Entre Canal 11 y Canal 22 también se da la competencia pues se definen como canales culturales: sin embargo se nota una diferencia, canal 11 difunde una cultura más *Light* su programación es más abierta, mientras que el canal 22 va dirigido hacia un público de mayor edad en la mayoría de su programación aunque también cuenta con lo mismo: programas juveniles, musicales para jóvenes y adultos, infantiles y de difusión de investigaciones y literatura.

El canal más nuevo es el 40 que poco a poco a ganado adeptos, pues su programación es más variada dirigida a un publico pensante de la realidad. Sus programas estelares son los de análisis político y social, difunden también programas de la BBC, Discovery Channel y de la Televisión de Brasil. Poco a poco este canal se va consolidando como una frecuencia independiente.

2.5.1 GENERANDO DEGENERACIÓN

Desde su aparición la televisión ha establecido esquemas de vida a través de sus producciones; la telenovela fue el primer impacto para la gente, la primera producción de este tipo fue "Gutierrez" que era transmitida en vivo, después aparecieron los programas comerciales de concurso, los de preguntas y respuestas y otros que ofrecían premios, sin embargo algunos denigraban a los concursantes al hacerlos caminar a cuatro patas o disfrazarse ridículamente; hasta hace poco existía una emisión con características similares.

Después llegaron los programas cómicos, fue tal su éxito que en América Latina los personajes de estos programas fueron identificados como valores nacionales de México, caso concreto "Chespirito". Algunos de estos programas se repiten en algunos canales de Televisa, así como algunas telenovelas.

Con el tiempo este tipo de programas se convirtieron en programas de patilla y fueron apareciendo y desapareciendo otros. Con tal de renovarse aparecieron los programas de nota roja que difundían noticias de asalto, secuestros, asesinatos y asuntos de barbarie parecidos unos con otros. Debido a la presión de organismos civiles estas emisiones salieron del aire en ambas televisoras.

Con tal de ganar audiencia e ingresos aparecieron los Talk Shows, que son copia de algunos programas estadounidenses en las que se habla de la vida personal de figuras públicas como artistas y políticos así como de la gente común. Fue tal el éxito de estas emisiones que poco

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

a poco fueron apareciendo en Latinoamérica hasta que llegaron a México a través de productores extranjeros.

El debate creciente sobre los Talk shows ha descansado hasta hoy sobre el legítimo principio de generar un adecuado equilibrio entre la libertad de expresión y la responsabilidad social. Lo que se debe de hacer para los programas de televisión es discriminarlos de acuerdo con criterios de calidad.

Otros programas como *Diálogos en Confianza* de Canal 11, Otro Rollo de Canal 5, son temáticas distintas ya que la diferencia de estos programas no rebasan la línea divisoria entre el desenfadado irreverente y el ataque a la vida privada y a los principios mínimos de la moral social que se establecen en la constitución (Garantías individuales) y en la legislación de radio y televisión.

Una encuesta de Gallup México levantada los días 5 y 6 de agosto, en 27 ciudades donde IBOPE mide ratings, a través de encuestas telefónicas con una muestra total de 646 personas entrevistadas (329 del sexo femenino y 317 del sexo masculino) arroja datos interesantes. A la pregunta " algunas personas consideran que este programa es violento y, por tanto es negativo, mientras que otras consideran que aunque sus temas son fuertes dejan algún mensaje, y por lo tanto, es positivo, las respuestas fueron las siguientes: el 68% dijo que *Cosas de la vida* es positivo porque deja mensaje, mientras que el 21% afirmó que es negativo por violento; por el contrario el 62% de los encuestados sostuvo que *Hasta en las Mejores Familias* es negativo por violento y denigrante, en tanto un 33% aseveró que es positivo porque deja un mensaje. De igual forma la pregunta sobre si considera que el programa es nocivo para los niños, 32% contestó de manera afirmativa en *Cosas de la vida* y el 63% de *Hasta en las Mejores Familias*.

En la parte de valores de los programas en cuestión, 68% afirmó que *Hasta en las Mejores Familias* induce a la violencia contra 31% que piensa lo mismo de *Cosas de la vida*. El 70% considera que *Hasta en las mejores familias* es vulgar, mientras que el 27% tiene la misma percepción de *Cosas de la vida*. Y el 51% dijo que cree que *Hasta en las mejores Familias* a los participantes les pagan y les señalan que decir, a diferencia del 25% que tiene esa impresión de *Cosas de la vida*.

Es notorio que Televisa ha optado por esa ruta de exaltación de la violencia; la respuesta apunta más bien hacia una razón de pesos y centavos. No siendo el mismo caso en los programas de canal 40 y canal 11, que a pesar de todo cuentan con un nivel de audiencia; y en el

caso específico de Diálogos en confianza se mantiene al gusto del público. Los programas de Talk Shows de mala calidad no van a desaparecer de la noche a la mañana, pero eso no es lo importante, lo que importa ahora es que en toda la programación general se transmite violencia y agresión con demasiada intensidad.

Por otro lado los noticieros solo utilizan el sensacionalismo y el amarillismo a conveniencia del gobierno, lamentablemente informan mal y no muestran la realidad creíble, pero sí resaltando su crudeza.

2.5.2 PEQUEÑAS DOSIS PARA EL ENTRETENIMIENTO

El 60% de las caricaturas que son transmitidas en horarios infantiles son de terror, asesinatos, violencia, sangre, mutilaciones, etc., encaminando al niño a la violencia y al crimen, pues transmiten la idea de que todos los problemas se resolverán matando o embrujando a los enemigos. Lamentablemente esto es lo que se ve en televisión, pues en la actualidad no se le dan al niño opciones de entretenimiento.⁴⁷

CARICATURAS DEL CANAL 5

Horario Matutino

- *Don Gato y su pandilla*
- *La Pantera Rosa*
- *El mundo secreto de Santa Claus*
- *Barney y sus amigos*
- *Las pistas de Blue*
- *Trillizas*
- *Monstruos*
- *He- Man*
- *Animorphs*
- *Batman del futuro*
- *El hombre araña*
- *Doremon*

Horario Vespertino

- *La pequeña Lulú*

⁴⁷ www.etcetera.com.mx

- *Dr. Slump*
- *Los pitufos*
- *Ranma 1 / 2*
- *Plaza Sesamo*
- *Alvin y las ardillas*
- *Garfield y sus amigos*
- *Hombres de negro*
- *Programación virtual (Max Steel, Beast Machine, Starship Troopers, Virtual Fighters, Voltron la tercera dimensión).*
- *Robotech*
- *Dragón Ball Z*
- *La vaca y el pollito*
- *Power Rangers in Space*
- *Aventuras en pañales*
- *Pokémon*

CARICATURAS DEL CANAL 7

- *Los Simpson*

CARICATURAS DEL CANAL 11

- *Pingu*
- *Moomin*
- *Mi gran amigo*
- *Ventana de colores*
- *Bizbirje*
- *Aventuras de una mosca*
- *Kassai y Leuk*
- *La bruja desastrosa*
- *El mundo de beakman*

2.6 EN MEDIO DE LA VIOLENCIA

El manejo de la información es una capacidad que aparece muy tempranamente en las especies cuyo comportamiento recurre a la interacción; pero no es el comportamiento interactivo más antiguo en la historia de la evolución. Existen numerosos seres vivos capaces de relacionarse con otros, que solamente intercambian materias o energías, pero que todavía no han llegado al

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

estudio evolutivo que les capacita, además, para manejar el intercambio de información. Las especies que han logrado la capacidad de interacción comunicativa se distinguen biológicamente porque disponen de órganos especializados para poder desarrollar el trabajo que requiere el intercambio de información; Y se distinguen conductualmente porque poseen pautas de comportamiento adecuadas para que ese trabajo genere información. Sin esos órganos, sin esas pautas, no es posible que la interacción entre los seres vivos dé un salto desde el mero intercambio de materias y energías, al intercambio de información. El análisis de cuáles son los requisitos imprescindibles, de carácter biológico y de carácter conductual, para que le sea posible a un animal llevar a cabo un comportamiento comunicativo, permite identificar en la naturaleza a los actores de la comunicación, dentro del conjunto de los seres vivos.

La circunstancia de que la comunicación sea una tarea en la que pueden participar Actores humanos y Actores animales, hace de la comunicación una disciplina abierta, por una parte, al estudio del intercambio de información que está al servicio de fines biológicos (compartidos por muchas especies, incluida la humana) y, por otra parte, al estudio de la comunicación que está al servicio de fines específicamente humanos, ligados a la existencia de la sociedad, la cultura y los valores; por lo tanto también se abre al estudio de objetos diversos: en la tarea comunicativa se recurre al empleo de sustancias materiales sobre las que influye el Actor para producir expresiones; se maneja la energía de cuya modulación proceden las señales e intervienen instrumentos biológicos o tecnológicos para hacer posible la interacción comunicativa. Esta enumeración de componentes de la comunicación muestra que en la regulación del proceso comunicativo intervienen las leyes de la física, de la biología y de la psique, y, en el caso de la comunicación humana, además, las constricciones sociales y los sistemas de valores.

Desde el momento en que los seres vivos ensayaron con éxito el uso de las primeras señales, como alternativa a las interacciones motoras, la evolución fue proveyendo a las especies de órganos biológicos de comunicación cada vez más complejos. Los órganos biológicos de comunicación son capaces de modular las energías para generar señales y de funcionar acoplados con otros órganos correlativos, adecuados para captar las señales que ellos emiten. Los órganos biológicos de codificación y de decodificación así acoplados representan sistemas biológicos de instrumentos de comunicación. Nuestra especie ha heredado algunos de esos sistemas, no necesariamente los más perfectos que se han creado en la naturaleza, ni los únicos posibles.

La especie humana está dotada de sistemas de instrumentos biológicos excelentes, desde el punto de vista de su capacidad de codificación y de decodificación de señales. Sin

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

embargo, la capacidad comunicativa de nuestros instrumentos biológicos quedó ya establecida, en lo esencial, antes de la hominización. El hombre establece una nueva distancia con los animales a partir del momento en el que es capaz de amplificar tecnológicamente la capacidad comunicativa de sus instrumentos biológicos de comunicación.

Los instrumentos tecnológicos de comunicación que el trabajo humano ha podido crear, están constreñidos a funcionar dentro de los límites que permiten nuestros sistemas biológicos de comunicación; es decir, que ningún instrumento tecnológico debe franquear los límites de la codificación y la decodificación de señales que pueden procesar los órganos de los sentidos⁴⁸

De ahí que los medios de comunicación produzcan un ambiente que se sobrepone al ambiente natural (familia, Educación e Iglesia) y sale a flote el ambiente tecnológico, (Televisión, Radio, Revistas e Internet) hacen a un lado los sentimientos y valores morales, colocando efectos de violencia en todos los medios produciendo en ellos actividades y comportamientos agresivos principalmente en los niños, esto es bien conocido. En este sentido, John Murray⁴⁹ afirma que existe una cantidad considerable de violencia presentada en los medios de comunicación. Mucha de esta violencia generalmente no refleja lo que ocurre en la sociedad, sino que más bien es utilizada como un recurso dramático en un programa de televisión, en un cuento, en un juego electrónico y por medio de Internet; como un elemento que define o confiere status y poder a los actores de un episodio dramático lo que le lleva a determinar que ver violencia en cualquier medio de comunicación determina que el espectador se vuelva más agresivo.

Por otro lado, hay quienes consideran que los medios de comunicación colectiva ordinariamente no constituyen causas necesarias y suficientes para producir efectos en los receptores, sino que más bien funcionan a través de un nexo de factores e influencias mediatizadoras, de naturaleza fundamentalmente interpersonal. Menciona que la exhibición de crímenes y violencia en la televisión no representa un motor que mueva a sus receptores hacia la delincuencia, sino más bien tiende a reforzar las inclinaciones conductuales ya existentes en los niños, sean éstas violentas o pacíficas.

Sin embargo, el incremento de la violencia por encima del índice de aumento poblacional demuestra que está influida por factores económico social y revela el deterioro de los

⁴⁸ Serrano, Manuel M. *Teoría de la comunicación*, Universidad Nacional Autónoma de México, ENEP Acatlán, México, 1991.

⁴⁹ Op. Cit. Murray, *Televisión y entendimiento social*

lazos comunitarios. La violencia hoy impregna los sentimientos y todo tipo de expresiones y relaciones en las sociedades del llamado tercer mundo, así como en las industrializadas.

El aumento de la violencia en el mundo y la deshumanización avasallante, no puede desligarse del tipo de relaciones intra e inter-familiares de la actualidad. Tanto la adaptación deshumanizada como la violencia destructiva se generan por diferentes procesos de deshumanización que tienen su origen prevalente en la familia. Los padres ya no están en condiciones de respaldar a sus hijos ante la violencia y la deshumanización social. Al contrario, incrementan su poder y sus repercusiones, al convertirse ellos mismos en agentes de los procesos de agresión, y al desatar la violencia en contra de los propios hijos, sin olvidar que su entorno se presenta de la misma forma, y que los medios de comunicación lamentablemente contribuyen y no disminuyen la acción violenta presentada en su programación sin en cambio les exponen sexo, sadismo y crueldad.

Es inconcebible que los medios de comunicación satisfagan intereses gubernamentales si según Paul Lazarsfeld⁵⁰ ha definido a los medios de comunicación en dos grandes funciones sociales y una disfunción.

1. **Función de conferir prestigio:** la posición social de personas, acciones o grupos se ve prestigiada y enaltecida cuando consigue atraer la atención favorable de los medios.

2. **Función de reforzar las normas sociales:** al dar publicidad a las conductas desviadas se acorta la distancia entre la moralidad pública y las actitudes privadas, ejerciendo presión para que se establezca una moral única.

3. **Disfunción narcotizante:** los medios disminuyen el tiempo dedicado a la acción organizada; el hombre "informado" tiende a considerarse participante, cuando en realidad no desarrolla acción social alguna: conoce los problemas pero no actúa para resolverlos.

Pero todo hace pensar que el proceso de la influencia, la función de los medios de comunicación social y la índole de la violencia no se comprenden, y que, en consecuencia, el problema queda mal definido. El problema de la violencia en los medios de comunicación se debe estudiar en relación con otras instituciones y con la violencia en la sociedad como un todo, y debe formularse en los marcos sociales, políticos y económicos adecuados clasificándolos estos en distintas formas; por ejemplo, podemos establecer una distinción entre la violencia colectiva o política y la violencia personal o individual. Si aceptamos esta distinción y contemplamos la

⁵⁰ Toussaint, Florence. Crítica de la información de masas. Editorial Trillas, 1992.

violencia colectiva con perspectiva histórica, veremos que es mucho más normal y central y tiene mucho mayor arraigo histórico.

"Históricamente, la violencia colectiva es algo que surge regularmente de los procesos políticos centrales de los países occidentales. Quienes tratan de dominar, conservar o modificar los instrumentos de poder permanentemente utiliza la violencia colectiva, como simple arma de su lucha. Los oprimidos combaten en nombre de la justicia, los privilegiados en nombre del orden y las clases median en nombre del miedo"

Cuando se habla de violencia, tanto en el sentido colectivo como en el individual, casi siempre se piensa en asesinatos, homicidios, tumultos, manifestaciones, ataques, robos, violaciones, actos de vandalismo, etc. De hecho, a juicio de muchos este tipo de conducta "ilegitima" representa la totalidad de la violencia. Pero otros adoptan un enfoque diferente y más amplio y en la definición de violencia incluyen guerra, pena de muerte, los castigos corporales, determinados aspectos de la practican penal, de la conducta de la policía y de la disciplina escolar. Una definición aún más amplia podría comprender la pobreza, la provocación, la explotación económica y la discriminación.

De hecho, la sociedad puede contribuir a la violencia al dar su aprobación a determinadas formas de violencia, especialmente las que han sido legitimadas en nombre del orden social. Mucho de lo que hoy aceptamos, que damos por supuesto y que disfrutamos es fruto de una acción violenta anterior, aunque ahora ya está completamente legítimada. Los medios de comunicación social, junto con las instituciones educativas y otras, desempeñan un papel en el proceso de legitimación.

Muchas veces se habla de la violencia y de la conducta violenta en los medios de información casi como si no hubiera en las sociedades otras fuentes de violencia: Se buscan respuestas precisas, concretas, poco complicadas, que constituyan ejemplos de relaciones sencillas de causalidad.

Por lo general, la violencia en los medios de comunicación se considera negativamente, y es criticada o condenada por sus supuestos efectos perturbadores. Pero estas presentaciones de la violencia y de la conducta aberrante podrían desempeñar una función positiva actuando como instrumento de control social y manteniendo el status quo. Tal función

puede ser considerada como positiva desde el punto de vista del orden establecido aunque no necesariamente desde el punto de vista de otros grupos de la sociedad que buscan el cambio⁵¹.

2.7 CREANDO AUDIENCIA

La televisión es el medio de comunicación más poderoso que existe en la actualidad. Por lo tanto, no es sorprendente que haya generado tanto interés, la mayor parte del cual proviene de los efectos que a ésta se atribuyen sobre sus receptores; particularmente el infantil.⁵²

Como bien sabemos, la violencia ha acompañado al ser humano desde el principio de su historia, no parece ser innata de él, sino más bien una consecuencia ante las agresiones exageradas y repetidas de sistemas sociales y normas culturales, imperfectas, y que de ellas derivan programas televisivos enfocados a la niñez, sin darnos cuenta que en ellos se está generando un germen de violencia que puede culminar en destrucción de vidas humanas, con desgraciada intensidad.

La sociedad presencia, perpleja e impotente, un ascenso impresionante de acciones violentas que suceden en todos los niveles: disensiones traumáticas debilitan y desarticulan muchas familias; datos oficiales y estudios estadísticos indican un crecimiento vertiginoso de la criminalidad; conflictos armados en el oriente medio y el sudeste Asiático (por citar solamente dos ejemplos) amenazan romper los diques geográficos e involucrar al mundo en una conflagración sin precedente, acciones terroríficas que irrumpen frecuentemente en cualquier lugar, generando una nueva forma de neurosis colectiva⁵³.

Toda esa brutal carga de agresividad llega directamente a muchas personas. Sin embargo, a través de los medios de comunicación, todos nosotros, de forma indirecta acabamos envueltos en un clima de violencia exacerbada.

De hecho diariamente las transmisiones de los medios informativos utilizan recursos sensacionalistas, bombardeando al público con una gran cantidad de violencia y hasta en los propios momentos de descanso y de ocio son permeables a ese contacto violento, nos basta con pensar en la temática y las imágenes de una gran parte de las películas, caricaturas y series

⁵¹ Op Cit. Domenach Jean- Marie

⁵² www.saludhoy.com.mx

⁵³ Op Cit. Alvera, Acevedo, Carlos Pp. 76.

transmitidas por las emisoras de televisión, sin duda alguna, nos percatamos del contexto que predomina en ellas.

Que la violencia siempre ha existido, alguien podría argumentar, y sin embargo, parece indiscutible que tal fenómeno adquiera en nuestro tiempo connotaciones verdaderamente epidémicas que coinciden, por lo menos en apariencia, con el progresivo impacto que los medios de comunicación ejercen sobre el mundo actual.

Existen diferentes teorías con respecto a la violencia, algunas consideran que sirve como un escape de frustraciones y tensiones, por otro lado tratan de explicar si es innata o adquirida, en esta investigación no se pretende resolver aquellos cuestionamientos, lo que sí pretendo es basarme de las teorías anteriores para abordar el problema en cuestión. Pues bien mencionaremos algunas teorías que hablan de la violencia en los medios de comunicación específicamente la televisión.

Como una teoría específica relacionada con la violencia en televisión y sus efectos en los receptores, la catarsis ha sido postulada y definida fundamentalmente por Freshbach⁵⁴ "la violencia en televisión sirve como un mecanismo de escape para las frustraciones y tensiones agresivas acumuladas en el niño" Él menciona que a lo largo del día el niño experimenta una serie de frustraciones y de otras experiencias negativas que van acumulando en su sistema cuya liberación frecuentemente ocurrirá a través de actos violentos o agresivos. Cuando el niño es expuesto a un programa violento en televisión, usualmente establece una identificación con el héroe del programa. Esta identificación le facilita su proyección al papel del héroe y de esta manera puede vivir vicaria o simbólicamente las aventuras que se proyectan en la televisión y la probabilidad de que el niño exhiba una conducta agresiva o violenta, ante estímulos que podrían provocar ese comportamiento, se habrá reducido significativamente.

Lamentablemente la actividad de ver televisión exige del niño pasividad, silencio e inmovilidad durante horas llenando gran parte del tiempo libre del niño utilizado antes para jugar y desarrollarse como tal. Sin embargo su juego gira en torno a lo que ve en televisión, siendo éste una marioneta más del emisor; de aquellos programas televisados en los cuales la violencia se ve recompensada en situaciones que representan el medio ambiente real del sujeto.

⁵⁴ Op Cit. Freshbach

El Aprendizaje social. Menciona que las personas aprendemos patrones nuevos de comportamiento al observarlos en nuestros semejantes ya sea por medio de la televisión o de personas. Ese medio de aprendizaje es el medio principal a través del cual los niños adquieren conductas que previamente no les eran familiares, la exhibición eventual de una conducta aprendida observacional o socialmente dependerá de la aceptación que el sujeto tenga del comportamiento exhibido por un modelo como una guía para su propia conducta.

La imitación. Puede considerarse como un subconjunto de la teoría de aprendizaje social. La probabilidad de exhibir un comportamiento imitativo aumenta en la medida en que se incrementa la identificación entre el sujeto receptor y su modelo. A esa teoría frecuentemente se le denomina también "aprendizaje incidental" debido a que normalmente ni el modelo expuesto ni la conducta imitada son propositivos, sino que más bien resultan como un efecto colateral y no intencionado de una exposición a la televisión.

Excitación o estimulación. Esta posición ha sido fundamentalmente desarrollada por Percy Tannenbaum. La exposición a la violencia en televisión incrementa el nivel de agresión en sus receptores debido a que la violencia estimula o excita a quienes a ella se exponen. Sin embargo, la conducta agresiva como una respuesta a un contenido violento de la televisión se producirá únicamente si ésta resulta ser la respuesta apropiada a la situación específica en la cual se encuentre el sujeto. De lo contrario, el estado de excitación provocado por la violencia televisada originará una respuesta que podrá ser no agresiva ni violenta.

Jean Piaget, C. Garvey y M. Bergeron⁵⁵ mencionan que el niño está rodeado de muchos factores que intervienen en su desarrollo social y que para ser parte de éste es indispensable el desarrollo del niño en el juego y de igual forma que disponga de un medio y de un sistema de significantes constituidos por él y adaptados a sus deseos. Pero qué ha pasado realmente con ese medio si sus sistemas de significantes ya son otros y sus deseos conllevan agresión verbal y física que son transmitidas a diario por la televisión.

Pues bien, como pudimos ver cada una de las teorías van encaminadas hacia puntos diferentes, Freshbach menciona que la televisión es un mecanismo de escape para las frustraciones y tensiones acumuladas, por otro lado, se menciona que sirve como aprendizaje social, ya que toda la gente tiende a imitar lo que ve, Piaget y otros autores mencionan que la violencia está rodeada de muchos otros factores que intervienen en el desarrollo social, sin

⁵⁵ Op Cit. Piaget y Garver

embargo, la mayoría cree que ver televisión incrementa el nivel de agresión en sus receptores, pero lo que es realmente interesante, es cómo este fenómeno gira en diferentes direcciones; ya que por un lado se le considera como un purgante, como un tubo de escape, que nos dice que ver violencia en televisión puede liberar frustraciones y, por otro lado, nos dice que entre más violencia veas más relajado te sentirás. Pero cuál es lo ideal, si muchas veces en la televisión solo podemos ver guerras, agresión y violencia, realmente sería perfecto si en la programación solo se transmitiera verdadero entretenimiento y así poder unir la violencia y la bondad al mismo tiempo.

Por otro lado, los efectos que puede tener la televisión sobre los receptores adquiere mayor relevancia en el periodo de socialización⁵⁶, este periodo incluye a la familia, los amigos, la iglesia y la escuela, que interactúan todos en el proceso social. Sin olvidar que el más importante es el de la familia en donde el niño representa su vida, y por este medio se les introduce al mundo real, para darles confianza de sí mismos, de ayuda mutua y de educarlo como una unidad para el orden social. En la actualidad nos preguntamos ¿Cuál es la realidad que se le esta presentando al niño?

Si tomamos en cuenta que estamos introduciendo al mundo real a un niño que invierte su tiempo en programas, juegos de ficción y violencia donde el niño es sólo una máquina más del emisor y que lamentablemente prefieren ver historias hechas sin molestarse en crear e imaginar, ya que todo se les da digerido y no buscan formas de pensar distintas sino las que ya están establecidas por medio de personajes ficticios en las que los niños, perdiéndose a sí mismos en la pantalla, se convierten en el personaje identificado.

Desgraciadamente los niños que crecen impelidos por el caudal de la vida, pronto se encuentran sitiados en un medio adverso a la vida. Testigos de este rechazo, no sólo pierden la fe en que puedan sobrevivir a expensas del desarrollo de las propias fuerzas vitales. Tentados y condenados a someterse al proceso de adaptación al medio antihumano y desvitalizado, los niños, a semejanza de los adultos, temen percibirse cuales simples criaturas humanas o siquiera vivientes. El temor a la temblorosa y pulsátil vulnerabilidad de la vida no automatizada, o a la vida desligada del poder de dominio y control sobre seres y cosas, obliga a niños y adultos a huir y a renunciar de sí mismos. Los niños crecen, en consecuencia, con la convicción de que no habrá manera de sobrevivir que no sea como superhombres o como algo más que simplemente humanos. En su realidad prevén que será imprescindible intercalar en sus cuerpos dispositivos cibernéticos y electrónicos. Los niños son involucrados plenamente al sistema de producción y

⁵⁶ Op Cit. Marcovich, Jaime

consumo acelerados e incontenibles. Los juguetes son modelados a semejanza de los artefactos de la alta tecnología y de una industria que si no es bélica es de todos modos deshumanizada.

En la actualidad el concepto de violencia es muy diferente a la de generaciones anteriores. No parece tener otro sentido que el rechazo y la destrucción, no se trata de justificarse con alguna ideología, no aspira a ningún sueño de abrir paso a otro tipo de sociedad porque ya no se cree en ninguna. Ante el pavor o la desesperación que genera el desempleo, la fobia social hacia males como el SIDA, la violencia de los otros, del sistema, la indiferencia de las instituciones económicas y sociales, la adicción a las drogas, el alcohol y cierta música que incita a la rebeldía destructiva, más la soledad a cuevas en medio de multitudes anónimas, los niños y jóvenes de hoy tratan de sobrevivir día tras día, a cualquier precio y sin ilusiones, o desatan una violencia destructiva cuyo ímpetu o calculada frialdad son igualmente nihilistas y no se pueden atribuir sólo al hastío. Aunque poco han experimentado de la vida, los niños y los jóvenes concluyen muy temprano que la existencia no vale la pena, que no la desean por inútil, desagradable o extremadamente dura e insoportable. Además del cada vez más frecuente suicidio individual, se recurre al subterfugio de exponerse a la furia violenta de los otros, o para preservar y fortalecer esta indispensable capacidad discriminativa.

De igual forma, observamos que los niños no son tomados en cuenta, poco a poco van siendo limitados en sus creencias y costumbres; este proceso trae como consecuencia una inestabilidad emocional no demostrada ante la sociedad, adquiriendo el niño un enfoque diferente de ver su realidad y a pesar de ello aun no se le ha atribuido la importancia debida.

Sin embargo, es de gran importancia conocer las repercusiones que la televisión genera, ya que desgraciadamente continuamos generando frustraciones en nuestros niños y jóvenes, debemos esperar que respondan con agresividad y rebeldía, como una consecuencia sana ante nuestra irracionalidad de adultos, y no tendremos razón si los etiquetamos como "Problemas " y menos aún si buscamos la complicidad del gobierno para adoptarlos a dicha sociedad por medio de programas televisivos aunado a la violencia ostensible y que muchas veces es de quienes se convierten en sus peores enemigos, sus propios padres. Tanto las violencias generalizadas, como las violencias transmitidas en la televisión, deshumanizan a los niños, a menudo los desvitalizan, y a veces los exponen a la muerte. Es abrumadora la frecuencia con que los niños tal vez perciben que el fenómeno más relevante de nuestra vida es la violencia. Si ya es tan común ver por todos los medios violencia, sin saber que estamos introduciendo al mundo un niño que nace, se desarrolla y muere dentro de un mundo violento.

Sin olvidar que hoy en día, una parte importante de nuestra vida social la forman los medios de comunicación; ellos actúan como células comunicantes, que nos brindan día con día la materia prima para pensar nuestra realidad, además de ser difusores masivos son modelos de vida y de comportamiento que intervienen ahora en nuestros valores sociales. Sin olvidar que la velocidad creciente con que los medios electrónicos transmiten el acontecimiento tiene como característica principal la instantaneidad, eso tiende a volver caduca a la información con la que se cuenta en este momento, provocando por otro lado, la incapacidad del auditorio para razonar, analizar y reflexionar ante los acontecimientos que rodean y transforman nuestro contexto social y que lamentablemente su objetivo particular es satisfacer intereses particulares.

El amarillismo en hechos de violencia, el albur y la denigración del ser humano siempre han resultado fórmulas baratas que tristemente atraen a un gran número de adeptos, por eso los medios de comunicación (la gran mayoría) siempre recurren a estos para aumentar su audiencia incluyendo la infantil, que en este caso se presentan de igual forma en las caricaturas.

El problema es que ahora lo hacen con mayor frecuencia y con una impunidad que resulta alarmante. Ciertamente los medios tienen una responsabilidad social ante todos los ciudadanos y ésta va más allá de la búsqueda desenfrenada por incrementar su público y sus ganancias. El problema es que nadie les exige que cumplan con esa responsabilidad, los ciudadanos no les exigen eliminar estas tendencias que idiotizan por medio de la difusión de programas, caricaturas violentas y amarillistas.

Es evidente que la televisión es un instrumento, un medio de comunicación social potentísimo, pero no depende del mismo sino del modo de utilizarlo. La imagen presentada se impone ya que lleva una garantía de objetividad, la certeza de no ser engañado se acrecienta por la convicción espontánea de que nos encontramos presentes al hecho.

El poder que tiene la televisión para cambiar las actitudes sociales de los niños y sus creencias sobre las formas del comportamiento humano en el mundo real, plantea la cuestión de cómo afectan al comportamiento real de los niños dichos cambios en las actitudes. Una clase de efecto es fácil de establecer: frecuentemente los niños consideran a personajes televisivos que les son bien conocidos como ejemplo a imitar⁵⁷.

⁵⁷ Noble, El niño frente de la pequeña pantalla. Londres, 1975.

Por otra parte, si los niños se asemejan a los personajes que conocen o se identifican con ellos, esta mayor implicación personal les lleva a considerar al programa más dotado de realidad. Ya que los niños tienden a identificarse con los personajes imaginarios de la Televisión, y reconocen a los personajes reales, operan potentes factores para hacer que los niños de todos los grupos de edades sean vulnerables a los mensajes sociales de la Televisión, estos efectos constituyen el mensaje del medio.

Los niños adoptan nuevas definiciones de realidad televisiva: primeramente creen que cualquier cosa que ven en la pantalla, y que podría suceder en el mundo real, es auténtica en la Televisión; más adelante creen que lo que ven en la Televisión representa algo que probablemente sucede en el mundo real. A pesar de estos cambios en el significado de la realidad, la creencia de que la programación televisiva representa la realidad social no parece cambiar mucho al aumentar la experiencia de la vida o la exposición a la televisión, debido a que presenta acciones propias de la vida, es el medio más seductor para transformar la fantasía en realidad⁵⁸.

Si la televisión cumpliera con sus principales funciones, todo sería perfecto, pero no lo hace así, al contrario se presenta una cantidad inmensurable de violencia y ésta representa un porcentaje muy alto con relación al tiempo total de transmisión, sin olvidar que los efectos de violencia televisada en los niños se acentúa por el hecho de que los niños mexicanos ven en promedio una cantidad bastante alta de televisión; y en ella se transmite demasiada violencia en gran parte de la programación infantil; esto ocurre durante el periodo más importante en la vida del ser humano en el cual se adquieren valores y patrones permanentes de comportamiento.

Si sabemos de sobra que en los niños recae toda esta carga de violencia que principalmente es transmitida por televisión. El niño sobre el cual incide la televisión con sus mensajes no es un ente vacío dispuesto a recibir y ser afectado por cualquier mensaje sin ninguna mediación. Lejos de ser una tabula rasa ante cualquier influencia externa, el niño es un ser que acude a los medios de comunicación con necesidades específicas y con un cuerpo de experiencia acumulado que, aun cuando sea limitado, constituye un filtro selectivo que generalmente mediatizara los mensajes que reciba del exterior.

El vínculo entre Televisión y el comportamiento es complejo y está influido por múltiples factores distintos del conocimiento y de las actitudes obtenidas a partir de la Televisión. Sin

⁵⁸ P Marks, Greenfels, El niño y los medios de comunicación, Serie Bumer, Ediciones Morata S.A.

embargo, se han encontrado vínculos entre la contemplación de comportamiento antisocial violento en la Televisión por parte de los niños y su posterior comportamiento, por otro lado, se habla de que el hecho de contemplar la pequeña pantalla provoca en sus receptores conductas sociales positivas, como ayuda y cooperación, puede influir sobre los niños en el sentido que actúen también mejor desde el punto de vista social. Al igual que sucede con el conocimiento, la Televisión como modelo para el comportamiento, puede obrar en opuestas direcciones, dependiendo ello del contenido del programa.

Afortunadamente basándonos en la tesis de Marshal McLuhan⁵⁹. "El medio es el mensaje". Menciona que todo medio de comunicación ejerce efectos sociales y psicológicos sobre su audiencia, dando lugar a determinadas relaciones sociales y a una particular forma de conciencia o a un modo de pensar que son totalmente independientes del contenido que es transmitido.

Como bien sabemos la televisión no depende de sí misma sino de algunos particulares, que por medio de ésta deshumanizan al ser humano con programas realmente asquerosos, pero la culpa no es del medio sino de la población, ya que no exige lo que por derecho le corresponde: entretenimiento, diversión y cultura. En México las televisoras solo se han dedicado a gastar fabulosas cantidades de dinero, y a la vez no han escatimado lo indecible para efectuar la investigación de problemas que atañen realmente a la sociedad.

⁵⁹ M. McLuhan, Understanding Media, Editorial Mc Graw- Hill, New York, 1964.

CAPITULO 3. EL MOMENTO DE LA CARICARE

Las definiciones sobre la caricatura no son escasas, como es natural. Algunos de estos conceptos nos dan una idea precisa sobre la esencia del género. Otros son ambiguos y etéreos.

La caricatura tiene complejas definiciones, sin embargo, el término viene del italiano **caricare**, que significa carga. Es un término inventado por Leonardo da Vinci, que fue el primero en utilizarlo explícitamente en algunos de sus dibujos, más cercanos a la caricatura-retrato, o el retrato exagerado, a lo que hoy entendemos por caricatura propiamente dicha. De ahí se intenta definir como figura ridícula en que se deforman o exageran las facciones y el aspecto⁶⁰. Por otro lado, se le define como obra de arte en la que claramente, por medio de emblemas o alusiones, se ridiculiza a una persona o cosa⁶¹. También se dice que la caricatura es la exageración de algo que no es perfecto para ridiculizarlo.

Otro concepto es el de Honorato Balzac, él decía que la caricatura es un recurso agresivo y cordial, otro autor menciona que la caricatura es todo aquello que deforma la realidad y que no debe de tener una caracterización previa, sino que debe de salir de la propia autenticidad de nuestra inteligencia e imaginación. Emil Dovifat, en su opinión, "es cargar e insistir, y es en si la exageración satírica de las particularidades propias de personas o circunstancias, señaladas de forma certera o impresionante". Roman Gubern, considera que la caricatura es la imagen connotada por antonomasia, cuya distorsión expresiva está ya en las elaboraciones de los sueños y en los lapsus del lenguaje como demostró Freud. Sin embargo el humor para Freud es una válvula de escape del subconsciente, una liberación o rebelión de las energías instintivas del ser humano que reaccionan ante las imposiciones de lo seno o trágico

Por otro lado, el Diccionario Enciclopédico de las Artes define a la caricatura como la representación exagerada de los rasgos o actitudes características de una persona para producir un efecto risible, y que se emplea con frecuencia como instrumento de crítica social y política. La influencia de esta modalidad del arte de humor es extraordinaria. La caricatura política es una impresión mental muy fuerte y positiva; su fuerza radica en su oportunidad, en su idea y en su coincidencia con el pensamiento del órgano en que se publica y con el de sus lectores. Estas caricaturas, improvisadas en el espacio de una hora o en un tiempo brevísimo, no son muy

⁶⁰ Pasticca, Dibujando Caricaturas, Ediciones CEAC, Barcelona- España, 1990.

⁶¹ García -Pelayo y Gross, Diccionario Larousse, Ediciones Larousse, México, 1983.

acabadas pero sí lo suficientemente completas para expresar cuanto quieren decir; un exceso de detalle y de preocupación en el desarrollo de la idea puede obstaculizar el impacto de ésta.

La caricatura político-social debe decir algo que interese al lector pero que éste no haya pensado antes; ha de ser cómica, punzante, atrevida, mordaz y contener un comentario agudo sobre el momento político local, nacional o internacional que produzca una reacción o que sirva para educar, orientar o elevar a las masas; es esencial tener que decir algo y expresar esto con ingenio. La idea puede ser alusiva, alegórica o simbólica cuando se establece un paralelo del asunto con otro de la historia, de la mitología, de la literatura o de la ciencia, o puede estar basada en la vida humana o animal para que el hecho se humanice; puede ser expresado por un personaje simbólico - John Bull y el tío Sam- que reduce a común denominador un asunto completo, o exponiendo por metáforas, velando o presentado de manera figurada, un significado, aliando éste con una canción de moda, con una parábola de las Santas Escrituras, con una frase histórica, etc., pero siempre de manera cómica, irónica o agresiva. Toda idea basada en un sentido colectivo despierta invariablemente en la masa una respuesta favorable en ésta; no quiere decir que el asunto habrá de ser sometido siempre a los dictados de la misma pues la masa también reacciona favorablemente ante el latigazo que la fustiga cuando éste es justo y oportuno.

No olvidemos que la caricatura es ese peculiar equilibrio que estriba en sostener - en paradoja constante -, hasta un límite, un desequilibrio vital, que haga posible su éxito. Sin que sea fácil penetrar su secreto, una vez alcanzado a nuestra manera de ver este propósito, según González Ramírez en "La Caricatura Política" toda caricatura responde siempre a este tratar de montar su esencia sólo en el contorno, haciéndolo aparecer por el conjunto mismo. La esfera humana es su presa, su afán, su meta. Lo que está más allá, la proyección que el hombre hace de sí mismo en otro mundo, sólo es materia de caricatura cuando se toma como forma para expresar contenidos de tipo inmanentista⁶².

Actualmente el anuncio caricaturesco es uno de los medios más potentes de la publicidad moderna. La refida competencia comercial de nuestro tiempo utiliza los medios más diversos para requerir la atención sobre sus productos y hace uso de recursos publicitarios que divierten y entretienen al lector por bellas ilustraciones o trucos originales que fijan en su mente el mensaje.

El anuncio humorístico ha de servir para atraer la vista del lector y divertir a éste, pero no actuaría como tal si descuidase que su fin principal es vender un producto o propagar un

⁶² González, Ramírez, M. La Caricatura Política, Fondo de Cultura Económica, México, 1974.

servicio. Un buen anuncio cómico capta la atención, hace sonreír, en esto recalca su auténtico valor, debe destacar la calidad o cualidad de una marca o demostrar las ventajas de un servicio. El humor, en este caso, es sólo el medio para un fin. El dibujo humorístico, en cualquiera de sus formas, permite afirmaciones exageradas o extravagantes sobre la superondad de lo anunciado; el tono burlesco no reclama una creencia absoluta en la afirmación pero siempre produce en el lector un eco simpático que le lleva, inconscientemente, a aceptar en parte o en principio, algo expuesto. La utilización de lo humorístico indica que el anunciante es un ser corriente y con sentido del humor análogo al del lector; éste, por su parte, busca algo que le divierta y aleje de la tediosa realidad. Nada trae tanto a los humanos como un descanso temporal o un motivo de reír; éste será siempre un rico veneno que el dibujante cómico que se oriente en publicidad puede explotar indefinidamente⁶³.

3.1 LA VIDA ANTES DEL RÁTON MIGUELITO

Este es un campo fascinante y de interés universal para el dibujante humorístico, en esta especialidad es representado el movimiento de un cuerpo por una serie de dibujos y al ser proyectados en la pantalla reproducen la acción, de tal manera, que parece continua, real y viva. El dibujo animado tuvo su nacimiento en la linterna mágica del siglo XVII, en el phenakisticopio de Plateau y particularmente, en el praxinoscopio de Reynaud, de mediados del siglo XIX en el que ya fue utilizado un film perforado con dibujos.

Por otro lado, Hura perfeccionó el dibujo animado introduciendo el uso de hojas transparentes que permitían la superposición sobre un fondo inmóvil de partes en acción pero en realidad, fue McCay el productor del primer film; en éste se utilizaron 16.000 dibujos y costó 22 meses de trabajo. Las primeras películas fueron ejecutadas con dibujos recortados en papel y fotografiados sobre un fondo pintado a mano. Actualmente es resuelta esta producción en hojas delgadas de celuloide que se superponen e impresionan en cantidad no superior a tres; con mayor número no sería posible reproducir la inferior. El artista ejecuta a mano una serie de dibujos que solamente difieren entre sí por la posición sucesiva de aquellas partes que en la proyección aparecen animadas; cualquier acción puede ser invertida y repetida usando el mismo juego de dibujos. Para la reproducción se utiliza una cámara que está fijada, a distancia conveniente, sobre un soporte que la sitúa verticalmente sobre el dibujo a reproducir; éste tiene unas perforaciones que se corresponden con unos pequeños pivotes fijos sobre la tabla de toma de vistas y también con otros del pupitre iluminado sobre el que es llevada a cabo la ejecución; el ajuste en estos

⁶³ Op Cit. Pasteca Pp89

pivotes debe ser muy exacto para evitar diferencias y saltos que en la proyección serían muy desagradables⁶⁴.

En la actualidad los comics, los videojuegos, el cine y principalmente la televisión se han convertido en una de las mejores herramientas de consumo para la juventud. Sin embargo, lo que interesa, en este caso, es la televisión y nuestro tema principal son las caricaturas, ya que de ahí se derivan múltiples impactos y mensajes de agresión que son transmitidos a diario. La primera empresa productora de caricaturas se fundo en 1910, pero es hasta 1915 cuando se produce la primera película animada por los estudios BARI; el guión y la trama están basados en historias verídicas. Para estudiar las caricaturas Ernesto Ramírez⁶⁵, las divide en dos grupos: Las caricaturas orientales y las occidentales.

3.1.1. LAS OCCIDENTALES

Las caricaturas occidentales tomaron fuerza a través de Disney, empresa fundada en 1927. Para 1929 se crea la Warner Brothers y de la fusión de estas dos empresas llegan los personajes animados más importantes de aquel tiempo como son Mickey Mouse, Donald, Bugs Bunny, el Pato Lucas y Tomm and Jerry, tratan sobre aspectos de la vida cotidiana con una gran dosis de violencia. Utilizan la persecución y supervivencia, actitudes que logran divertir pese a que son tragedia. Disney ha utilizado fórmulas para crear historias que causen impacto, sobre todo en el público infantil, se pueden ver fácilmente personajes frustrados, traumatizados, decepcionados y malvados.

Blanca nieves, la Cenicienta, Fantasía, Pinocho, Bambi, Alicia en el país de las maravillas, Peter Pan, la Bella durmiente, Dumbo, la Noche de las nances frías, la espada en la piedra, el libro de la selva, los Aristogatos, Robin Hood, La Dama y El Vagabundo, conforman la primera etapa de esta importante empresa, la constante en estas producciones es la supervivencia y el infortunio.

La segunda etapa de Disney se distingue por Winny Pooh, Bernardo y Bianca, la Bella y la bestia, la Sirenita, el Rey León, Pocahontas, Aladín, el jorobado de Nuestra Señora, Mulán, Hércules, Bichos, Tarzan y Dinosaurios. Sin embargo, también tenemos caricaturas occidentales que han sido muy famosas y que algunas hasta han llegado a la pantalla grande como:

⁶⁴ Op Cit. Plume Pp 66

⁶⁵ Ramírez, Ruiz, Ernesto, La violencia con cara de diversión, Editorial Palabra Viva, México, 1999.

BATMAN Es un hombre traumatado por la muerte de sus padres quienes fueron víctimas de ladrones, lo que ha provocado en él un verdadero deseo y sed de venganza que lo consumen. Es un personaje admirado por su destreza, inteligencia, y fuerza capaz de defender a la humanidad de los malvados que desean dominar al mundo.

SUPERMAN Es uno de los personajes más importantes de las series animadas, es un ser que viene del espacio que llegó a la tierra siendo un bebé y que desde muy joven ha luchado por el bien de la humanidad salvándola de quienes quieren dominar al mundo, uno de los ideales de los norteamericanos. Superman es un ser vulnerable dominado por la confusión al no poder comportarse del todo como humano. De alguna manera se ha frustrado y su comportamiento ha cambiado, ahora es un tanto más indiferente a la problemática mundial y se ha encarnecido en una lucha frenética contra aquél que desea separarlo de su amor: Luisa Lane.

EL HOMBRE ARAÑA Es un adolescente que estudia en la universidad y haciendo un experimento le cae una sustancia química que lo convierte en mitad araña y mitad humano, vive frustrado ya que no puede ser como los demás, con sus superpoderes ayuda a la humanidad sin dejar de buscar la cura para su problema.

SPAWN Es un hombre que al morir hace un pacto con el demonio para volver a la tierra y vengarse de quien lo mandó matar (su mejor amigo y de todos los que se identifiquen con su asesino). De esta manera Spawn se convierte en un demonio quien al regresar a la tierra no desea hacer el mal, así que supuestamente empieza a pelear contra el mal.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS Son un grupo de amigos que sufren una radiación, estas radiaciones les provocan cambios extraordinarios en su organismo otorgándoles superpoderes.

LOS SUPERAMIGOS Igual que los cuatro fantásticos, los Superamigos fueron expuestos ha radiaciones provocándoles superpoderes, todos ellos tienen como objetivo principal ayudar a la humanidad contra los malvados que quieren dominar al mundo.

LOS HOMBRES X Son seres mutantes poseídos por fuerzas sobrenaturales, ellos están incómodos con estos poderes y luchan consigo mismo para poder aliviar su dolor, el cual los acongoja e incluso en reiteradas ocasiones expresan su molestia por sus poderes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Indiscutiblemente la mayoría de las caricaturas occidentales han manejado una temática importante en el contenido de sus tramas, ya que en todas ellas el objetivo principal es salvar al universo de seres que quieren destruirlo, enemigos que están por todos lados y que quieren hacer daño; y por lógica, los únicos que pueden salvar al mundo son los norteamericanos por ser la raza blanca elegida por Dios para proteger y perpetuar la especie, basados en la Doctrina Monroe y el Destino Manifiesto⁶⁶.

3.1.2 LAS ORIENTALES

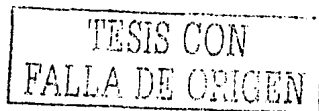
Las caricaturas orientales son conocidas como **Anime** termino francés que significa animación, que consiste en un conjunto de recursos que van desde el dibujo, el guión, la música y la actuación. Por otro lado, también se caracterizan por contener mensajes, o doctrinas de una religión mágica llamada **Manga** (que significa Comics o historietas su contenido incluyen siempre héroes y heroínas del tercer milenio que unen el pasado de 10 a 20 siglos con la astroarqueología y la ufología)⁶⁷.

La religión oficial del Japón es el sintoísmo, esta religión busca la unión entre el chamanismo (la búsqueda del poder personal) y el animismo (búsqueda del poder en cosas y seres naturales) uniéndolas con leyendas populares (búsqueda del poder en los relatos de la experiencia). Por otro lado existen historias plasmadas desde hace siglos en el "Kojiki" (especie de libro que contiene registros de antiguos asuntos) o en el "Nihon Shoki" (libro que contiene historias del Japón); Actualmente estas historias son traducidas y presentadas en todos los países a través de los comics y de las caricaturas. Un ejemplo es la historia que inició en el año 473, en el que la diosa Amaterusa se proclamó como la reencarnación del Buda Bodhistiva. Con esta declaración, todo el budismo se sometió al Shinto (religión oficial del Japón), sin embargo alguien se opuso a esta situación, fue un monje llamado Son Gokuh quien se resistió y luchó contra la diosa Amaterusa. Esta historia da origen a la caricatura de Dragón Ball Z, cuyo personaje principal lleva el nombre de Goku. Otro ejemplo es el panteísmo (la divinidad esparcida como un flujo mágico) con formas politeístas, lo cual lleva a buscar seres superiores y lugares que concentren ese poder. Realmente la mayoría de las caricaturas orientales han tenido un tema principal, que ha sido el poder y la fuerza suprema; en el cual nos damos cuenta que hay una gran relación entre las leyendas antiguas y las caricaturas actuales. A continuación haremos una recopilación

⁶⁶ Cfr. Mattelart, Armand, La cultura como empresa transnacional, Editorial Era, México, 1974.

⁶⁷ Op Cit. Ramírez E. Pp. 17

⁶⁸ Op Cit. Ramírez E. Pp 18



de algunas caricaturas más representativas del Anime o Manga: 1959 ASTROBOY El profesor Tenma construye un robot que podía volar gracias a unos reactores que tienen sus pies, este robot lo fabrica para suplir a su hijo muerto en un accidente automovilístico, pero se desilusiona al saber que éste no crecerá, lo vende a un circo donde el dueño abusa de él. El profesor Ochanomizu lo rescata y así se convierte en el protector de la tierra. Es todo un clásico del Story-Telling de Tezuka. 1965 EL OCTAVO HOMBRE Tabor. Después de la muerte del detective Rachiro por el famoso gangster Mukade éste es recreado por el famoso Dr. Tani, su nueva creación, el octavo hombre, tiene la fuerza de mil hombres y siempre se fuma un cigarro para festejar su victoria. 1967 FANTASMAGORICO (La niña María, el doctor Zero y un demonio con cuatro ojos). María al descifrar una inscripción, revive a Fantasmagórico, el emperador de la Atlántida, quien ha sufrido una serie de mutaciones que le han dado superpoderes. Usa una máscara en forma de calavera y se caracteriza por su risa al atacar y su bastón al ser llamado por María por medio de un murciélago. 1967 METEORO Tatsunokoto. Meteoro conduce el Mach 5, un superauto con muchos dispositivos para vencer no sólo en la fórmula 0 sino a los peligros naturales de cada carrera y a los malos de turno NDR. 1969 KAMUI Una histona muy violenta, bien reconstruida en su ambientación del Japón del siglo XVI donde Kamui es un ninja desertor y su clan lo persigue para eliminarlo. 1970 LA ABEJA MAYA film/Nippon Animation (Konchu Monogatari Minashigo Hutch, Shin Minashigo Hutch). Este anime cuenta las penpeccias de la abeja Maya en un bosque, está inspirado en la vida medieval japonesa. 1972 FUERZA G (Kagaku, Ninjatai, Gatchaman Fighter y Tatsunoko). La fuerza G, vive en una base submanna y viaja en su astronave Phoenix para luchar contra los invasores de Galactors, en la primera serie, Joe el cóndor, se sacrifica. 1972 CENTELLA (Seigi Aisuro, mono Gekko Kamen) Knack. Centella a bordo de una moto y su arma principal (es una media luna que lanza como Boomerang) lucha contra las fuerzas de guerra de Satan, pero sólo de noche ya que de día es un simple inspector. 1972 MAZINGER Z Majinga Z (Koji Kabuto, Shiro, Sayaka, Prof. Jumi, Dr. Hell, Conde Brocken, Barón Ashura). Mazinger Z, es un robot alimentado con la energía fotoatómica y construido con la aleación Z obtenida fundamentalmente del Japanium que sólo la produce el instituto situado al pie del Monate Fuji, cuando el Japanium es expuesto a una radiación, emerge una gran energía que alimenta al robot y a las armas que usa. Mazinger Z fue creado por el profesor Kabuto antes de morir se lo regala a Koji. Mazinger Z está dotado de un gran repertorio de armas con las que luchará contra el impeno de Rodi comandados por el Dr. Hell. 1973 LA RANITA DEMETÁN, una ranita de origen humilde se enamora de Ranatán, hija del rey del estanque (un pez gato) Marco, Maya y Dematán viven traumatados por todo lo que han vivido. 1974 HEIDI! (Alps no shoojo Heudu) (Heidi, Peter, Clara, Copo de Nieve, la Sra. Rottenmeier y el abuelo). Heidi es una huérfana que vive con su abuelo (no consanguíneo) en una montaña, al principio la trata con indiferencia pero después se vuelven inseparables. Heidi se la pasa jugando con su amigo Peter (es un pastor de

cabras). La tutora de Heidi la manda a estudiar a Francfort a una casa muy rica, ahí conoce a una niña paralítica llamada Clara. Lamentablemente Heidi no es feliz en la gran ciudad y hace todo lo posible por regresar a las montañas. 1976 LA PEQUEÑA LULÚ Es la típica niña que juega con sus amigos y se mete en muchos problemas por tratar de divertirse. Siempre está peleando con los niños de la cuadra. 1976 DAI APOLLON Ufo Senshi, Dai Apolon, Takeshi. Takeshi es un huérfano de 16 años, hijo del rey Apollon, del planeta Apolón (planeta a 300.000 años luz de la tierra) él lucha por defender su planeta de la invasión de los Dazaan, el rey creó un generador de superenergía y el dispositivo de absorción constituido por dos partes: el corazón de energía, robada por los Dazaan y la llave de la energía puesta en el pecho de Takeshi. Este con cuatro amigos en cuatro jets, vestidos como jugadores de rugby y al grito de apolon, alfa, beta y gamma, llaman a los robots Egga, Tregga y Langu; salen del mar formando un robot gigante (al estilo de rugby) y al grito de Dai Apolon. Takeshi lucha incesantemente contra los Dazaan, libera a su madre y acciona los dispositivos creados por su padre. 1976 CANDY Toei Doga. (Candy, Annie, Tom, Archie, Anthony, Patty, Miss Pony, Sor Mana etc). Pertenece al orfanato de Pony. Candy se hace amiga de Tom y Annie. Candy proviene de una rica familia llamada Legan y posee un medallón que es el símbolo de ésta. Candy se enamora de Anthony, pero éste se muere al caer de un caballo. Luego es enviada a estudiar a Inglaterra. En el Colegio. Candy se enamora de Terence Granchester hijo de una famosa actriz y se reencuentra con Annie. Candy se va a trabajar a Chicago a trabajar como enfermera en un hospital y conoce a Albert William y el príncipe de la colina que son la misma persona y se enamoran. 1976 MARCO (Haha o Tazunete Sanzenni) Narra la trágica historia del niño Marco. él viaja por todo el mundo buscando a su madre. 1978 CONAN, EL NIÑO DEL FUTURO Nippon animation (Lana, Conan, Gimsey) después de los destrozos causados por la guerra y la explosión de una bomba magnética. Conan se convierte en un muchacho muy fuerte hijo de un astronauta. Al morir su padre Conan conoce a Lana (es la hija de Profesor Rao, uno de los científicos responsables de las bombas nucleares) deciden ir a buscar a sus congéneres, los cuales nunca habían visto y a consecuencia de no encontrar a sus padres Conan se convierte en malvado. 1979 LA BALLENA JOSEFINA Choppy es un niño inseguro, pero tiene una ballena que cambia de tamaño y lo ayuda a madurar por las acciones que ella realiza. 1979 BLUE NOAH (Uchuu Kubu Blue Noah) (Makoto, Kei, Gothamiani) Es un grandísimo submarino de guerra capaz de volar y es utilizado para detener la amenaza alienígena. 1980 IRONMAN 28 Shotaro. Creado para fines pacíficos y es guiado por el hijo de su creador Shotaro, pero al final será usado para salvar a la tierra. 1981 CAPITAN FUTURO (captain Future) Toei (Androide, Robot, Joan Landor) viajando por la galaxia con la nave cometa, el Capitán Futuro trata de salvar el universo amesgando a todos sus pasajeros. 1981 HONEY HONEY Hidera Mizuno (Honey, la Gata Lili, Gerónimo, Petroldolar, Hail Gestapo). Honey tiene una gata muy trágica y se trago un anillo conocido como "la sonnsa del Amazonas" y una serie de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

pretendientes de la princesa florence, tienen que conseguir el anillo a como dé lugar, no importa si tienen que matar al animalito. Honey y su gata deben de escapar por todo el mundo para salvar a su gata. 1982 ROBOTTECH Son aviones jets que se transforman en robots gigantes que luchan por salvar a la tierra. Son series combinadas y presentadas como una sola, en realidad son tres series distintas, lo único que tienen en común es una guerra entre humanos y una raza alienígena. 1982 SUPER AGENTE COBRA (Space Cobra) Después de dos años de descanso Cobra regresa a la acción en compañía de su androide Andrómeda. Con extremada violencia él va a bordo de su nave tortuga, viaja por la galaxia junto a bellas y bien dotadas mujeres. 1983 SUPERCAMPEONES (Kenji, Jim) ambientada en el fútbol, cuenta la historia de un chico (Tsubasa Ozara) que se inscribe en un colegio y se convierte en el ídolo de su escuadra futbolística y al final vence en un campeonato mundial. 1984 VOLTRON (Akira, Takashi, Isamu) Tras la 3ª Guerra Mundial, el emperador Bazal, secuestra a los pocos sobrevivientes de la Tierra, para transformarlos en Cyborgs de combate. De éstos cinco logran escapar y deciden ayudar a la princesa del planeta Alteia que se encuentra en peligro. Guiando cinco leones, uno es de color negro, el otro amarillo, uno es azul, otro es rojo y el último es verde (sus colores representan agua, fuego, desierto, bosque y tierra) que al unirse se convierten en un poderoso Robot llamado Voltron. 1985 TRANSFORMERS Robots que se transforman en autos. La serie fue creada para vender figuras de acción, ambientada en USA y comercializada por la Marvel y diseñada en Japón; Los Transformers provienen del planeta Cybertron, originalmente los Autobots pueden volar pero se desencadena una guerra entre los Autobots y los Decepticons caen a la tierra y mueren (caen en la era prehistórica) siglos después la computadora de la astronave Teretran 1 reparó todos los Transformers adaptándolos a la forma tecnológica de la tierra. Al final mueren Optimus Prime y Megatron en un duelo en la luna. En la segunda serie, Convoy es el nuevo líder de los Autobots mientras que Galvatron lo es de los decepticons; al final los líderes quedan destruidos. 1986 CABALLEROS DEL ZODIACO (Saint Seiya) (Saori, Pegasus, Andromeda, Phoenix) los caballeros son guerreros que custodian a la justicia imperdonada por la diosa Athenea (Saon), los caballeros de bronce (Pegaso/Seiya, Dragón/Shiryu, Cisne/Hyoga, Phoenix/Ikki y Andromeda/Shun) deberán batallar con los caballeros de oro en el santuario del templo de Grecia. 1986 DRAGON BALL Goku, Bulma, Yamcha, Tenshin-han, Piccolo, Kame Sennin. Bulma va en busca de las esferas del dragón, acompañada de un niño fuertísimo llamado Goku, para al reunir las pedirle un deseo al dragón Shen-lon. 1992 SAILOR MOON Cinco adolescentes dedicadas al combate, son guerreras lunares que combaten contra los enemigos en turno. Sin olvidar el factor sentimental en cada escena. 1994 STREET FIGHTER II Ruy y su compañero Ken Masters deciden viajar por el mundo para conocer mejor las artes marciales y van conociendo a todos los de la serie, hasta encontrarse a Byson jefe del ejército Shadow Law. 1996 KIMBA EL LEON BLANCO Musihí (Kimba, su padre Panja y su madre Eliza) Es el primer anime a colores y con animales parlantes. kimba es un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

cachorro albino obligado a vagar por la jungla debido a la muerte de su padre Panja. En la segunda serie fue criticada por animadores japoneses, ya que los estudios americanos Disney plagiaron el proyecto. Pues bien, las caricaturas orientales, igual que las occidentales manejan una temática principal, y es la del poder y la fuerza suprema. Las caricaturas orientales son aún más peligrosas que las caricaturas que producen en otros países, pues manejan una gama de violencia cruda y despiadada por conseguir el poder.

3.2 UN APARATO PARA "EL APARATO"

Las caricaturas se han producido con el fin de entretener, y son vistas por millones de niños en los canales de Cartoon Network, Warner Channel y Nickelodeon, las marcas mundiales de entretenimiento infantil, que transmiten en televisión por cable las 24 horas del día a más de 70 países, que se ven en 90 millones de hogares en Alemania, Reino Unido, Australia y Estados Unidos y que a partir de este año se transmiten por canal 30 de cablevisión. Los tres canales más importantes del mundo en caricaturas forman la gama de programación infantil de canal 5, (Tunelito 5 y Ultratunel 5) que no es más que la combinación de los tres canales anteriores.

Sin lugar a dudas, las caricaturas han sido el lenguaje universal ya que unifican sin distinción de raza, credo político o religioso a las comunidades que conforman los diferentes grupos humanos que viven en el mundo. Todos las vemos, las entendemos, en mayor o menor grado las dominamos y las sufrimos. Este lenguaje, en ocasiones constituye la única posibilidad de manifestar la existencia y relación entre países, costumbres, grupos e individuos. Por este medio conocemos historias, anécdotas, lugares importantes, formas de vida y de educación, relaciones personales, situaciones disparatadas y toda una gama de actitudes, y que en cierta forma suelen convertirse en el único sistema de aprendizaje en el público infantil.

Millones de seres se han vuelto adictos a compensaciones agresivas. De aquí la gran demanda de programas surtidos de acción violenta. Pues bien, si culpamos a la televisión por tanta exhibición de agresión, es finalmente el público el que determina con su preferencia gran parte de lo que se presenta en las pantallas.

Para que los programas sean económicamente viables deben corresponder y satisfacer a millones de adictos televisivos. Sin embargo, la imagen violenta resulta una de las más adictivas e interesantes para el público infantil y juvenil, pero qué pasa cuando un niño se siente ávido de sensaciones, y estas sensaciones las representa la imagen televisiva, en consecuencia, ésta sólo hará que se absorban tanto la agresión como la emotividad, confrontando

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

sentimientos muy personales, esto quiere decir, todo crimen al final se castiga, que todo lo malo debe de ser destruido, que no hay guerra sin paz, que todas las personas tienen en algún lugar de su corazón amor y bondad, que no todo es tan malo, que siempre habrá un amigo, que nunca estarás sólo, en pocas palabras, la pantalla chica se ha ido convirtiendo en una ventana abierta al mundo, que nos hace sentir una gama variada de sentimientos y emociones que difícilmente podremos diferenciar.

De lo anterior partimos para cuestionarnos lo siguiente ¿verdaderamente existe violencia en los programas?, hablando específicamente de las caricaturas, y si la hay ¿qué tipo de violencia predomina? Y por último ¿cuántos impactos de violencia contienen?

3.2.1 DETRÁS DEL ANÁLISIS

Para dar respuesta a las preguntas anteriores empezáramos por definir el concepto "violencia". Etimológicamente, la palabra violencia deriva del latino "violentia", vis maior, fuerza mayor, impetu. Según el diccionario es la fuerza o energía desplegada impetuosamente. En el origen, el concepto violencia, denota una realidad moralmente neutra; la calificación que uno puede hacer de ella dependerá del uso o abuso de esta fuerza.

Por otro lado, esta la definición teórica según Noyes. Este define a la violencia como "la impulsividad profundamente arraigada o el modo de la personalidad para reaccionar de una manera definitivamente energética". Para este mismo autor, el término implica no sólo voluntad de poder (lo que otras escuelas denominan orientación positiva del instinto agresivo), sino hostilidad y ataque (orientación negativa del impulso). Estas tendencias que no son necesasamente expresadas de forma evidente, se originan como respuesta a la frustración, estímulo limitante considerado por todos como un compañero habitual de la vida diana, que se convierte en estímulo generador de conducta agresiva, de acuerdo a la exégesis y valoración que el individuo otorgue al factor de frustración, del resultado de este enfoque subjetivo, obtendremos una respuesta (agresión) que brotará en forma natural y que estará matizada con orientación positiva o negativa.

De ahí partimos para hacer la definición operacional, el concepto de violencia es el estímulo innato o adquirido del ser humano que se presenta en tres actos: Físico (violencia contra personas o propiedades), mental (violencia psicológica o emocional), verbal (agresiones mediante el lenguaje); mismos que pueden ser ejercidos de una manera negativa o positiva dependiendo de la orientación. Sin embargo, para que un acto sea violento el sujeto debe de considerarlo como tal, y esto solo dependerá del entorno y de la situación que se le presente.

Como hemos visto la violencia esta presente en todas las acciones del hombre, sin embargo, el público que nos interesa es el infantil, que es finalmente el que crecerá y se desarrollará dentro del medio. Como pudimos ver anteriormente se han hecho investigaciones sobre la televisión y el comportamiento humano, se dice que la televisión es en gran parte generadora de violencia, de ahí partiremos para preguntarnos, ¿existe violencia en la televisión? Y si la hay, de qué tipo es.

En la televisión abierta existen tres canales importantes que incluyen en su programación barras de caricaturas. Estos son, Canal 11 con su barra infantil (Bizbirije), canal 7 (Club amigos) y Canal 5 con dos barras infantiles (Tunelito y Ultratunel cinco).

Para la elaboración del presente Análisis de contenido tomamos como base las definiciones teóricas de Klaus Krippendorff⁶⁹

Se hizo una *muestra estratificada* y se eligió a Canal cinco debido a que presentó mayor audiencia según un estudio que realizo IBOPE en el año 2000. Para seleccionar las caricaturas se hizo una observación diana durante el mes de octubre y noviembre del mismo año, se observó que las caricaturas del turno matutino no presentaban tantas escenas de contenido violento, sin embargo las del turno vespertino mostraban todo lo contrario.

Canal cinco, transmite 31 caricaturas, tiene una programación de lunes a domingo de siete de la mañana a media noche, esta transmite caricaturas, series, películas y programas de entretenimiento; sin embargo, la mayor parte de la programación son caricaturas y las dividen en dos, Tunelito cinco, con horario de 7:00 AM. a 12:00 PM. y UltraTúnel cinco, con horario de 12:30 PM. a 7:30 PM. Las caricaturas de tunelito cinco son: Don gato y su pandilla, la pantera rosa, el mundo secreto de Santa Claus, Barney y sus amigos, las pistas de Blue, las trillizas, monstruos, He-man, Animorphs, Batman del futuro, el hombre araña y Doremon. Sin embargo, las que se van analizar son las caricaturas de Ultra Túnel cinco.

A partir de lo anterior se tomara en el presente análisis como *unidades de muestreo* a las caricaturas: la pequeña Lulú, el Dr. Slump, los Pitusos, Ranma 1/2, Plaza Sésamo, Alvin y las ardillas, Gardfield y sus amigos, hombres de negro; programación virtual (Max Steel, Beast

⁶⁹ Krippendorff, Klaus. Metodología de Análisis de Contenido. Paidós Comunicación. Buenos Aires 1980.

Machine, Starship Troopers, Virtual Fighters, Voltron la tercera dimensión), Robotech, Dragón Ball Z, la vaca y el pollito, Power Rangers in Space, aventuras en pañales y Pokémon.

Así mismo se tomara como *unidades de contexto* a la violencia física, verbal y psicológica. Comenzaremos con la violencia física, la cual se considera negativa y es criticada o condenada por sus supuestos efectos perturbadores. Al examinar este tipo de violencia se aprecian las diferentes formas físicas de muerte, maltrato y destrucción desgarradora.

Por otro lado, la violencia verbal ofrece un terreno común a todos los sectores de la población lingüística, ya que al presentar una palabra, oración o frases lo relacionamos con alguna experiencia, hechos e impresiones sobre múltiples aspectos de la vida diaria.

Ahora es el turno de la violencia psicológica. Es un tipo de violencia destructiva cuyo ímpetu o calculada frialdad es parte de la vida. Este tipo de violencia es una consecuencia de las agresiones exageradas y repetidas de sistemas sociales y normas culturales establecidas por el gobierno y los medios de comunicación.

Para especificar las categorías anteriores se tomaran como *unidades de registro*, para la violencia física el uso de armas, golpes, empujones, jalones, abusos, asesinatos, tortura física y dolor; para la violencia verbal gritos, insultos, amenazas, burlas, efectos de sonido, groserías, escándalos, quejas; Y por último se considerara como violencia psicológica la maldad, sufrimiento, riesgo de muerte, deformaciones físicas, dominio sobre otro, sadismo, miedo, ignorar, infortunio, enojo y dolor psicológico.

3.2.2 PLANILLA DE DATOS

La planilla de datos se elabora de la siguiente forma.

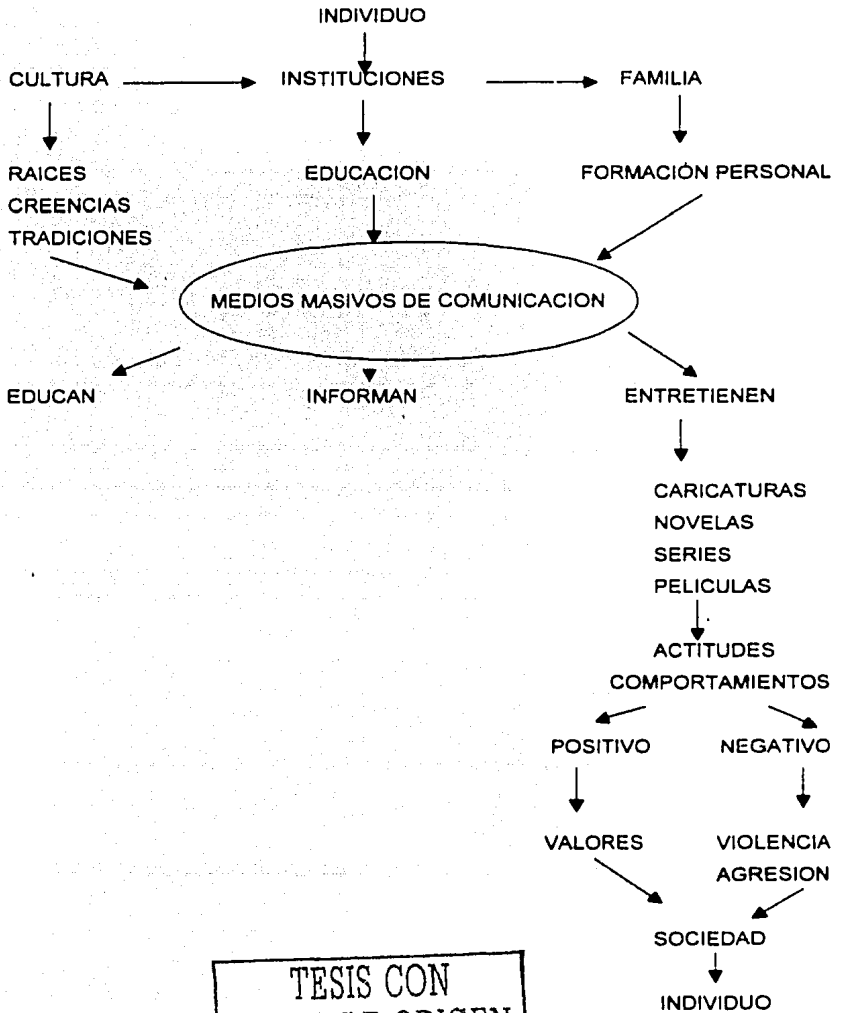
NOMBRE DE LA CARICATURA: _____

DURACIÓN: _____

FECHA				
CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS			
VIOLENCIA FÍSICA	Uso de armas			
	Golpes			
	Empujones			
	Jalones			
	Abusos			
	Asesinatos			
	Tortura física			
VIOLENCIA VERBAL	Dolor			
	Gritos			
	Insultos			
	Amenazas			
	Burlas			
	Efectos de sonido			
	Groserías			
	Escándalos			
VIOLENCIA PSICOLOGICA	Quejas			
	Maldad			
	Sufrimiento			
	Riesgo de muerte o muerte			
	Deformaciones físicas			
	Dominio sobre el otro			
	Sadismo			
	Miedo			
	Ignorar			
	Infortunio			
Enojo				
Dolor psicológico				

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

3.2.3 CONSTRUCCIÓN ANALÍTICA



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE DE LA BIBLIOTECA

El individuo constituye la unidad básica de una sociedad. Este ve influenciado su desarrollo por tres ambientes que componen a la misma sociedad, la cultura, las instituciones y la familia.

Por cultura entendemos a todos aquellos elementos que constituyen nuestras raíces, creencias y tradiciones, ubicándonos dentro de un grupo étnico y social específico. Las instituciones son aquellas que nos brindan una preparación académica y nos proveen del conocimiento, nos educan. La familia es el otro medio ambiente que nos forma como individuos y nos dota de valores morales, define nuestro carácter y marca la pauta para nuestro comportamiento ante otros individuos. De este modo ubicamos, de una manera general, a estas tres grandes colectividades que forman al individuo; ahora bien, estos tres elementos se ven reflejados e incluso definidos por un aparato que proyecta, a través de imágenes y representaciones, los componentes de la cultura, las instituciones y la familia, este aparato son. Los Medios Masivos de Comunicación, cine, radio y televisión.

Entendemos como las principales funciones de los medios masivos de comunicación las de informar, educar y entretener. Debido a su mayor alcance y accesibilidad hablaremos, por lo pronto, de la televisión como el Medio Masivo mas penetrante a la sociedad.

Así mismo nos centraremos en la función de entretener ya que es la que presenta una mayor audiencia o consumo por parte de la misma sociedad. Para brindarnos este entretenimiento la televisión se vale de una gran variedad de elementos, o "programas", para ser más específicos. Dentro de estos ubicamos a las películas, series, telenovelas, caricaturas, por mencionar algunas.

Estos programas televisivos nos representan, a través de personajes, una serie de actitudes y comportamientos; mismos que pueden ser positivos o negativos según sea el caso. Entendemos por actitudes y comportamientos "positivos" a aquellos que nos reflejan valores propios de la familia, por ejemplo, la moral o el buen comportamiento. Por otro lado tenemos a las actitudes y comportamientos "negativos", considerando como tales a las acciones provistas de violencia, agresión y dolor, por mencionar algunas.

Estas actitudes y comportamientos representados por la televisión no son más que el reflejo, de una manera dramatizada, de los mismos comportamientos de la sociedad. Por dar un ejemplo diremos que el uso de "estereotipos" empleado por la televisión no es mas que la manifestación de un racismo y elitismo latente dentro de la sociedad. Se dice que la televisión es ficción; entendemos a la ficción como la representación de un "futuro probable".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Por último diremos, para cerrar este círculo, que es esta misma sociedad, resultado de todo lo que hemos mencionado, la que formará el medio ambiente en que se desarrollará cada individuo que se integre a ella misma; a través de un proceso natural, como es el nacimiento de un nuevo ser. Y es este nuevo individuo el que constituye la unidad básica de la sociedad.

3.2.4 FIABILIDAD Y VALIDEZ

En este estudio la fiabilidad fue demostrada a través de la exactitud ya que los resultados se ajustan a un patrón conocido de violencia. Las mediciones de la exactitud han demostrado ser útiles para verificar el análisis.

La exactitud se maneja de forma manual ya que el contenido de los mensajes se codificó según las categorías. Los datos también son reproducibles ya que otros investigadores, en lugares y momentos distintos, podrían utilizar las mismas instrucciones para codificar datos y aplicar este mismo análisis a otras caricaturas.

La validez orientada al proceso evaluó el grado en que el procedimiento analítico sirvió de modelo en el contexto de los datos. Dentro del análisis de contenido concierne básicamente la índole de la construcción analítica, que es aceptada o rechazada según la demostrable correspondencia estructural-funcional entre los procesos, categorías del análisis, teorías, modelos y conocimientos aceptados del contexto del que proceden los datos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO 4. ANÁLISIS DE LAS CARICATURAS QUE TRANSMITE CANAL 5

En este estudio se describe a manera de conclusión la cantidad de impactos de violencia mensual en la programación de canal cinco en el horario vespertino. Las gráficas que en él se exponen son producto de la observación directa de las caricaturas.

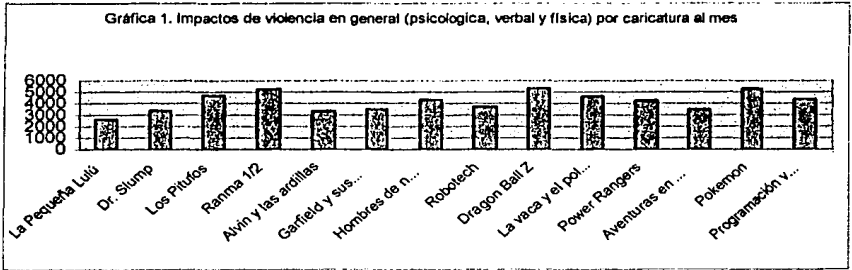
Como bien sabemos, la televisión forma parte de la vida diaria en los hogares mexicanos. Satisface las necesidades de distracción, entretenimiento, relajamiento, compañía, y es un medio de obtener información desde muy temprana edad. La televisión forma parte integral en la vida de todo niño, ya que representa una forma de socialización dentro y fuera de su ambiente familiar a través de elementos como: dibujos animados, historietas, personajes, animales y cosas.

La principal preocupación de la televisión, radica en la formación de valores en la audiencia, por lo que uno de sus principales compromisos consiste en conocer cuáles son las necesidades, hábitos y deseos de diversión y entretenimiento del televidente infantil, de forma directa y personal, mediante estudios de mercado. Por medio del Seminario Internacional y muestra audiovisual "Los niños y la televisión" patrocinado por la UNESCO, la UNICEF y la Cámara de Senadores se presentaron los siguientes datos que a continuación se presentan:

4.1 IMPACTOS DE VIOLENCIA EN CANAL 5

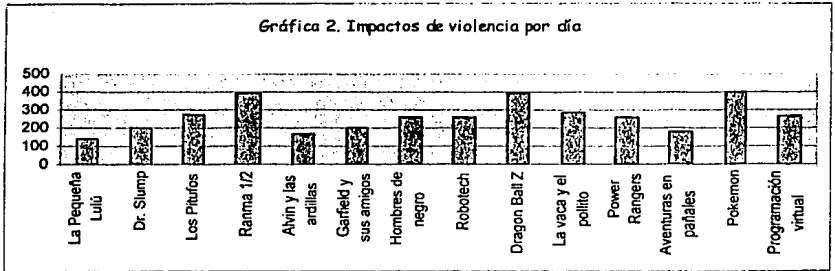
De aquí partiremos para explicar el siguiente análisis sobre la programación infantil y describiremos los impactos de violencia que son transmitidos mensualmente en las caricaturas de canal 5. (Ver gráfica uno). El bloque vespertino cuenta con 18 caricaturas; cada caricatura está dividida en bloques de tres, cada bloque tiene una duración de 5 a 7 minutos, esto quiere decir que el total de la caricatura es de 15 minutos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



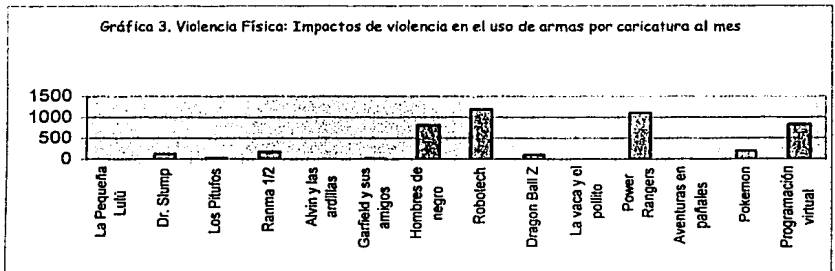
Pues bien, el promedio total es de 58,952.00 impactos de violencia mensual en todas las caricaturas del horario vespertino, desglosándolo tenemos 5908 impactos de violencia mensual en Pokémon, en segundo lugar tenemos con 5414 impactos de violencia en Dragón Ball Z, en tercer lugar tenemos con 5275 impactos de violencia a Ranma 1 / 2, en cuarto lugar tenemos con 4843 impactos de violencia ha Los Pitufos, en quinto lugar se encuentra con 4603 impactos de violencia La Vaca y el Pollito, en sexto lugar se encuentra con 4453 impactos de violencia la Programación virtual, en séptimo lugar tenemos con 4315 impactos de violencia a Hombres de negro, en octavo lugar tenemos a los Power Rangers con 4294 impactos de violencia, en noveno lugar tenemos a Robotech con 3591 impactos de violencia, en décimo lugar tenemos a Gardfield y sus amigos con 3501 impactos de violencia, el undécimo le corresponde a Aventuras en pañales con 3468 impactos de violencia, el duodécimo le toca al Dr. Slump con 3391 impactos de violencia, el decimotercero le corresponde a Alvin y las ardillas con 3216 impactos de violencia, y el último le corresponde a La pequeña Lulú con 2630 impactos de violencia.

Ahora bien el promedio por día (Ver gráfica dos) en cada caricatura es de 399 impactos en Pokémon, 395 en Dragón Ball Z, 393 en Ranma, 286 en la Vaca y el pollito, 275 en los Pitufos, 267 en la programación virtual, 260 en los hombres de negro, 259 en los Power Rangers, 259 en Robotech, 201 en el Dr. Slump, 200 en Gardfield y sus amigos, 177 en aventuras en pañales, 167 en Alvin y las ardillas, 140 impactos en la pequeña Lulú.



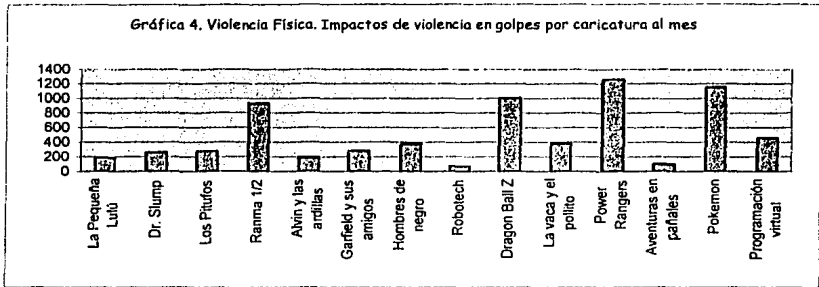
Los impactos de violencia generalizada en las caricaturas se encuentran divididas en tres categorías violencia física, violencia verbal y violencia psicológica, de las tres anteriores comenzaremos con la violencia física y de ella se desprenden las subcategorías de: uso de armas, golpes, empujones, jalones, abusos, asesinatos, tortura física y dolor.

Aquí señalaremos las veces en que se utilizaron armas (Ver gráfica tres) iniciaremos con 1191 impactos mensuales en el uso de armas en la caricatura de Robotech, los Power Rangers con 1100, la programación virtual con 828, hombres de negro con 810, Ranma 1/2 con 174, Dr. Slump con 119, Dragón Ball Z con 103, Pokémon con 102, Los Pitufos con 32, Gardfield y sus amigos con 22, La vaca y el pollito, la pequeña Lulú y aventuras en pañales con un impacto, y el último le corresponde Alvin y las ardillas con 0 impactos al mes en el uso de armas.

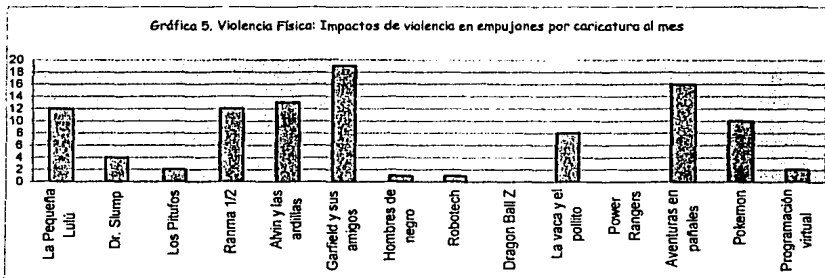


En cuanto a los golpes, (Ver gráfica cuatro) iniciaremos con 1260 golpes mensuales en la caricatura de los Power Rangers, Dragón Ball Z con 1005, Pokémon con 1000, Ranma 1/2 con 929, la Programación virtual con 457, La vaca y el pollito con 385, Hombres de negro con 379,

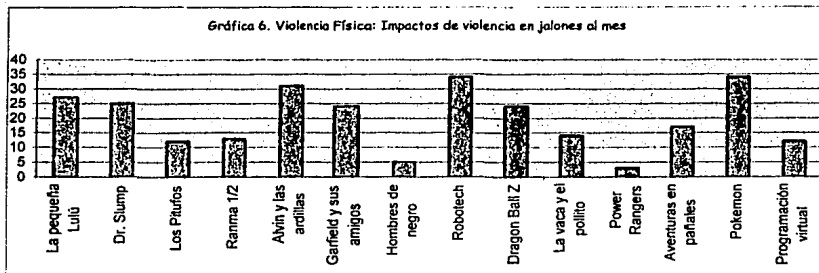
Gardfield y sus amigos con 282, Los Pitufos con 276, Dr. Slump 275, La pequeña Lulú con 189, Alvin y las ardillas con 182, Aventuras en pañales con 95, y por último tenemos a Robotech con 72 golpes mensuales.



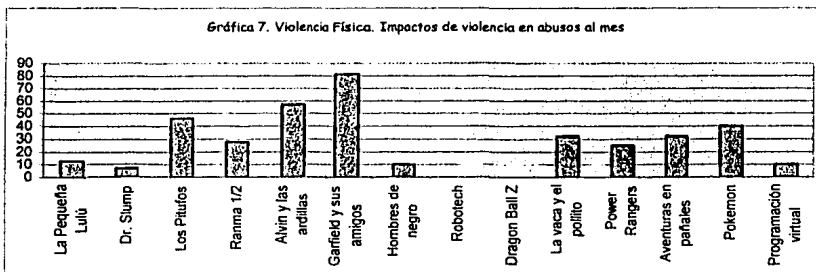
En los empujones, (Ver gráfica cinco) iniciaremos con 19 empujones mensuales en la caricatura de Gardfield y sus amigos, Aventuras en pañales con 16, Alvin y las ardillas con 13, Ranma 1/2 con 12, la Pequeña Lulú con 12, La vaca y el pollito con 8, Dr. Slump con 4, la programación virtual con 2, Los Pitufos con 2, Hombres de negro, Robotech y Pokémon con uno, y por último tenemos a Dragón Ball Z y Power Rangers con 0 empujones mensuales.



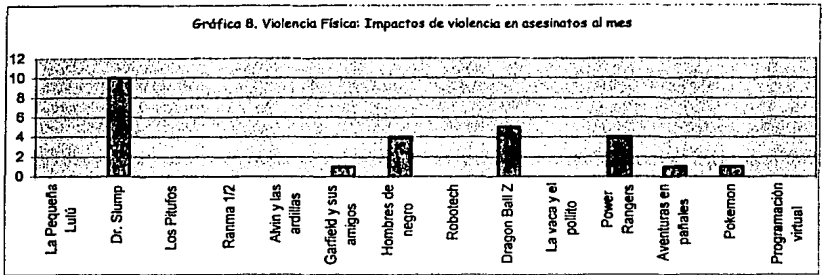
Los jalones, (Ver gráfica seis) iniciaremos con 34 jalones mensuales en la caricatura de Robotech, Alvin y las ardillas con 31, La Pequeña Lulú con 27, Dr. Slump con 25, Pokémon con 24, Dragón Ball Z con 24, Gardfield y sus amigos con 24, Aventuras en pañales con 17, La vaca y el pollito con 14, Ranma 1/2 con 13, la Programación virtual con 12, Los Pitufos 12, por último tenemos a los Hombres de negro y Power Rangers con 3 jalones mensuales.



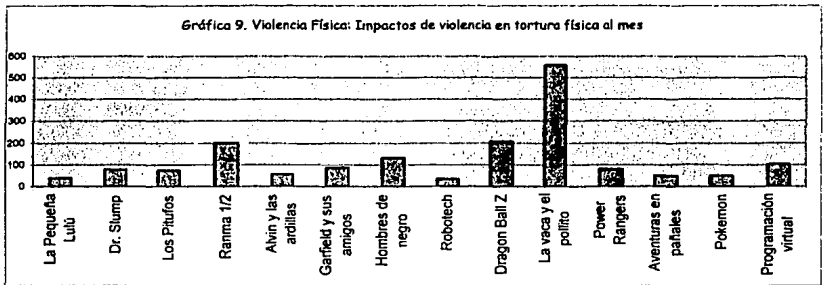
Respecto a los abusos, (Ver gráfica siete) iniciaremos con 81 abusos mensuales en la caricatura de Gardfield y sus amigos, Alvin y las ardillas con 57, Los Pitufos con 46, Pokémon con 39, el siguiente es compartido entre La vaca y el pollito y Aventuras en pañales con 32 cada uno, Ranma 1/2 con 28, Los Power Rangers con 25, La pequeña Lulú con 13, La Programación virtual con 10, Hombres de negro con 10, Dr. Slump con 7, y por último tenemos a Robotech y Dragón Ball Z con 0 abusos mensuales.



Los Asesinatos, (Ver gráfica ocho) iniciaremos con 10 asesinatos mensuales en la caricatura del Dr. Slump, Dragón Ball Z con 5, Pokémon con 5, Los Hombres de negro con 4, Los Power Rangers con 4, Aventuras en Pañales y Gardfield y sus amigos con uno, y por último tenemos a La pequeña Lulú, Los Pitufos, Ranma 1/2, Alvin y las ardillas, Robotech, la vaca y el pollito y la programación virtual con 0 asesinatos mensuales.

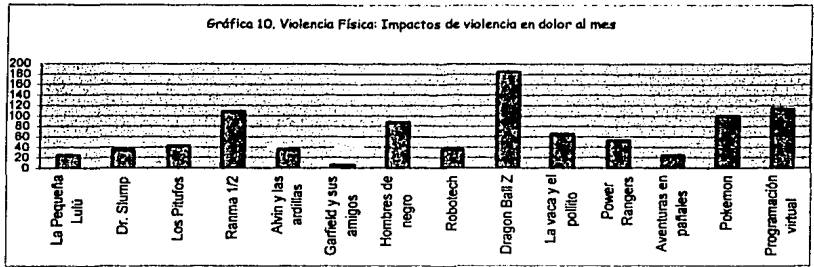


En cuanto a la Tortura Física, (Ver gráfica nueve) iniciaremos con 557 torturas físicas mensuales en la caricatura de La vaca y el pollito, Pokémon con 210, Dragón Ball Z con 206, Ranma 1/ 2 con 201, Los Hombres de negro con 133, Gardfield y sus amigos con 87, Los Power Rangers con 79, Dr. Slump con 78, Los Pitufos con 74, Alvin y las ardillas con 56, Aventuras en Pañales con 50, la pequeña Lulú con 38, y por último tenemos a Robotech con 35 torturas físicas mensuales.

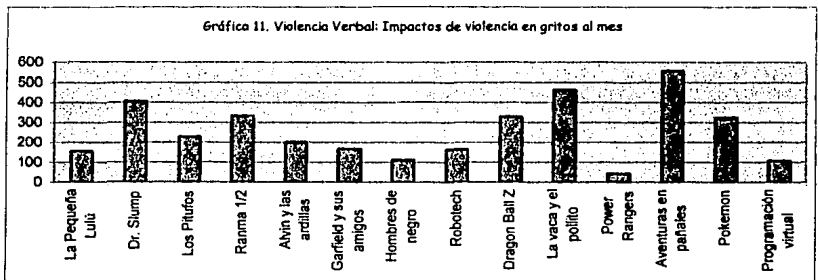


El dolor, (Ver gráfica diez) iniciaremos con 184 impactos de dolor mensual en la caricatura de Dragón Ball Z, Pokémon con 184, la programación virtual con 114, Ranma 1/ 2 con 108, Hombres de negro con 88, La vaca y el Pollito con 65, Los Power Rangers con 53, Los Pitufos con 43, Robotech y Alvin y las ardillas con 36, Dr. Slump con 35, la pequeña Lulú con 25, Aventuras en Pañales con 24, y por último tenemos a Gardfield y sus amigos con 6 impactos de dolor mensual.

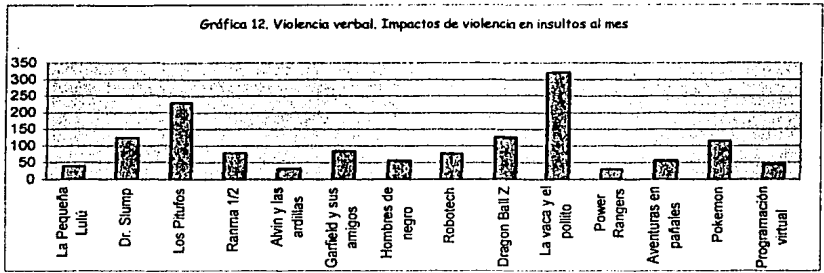
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



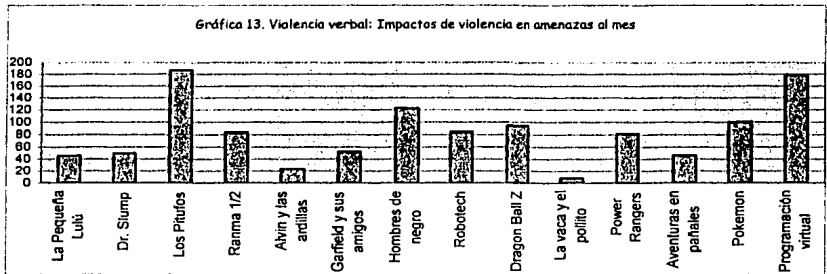
Dentro de la violencia verbal tenemos las siguientes subcategorías: gritos, insultos, amenazas, burlas, efectos de sonido, groserías, escándalos y quejas. Una subcategoría de la violencia verbal son los gritos, (Ver gráfica once) iniciaremos con 555 gritos mensuales en la caricatura de Aventuras en pañales, La vaca y el Pollito con 463, Dr. Slump con 406, Ranma 1/2 con 333, Pokémon con 330, Dragón Ball Z con 329, Los Pitufos con 228, Alvin y las ardillas con 200, Robotech con 165, Gardfield y sus amigos con 162, La pequeña Lulú con 157, Hombres de negro con 112, la Programación Virtual con 106, y por último tenemos a los Power Rangers con 42 gritos mensuales.



Los insultos, (Ver gráfica doce) iniciaremos con 321 insultos mensuales en la caricatura de La vaca y el pollito, Los Pitufos con 229, Dragón Ball Z con 126, Pokémon con 126, Dr. Slump con 123, Gardfield y sus amigos con 84, Ranma 1/2 con 79, Robotech con 78, Hombres de negro con 56, Aventuras en Pañales con 56, La Programación virtual con 46, la pequeña Lulú con 39, Alvin y las ardillas con 32, y por último tenemos a los Power Rangers con 30 insultos mensuales.

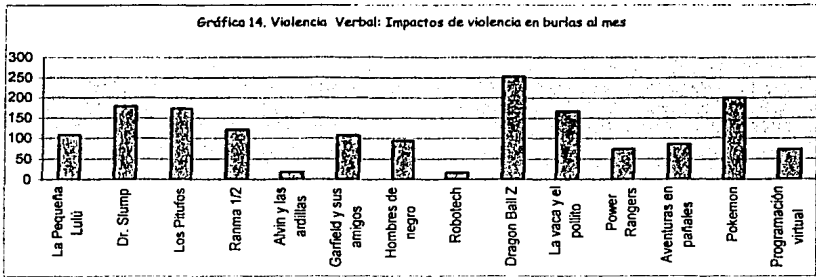


Las amenazas, (Ver gráfica trece) iniciaremos con 187 amenazas mensuales en la caricatura de Los Pitufos, la programación virtual con 179, Hombres de negro con 123, Pokémon con 95, Dragón Ball Z con 94, Robotech con 84, Ranma 1/2 con 83, Los Power Rangers con 81, Gardfield y sus amigos con 52, Dr. Slump con 49, Aventuras en Pañales con 46, La pequeña Lulú con 45, Alvin y las ardillas con 23, y por último tenemos a La vaca y el pollito con 8 amenazas mensuales.

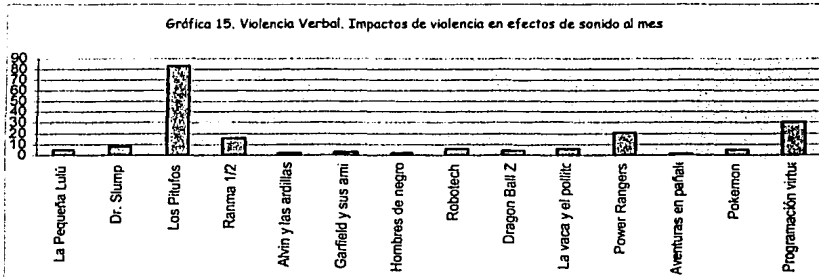


En cuanto a las burlas, (Ver gráfica catorce) iniciaremos con 260 burlas mensuales en la caricatura de Pokémon, Dragón Ball Z con 252, Dr. Slump con 179, Los Pitufos con 173, La vaca y el pollito con 167, Ranma 1/2 con 121, Gardfield y sus amigos con 108, La pequeña Lulú con 108, Hombres de negro con 94, Aventuras en pañales con 86, Los Power Rangers con 74, La Programación virtual con 73, Alvin y las ardillas con 18, y por último tenemos a Robotech con 16 burlas mensuales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

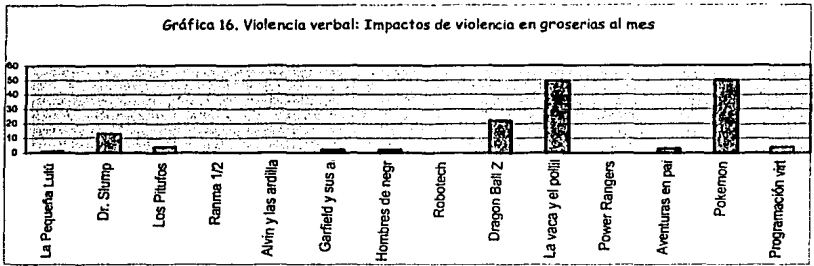


En los Efectos de sonido, (Ver gráfica quince) iniciaremos con 83 efectos de sonido mensuales en la caricatura de los Pitufos, la Programación virtual con 30, Los Power Rangers con 21, Ranma 1/2 con 16, Pokémon con 10, Dr. Slump con 8, Robotech con 6, La vaca y el pollito con 6, La pequeña Lulú con 5, Dragón Ball Z con 4, Gardfield y sus amigos con 3, Alvin y las ardillas con 2, Hombres de negro con 2, y por último tenemos a Aventuras en pañales con un impacto de sonido al mes.

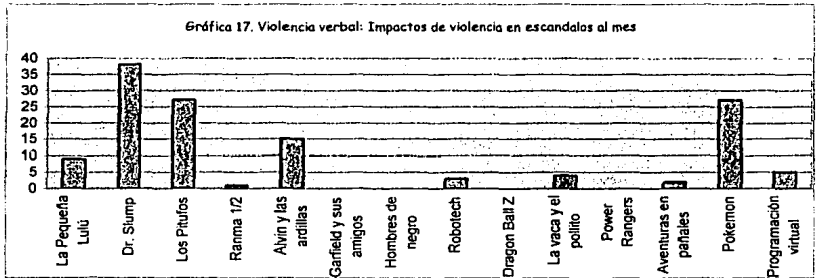


En las groserías, (Ver gráfica dieciséis) iniciaremos con 49 groserías mensuales en la caricatura de La vaca y el pollito, Pokémon con 30, Dragón Ball Z con 22, Dr. Slump con 13, La Programación virtual con 4, los Pitufos con 4, Aventuras en Pañales con 3, Gardfield y sus amigos con 2, Hombres de negro con 2, La pequeña Lulú con una, y por último tenemos a Robotech, Alvin y las ardillas, Power Rangers y Ranma 1/2 con 0 groserías mensuales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

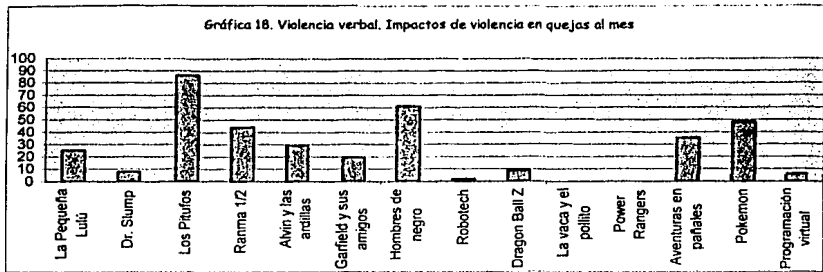


En los escándalos, (Ver gráfica diecisiete) iniciaremos con 38 escándalos mensuales en la caricatura del Dr. Slump, los Pitufos con 27, Alvin y las ardillas con 15, Pokémon con 10, La Pequeña Lulú con 9, la Programación virtual con 5, La vaca y el pollito con 4, Robotech con 3, Aventuras en pañales con 2, Ranma 1/2 con uno, Gardfield y sus amigos, los Hombres de negro, los Power Rangers y Dragón Ball Z con 0 escándalos mensuales.



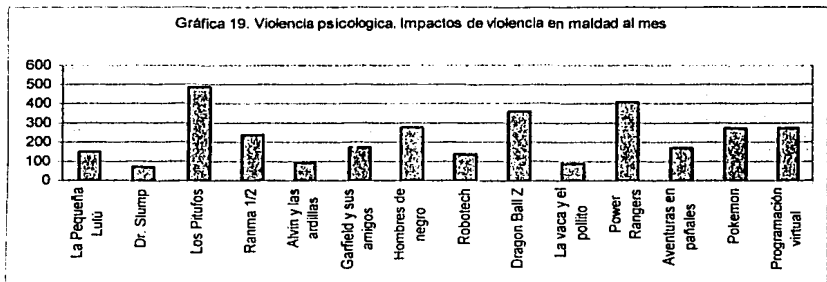
En las quejas, (Ver gráfica dieciocho) iniciaremos con 86 quejas mensuales en la caricatura de los Pitufos, Hombres de negro con 61, Ranma 1/2 con 44, Aventuras en Pañales con 35, Alvin y las ardillas con 29, La Pequeña Lulú con 25, Gardfield y sus amigos con 19, Pokémon con 10, Dragón Ball Z con 9, Dr. Slump con 8, La programación virtual con 6, Robotech con 2, y por ultimo La vaca y el pollito y los Power Rangers con 0 quejas mensuales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



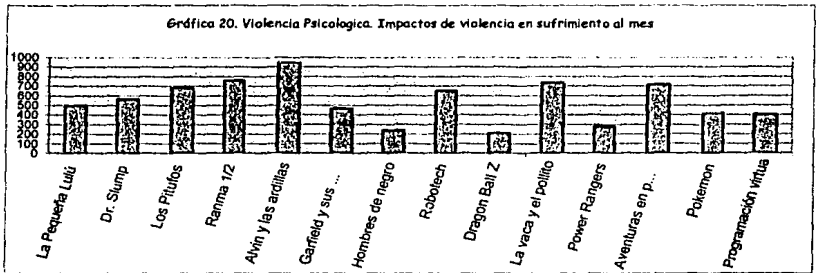
En la violencia Psicológica tenemos las siguientes subcategorías: maldad, sufrimiento, riesgo de muerte, deformaciones físicas, dominio sobre otro, sadismo, miedo, ignorar, infortunio, enojo tortura psicológica, destrucción y persecución.

Analicemos la maldad, (Ver gráfica diecinueve) iniciaremos con 487 impactos de maldad mensual en la caricatura de los Pitufos, los Power Ranger con 406, Pokémon con 370, Dragón Ball Z con 362, los Hombres de negro con 277, la Programación virtual con 273, Ranma 1/2 con 236, Gardfield y sus amigos con 173, Aventuras en Pañales con 170, La Pequeña Lulú con 149, Robotech con 136, Alvin y las ardillas con 94, La vaca y el pollito con 87, y por último tenemos al Dr. Slump con 73 impactos de maldad mensual.

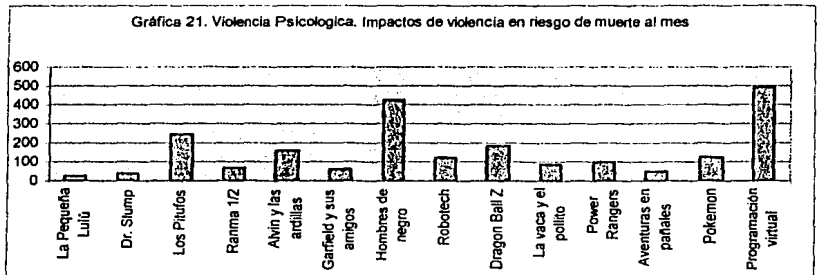


En el sufrimiento, (Ver gráfica veinte) iniciaremos con 947 impactos de sufrimiento mensual en la caricatura de Alvin y las ardillas, Ranma 1/2 con 757, La vaca y el pollito con 735, Aventuras en Pañales con 717, los Pitufos con 679, Robotech con 653, Dr. Slump con 566, la Pequeña Lulú con 498, Gardfield y sus amigos con 469, La Programación virtual con 403, los

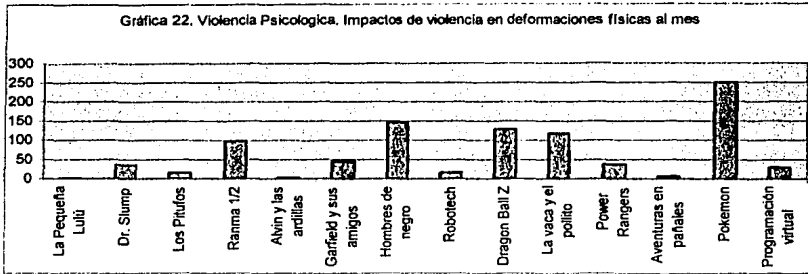
Power Rangers con 279, Hombres de negro con 238, Dragón Ball Z con 209, y por último tenemos a Pokémon con 209 Impactos de sufrimiento mensual.



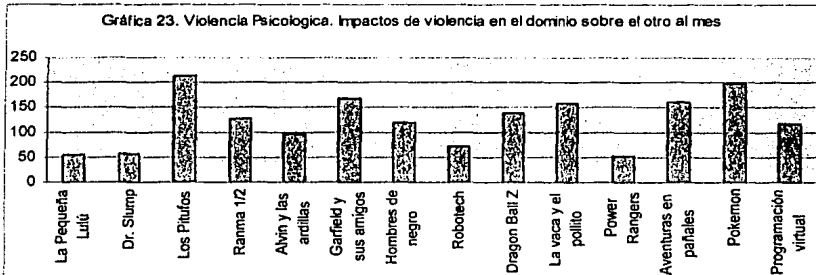
En cuanto al riesgo de muerte, (Ver gráfica veintiuno) iniciaremos con 490 impactos de riesgo de muerte en las caricaturas de la programación virtual, Hombres de negro con 423, los Pitufos con 244, Pokémon con 190, Dragón Ball Z con 185, Alvin y las ardillas con 159, Robotech con 122, los Power Rangers con 99, la Vaca y el pollito con 85, Ranma 1/2 con 67, Gardfield y sus amigos con 61, Aventuras en pañales con 49, Dr. Slump con 37, y por último tenemos a La Pequeña Lulú con 26 riesgos de muerte al mes.



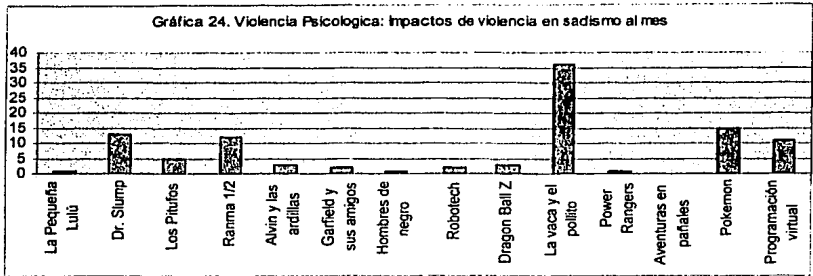
En las deformaciones físicas (Ver gráfica veintidós) iniciaremos con 146 deformaciones físicas mensuales en la caricatura de Hombres de negro, Pokémon con 130, Dragón Ball Z con 128, la vaca y el pollito con 117, Ranma 1/2 con 98, Gardfield y sus amigos con 95, los Power Rangers con 37, Dr. Slump con 35, la Programación virtual con 29, Robotech con 16, Los Pitufos con 15, Aventuras en Pañales con 6, Alvin y las ardillas con, y por último tenemos a La Pequeña Lulú con una deformación física al mes.



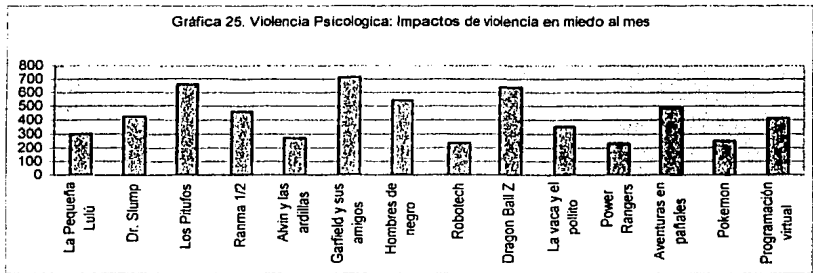
En el dominio sobre otro (Ver gráfica veintitrés) iniciaremos con 212 impactos dominio mensual en la caricatura de Los Pitufos, Gardfield y sus amigos con 167, Aventuras en pañales con 161, la vaca y el pollito con 158, Pokémon con 140, Dragón Ball Z con 138, Ranma 1/2 con 128, Los Hombres de negro con 119, la Programación virtual con 117, Alvin y las ardillas con 98, Robotech con 72, Dr. Slump con 57, La Pequeña Lulú con 56, y por último tenemos a los Power Rangers con 52 impactos de dominio mensual.



En el sadismo (Ver gráfica veinticuatro) iniciaremos con 36 impactos de sadismo mensual en la caricatura de La vaca y el pollito, Dr. Slump con 13, Ranma 1/2 con 12, la Programación virtual con 11, Pokémon y Los Pitufos con 5, Alvin y las ardillas con 3 y Dragón Ball Z con 3, Gardfield y sus amigos y Robotech con 2, La pequeña Lulú, los Hombres de negro y Power Rangers con uno, y por último tenemos a Aventuras en Pañales con 0 impactos de sadismo mensual.

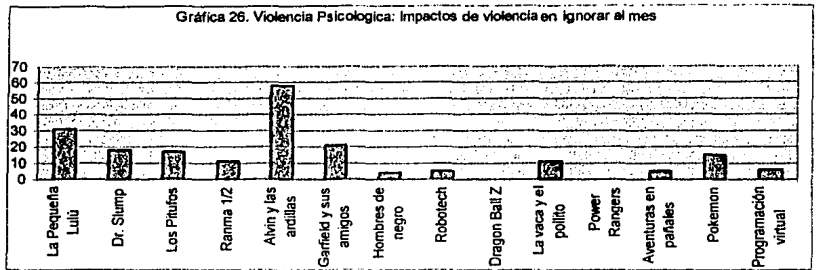


En el miedo (Ver gráfica veinticinco) iniciaremos con 713 impactos de miedo mensual en la caricatura de Gardfield y sus amigos, Pokemon con 700, Los Pitufos con 663, Dragón Ball Z con 640, Hombres de negro con 543, Aventuras en Pañales con 485, Ranma 1/ 2 con 459, Dr. Slump con 426, la Programación virtual con 409, La vaca y el pollito con 349, La pequeña Lulú con 300, Alvin y las ardillas con 270, Robotech con 234, y por último tenemos a los Power Rangers con 231 impactos de miedo mensual.

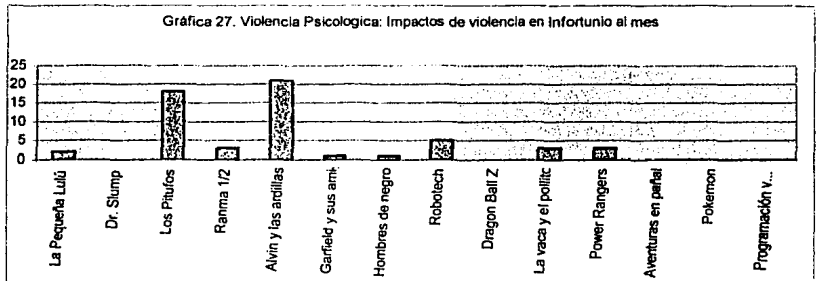


Al ignorar a los demás (Ver gráfica veintiséis) iniciaremos con 58 acciones de ignorar al mes en la caricatura de Alvin y las ardillas, Pokémon con 50, La Pequeña Lulú con 31, Gardfield y sus amigos con 21, Dr. Slump con 18, Los Pitufos con 17, La vaca y el pollito con 11, Ranma 1/2 con 11, la Programación virtual con 6, Aventuras en pañales y Robotech con 5, Hombres de negro con 4, por último tenemos a Dragón Ball Z y a los Power Rangers con 0 impactos al mes.

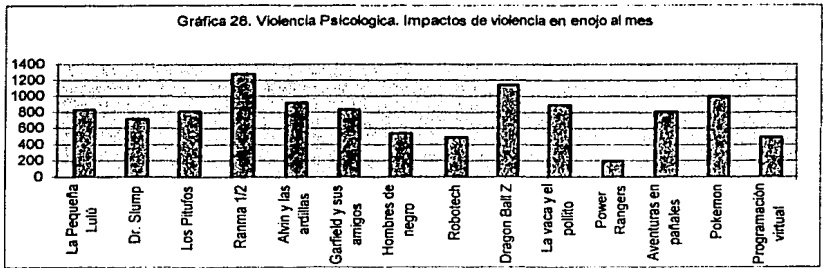
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



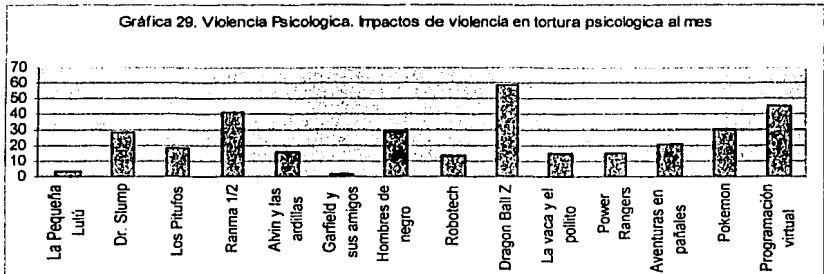
En el infortunio (Ver gráfica veintisiete) iniciaremos con 30 situaciones de mala suerte al mes, en la caricatura de Pokémon, Alvin y las ardillas con 21, los Pitufos con 18, Robotech con 5, La vaca y el pollito con 3, Los Power Rangers y Ranma 1/ 2 con 3, La Pequeña Lulú con 2, Gardfield y sus amigos y Hombres de negro con uno y por último tenemos al Dr. Slump, Dragón Ball Z, y Aventuras en pañales con 0 situaciones de mala suerte mensual.



En el enojo (Ver gráfica veintiocho) iniciaremos con 1279 impactos de enojo mensual, en la caricatura de Ranma 1/ 2, Pokémon con 1200, Dragón Ball Z con 1140, Alvin y las ardillas con 918, La vaca y el pollito con 892, Gardfield y sus amigos con 831, La pequeña Lulú con 826, Los Pitufos con 812, Aventuras en pañales con 810, Dr. Slump con 719, Los Hombres de negro con 534, Robotech con 490, La Programación virtual con 490l, y por último tenemos a los Power Rangers con 196 impactos de enojo mensual.

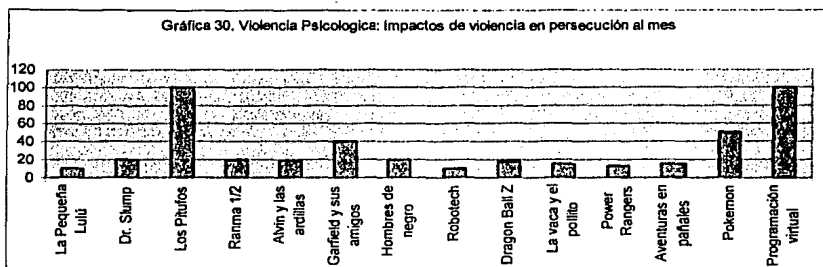


En cuanto a la tortura (Ver gráfica veintinueve) iniciaremos con 58 torturas mensuales, en la caricatura de Dragón Ball Z, La Programación virtual con 45, Ranma 1/2 con 41, Pokémon con 30, Los Hombres de negro con 29, Dr. Slump con 28, Aventuras en pañales con 21, los siguientes son Los Pitufos con 18, Alvin y las ardillas con 16, La vaca y el pollito y los Power Rangers con 15. Robotech con 13, La Pequeña Lulú con 3, y por último Gardfield y sus amigos con 2 torturas al mes.

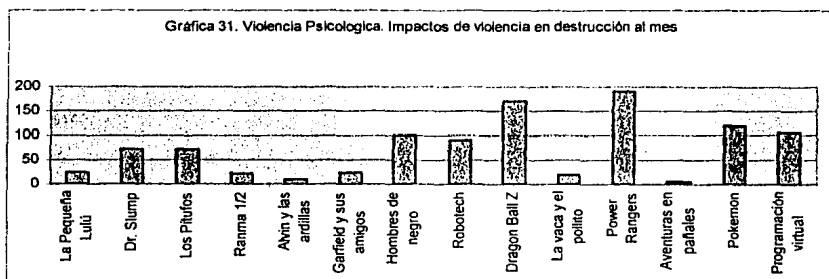


En la persecución (Ver gráfica treinta) iniciaremos con 236 persecuciones mensuales, en la caricatura de Pokémon, La Programación virtual con 100, los Pitufos con 100, Gardfield y sus amigos con 40, Dr. Slump, Los Hombres de negro y Ranma 1/2 con 20, Alvin y las ardillas con 19, Dragón Ball Z con 18, La vaca y el pollito y Aventuras en pañales con 15, Power Rangers con 13, Robotech con 10, y por último tenemos a la pequeña Lulú con 10 persecuciones mensuales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Y por último en la destrucción (Ver gráfica treinta y uno) iniciaremos con 200 destrucciones mensuales, en la caricatura de Pokémon, Los Power Rangers con 190, Dragón Ball Z con 170, La Programación virtual con 106, Hombres de negro con 100, Robotech con 90, Dr. Slump con 72, Los Pitufos con 71, La pequeña Lulú con 24, Gardfield y sus amigos con 24, Ranma 1/2 con 22, La vaca y el pollito con 20, Alvin y las ardillas con 10, y por último tenemos a Aventuras en Pañales con 6 destrucciones mensuales.



4.2 INTERPRETACIÓN Y RESULTADOS PARTICULARES

Después de describir el total de impactos de violencia mensual en las caricaturas con relación a las subcategorías presentadas anteriormente, ahora describiremos cada una de las caricaturas con respecto a los impactos violentos, temática y contenido ideológico de cada una. Pues bien, comenzaremos a describir las caricaturas de acuerdo al orden de aparición en la

programación del canal, tomando en cuenta que todas son de Lunes a Viernes a partir del medio día.

4.2.1 LA PEQUEÑA LULÚ CONTRA EL CLUB DE TOBBY

Es una historia basada en un grupo de niñas y niños que nunca pueden jugar juntos, ya que siempre tienen rivalidades y no llegan a un acuerdo, sino al contrario siempre terminan peleando y metiéndose en grandes problemas, los principales personajes de la serie son:

PERSONAJES

LULÚ MOTA Es una niña completamente independiente, ingenua, traviesa, enojona y feminista; ella piensa que las niñas pueden y deben de hacer lo mismo que los hombres, que no existe limitante alguno y trata de enfrentarse a ellos a cada momento. Siempre trata de vengarse de todo lo que le hacen, nadie se salva, ni sus propios padres, y todo esto lo hace en compañía de su mejor amigo Toby Tapia, sin embargo, esta amistad es muy rara, porque si no pelean, juegan, o están celosos, sentimentales, se extrañan, se enojan, o están completamente felices. Total nunca están completos el uno sin el otro.

TOBBY TAPIA Es un niño muy simpático y tierno, es obeso y de baja estatura, es el mejor amigo de Lulú pero siempre se la pasan peleando, nunca están tranquilos, son amigos y rivales ya que él no tiene una estabilidad, su vida es muy agitada debido a que siempre se encuentra en problemas y en la gran mayoría Lulú lo tiene que ayudar a salir de estos.

ANITA Es una de las amigas de Lulú, ella es una niña que la dominan muy fácilmente, no tiene personalidad propia, es muy miedosa y por eso abusan de ella. Cuando está con Lulú trata de hacerse la fuerte y salir adelante.

MEMO Es el amigo más pequeño de Lulú y Toby, siempre se la pasa haciendo travesuras, le gusta juntarse con niños más grandes que él.

PEPE Es el niño más rico de la cuadra y novio de Glona, siempre tiene problemas con todos incluyendo niñas y niños, sin embargo, Lulú le da unos buenos escarmientos y ni aún así entiende ya que piensa que nadie lo merece.

TINO Es el amigo más grande de Lulú y Toby, todos se quieren juntar con él porque es el mayor, Toby hace muchas cosas raras por quedar bien con Tino.

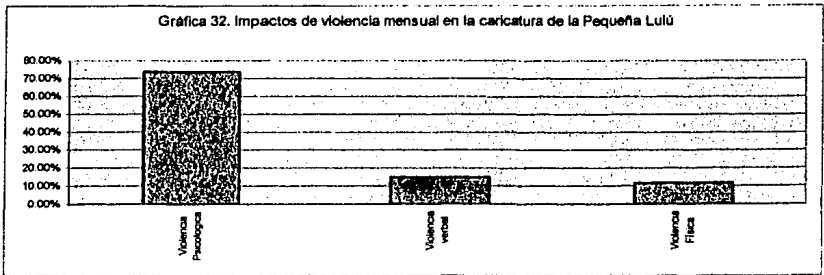
FITO Es el típico niño travieso que no mide consecuencias, siempre trata de molestar a las niñas. Es el gran amigo de Tino.

JENNY Y JOVANY Son gemelas y grandes amigas de Lulú, no les gusta que las molesten los niños y siempre evitan jugar con ellos.

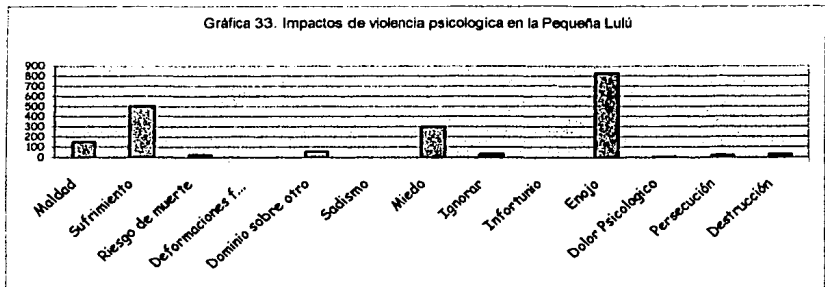
GLORIA Es la niña más rica de la cuadra y lógicamente la más bonita, es una niña muy vanidosa y por esto la odia Lulú.

A Todos los niños les gusta porque es delgada, con cabello rubio y ojos azules y los niños hacen muchas barbandades con tal de estar con ella. Esta caricatura tiene 2630 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica treinta y dos), la violencia Psicológica con 1936 impactos, con un porcentaje del 73.6%, enseguida la violencia verbal con 389 impactos, con un porcentaje del 14.7% y por último la violencia física con 305 impactos, con un porcentaje del 11.5% mensual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

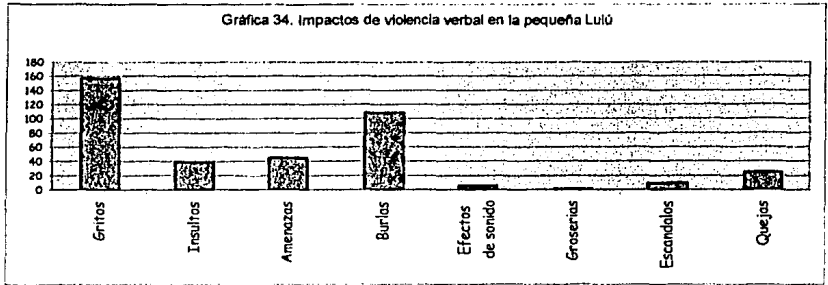


Dentro de la violencia psicológica (Ver gráfica treinta y tres) predomina los enojos con 826 impactos, le siguen 498 sufrimientos. 300 impactos de miedo, 149 impactos de maldad, 56 dominios sobre otros, 31 acciones de ignorar, 26 riesgos de muerte, 23 destrucciones, 20 persecuciones, 3 dolores psicológicos, 2 infortunios, y por último con 1 sadismo y 1 deformación física.

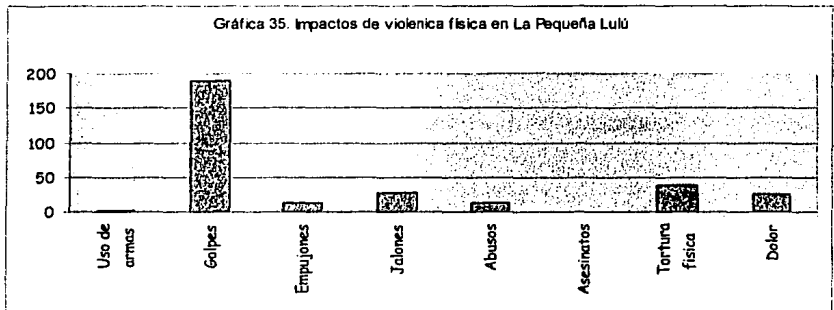


Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica treinta y cuatro) predominan los gritos con 157 impactos, le siguen 108 burlas, 45 amenazas, 39 insultos, 25 quejas, 9 escándalos, 5 efectos de sonido y por último una grosería.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dentro de la violencia física (Ver gráfica treinta y cinco) predominan los golpes con 189 impactos, le siguen 38 torturas físicas, 27 jalones, 25 impactos de dolor, 13 abusos, 12 empujones, un uso de armas y por ultimo 0 asesinatos.



La caricatura se desarrolla en un país primer mundista, en el que se vive bien, se come bien y no les hace falta nada, las madres se dedican al hogar y los padres a trabajar, se puede apreciar fácilmente la división de las clases sociales, Lulú la protagonista se encuentra en la clase media, es líder de un grupo de niñas, es muy rebelde, desobediente e ingenua, pelea mucho con sus amigos con el objetivo de ser más que ellos y la mejor del grupo, dentro de los aspectos importantes de esta caricatura se entiende que: Niñas y niños nunca pueden convivir juntos. Lo más importante para ser aceptados es tener una buena apariencia y no tener ningún defecto para pertenecer a un grupo. Cada clase social tiene sus grupos de amigos y no deben mezclarse rivalidad de sexos, el mejor es el que pueda dominar y mandar. Un niño menor no puede entrar a un grupo de niños mayores, sólo lo puede hacer si se somete al dominio de los otros. Nada es

importante solo la diversión La única verdad está con los amigos, no con los padres. Existe la autondad pero nunca se toma en cuenta Fomenta la desobediencia Los niños no tienen ninguna obligación Los gritos son mejor que las palabras. Lo mejor es burlarte de los defectos de los demás Las mujeres son mejores que los hombres y viceversa.

4.2.2 VIOLENCIA FILIAL EN EL DR. SLUMP

El Doctor Slump es el nombre de una manga (cómic japonés) dibujado por el célebre dibujante japonés Akira Tonyama autor también de otra serie que ha dibujado y que se ha hecho mucho más famosa que el Dr. Slump en todo el mundo, estamos hablando de Dragón Ball. El Dr Slump empezó a aparecer cada semana en la revista japonesa Shónen Jump en enero de 1980. Hasta el mes de agosto de 1984 se dio por finalizada la serie en versión manga, que se recopiló en 18 volúmenes de manga de unas 200 páginas.

El gran éxito que tuvo la serie en Japón llevó a producir una serie televisiva que con el mismo nombre que el manga, se empezó a emitir por TV Tokio el 8 de abril de 1981 y que duró hasta el 19 de febrero de 1986. Además se realizaron 6 películas de más o menos una hora de duración para aprovechar el éxito de la serie. En Cataluña hemos podido ver la serie doblada en catalán desde hace años por TV3 y a toda la generación que ahora tenemos unos 20 años no sonarán las palabras japonesas "Ohio" o "Kupipi". Desde 1993 los japoneses han disfrutado de una nueva tanda de episodios sobre las aventuras de Árale y compañía, sin embargo en México se empezó a transmitir en el 2000, pero estos episodios no llevan la firma de Akira Tonyama.

El Dr. Slump, cuyo nombre real es Senbee Nonmaki, es un gran científico que vive en un pueblecito muy pequeño del Japón profundo llamado "La villa del pingüino", que prácticamente no tiene ningún tipo de contacto con el resto del Japón. Aunque es un gran científico, Senbee es un poco distraído con todo lo que hace. La historia empieza cuando este doctor fabrica en su casa un robot con la apariencia perfecta de una niña de 13 años, pero eso sí, una niña con fuerza descomunal y una ingenuidad igualmente descomunal. Este robot toma el nombre de Árale (Arare, en japonés, es el nombre de un tipo de galleta, y Senbei es también un nombre de galleta, más grande que las arare) y se convierte desde el primer episodio en la protagonista de la historia.

Ya hemos comentado que la acción de la serie transcurre en un pequeño pueblo del Japón rural, lo que no hemos dicho es que en este pueblo todo es muy peculiar: el sol se lava los dientes todas las mañanas al salir, hay un cerdito con un micrófono que anuncia que el día ya ha

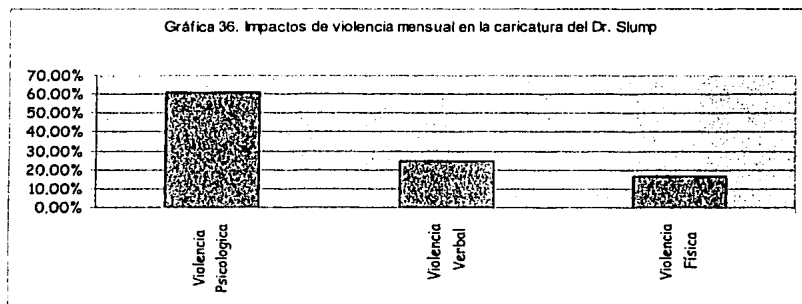
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

llegado a la Villa del pingüino, los cuervos vuelan mientras dicen "estúpido, estúpido", los campesinos son hipopótamos y las montañas hablan. Además, "las cacacas" hablan y caminan, hay extraterrestres paseándose por allí como si fuera tan común verlos. **PERSONAJES ARALE** es una niña de 13 años que estudia en la secundaria de la aldea pingüino, es pequeña de estatura, usa lentes, tiene su cabello morado y es extremadamente ingenua, tiene muy buenos sentimientos y siempre trata de ayudar a los demás, como toda niña de su edad tiene sus ídolos y los admira mucho, lo raro es que siempre aparecen en la serie y son parte de la misma aldea; su relación con el científico (así le llama Árale) es buena, nada más que lo hace desesperar y enojar mucho ya que como él es soltero no puede acostumbrarse ni educar a las niñas. Árale tiene una fuerza descomunal y puede correr muy deprisa, es muy fuerte, tanto que puede cargar un automóvil de la policía mientras corre por la carretera. Además también puede sacar fuego por la boca (el cañón Noha), partir el planeta tierra por la mitad con un solo pufetazo y hace cualquier animalada como querer comprarse sostenes, hacerse del baño en la cama, aumentar la luna de tamaño o hacerle cosquillas a un Tiranosauro Rex, puede lanzar un rayo eléctrico para electrocutar a sus enemigos puede comerse cualquier cosa excepto la goma. **SENBEES** Es una persona muy enojona y siempre se la pasa gntando, vive enamorado de la maestra Hamayuji y hace todo lo posible por quedar bien con ella, sin importarle nada. Sin embargo Árale siempre lo deja en ridículo ante ella. Senbee, aparte de Árale, ha sido capaz de fabricar muchas cosas inverosímiles como: Una máquina capaz de copiar cualquier cosa o personas. Una pistola para cambiar el tamaño de alguna cosa Una máquina del tiempo. Unas gafas de rayos X Cualquier tipo de transporte. Una pistola para hacerse invisible. Lo peculiar es que todos sus inventos hablan caminan y desprecian a su inventor llamándole imbécil. **GATCHAN** es una niña que tiene alas, tiene como 4 años de edad y no sabe hablar. También la invento Senbee, pero ella es una bebe que siempre acompaña a Árale, siempre están juntas nunca se separan y siempre están haciendo travesuras. Árale le dice todo lo que tiene que hacer y juntas siempre se burlan del científico. **PROFESORA YAMAHUJI** Es la única profesora de la aldea pingüino, por lo tanto conoce a toda la gente, es la prometida de Senbee; es la típica mujer intelectual, sumisa, agradable y guapa tiene el cabello rubio y unos grandes ojos azules, una buena figura, una cara perfecta y es una de los pocos humanos que viven en el pueblo, ya que todos los habitantes o son animales, máquinas o extraterrestres; es muy amiga de Senbee y Árale ya que siempre ayuda a resolver los problemas que tienen ambos proponiendo soluciones y ayuda desinteresada. **AKANE, TARO Y PISQUE** Ellos tres son los mejores amigos de Árale en la escuela y en la casa siempre buscan a Árale para jugar con ella ya que Árale inventa juegos distintos, pero no son cualquier juego ya que juegan con todas las personas del pueblo, no tienen principios ni educación solo les interesa divertirse.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

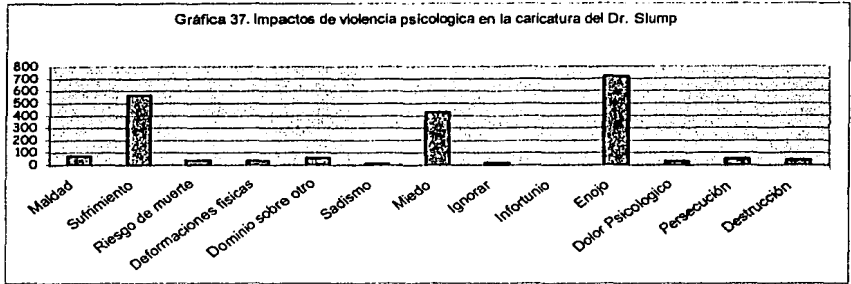
La historia del Dr. Slump se desarrolla en un valle del antiguo Japón. Realmente todos los habitantes de la aldea están locos; las personas son animales, los hipopótamos representan a los campesinos, los extraterrestres a los turistas, los marranos son los que tienen dinero y los seres humanos son la clase baja complementando todas las distorsiones, reflejan un mundo con gran variedad de seres extraños, maneja una historia poco coherente, el Dr. Slump es un inventor loco, sin escrúpulos, todo le desespera y siempre se la pasa gritando, está enamorado de la profesora del pueblo (aldea pingüino). Dentro de la gran variedad de cosas sin utilidad que ha inventado, le dio vida a un robot llamado Árale, tiene la forma de una niña de 9 años, vive traumada al saber que no puede ser como los demás, tiene mucho potencial, es extremadamente ingenua.

Esta caricatura tiene 3441 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica treinta y seis), la violencia Psicológica con 2024 impactos, con un porcentaje del 60.8%, enseguida la violencia verbal con 824 impactos, con un porcentaje del 24.3% y por último la violencia física con 553 impactos, con un porcentaje del 16.3% mensual.

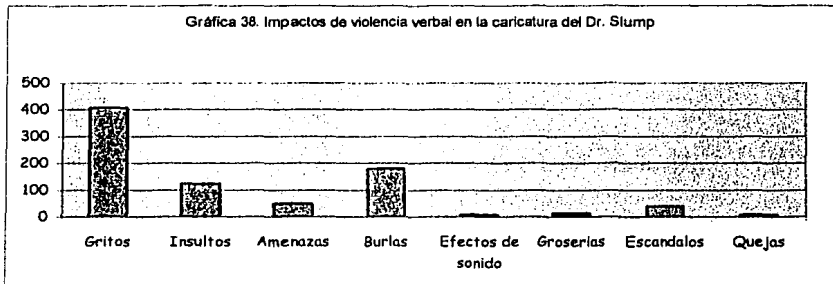


Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica treinta y siete) predomina los enojos con 719 impactos, le siguen 566 impactos de sufrimiento, 426 impactos de miedo, 73 impactos de maldad, 57 dominios sobre otros, 50 persecuciones, 42 destrucciones, 37 riesgos de muerte, 35 deformaciones físicas, 28 tortura psicológica, 18 acciones de ignorar, 13 sadismo, y 0 infortunios.

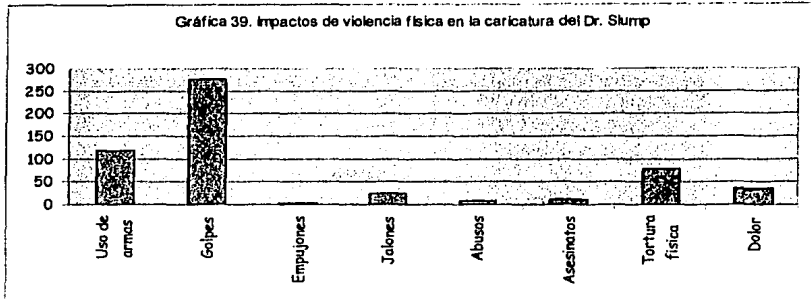
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dentro de la violencia verbal (ver gráfica treinta y ocho) predominan los gritos con 406 impactos, le siguen 179 burlas, 123 insultos, 49 amenazas, 38 escándalos, 13 groserías, y por último 8 quejas y efectos de sonido.



Dentro de la violencia física (Ver gráfica treinta y nueve) predominan los golpes con 275 impactos, le siguen 119 usos de armas, 78 tortura física, 35 impactos de dolor, 10 asesinatos, 7 abusos, y por último 4 empujones.

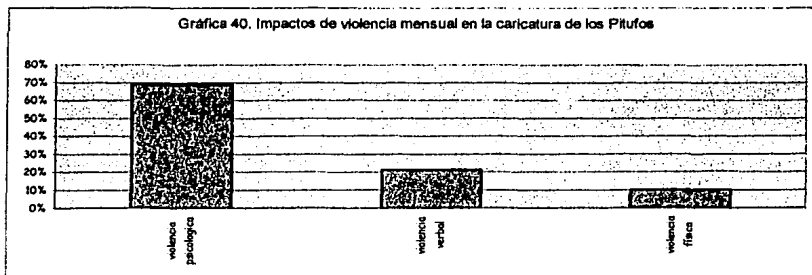


Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: todas las maquinas y androides tienen sentimientos El mundo no tiene orden, y por lo tanto hay que saber vivir en el desorden. No pasa nada si insultas a tu padre o tutor, él siempre te perdonará todo lo que haces, Humillación y burlas hacia la gente tonta. Si te sientes triste y desolado lastímate a ti mismo. Asusta a tus padres desprendiendo alguna parte de tu cuerpo. No vale la pena estudiar, solo divertirse y jugar. Fomenta la desobediencia a los padres. Los padres no tienen autoridad ni respeto. Los menores tienen autoridad sobre los padres El juego es mejor individual que en grupo. La madre no es indispensable Es mejor tener un hijo robot que sea independiente a un hijo de carne y hueso que sea dependiente de los padres. Los padres no tienen ninguna obligación con los hijos.

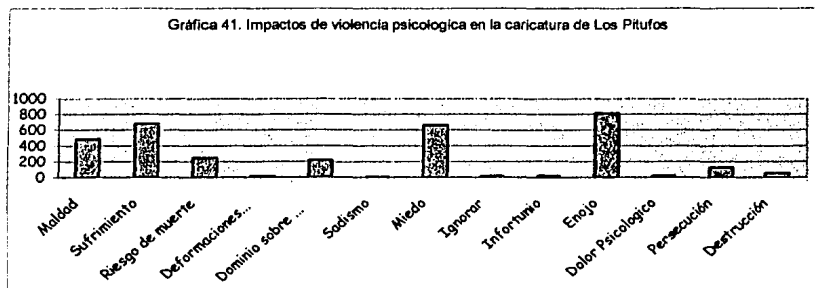
4.2.3 LOS PITUFOS EL PODER PATRIARCAL

Los Pitufos viven en una aldea lejos de la civilización y del mundo exterior; cada año festejan una fiesta muy importante para su supervivencia y deben de estar presentes 100 Pitufos, si así no lo hicieran perderían la vida. Su único y gran enemigo es Gargamel acompañado de su gato Asrael; Él sabe perfectamente cómo usar a los Pitufos, ya sea para un hechizo o para hacerse un gran platillo con ellos. *PERSONAJES PITUFO* Como su nombre lo dice es el papá de todos los Pitufos, es una persona anciana y por lo mismo es muy inteligente siempre resuelve todos los problemas que se le presenten. Él es mago y hace muchos hechizos para proteger la aldea. *FILOSOFO* Cree ser el más listo de todos, es el seguidor más fiel de papá Pitufo, siempre trata de sobresalir en todo y no le importa hacer sentir menos alguno de sus compañeros, principalmente a Tontín uno de sus mejores amigos. *GENIO* Es el Pitufo más inteligente en cuanto a construcción se refiere, él siempre se la pasa construyendo e inventando aparatos según las necesidades de la aldea. *PITUFINA* Es la única mujer en la aldea, ella es muy

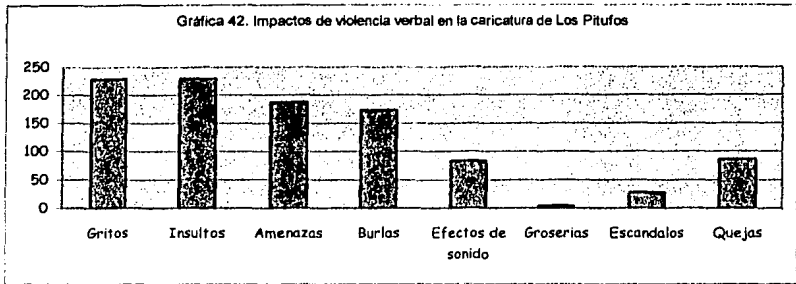
sentimental y tierna, trata siempre de estar al pendiente de todos sus amigos, es muy honesta y confiable por lo tanto muchos de los Pitufos se refugian en ella. TONTIN Es el Pitufo más noble y confunden su buena voluntad con la tontería, él sabe ser muy buen amigo por eso lo sigue mucho filósofo y sin quererlo son muy buenos amigos. FORTACHON Es un Pitufo muy fuerte y siempre hace los trabajos pesados, esta al tanto de todos los que necesiten su ayuda. VANIDOSO Es el Pitufo más hermosos que existe en la aldea, trae consigo un espejo y viste con una flor en su sombrero, aunque es del género masculino su personalidad es afeminada. POETA Es un Pitufo muy romántico, le escribe a la luna, a las estrellas y a la belleza, vive enamorado del amor, es extremadamente sentimental y sensible. ARMONIA Es el Pitufo que le encanta tocar su cometa, él piensa que toca muy bien pero todos ya están fastidiados de su música. A él le corresponde dar la señal de alarma. GRUÑON Es el Pitufo inconforme todo le molesta, si sonríes, si te paras, si te sientas, si cantas etc. No le gusta nada, es muy pesimista con la vida todo le parece mal y siempre está enojado consigo mismo. GOLOSO A goloso le corresponde hacer la comida para todos los Pitufos, él prepara guisados y postres deliciosos, sin embargo, tiende a comer mucho por todos lados tiene comida y esto en ocasiones lo convierte en un ser envidioso. BROMISTA Como su nombre lo dice es el más bromista de todos, pero no hace chistes, más bien se burla de todos y les da una "sorpresita" y ésta es una caja que contiene una bomba, y se divierte mucho cuando les explota en la cara. GRANJERO El se encarga de sembrar todas las frutas y verduras que necesita goloso para cocinar, tiene una huerta donde se puede encontrar de todo. PINTOR es un Pitufo que le gusta mucho el arte, trata de pintar todo lo que la naturaleza les dio, no tiene límites, es amante de la naturaleza. DORMILON Es un Pitufo muy flojo siempre lo veras dormido, no le importa donde caiga ya sea en un río, en una casa, en una olla etc. Lo importante es dormir y nada más. GARGAMEL Es un hechicero malo, su principal objetivo es comer Pitufos o hacer brujería con ellos. Es una persona envidiosa, ventajosa, introvertido, mentiroso y muy malvado. Vive sólo con su gato Asrael y tratan de encontrar la aldea de los Pitufos pero nunca la encuentran ya que se les olvida la ubicación. ASRAEL Es un gato malvado que siempre hace lo que Gargamel dice, no tiene criterio propio por eso siempre le pasan cosas muy desagradables. Esta caricatura tiene 4843 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica cuarenta), la violencia Psicológica con 3341 impactos, con un porcentaje del 69.0%, enseguida la violencia verbal con 1017 impactos, con un porcentaje del 21.0% y por último la violencia física con 485 impactos, con un porcentaje del 10.0% mensual.



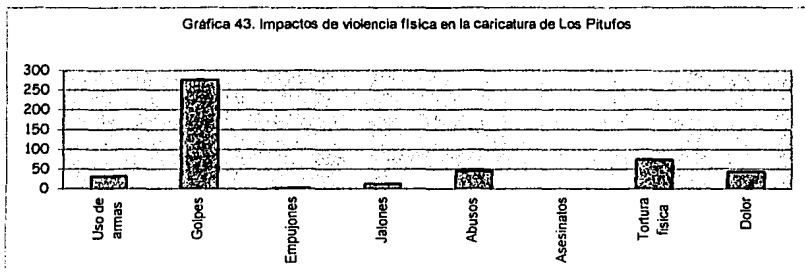
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica cuarenta y uno) predomina los enojos con 812 impactos, le siguen 679 impactos de sufrimiento, 663 impactos de miedo, 487 impactos de maldad, 244 riesgos de muerte, 212 dominios sobre otro, 121 persecuciones, 50 destrucciones, 18 torturas psicológica e infortunios, 17 acciones de ignorar, 15 deformaciones físicas, y por último 5 impactos de sadismo.



Dentro de la violencia verbal (ver gráfica cuarenta y dos) predominan los insultos con 229 impactos, le siguen 228 gritos, 187 amenazas, 173 burlas, 86 quejas, 83 efectos de sonido, 27 escándalos y por último 4 groserías.



Dentro de la violencia física (Ver gráfica cuarenta y tres) predomina los golpes con 276 impactos, le siguen 74 tortura física, 46 abusos, 43 impactos de dolor, 32 usos de armas, 12 jalones, 2 empujones y por último 0 asesinatos.



Los Pitufos viven en lo más profundo del bosque, viven en una aldea en donde solo ellos saben llegar, siempre están cuidándose de Gargamel un brujo que tiene un castillo y que siempre anda en busca de ellos. Los Pitufos son místicos y pueden servir para muchas cosas como alimento, para hacer hechizos y ser sirvientes. No se sabe dónde, cómo y cuándo nacen, si mueren o no, solo sabemos que son 100, que tienen un papá que es muy viejo que está al pendiente de ellos, él también es hechicero y ayuda a todos sus pitufitos, también hay un Pitufito para cada cosa, todo es a proporción ya que existe un equilibrio en todo lo que hacen, todos los Pitufos viven en múltiples tentaciones y hacen todo lo posible por cumplirlas. Ellos son como duendes que comen, duermen y tienen un gran sentimiento de amistad, cada uno vive para ser útil a su comunidad. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: todos tienen que vivir dominados por el más viejo. Cada uno tiene sus propias características y nadie puede

igualarlos. Existe solo un ser femenino que pueden amar, pero nadie puede involucrarse con ella sentimentalmente Nadie puede ser independiente todos dependen de todos viven en un pequeño gobierno que no los deja superarse por sí mismos y reciben un gran castigo si quieren liberarse de éste. Existe un gran pánico si salen de la aldea solos, no lo pueden ni deben de hacer. Nadie tiene derecho a criticarte Todos te deben de aceptar aunque no les guste tu forma de ser. No existe ninguna opción, siempre debes de obedecer. Todo ser extraño que no sea ser humano sirve de alimento Para resolver algún problema, la solución es la brujería y la hechicería. Puedes manejar y mandar sobre los más débiles.

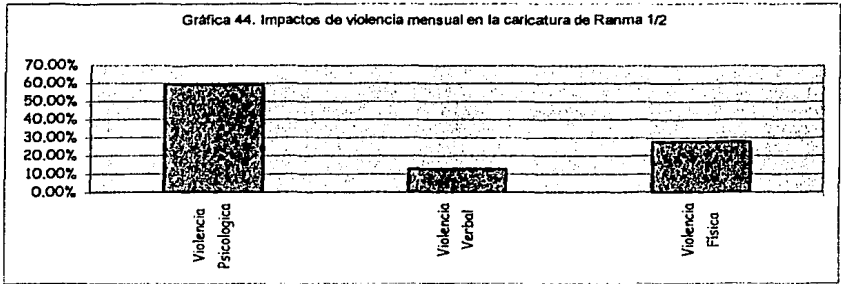
4.2.4 TRANSEXUALIDAD Y VIOLENCIA EN RANMA 1 /2

Ranma es el protagonista de la serie y tiene 16 años. Es un experto en las artes marciales y posee una agitada y accidentada vida que cambia drásticamente cuando su padre, Genma, se lo lleva a vivir a la casa de la familia Tendo, donde debe casarse con una de las tres hijas de Soun, el dueño de la casa. Estas son Kasumi (19 años), Nabiki (17 años) y Akane (16 años). La escogida es Akane y con ella mantendrá una difícil relación desde que se conocen, pues viven peleando. Esto Porque Akane creyó que Ranma era un degenerado que se aprovechaba de su situación para verla desnuda. Pero a medida que pasa el tiempo Ranma va cambiando y comienza a quererla, pero jamás lo reconoce Sin embargo Ranma tiene otro problema, que se produjo en Jusenkyo, lugar de las pozas malditas, donde con su padre hace mucho tiempo, viajaron para entrenar. Allí Ranma y Genma cayeron a las pozas, Ranma a la de la Chica ahogada y Genma a la del Panda ahogado. Esto quiere decir que cada vez que el agua fría toque sus cuerpos se transformaran en chica y panda respectivamente. Para complicar más la existencia de Ranma, surgen otras pretendientes además de Akane. La primera es Kodachi, luego viene Shampoo y por último aparece una vieja amiga, Ukyo. Pero no solo tendrá pretendientes mujeres, pues en su estado femenino recibirá el acoso de Kuno Tawewaki. Ranma también deberá enfrentar a grandes enemigos como Ryoga y Mousse enamorados de Akane y Shampoo respectivamente, y Happosai, su anciano y perverso maestro. Ranma es experto en las artes marciales, en especial en el Kempo. **PERSONAJES RANMA SAOTOME** Es bastante indiscreto, muy sincero, por lo que a veces puede herir o molestar, es muy bueno y comprensivo, inclusive con sus enemigos. Cuando es mujer es muy atractiva, delgada, pelirroja y lindos ojos, pero muy escandalosa y aunque no lo admite, ser mujer le beneficia bastante en muchas circunstancias, pero ello también le trae problemas con Kuno y otros que están enamorados de ella. Lo único que le importa a Ranma es ser hombre y no convertirse en mujer incluso le molesta mucho porque siente que todos los hombres se quieren aprovechar de él. Le gusta que lo atienda Akane y se siente muy bien con ella pero no pierde la oportunidad para estar con otra mujer. Le gusta que

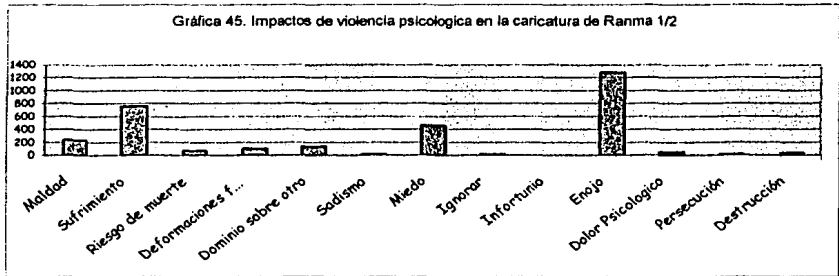
Akane se ponga celosa eso lo hace sentir importante. AKANE Es la menor de tres hermanas, su apariencia es muy buena ya que muchos hombres la pretenden, es delgada, de cabello corto y para muchos hombres es muy atractiva ya que la consideran con muy buen cuerpo. Al principio no le parecía mucho la relación con Ranma pero después se fue enamorando de él. Ella complace en todo a Ranma y hace lo que él decida. Akane es extremadamente celosa no permite que ninguna mujer se acerque a Ranma siempre lo procura y está al pendiente de él. GENMA Es el padre de Ranma, es una persona convenenciera, posesiva, indiscreta, no le importa su hijo siempre ve su propio interés, es una persona sin escrúpulos ya que no le importa cambiar a su hijo por otra persona. Siempre anda holgazaneando ya que toda la vida se la pasa comiendo, durmiendo o convertido en oso panda. HAPPOSAI Es el maestro de Ranma, es una persona muy morbosa, testarudo, cruel, instintivo y posesivo. Siempre trae consigo una jícara de agua fría para convertir a Ranma en mujer y verle todo su escultural cuerpo. Ranma lo detesta y lo evita cada que se puede, pero él lo busca en demasía y quiere estar con él cada que se puede. Es tan morboso que siempre quiere regalarle a Ranma y Akane ropa interior para que se la luzcan y se sienta satisfecho. NABIKI Es la hermana de Akane, también está enamorada de Ranma, es una mujer muy interesada y le importa mucho el dinero y las cosas materiales. KASUMI Es la hermana mayor de Akane, ella es más tranquila le gusta mucho cocinar para Ranma y lo hace porque sabe que el punto débil de Ranma es la comida, ella sabe que su hermana está muy enamorada de Ranma pero Kasumi no deja de hacer su lucha. RYOUGA Ranma y Ryouga tienen una gran rivalidad y viven pelando por Akane. Sin embargo en el fondo son muy buenos amigos, tratan de ayudarse y encontrar la fórmula secreta que les permita ser como realmente son, ya que Ryouga lamentablemente se encuentra en la misma situación que Ranma, la diferencia es que él con el agua fría se convierte en puerco. SHAMPOO Es fiel a sus creencias y a su corazón, no descansará hasta conseguir a Ranma ya que vive perdidamente enamorada de él. También ella tiene el mismo problema que Ranma, Ryouga, la diferencia de ellos dos es que Shampoo se convierte en gato. KUNO TATEWAKI Un gran obstáculo para Ranma es Kuno ya que no lo dejará tranquilo hasta conseguir su esquivo amor.

Esta caricatura tiene 5275 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica cuarenta y cuatro), la violencia Psicológica con 3133 impactos, con un porcentaje del 59.4%, enseguida la violencia física con 1465 impactos, con un porcentaje del 27.7% y por último la violencia verbal con 677 impactos, con un porcentaje del 12.8% mensual.

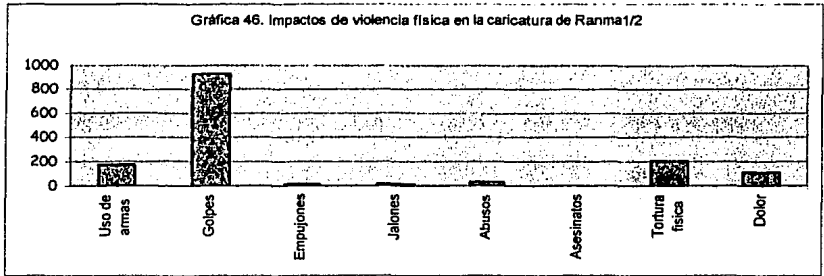
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



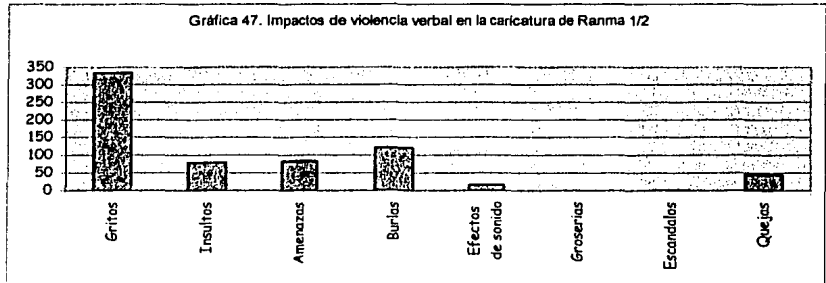
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica cuarenta y cinco) predominan los enojos con 1279 impactos, le siguen 757 sufrimientos, 459 impactos de miedo, 236 impactos de maldad, 128 dominios sobre otro, 98 deformaciones físicas, 67 riesgos de muerte, 41 tortura psicológica, 32 destrucciones, 12 impactos de sadismo, 11 impactos de ignorar, 10 persecución, y por último 3 infortunios.



Dentro de la violencia física (ver gráfica cuarenta y seis) predominan los golpes con 929 impactos, le siguen 201 torturas físicas, 174 usos de armas, 108 impactos de dolor, 28 abusos, 13 jalones, 12 empujones y por último 0 asesinatos.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica cuarenta y siete) predominan los gritos con 333 impactos, le siguen 121 burlas, 83 amenazas, 79 insultos, 44 quejas, 16 efectos de sonido, 1 escándalo y 0 groserías.



Ranma es un joven que carga con una pena muy grande, ya que cada que le cae agua fría se convierte en mujer, él trata de sobrellevarlo pero realmente es imposible ya que esto que le pasa no tiene solución. Él está enamorado de una mujer llamada Akane pero le es imposible llevar esa relación ya que es inevitable convertirse en mujer, su papá se convierte en oso panda, su amigo Rioja (esta enamorado de Akane), se convierte en puerco, shampoo (mujer que esta enamorada de Ranma) se convierte en gato.

Esta caricatura plantea un problema muy grande de identidad sexual, se entiende que dentro de un hombre hay una mujer y viceversa, además de que siempre se la vive enfrentándose a situaciones absurdas. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: se tiene que aceptar la bisexualidad sin complejos Lo mejor es tener ambos sexos para sacarle

provecho cada que sea necesario La imagen paterna no importa ya que lo consideran como un ser mediocre, inútil, cobarde y sin oficio. Los hombres ancianos son considerados como morbosos y deseosos al sexo No existe el amor de hermano y mucho menos si éste invade su territorio Para adquirir alguna cosa hay que pelear por ella. Todos son rivales por eso hay que luchar para destruirlos Todo es competencia, el más fuerte es el mejor. La gente entiende con golpes e insultos no con explicaciones La gente mayor no vale la pena solo estorba y perjudica Nadie tiene derecho a obligar y mandar cada cual es responsable de sus actos Todos somos iguales, nadie está por encima de alguien No existe la lealtad ni la fraternidad A todas las relaciones amistosas se les tiene que sacar provecho. No debemos olvidar que nadie es indispensable Fomenta la disputa entre familias.

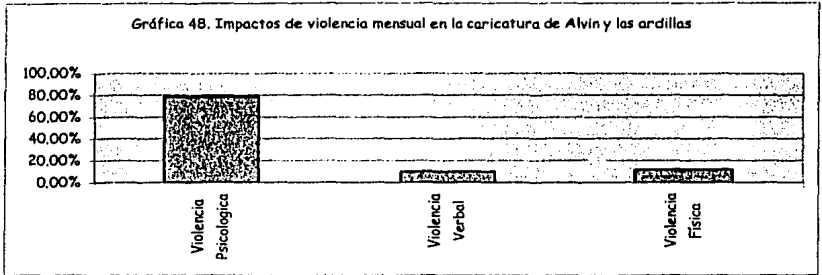
4.2.5 EL HIJO DESOBEDIENTE. ALVIN Y LAS ARDILLAS

Son un grupo de ardillas hembras con aspecto de niñas llamadas Britani, Eleonor y Janet y las ardillas macho con aspecto de niños llamados Alvin, Simón y Teodoro. Las niñas viven con la Sra. Miller y los niños con David. Todos cantan y tocan en un grupo de rock, llamado "Las Ardillas". **PERSONAJES** **ALVIN** Es una ardilla de 11 años, siempre está haciendo travesuras y no respeta a nadie, es muy maternalista, le encanta el dinero, es irresponsable y muy atrevido. Siempre que se descuida David él echa todo a perder **SIMON** Es el más grande de tres hermanos y el más inteligente y quiere ser científico. Siempre está en su laboratorio tratando de hacer experimentos. Él trata de controlar a Alvin pero no puede, ya que es muy terco e irresponsable. **TEODORO** Es el hermano menor, es muy tierno, comprensivo, cariñoso y sentimental. Le encanta la comida y nada más. **DAVID** Es el Tutor de Alvin, Simón y Teodoro, los trata como si verdaderamente fueran sus hijos, él es músico y les escribe canciones para que ellos las canten es en pocas palabras su representante musical. Esta siempre al tanto de los niños pero Alvin siempre lo hace desesperar, Simón y Teodoro lo obedecen en todo. **SRA. MILLER** Es una mujer muy despistada, no esta al pendiente de "las niñas", es no significa que no las quiera ya que las adora y trata de darles todo lo que ellas necesitan. **BRITANI** Es una niñas muy materialista, le gusta ser la mejor en todo, la más atractiva, la más indispensable e importante. Es muy frívola, convenenciera y orgullosa. Es una mujer muy manipuladora ya que sus hermanas hacen lo que ella quiere. **JANET** es muy amiga de Simón, es muy intelectual y centrada, le gusta la escuela y las ciencias, es muy reservada y casi no tiene amigas. **ELEONOR** Es muy cariñosa y sentimental, es muy amiga de Teodoro. Los dos comparten las mismas inquietudes.

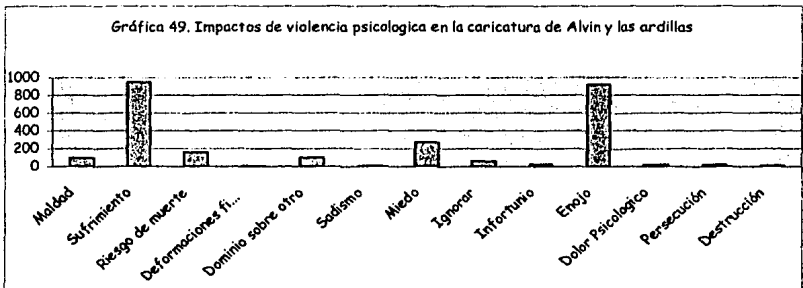
Esta caricatura tiene 3391 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica cuarenta y ocho) la violencia Psicológica con 2522 impactos, con un porcentaje del 78.5%,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

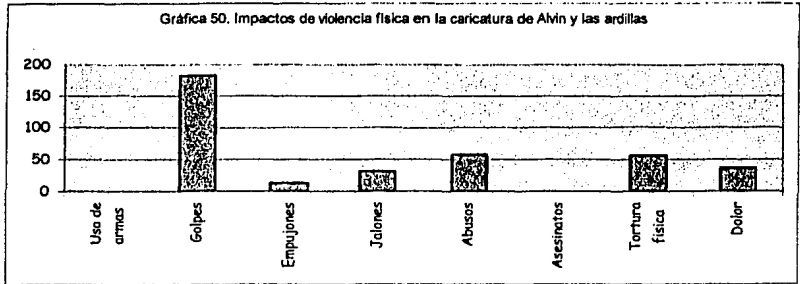
enseguida la violencia física con 375 impactos, con un porcentaje del 11.6% y por último la violencia verbal con 319 impactos, con un porcentaje del 9.9% mensual.



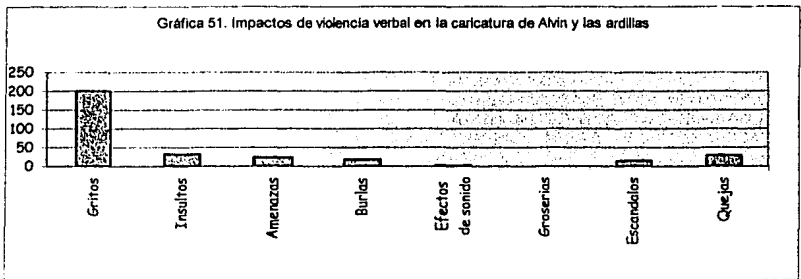
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica cuarenta y nueve) predomina el sufrimiento con 947 impactos, le siguen 918 enojos, 270 impactos de miedo, 159 riesgos de muerte, 98 dominios sobre otros, 94 impactos de maldad, 58 acciones de ignorar, 21 acciones de infortunio, 19 persecuciones, 16 torturas psicológicas, 10 destrucciones, 3 deformaciones físicas, y por último 3 acciones de sadismo.



Dentro de la violencia física (ver gráfica cincuenta) predomina los golpes con 182 impactos, le siguen 57 abusos, 56 torturas físicas, 36 impactos de dolor, 31 jalones, 13 empujones y por último con 0 impactos de violencia tenemos a los asesinatos y el uso de armas.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica cincuenta y uno) predominan los gritos con 200 impactos, le siguen 32 insultos, 29 quejas, 23 amenazas, 18 burlas, 15 escándalos, 2 efectos de sonido y por último 0 groserías.



Alvin es una ardilla representando un niño de 12 años de edad, él y sus hermanos tienen un grupo musical, Alvin es extremadamente inquieto, desordenado, desastroso y desobediente, siempre se enamora de mujeres mayores que él, no tiene escrúpulos ni conciencia, tiene dos hermanos uno mayor y el otro menor, Simón es el mayor él es más consciente y empeñado en sus tareas, Teodoro es el más pequeño y siempre se deja llevar por Alvin, se la pasa comiendo y no le importa otra cosa que satisfacerse a sí mismo. Tiene un padre postizo llamado David, es muy distraído y es el típico padre que nunca está en su casa y deja a los niños solos que hagan lo que quieran. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: cada cual es responsable de sus propios actos sin importar a quien lastime. La fama, el dinero y el prestigio son lo más importante en la vida. Las mujeres mayores son más atractivas e interesantes que una niña de la misma edad. El padre que realmente te quiera tiene la obligación

de dejarte hacer lo que tú quieras. Un amigo o un grupo social es más importante que tu familia. Todo lo malo que hagas tarde o temprano se resolverá para bien sin perjudicarte. Tu padre o madre tiene la obligación de comprarte y darte todo lo que te haga falta no importa si tiene los recursos necesarios. Los castigos siempre traen una buena recompensa. No importa que destruyas algo que no es tuyo, siempre hay una solución. Tienes que arrepentirte y humillarte para que te puedan perdonar. Lo más importante en la vida es trabajar en la televisión, para que tengas una casa enorme, mucho dinero y bellas mujeres. La escuela no es necesaria, lo mejor es tener un negocio propio para sobrevivir. De nadie depende tu vida, ni de tus padres ni de tus hermanos. Para ser aceptado por otras personas debes de ser galán y no tener ningún defecto ni algún problema físico.

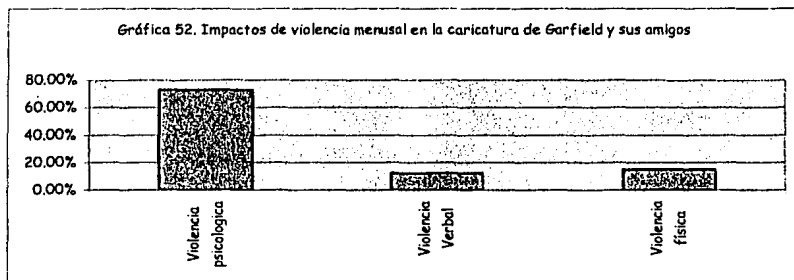
4.2.6 LOS AMIGOS DEL HOMBRE. GARFIELD Y SUS AMIGOS

Gardfield nació en la cocina de un restaurante italiano una noche de invierno de 1978, mientras afuera caía la nieve. Al nacer pesaba 2400 gramos, desde el principio mostró un enorme gusto por la comida italiana. El dueño del restaurante, ante la obligación de elegir entre Gardfield y cerrar las puertas de su negocio por falta de pasta para cocinar, vendió el gato a una tienda de animales. Gardfield pensó que ya estaba condenado a estar encerrado el resto de su vida. Pero un buen día John Arbuckle (Bonachon) se cruzó en su camino, y a partir de ese momento Gardfield empezó a hacer de las suyas. **PERSONAJES:** **GARFIELD** Es un gato que siempre se está burlando de su dueño John. Su vida es sumamente aburrida y él lo sabe ya que algunas veces se desespera de ser tan perezoso, holgazán, dormilón y, lo más importante, comelón. No le interesa nada vive despreocupado de todo. **JOHN BONACHON** trabaja como cancanista, es muy bueno con los animales, es comprensivo, ingenuo y muy paciente, por estas cualidades siempre la gente en especial los vendedores abusan de su buena voluntad. Él quiere encontrar una pareja para compartir el resto de su vida pero por muchas circunstancias no lo ha logrado. Gardfield le ahuyenta a todas las mujeres ya que según él tiene muy buen ojo para reconocer si la gente es buena o mala y por lo general siempre se encuentran a gente muy mala y abusiva. **ODDY** Es el perrito de John, compañero de todas las aventuras de Gardfield. El es un perro muy tranquilo, noble y tonto ya que Gardfield siempre abusa de él, lo empuja, le pega, le miente y nunca está al pendiente de él, siempre lo hace a un lado, a pesar de todo esto Oddy le da muchas lecciones a Gardfield. **EN LA GRANJA ORSON** es un puerco, es el líder en la granja, todos lo consideran como el más inteligente e intelectual por estos motivos todos hacen caso a su mandato. Siempre trata de ayudar a sus compañeros ya que existen muchas amenazas fuera de la granja. Conoce perfectamente a sus amigos y sabe las debilidades de cada uno de ellos. **WEINE** Es un pato que siempre trae un salvavidas en la cintura, Weine a todo le tiene pánico, es

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

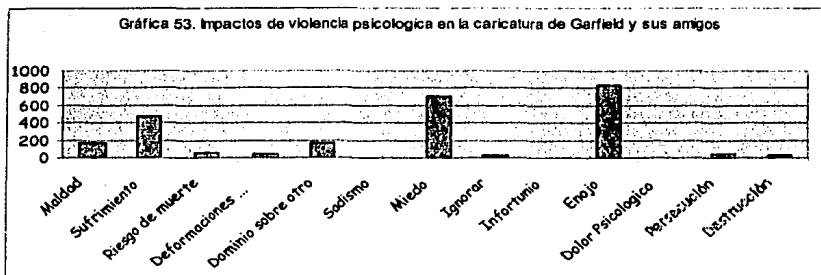
miedoso e inseguro, por cualquier cosa se espanta, siempre está angustiado y no soporta la soledad. Él vive en su mundo de tinieblas ya que todo lo ve con pesimismo, esto se debe al miedo que le tiene a la vida. ROY Es un gallo muy ventajoso y aprovechado. La trata de ser siempre el mejor, el indispensable y hace muchas cosas para lograrlo no le importa pasar por encima de alguno de sus amigos. LANOLIN Es una borrega, es muy buena compañera y siempre trata de ayudar a sus amigos algunas veces es enojona porque no le gusta que la engañen. BOB Es el hermano de Lanolina es más comprensivo y muy buen amigo, no tiene problema con nadie ya que trata de sobrellevar a todos. SHELDON Y BUCKER Sheldon es un cascarrón de huevo con dos patas, él siempre aparece con todos los personajes de la granja pero no hace nada en particular. Por otro lado, Bucker es un pollito muy agresivo que siempre anda echando pleito con todos en especial con un gusanito que quiere comerse.

Esta caricatura tiene 3501 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica cincuenta y dos) la violencia Psicológica con 2549 impactos, con un porcentaje del 72.8%, enseguida la violencia física con 522 impactos, con un porcentaje del 14.9%, y por último la violencia verbal con 430 impactos, con un porcentaje del 12.2% mensual.

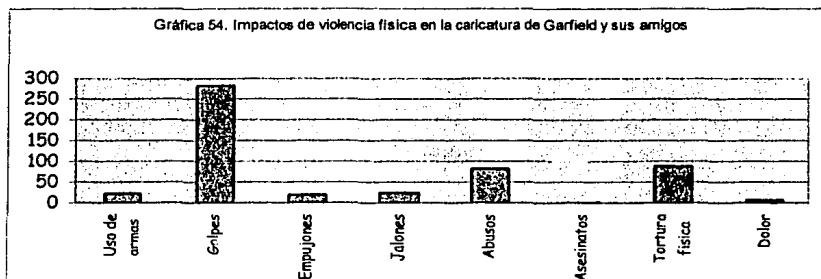


Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica cincuenta y tres) predominan los enojos con 831 impactos, le siguen 713 impactos de miedo, 469 sufrimientos, 173 impactos de maldad, 167 dominios sobre otros, 61 riesgos de muerte, 45 deformaciones físicas, 40 persecuciones, 24 destrucciones, 21 acciones de ignorar, 2 impactos de sadismo, 2 torturas psicológicas y por último un infortunio.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

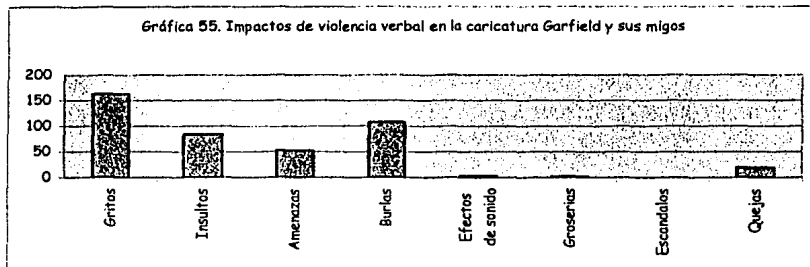


Dentro de la violencia física (ver gráfica cincuenta y cuatro) predominan los golpes con 282 impactos, le siguen 87 torturas físicas, 81 abusos, 24 jalones, 22 usos de armas, 19 empujones, 6 impactos de dolor, y por último un asesinato.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica cincuenta y cinco) predominan los gritos con 162 impactos, le siguen 108 burlas, 84 insultos, 52 amenazas, 19 quejas, 3 efectos de sonido, 2 groserías, y por último 0 escándalos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



John Bonachón es una persona solitaria que vive con un perro y un gato, se ha cansado de buscar a la pareja perfecta, ninguna mujer lo acepta. Vive frustrado y decepcionado de la vida, él trabaja como caricaturista y por lo tanto siempre se la pasa viendo televisión y de esto se la vive comprando cosas inútiles para su hogar. Gardfield es un gato completamente flojo, ya que todo el día se la pasa comiendo, durmiendo y viendo televisión. Oddi es un perro tranquilo y muy noble, para que él se sienta bien necesita estar siempre con sus dos grandes amigos John y Gardfield. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: no es necesario compartir la vida con una pareja siempre y cuando tengas animales de compañía no hay que confiar en la gente, lo único confiables son tus mascotas. La gente es muy interesada y aprovechada por eso hay que darle su merecido A las mujeres siempre les interesa un hombre que tenga dinero, un carro y buena apariencia No pueden tener un verdadero amigo ya que todos te defraudaran algún día, por eso el mejor amigo del hombre es el perro y el gato Para vivir bien hay que tener el refrigerador lleno de comida y una televisión para entretenerte El débil siempre estará expuesto a la maldad de la gente. La amistad no importa solo perjudica tus intereses Apuesta por la buena fortuna no importa que no trabajes solo participa en un buen concurso para hacerte millonario El compartir un espacio (hogar y trabajo) no significa que tienes que soportar a los demás Tú tienes el derecho de ofender y hacer lo que quieras pero los demás te deben respeto y benevolencia Todas las personas son tontas, los únicos inteligentes son los animales. Fomenta la flojera y el conformismo. No importa que lastimes los sentimientos de otras personas, siempre te perdonarán. Las personas débiles solo dan lástima

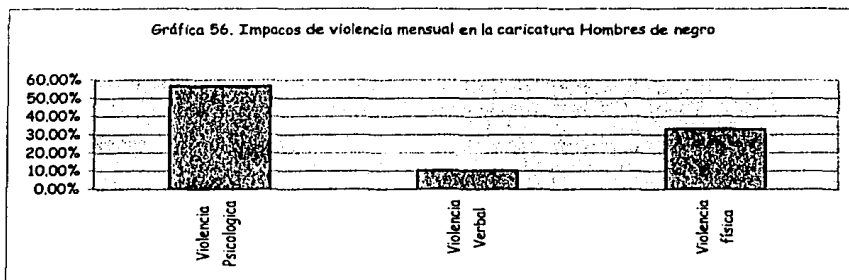
4.2.7 LOS SALVADORES SALVAJES. HOMBRES DE NEGRO

Los hombres de negro (MIB, en su abreviatura en inglés) son siniestros personajes de filiación, procedencia e intenciones desconocidas, que se aparecen en los incidentes de ovni con el fin de amenazarlos o manipular su memoria, borrando pruebas y evitando la difusión de hechos.

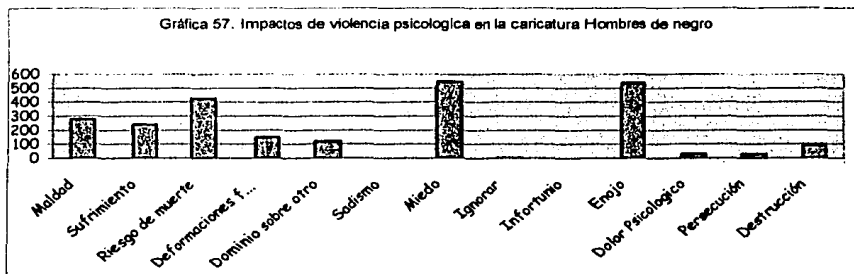
Si bien su existencia ha sido puesta en duda en más de una oportunidad por algunos investigadores, pero la mayoría de los expertos tienen sus propias teorías sobre los hombres de negro. Los hombres de negro enseñan identificaciones falsas de supuestas agencias gubernamentales o de la Fuerza Aérea, y se presentan con nombres que no se pueden comprobar. En la actualidad, se dice que estos enigmáticos personajes de aspecto siniestro aparecen en solitario o en grupo de dos o tres personas. Su color de piel es aceitunado y visten trajes negros con camisas blancas, corbatas negras y sombreros oscuros. En otras ocasiones, los testigos hablan de seres de una palidez extraordinaria, de ojos normalmente extraviados, que visten jerseys de cuello alto y conducen grandes carros negros. Se piensa que pueden ser agentes gubernamentales, miembros de obscuras agencias e incluso extraterrestres. Hace bastantes años se planteó la misión de los MIB, la cual es silenciar a los testigos de avistamientos ovni. En 1967, Robert Richardson, fue testigo del estrellamiento de un ovni y aseguraba tener una pieza del fuselaje de la nave siniestrada, declaró que varios hombres de negro llegaron a su casa y le exigieron que les entregase dicha pieza amenazándolo de muerte. Basada en la película Hombres de Negro, la serie es un evento animado que narra las nuevas aventuras de los agentes Jay y Kay junto a sus colegas Zed y Elle, proveen un servicio de seguridad secreto e intergaláctico para proteger a la tierra de malvados extraterrestres. Según la historia los extraterrestres han estado entre nosotros por tanto tiempo, que existe un equipo del gobierno cuyo propósito es asegurar que los seres extranjeros sigan las leyes y regulación de la tierra. Esta organización, mejor conocida como los Hombres de Negro trabaja incansablemente para "proteger a la tierra de la escoria del universo". Ser miembro de los hombres de negro no es un trabajo glamoroso, una vez dentro, los agentes Kay, Jay, Elle y Zed, deben cortar la relación con su pasado por completo, dejar a sus amigos, familiares y huellas digitales. Y, como parte de su trabajo es mantener en secreto la existencia de seres extraterrestres, los humanos nunca se enteran de cuán seguido lo Hombres de Negro han salvado sus vidas. **PERSONAJES KAY** Es el más astuto, valiente, inteligente, responsable, confiable y audaz. Siempre sabe lo que va a pasar y es el que rescata siempre a su compañero Jay. **JAY** Es muy inquieto y poco confiable, siempre se está quejando porque su compañero Kay nunca lo deja sobresalir, él es muy dependiente de su compañero, los jefes no lo dejan hacer las cosas como quisiera hacerlas, todo lo toma a la ligera y no es muy responsable. **ZED** Él es el líder de la misión, es una persona muy seria y dominante, sabe lo que hace y todos obedecen su mandato. **ELLE** Es el asistente de Zed, ella se encarga de diseñar el armamento, y los trajes especiales que deben de usar cada uno de los agentes de negro. Cuando algún agente enferma o es contagiado por alguna bacteria extraña ella se encarga de encontrar la curación y salvarlos. **ALPHA** Es la computadora maestra que se encarga de la ubicación y detección de los extraterrestres. **LOS GUSANOS** Son cinco gusanos extraterrestres que conviven con los Hombres de Negro, especialmente con los agentes Jay y Kay, siempre les

gusta participar en la captura de los extraterrestres su principal característica es que siempre se la pasan tomando café.

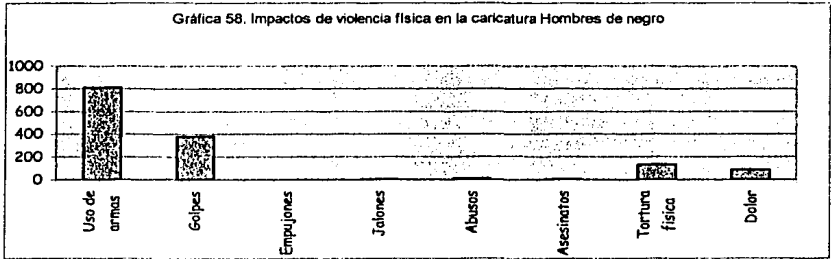
Esta caricatura tiene 4315 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica cincuenta y seis) la violencia Psicológica con 2435 impactos, con un porcentaje del 56.4%, enseguida la violencia física con 1430 impactos, con un porcentaje del 33.1% y por último la violencia verbal con 450 impactos, con un porcentaje del 10.4% mensual.



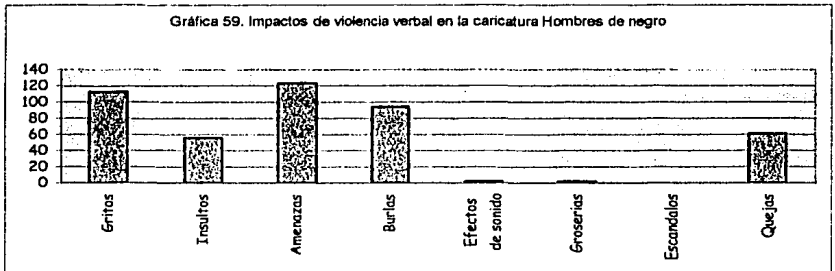
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica cincuenta y siete) predomina el miedo con 543 impactos, le siguen 534 enojos, 423 riesgos de muerte, 277 impactos de maldad, 238 sufrimientos, 146 deformaciones físicas, 119 dominios sobre otros, 90 destrucciones, 30 persecuciones, 29 torturas psicológicas, 4 acciones de ignorar, y por último un infortunio y un sadismo.



Dentro de la violencia física (ver gráfica cincuenta y ocho) predomina el uso de armas con 810 impactos, le siguen 379 golpes, 133 torturas físicas, 88 acciones de dolor, 10 abusos, 5 jalones, 4 asesinatos, y por último un empujón.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica cincuenta y nueve) predomina las amenazas con 123 impactos, le siguen 112 gritos, 94 burlas, 61 quejas, 56 insultos, 2 efectos de sonido, 2 groserías, y por último 0 escándalos.



Vivimos rodeados de hombres de negro que por muchos años se han dedicado a capturar seres extraños llamados extraterrestres. Esto es lo mejor que nos ha pasado, ya que podremos vivir tranquilos, gracias a que ellos tienen que enfrentarse y pelear con seres extraños arriesgando su vida no importando que les perjudiquen su aspecto físico y/o psicológico. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: Genera pánico en la población, ya que compartimos el universo con seres extraños. Problemas de identidad. Dudas sobre la existencia humana, generando confusión ya que no sabes de donde vienes ni tampoco hacia donde vas. La proyección principal es someterte en forma pasiva a mandatos extraños de otros

seres para no morir o desaparecer. El miedo a ser sometidos provoca el uso de armas, ya que el uso de éstas garantiza tu supervivencia en el universo. El planeta tierra esta lleno de seres vivos incluyendo a los extraterrestres, por lo tanto es necesario acostumbrarte a ello. Obediencia a lo desconocido ya que puede destruirte. Lo desconocido e imaginable te observa y por lo tanto ya no eres libre de ser y de actuar El amor a tu país está sobre todo, incluyendo a padres, amigos y seres queridos, lo anterior te permitirá salvar al mundo Fomenta la competencia por ser el mejor actuando como máquinas sin sentimientos Manejan de cierta forma el racismo, ya que la mejor raza para ser Hombres de negro deben de ser las personas que sean de tez blanca, rubia, con ojos azules e inteligentes, en cambio los torpes son las personas de tez morena, pero eso sí, tendrán una oportunidad para que hagan los trabajos pesados. Toda la gente tiene muchos complejos. Nadie es igual a nadie, siempre habrá uno mejor. Todos necesitan de ti, pero tu no necesitas de nadie Arnesa tu vida por los demás ya que tú no vales la pena.

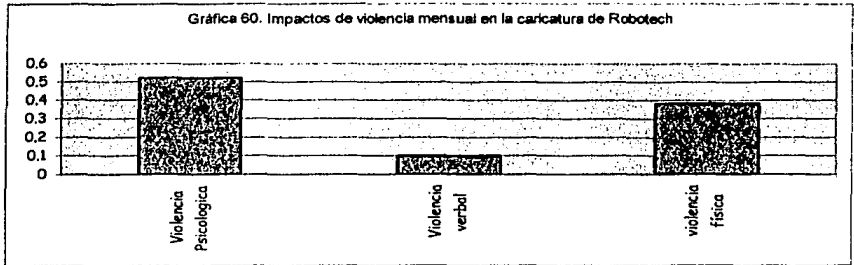
4.2.8 ROBOTECH EL FUTURO PROBABLE

La primera saga (Macross) consta de 36 episodios. En ellos se narra las peripecias de la gigantesca nave ciudad de origen extraterrestre, bautizada SDF-1 por los humanos, en su intento de regresar al planeta tierra, el cual había abandonado ante un ataque a gran escala de los alienígenas Zentraedi, que tenían como principal objetivo recuperar la fortaleza perdida. Los humanos que viajaban en la nave comandada por el Almirante Gioval deben defenderse constantemente de la amenaza de los Zentraedi, que hacen lo imposible por recuperar la inmensa nave que cayó en manos de los extraterrestres. Las proezas de las fuerzas militares del SDF-1 en donde se desata un triángulo amoroso con la Tte. Comandante Lisa Hayes, el Teniente Rick Hunter y la Señorita Li Myn Mei. El pacifismo que los humanos inspiran a los Zentraedi hace que finalmente los alienígenas acepten convivir en armonía con los terrestres, después de muchísima destrucción y sacrificios. La segunda saga (Robotech Masters) consta de 23 capítulos y tiene lugar 15 años después del final de Macross. Esta vez los que amenazan a la Tierra son los Maestros de la Robotecnía, creadores de los Zentraedi que viven dispuestos a todo con tal de recuperar la única matriz de protocultura existente en el universo, un componente vital para el desarrollo de su sociedad. Una nueva generación de defensores (que incluye a Dana Sterling, hija de dos personajes de la saga anterior y su alocado 15to escuadrón de ataques tácticos). Terminan liberando a la tierra de este nuevo ataque alienígena, pero alerta a nuevos invasores, los Invids, a ellos les interesa conocer la existencia de protocultura en la tierra. La tercera saga (The New Generation) consta de 25 capítulos y tiene lugar varios años después del final de Robotech Masters. La tierra es invadida y conquistada por los Invids, otra raza alienígena enemiga también de los maestros de la Robotecnía que vienen a buscar la protocultura y la flor Invid de la Vida.

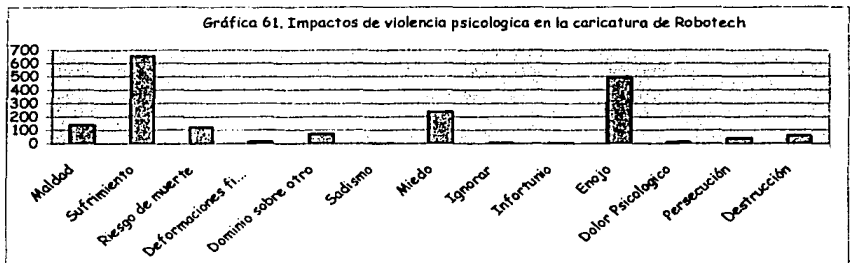
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los protagonistas son un pequeño grupo de rebeldes que van avanzando hacia el Punto Reflex, el centro de la actividad Invid, situado en Estados Unidos. El equipo supera una y mil emboscadas de los alienígenas y se enfrenta además, a complejos problemas personales. **PERSONAJES DE LA PRIMERA SAGARICK HUNTER** Él es un muchacho de 18 años de edad, está inscrito en las fuerzas militares del SDF-1, es un joven que le gustan las aventuras y pelear con los enemigos, es uno de los mejores copilotos. Sin embargo en una ocasión las circunstancias de la guerra hace que conozca a Li Myn Mei y se enamora apasionadamente de ella, pero no es del todo correspondido ya que Li Myn Mei tiene otras inquietudes. El se decepciona de ella y busca olvidarla sin darse cuenta que el destino lo comienza a unir a la Comandante Lisa. **LI MYN MEI** Es una mujer japonesa que vive con sus tíos en la nave SDF-1, ella decide cantar y se hace muy famosa gracias a que tiene muy buena voz. Conoce a Rick e inician una buena amistad sin saber que él comienza a enamorarse de ella, pero lamentablemente ella tiene otras inquietudes y sus actitudes desilusionan a Rick y terminan su relación. **LISA HAYES** Es la Comandante del SDF-1, cuando inició su carrera militar perdió a su pareja en un enfrentamiento y eso la marcó para toda su vida ya que se iban a casar muy pronto. A raíz de ese problema ella se vuelve más reservada, callada y hostil, no quiere saber nada de nadie ni tampoco formar una nueva relación, pero poco a poco Rick se le va metiendo a su corazón y termina enamorándose de él, pero desafortunadamente ella no es correspondida ya que Rick esta enamorado de otra mujer (la cantante Li Myn Mei) ella quiere hacerse a un lado pero no puede y decide confesarle a Rick lo que siente por él; al principio él no la acepta pero después se da cuenta de que él también la quiere.

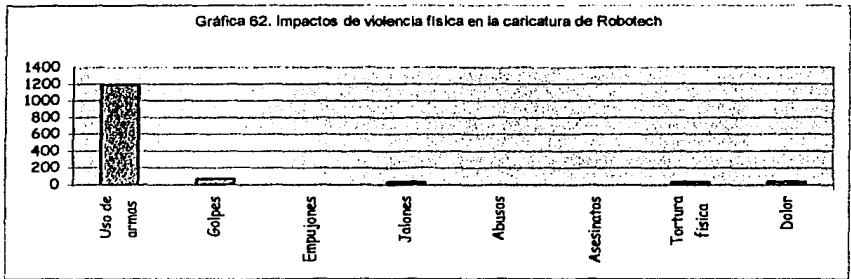
Esta cancatura tiene 3591 impactos de violencia total. en ella predomina (Ver gráfica sesenta) la violencia Psicológica con 1863 impactos, con un porcentaje del 52.0%, enseguida la violencia física con 1369 impactos, con un porcentaje del 38 1% y por último la violencia verbal con 354 impactos, con un porcentaje del 9.8% mensual.



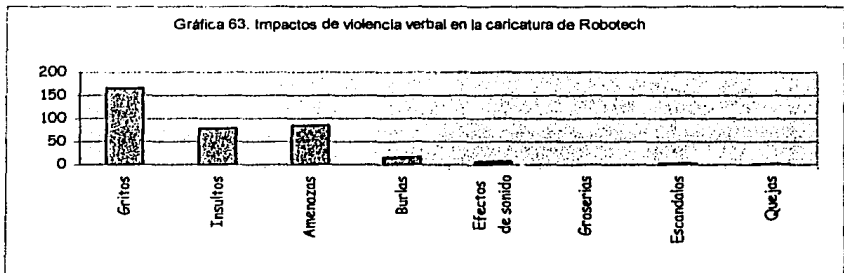
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica sesenta y uno) predomina el sufrimiento con 653 impactos, le siguen 490 enojos, 234 acciones de miedo, 136 acciones de maldad, 122 riesgos de muerte, 72 dominios sobre otros, 60 destrucciones, 40 persecuciones, 16 deformaciones físicas, 13 torturas psicológicas, 5 infortunios, 5 acciones de ignorar, y por último 2 sadismo.



Dentro de la violencia física (ver gráfica sesenta y dos) predomina el uso de armas con 1191 impactos, le siguen 72 golpes, 36 acciones de dolor, 35 torturas físicas, 34 jalones, un empujón y por último 0 asesinatos y abusos.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica sesenta y tres) predominan los gritos con 165 impactos, le siguen 84 amenazas. 78 insultos, 16 burias, 6 efectos de sonido, 3 escándalos, 2 quejas, y por último 0 groserías.



Algún día los seres humanos serán atacados por grandes naves extraterrestres y tendrán que dejar el universo para poder sobrevivir y perpetuar la especie. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: Genera pánico, ya que el universo está lleno de seres extraños que quieren acabar con la raza humana. El planeta tierra será destruido y solo los mejores podrán sobrevivir. La población que tendrá la oportunidad de viajar al espacio serán los del ejército militar ya que solo ellos utilizan armamento. Lo mejor de la raza humana es el amor y solo esto podrá contrarrestar la batalla contra los extraterrestres. La guerra es el único camino para la libertad. La tecnología superará a la naturaleza. Para sobrevivir los seres humanos tendrán que acostumbrarse a vivir entre maquinarias y robots olvidando toda la naturaleza. La guerra y la destrucción está por encima de la solución. Los extraterrestres no tienen ningún sentimiento, por lo tanto, estás expuesto a morir a sangre fría. El ser humano tiene que someterse a los mandatos de los extraterrestres ya que son más inteligentes, más grandes y mucho más fuertes que la propia

raza humana. Lo desconocido genera desconfianza y muerte Problemas de existencialismo ya que somos descendientes de extraterrestres La gente no entiende con palabras solo con golpes Nadie tiene la verdad absoluta. Nunca podrás rehacer tu vida ya que tienes que vivir siempre de los recuerdos. El trabajo es más importante que tu vida personal.

4.2.9 LA CONTUNDENTE JUSTICIA DE DRAGÓN BALL Z

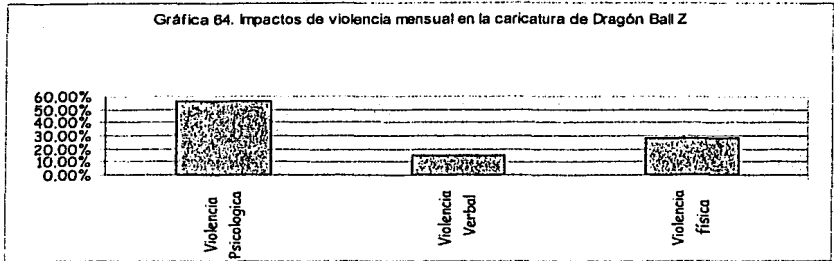
La historia comienza en un país lejano, en un valle lejos de toda civilización, ahí vive, solo un pequeño y fuerte niño llamado Goku, en quien se basa la historia. Goku es un pequeño niño que vive solo en una pequeña casa con una esfera que él considera que es su abuelo difunto. El no recuerda como fue que su abuelo murió; pero sabe, de alguna forma que lo asesino un hombre mono gigantesco, posteriormente se entera de que él mismo fue quien asesinó a su abuelo Gohan. Buscando comida, Goku se encuentra con una niña llamada Bulma, quien busca las esferas del dragón para pedirle un deseo, casualmente, la esfera que Goku lleva consigo es una de siete esferas del dragón, Bulma al enterarse de esto le pide a Goku su esfera quien le explica que es un recuerdo de su abuelo. Bulma nuevamente le pide a Goku ahora que se una a ella para ir en busca de las esferas restantes. Es así como empieza la lucha para obtener las esferas, al haber encontrado todas las esferas Goku se casa con Milk y tienen un hijo de nombre Gohan y así termina la historia, para dar inicio a Dragón Ball Z, en donde ya han pasado cinco años, y en esta ocasión el objetivo de lucha es obtener el título del más fuerte y poderoso del universo. Raditz llega a la Tierra y se encuentra con Piccolo, Goku, Bulma, Kuririn y Kamesennin se juntan en el Kame House. Goku presenta a su hijo, Son Gohan. Raditz aparece en el Kame House y rapta a Gohan para forzar a Goku a que lo ayude. Piccolo y Goku forman un equipo para pelear en contra de Raditz. Goku toma a Raditz por la cola y le dice a Piccolo que lo mate muriendo Goku junto con Raditz. Vegeta y Nappa se dirigen hacia la tierra. Kami-samma lleva a Goku a entrenar en otro mundo (Goku trata de encontrar a Kaiou-samma, y entrenar bajo su tutela). Piccolo toma a Gohan para entrenarlo. Goku empieza a atravesar la senda de la serpiente (para encontrarse con Kaiou-samma). Goku se convierte en un gorila gigante; Piccolo destruye la Luna y arranca la cola de Gohan. Exitosamente Bulma convierte el Scouter en lenguaje terrestre. Chichi se entera de las condiciones en las que están Goku y Gohan. Yancha, Kuririn, Tenshinhan, Chaozu y Yajirobe empiezan a entrenar bajo la tutela de Kami-samma. Goku alcanza el final de la senda de la serpiente, se monta en uno de los pequeños planetoides de Kaiou-samma y empieza a entrenar. Goku hace contacto con Kamesennin a través de Kaiou-samma, y el deseo de que Goku reviva es hecho a Shen Lon, el halo de Gohan desaparece, y empieza a retroceder la Senda de la serpiente, Vegeta y Nappa llegan a la tierra y destruyen la ciudad del Este. Vegeta y Nappa encuentran a Gohan y Piccolo. Tenshinhan derrota a uno de los cyberman, el mismo cyberman es

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

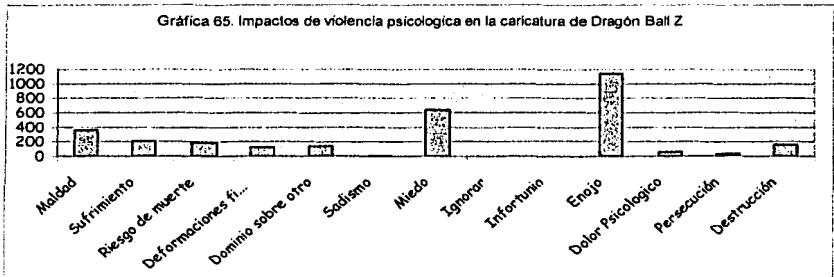
asesinado por Vegeta. Yamcha es asesinado por un cyberman, Kurinn mata a otros cyberman, el último es asesinado por piccolo. Después de muchas peleas. Goku y Vegeta pelean, y la energía de las heridas de Goku, aparte de la energía de Gohan, ayuda a liberar a Majin Buu. Babidi se presenta a sí mismo y a Buu el resto del mundo, y llama a Goten, Trunks y Piccolo, él hace que muestre los poderes de Buu haciendo que él convierta a toda la gente de un pueblo en dulces, comiéndolos y arrasando con la ciudad, Kibit restaura la fuerza de Gohan, le da nuevas ropas y lo lleva a la Zeta Sword por una petición de Kaiou-shin. Gohan saca la Zeta Sword y empieza a entrenar con ella. Trunks y Goten deciden aprender la técnica de fusión. Babidi descubre donde vive Trunks, y decide ir ahí y destruir el lugar si Trunks no se aparece. Goku manda a Trunks a traer el Radar Dragón mientras intenta detener a Babidi. Goku pelea contra Buu como super Saiyajin3, y se transporta de vuelta en cuanto percibe que Trunks vuelve a la torre. Buu mata a Babidi luego crea más caos en la tierra. Goku le enseña a Trunks y Goten los movimientos necesarios para la fusión, luego vuelve al otro mundo. Buu crea su propia casa con la gente que convirtió en barro. Goku se entera que Gohan aun vive. luego percibe su Ki y se teletransporta hacia Gohan. Goku y Gohan entrenan con la Zeta Sword, y accidentalmente se rompe. Un Kaiou-Shin viejo aparece y después de que Goku hace un trato con él, empieza el procedimiento para mejorar el poder de Gohan. Después de dos intentos fallidos Trunkd y Goten se fusionan en Gotenks de poder, a pesar de que no se encuentra en modo de Super Saiyajin es muy arrogante, intenta pelear contra Buu pero pierde fácilmente. La Tierra manda a Mr. Satán como su última línea de defensa contra Buu. Mr. Satán se vuelve un sirviente / amigo de Buu. Trunks y Goten se fusionan en modo SSJ, pero vuela alrededor de la Tierra en un espectáculo de su poder, y pierde el tiempo disponible en una fusión. Un hombre y su sirviente empiezan a disparar a gente sospechosa desde muy lejos. Buu cura a un cachorro y se convierte en la mascota de Buu. Mr. Satán se ofrece ir a comprar comida para perros también convence a Buu de matar y demoler de nuevo El hombre y su sirviente llegan a casa de Buu y le disparan al cachorro. Mr Satán vence a los dos tipos y se da cuenta que el cahorro aún vive, Buu sana al cachorro El hombre le dispara a Mr. Satán en la espalda y luego huye. Buu cura a Mr. Satán y le dice que corra, y empieza a emitir humo, el cual forma una versión delgada de Buu. El delgado y enojado Buu mata al hombre y luego pelea contra el gordo de Buu, convirtiéndolo en chocolate y se lo come. Buu vuelve hacia el templo de Kami-samma, y pide luchar contra el peleador que Goku prometió. En un esfuerzo por ganar más tiempo, Piccolo le ofrece a Buu que mate a toda la gente de la tierra antes de pelear contra el peleador prometido, Buu camina alrededor del templo flotante y luego dispara múltiples cargas de Ki, matando a todos en la tierra excepto por la gente en el templo. Piccolo le pide a Buu que espere una hora antes de pelear, y pone un reloj de arena. Chichi le grta a Buu por matar a Gohan, y es convertida en un huevo y la pisa. Goten y Trunks entran al cuarto del Espíritu y del tiempo para entrenar más. Buu se impacienta después de esperar casi media hora, así que

Piccolo lo guía lentamente por las cuatro esquinas antes de ir al Cuarto del Espíritu y del tiempo. Gotenks pelea contra Buu con una serie de ataques diferentes. Piccolo destruye la salida, Buu se escapa de la dimensión, justo cuando Gotenks estaba a punto de arrasar con Buu, cambia a Saiyajin normal. Gohan aparece y apalea a Majin Buu, él causa una explosión en sí mismo, y desaparece. Gohan y la pandilla recogen a Mr. Satán, el perro y Duende. Una hora pasa y Majin Buu reaparece y reta a Gotenks. Buu absorbe a super Gotenks y a Piccolo. A Vegeta le es permitido su día de vuelta al mundo de los vivos. El viejo Kaiou-Shin le enseña la fusión del arete. Goku vuelve y le avienta un arete a Gohan, el cual no lo atrapa. La fusión de Gotenks SSJ3 pierde su tiempo, y Buu absorbe a Gohan. Goku se fusiona con Vegeta, formando a Vegeta. **PERSONAJES GOKU** Indiscutiblemente es el personaje principal de esta serie. Ha salvado a la tierra de la maldad en un sin número de ocasiones. Tiene dos hijos con su esposa Milk: Son Gohan y Son Goten. **GOHAN** Es el hijo mayor de Goku y Milk, tiene un poder impresionante. Es muy amigo de Piccolo. Enseña a su hermano menor el poder de las artes marciales. Gohan se casa con Videl y tienen una hija llamada Pan. **GOTEN** Segundo hijo de Goku y es aún más fuerte que Gohan y su gran amigo es Trunks. **PICCOLO** Primero es el archienemigo de Goku, pero después de la primera muerte de Goku, se hace cargo de enseñar a Gohan todo acerca de las artes marciales. Después se hace más humano. Su primera fusión es con un Namek después lo hace con Kami formando una sola persona. **VEGETA** Es un hombre con pocos amigos y de un corazón muy frío, cuando decide conquistar la tierra se encuentra con Goku, y se entera de que es un Saiyajin. Tiene dos hijos con Bluma: Trunks y Bra. **TRUNKS** Es un hijo modelo y muy hábil para las artes marciales, se vuelve compañero inseparable de Goten, segundo hijo de Goku. **BLUMA** Es la primera persona a la que Goku conoce, es una mujer ambiciosa y con poco sentido de pelea. Vegeta y Bluma tienen una hija llamada Bra. **KURIRIN** Es el mejor amigo de Goku y posteriormente de su hijo Gohan. Es un chico fuera de serie y sobre todo muy amigable, es muy poco agresivo. **KAIYOU-SAMMA** Maestro de Goku, cuando este derrota a Piccolo se fusiona formando una nueva persona.

Esta caricatura tiene 5414 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica sesenta y cuatro) la violencia Psicológica con 3051 impactos, con un porcentaje del 56.3%, enseguida la violencia física con 1527 impactos, con un porcentaje del 28.29% y por último la violencia verbal con 836 impactos, con un porcentaje del 15.4% mensual.

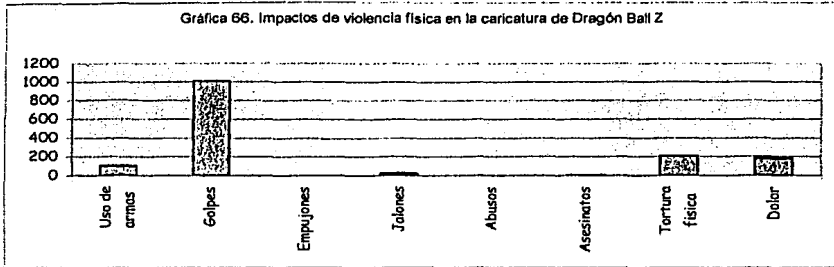


Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica sesenta y cinco) predomina el enojo con 1140 impactos, le siguen 640 acciones de miedo, 362 acciones de maldad, 209 acciones de sufrimiento, 185 riesgos de muerte, 158 destrucciones, 138 dominios sobre otros, 128 deformaciones, 58 torturas psicológicas, 30 persecuciones, 3 acciones de sadismo, 0 acciones de ignorar e infortunios.

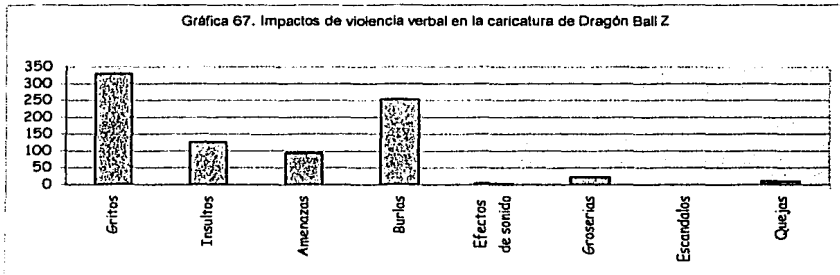


Dentro de la violencia física (ver gráfica sesenta y seis) predominan los golpes con 1005 impactos, le siguen 206 torturas físicas, 184 acciones de dolor, 103 usos de armas, 24 jalones, 5 asesinatos, 0 abusos y asesinatos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica sesenta y siete) predomina con 329 gritos, 252 burlas, 126 insultos, 94 amenazas, 22 groserías, 9 quejas, 4 efectos de sonido y 0 escándalos.



En algún lugar del mundo existe un niño con poderes sobre naturales, y está destinado a salvar al mundo. Existen seres extraños que quieren poder y lo pueden encontrar en el planeta tierra por medio de armas y objetos, y en este caso, tenemos las esferas del dragón que al reunir las 7 podrán generar mucho poder. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: la fuerza y el poder son lo más importante para sobrevivir Conquistando al universo tendrás el poder máximo La fuerza se mide basándose en golpes El más fuerte es el que sabe pelear y matar. Para demostrar algún enojo o molestia es necesario pelear hasta matar. En ninguna persona puede ofrecerte su amistad solo la rivalidad. Todas las personas son tus enemigas, no puedes confiar en nadie La persona capaz de matar se le considera como inteligente. Nadie domina sobre ti, ni tus propios padres La inteligencia se mide por los puños. Luchar y enfrentarte con cualquier persona sirve para crecer interiormente. Se cree en la

reencarnación. Para conocer tus capacidades tienes que enfrentarte con personas maduras, considerando que todos son iguales y que no tienes que respetar edad, sexo ni parentesco.

4.2.10 VIOLENCIA TRANSGENÉTICA: LA VACA Y EL POLLITO

La Vaca y el Pollito se estrenó en 1998 por el dibujante Feiss, actualmente se transmite en México por el Canal 5. La historia se basa principalmente en dos infantes, lo extraordinario es que son un pollo y una vaca, ambos son criados por sus dos padres fuera de su entorno.

PERSONAJES POLLITO Es un infante de 11 años de edad, atrevido, egoísta, posesivo, gruñón, gritón y muy pesimista. Él es un niño malvado por lo tanto no es nada sensible, siempre pelea con su hermana menor y no le importa dañar sus sentimientos. La mayoría de las veces se mete en grandes problemas y no le importa solucionarlos quiere hacerlo todo al ahí se va, pero su hermana siempre está ahí para ayudarlo.

LA VACA Es un infante de 7 años de edad, es muy alegre, cariñosa, compasiva, introvertida, sentimental, juguetona y muy simpática. Siempre le gusta divertirse de una forma muy sana, pero su hermano siempre lo estropea ya que él es muy conflictivo y la mete siempre en problemas, sin embargo, ella siempre sale al rescate convirtiéndose en "Súper Vaca" y resolviendo todos los problemas de pollito.

PAPÁ Y MAMÁ Tienen dos hijos el pollito y la vaca, los tratan como niños normales sin importarle lo que diga la gente.

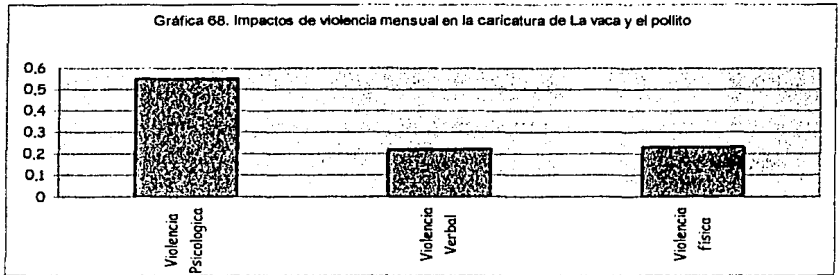
EL HOMBRE DE ROJO El hombre de rojo (El diablo) es una persona desnuda, que tiene dos cuernos y una cola picuda, siempre aparece en lugares públicos y donde existan muchos niños, los aconseja hacer maldades o él mismo les estropea el día.

LA COMADREJA Es la mejor amiga de Jaimico, es una persona que siempre le gusta sobresalir ante todos, se cree muy indispensable y siempre hace menos a los demás. Se dedica a todo, tiene todas las profesiones y es muy inteligente ya que todo lo que hace, lo hace perfectamente bien.

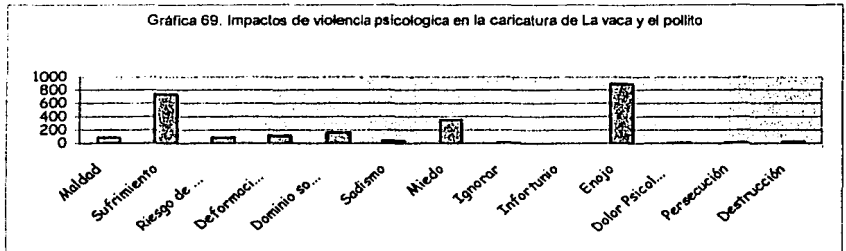
JAIMICO Es el mejor amigo de la Comadreja, él es muy pesimista ya que todo lo que hace, lo hace muy mal, nada le sale bien, todos los créditos se los lleva la comadreja y eso le molesta mucho. El mismo se devalúa, no se quiere y es muy duro con él; no hace nada por ser competitivo, solo copia lo que ya existe o al menos lo que hace la comadreja, y aún así le va mal.

Esta caricatura tiene 4603 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica sesenta y ocho) la violencia Psicológica con 12523 impactos, con un porcentaje del 54.9%, enseguida la violencia física con 1062 impactos, con un porcentaje del 23.0% y por último la violencia verbal con 1018 impactos, con un porcentaje del 22.1% mensual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

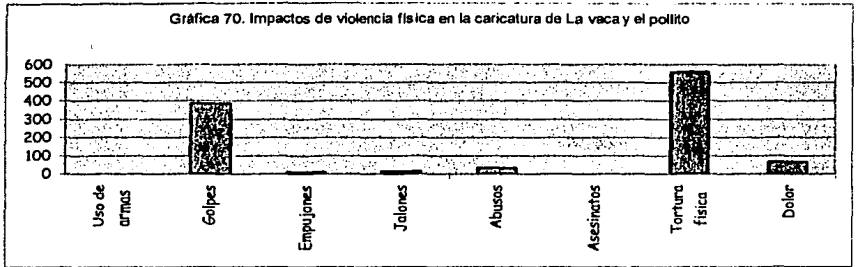


Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica sesenta y nueve) predomina el enojo con 892 impactos, y le siguen 735 acciones de sufrimiento, 349 acciones de miedo, 158 dominios sobre otros, 117 deformaciones físicas, 87 acciones de maldad, 85 riesgos de muerte, 36 acciones de sadismo, 25 destrucciones, 15 torturas psicológicas, 11 acciones de ignorar, 10 persecuciones, y por último tres infortunios.

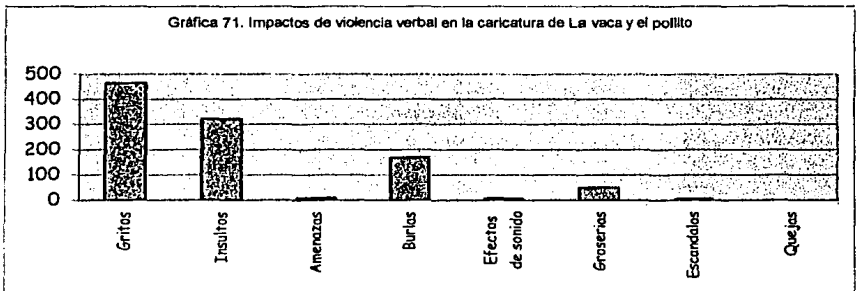


Dentro de la violencia física (ver gráfica setenta) predominan las torturas físicas con 557 impactos, le siguen 385 golpes, 65 acciones de dolor, 32 abusos, 14 jalones, 8 empujones, un uso de armas y por último 0 asesinatos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica setenta y uno) predominan los gritos con 463 impactos, le siguen 321 insultos, 167 burlas, 49 groserías, 8 amenazas, 6 efectos de sonido, 4 escándalos, y por último 0 quejas.



Esta caricatura representa una familia común y corriente como cualquier otra, pero la diferencia se encuentra en "los niños"; ya que son dos animales de granja, una vaca que representa una niña de 9 años y un pollito a un niño de 11 años de edad. Ambos tienen muchos problemas y rivalidades ya que se encuentran en la edad de conocer y descubrir. Dentro de la historia existe un hombre rojo que se encarga de sonsacarlos y los invita hacer cosas malas. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: no es verdad que los padres amen a sus hijos por igual, siempre existe una preferencia Ningún hijo es igual, siempre hay uno mejor. Los hijos aprenden las lecciones por medio de castigos y golpes. La educación no se aprende en la casa sino en la escuela La mujer es más débil y sentimental, el hombre es más fuerte y agresivo. Entre hermanos no existe el respeto solo gritos e insultos. Siempre existirán

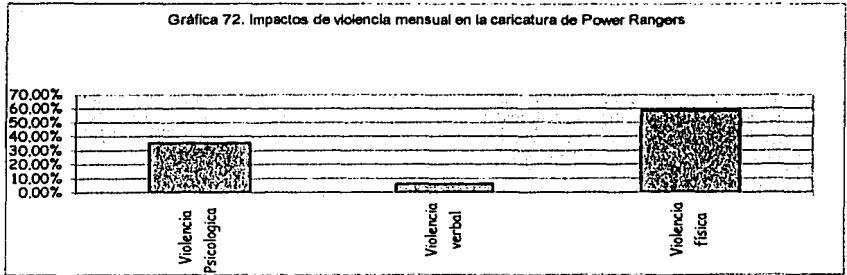
rivalidades por ser el mejor. La vida de cada niño es independiente de sus padres, ya que ellos no les tienen paciencia ni tolerancia. Los niños están expuestos a situaciones difíciles y complicadas que solo ellos pueden resolver. A los niños siempre los acecha un hombre que quiere abusar de ellos, sin embargo los padres nunca ponen atención al respecto, sino al contrario siempre llevan a los niños hacia él. Entre hermanos nunca se darán ayuda mutua, excepto cuando alguno de estos se encuentre en peligro de muerte. Todos los problemas psicológicos que sufren los niños, son para los padres alguna actitud infantil y nunca le dan la importancia debida. Todos los niños prefieren un buen amigo que un buen hermano. No importa ver sufrir a tu hermano, lo importante es que el otro se encuentre bien y lo más importante, que no te moleste.

4.2.11 LOS HÉROES HURAÑOS. POWER RANGERS

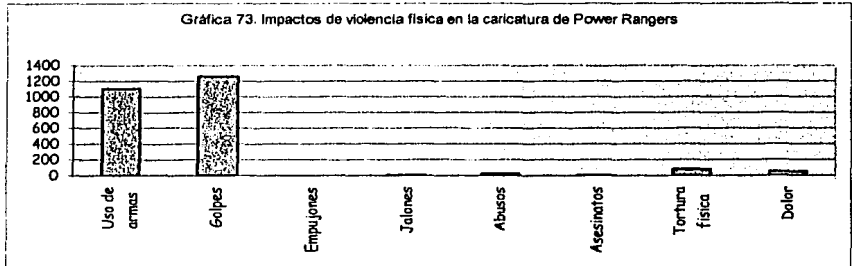
Mighty Morphin Power Rangers transmitida en (1993) Mighty Morphin Power Rangers The Movies (1995) Power Rangers Zeo (1996) Power Rangers Turbo (1997) Turbo Power Rangers Movie (1997) Power Rangers in Space (1998) Power Rangers Lost Galaxy (1999) Power Rangers Lightspeed Rescue (2000) Actualmente en México se transmite Power Rangers in Space; y se trata de cinco jóvenes que quieren salvar el mundo. **PERSONAJES RANGER RED** Su nombre es Andros, él tiene una hermana que fue robada cuando eran niños y vive atormentado por encontrarla. Lo único que sabe de ella es que sigue viva y muy cerca de él. Todo parece ser que es el líder del grupo, por ser muy intrépido, audaz y valiente es digno de confianza. **RANGER PINK** Su nombre es Cassy, ella es muy temperamental y valiente le gustan las emociones fuertes siempre está al tanto de sus amigos y trata de ayudarles en todo. **RANGER BLUE** Su nombre es TJ, él es honesto y nunca deja a sus amigos solos y lo más importante da la vida por ellos. **RANGER YELLOW** Su nombre es Ashley, es la mejor amiga de la Power Rangers Pink, siempre están juntas y tratan de ayudarse en todo. **RANGER BLACK** Su nombre es Carlos, de todos los Power Rangers, es el más inquieto y desesperado pero esto no quiere decir que los deje, al contrario, siempre está pendiente de ellos. Su mejor amigo es el Ranger Red lo apoya en todo lo que él decida. **ALPHA** Es la computadora madre de los Power Rangers, siempre les informa del peligro y les manda ayuda cuando la necesitan. **ASTRONEMA** Es la malvada de la historia, es la que quiere acabar con todos los Power Rangers, sin saber que ella fue la niña robada por una criatura extraña y separada de su hermano Andros que es el Ranger Red.

Esta cancatura tiene 4294 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica setenta y dos) la violencia física con 2524 impactos, con un porcentaje del 58.8%, enseguida la violencia Psicológica con 1522 impactos, con un porcentaje del 35.4% y por último la violencia verbal con 248 impactos, con un porcentaje del 5.8% mensual.

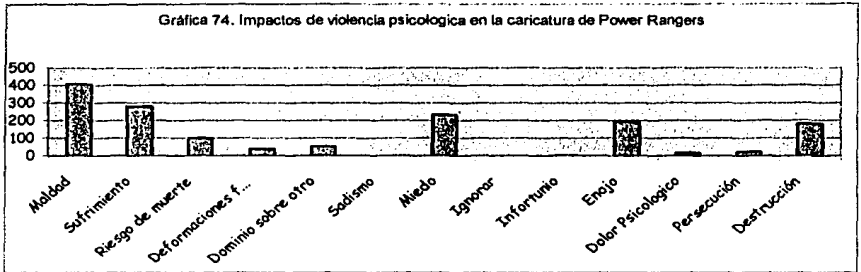
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



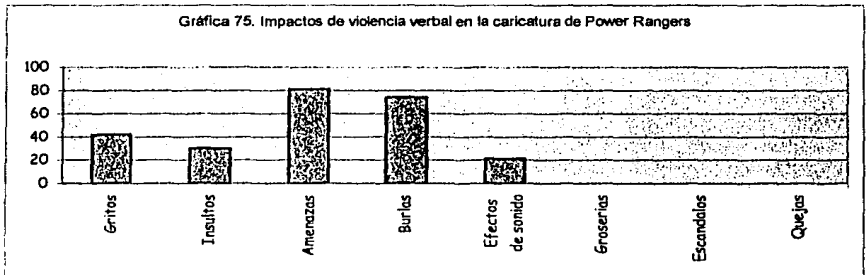
Dentro de la violencia física (ver gráfica setenta y tres) predominan los golpes con 1260 impactos, le siguen 1100 usos de armas, 79 torturas físicas, 53 acciones de dolor, 25 abusos, 4 asesinatos, 3 jalones y por último 0 empujones.



Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica setenta y cuatro) predominan las maldades con 406 impactos, le siguen 279 acciones de sufrimiento, 231 acciones de miedo, 196 acciones de enojo, 180 destrucciones, 99 riesgos de muerte, 52 dominios sobre otro, 37 deformaciones físicas, 23 persecuciones, 15 torturas psicológicas, 3 infortunios, un sadismo y por último 0 acciones de ignorar.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica setenta y cinco) predominan las amenazas con 81 impactos, le siguen 74 burlas, 42 gritos, 30 insultos, 21 efectos de sonido, y 0 groserías, escándalos y quejas.



Es un grupo de amigos que se encargan de salvar el mundo, cada uno de los integrantes del equipo tiene su respectivo poder y armamento. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: se genera pánico en la población, ya que compartimos el universo con seres extraños que quieren dominar el mundo. Dudas sobre la existencia y supervivencia humana. Tienes que someterte en forma pasiva a instrucciones y mandatos de extraños Si quieres vivir tranquilo hay que saber enfrentarse y combatir con cualquiera que se interponga en tu camino. Si quieres ser un héroe tienes que dejar a un lado todas tus relaciones personales No existe la bondad solo la maldad. Todo ser extraño es malvado, ninguno es bueno y compasivo. Si tienes alguna deformación entonces eres malo y combativo Los sentimientos no importan, lo importante es luchar y matar. No importa que lazo te una al enemigo, siempre hay que destruirlo. No tienes que soportar ninguna invasión, tienes que salvar tu territorio cueste lo que

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

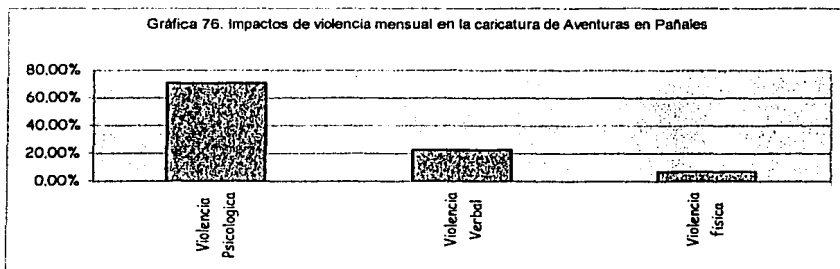
cueste Para ganar hay que matar. Lo desconocido siempre te llama la atención y por lo tanto es considerado como un fenómeno divertido Todos estamos solos, nadie depende de nadie.

4.2.11 LA VIOLENTA TERNURA DE AVENTURAS EN PAÑALES

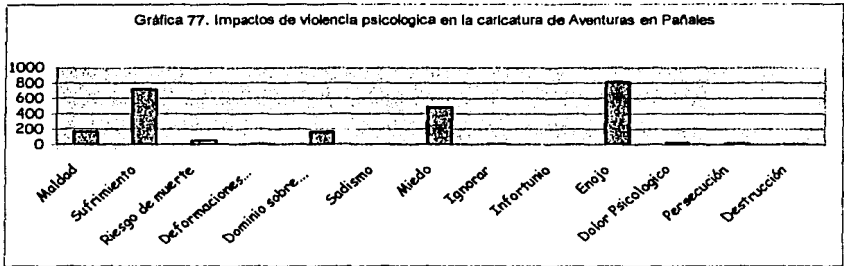
La histona se basa en cuatro familias; Hugo y Didy (padres de Tommy), Julio y Carlota (padres de Angélica), Carlos (padre de Carlitos), Bety y Ulises (padres de Fili y Lili) y el abuelo. Como cualquier familia se reúnen e invitan a sus amistades, conviven y disfrutan cualquier situación con sus hijos. **PERSONAJES** **TOMMY PICKLES** Es un bebé de un año de edad y le gustan las aventuras, es valiente, dinámico, alegre y emprendedor, por lo tanto, siempre inventa algo para no aburrirse. Tommy siempre busca la forma de conocer el mundo que lo rodea, trata de explicarse todos los fenómenos que él no entiende pero lógicamente de una manera ingenua, es el líder de una pequeña pandilla de bebés y trata de contagiarles su entusiasmo por la vida, Es un niño muy querido por sus padres no lo dejan a la deriva siempre están con él: Su mejor amigo es Carlitos y nunca lo deja solo, siempre lo está defendiendo, su amistad es sólida y muy perdurable. **CARLITOS** Es un bebé de dos años de edad, es un niño muy miedoso, pero sus amigos siempre le ayudan a superar todos sus problemas (por un tiempo), es un niño muy querido por su papá, debido a que no cuenta con su mamá es un niño inseguro, temeroso, pesimista y dominado por los otros niños, en especial por Angélica. Por lo anterior siempre tiene problemas y necesita de todos para poderlos resolver. Su mejor amigo es Tommy y en él encuentra y recupera su carencia emocional. **FILIBERTO** Es un mellizo de un año y medio, siempre está a un lado de su hermana melliza, a él le gusta inventar cosas le gusta entrarle a todo no le da miedo nada, sin embargo siempre está peleando con su hermana Lili. **LILI** Es la hermana melliza de Fili, igual que él tiene un año y medio de edad, a Lili siempre le gusta gritarle a todo el mundo principalmente a su hermano, por lo mismo siempre se la pasan peleando por tonterías ya que ella es muy posesiva. **ANGÉLICA PICKLES** Es la más grande del grupo, tiene tres años de edad y le gusta maltratar a los bebés, es prima de Tommy, le gusta mucho comer galletas, dulces y pastelillos, ella es muy grosera con los bebés y le encanta hacerle maldades a su abuelo, no tiene muchos amigos, es muy abusiva y traicionera. Solo tiene una amiga y es su muñeca, siente que la verdadera amistad la encuentra en ella ya que le ofrece cariño, comprensión y confianza. Sus papas no la toman en cuenta, principalmente su mamá; ya que para ella es más importante su trabajo, ascender de puesto y ganar dinero. **HUGO Y DIDY** Hugo es un inventor de cosas, pero la mayoría de las veces no resultan sus inventos, Didy es ama de casa y siempre está pendiente de sus hijos (Tommy y Didi), lee libros con información de bebés y siempre trata de encontrar respuestas en ellos pero la mayoría de las veces no lo logra. **JULIO Y CARLOTA** Ellos son los típicos padres modernos ejecutivos que no tienen tiempo de cuidar niños de hecho nada más tienen una hija, Angélica, y

siempre la dejan encargada con sus tíos, con el abuelo o con sus amigos. De tanto que descuidan a su hija realmente no la conocen y lamentablemente la niña ya les tomo la medida y hacen lo que ella dice, tratan de reponer su indiferencia con juguetes comida y dinero. ULISES Y BETY Es una familia tradicional y moderna como Ulises trabaja casi nunca esta y Bety es ama de casa y siempre se la pasa en el GYM. Deja encargados a los niños con Didy despreocupándose un poco de ellos, pero los quiere mucho y son lo más importante en su vida. CARLOS Es el papá de Carlitos, es un hombre muy trabajador preocupado por el crecimiento de su hijo, no lo descuida para nada y lo quiere mucho.

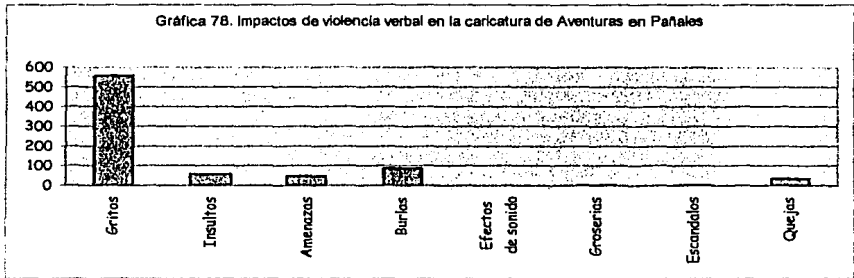
Esta caricatura tiene 3468 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica setenta y seis) la violencia Psicológica con 2445 impactos, con un porcentaje del 70.5%, enseguida la violencia verbal con 784 impactos, con un porcentaje del 22.6% y por último la violencia física con 239 impactos, con un porcentaje del 6.9% mensual.



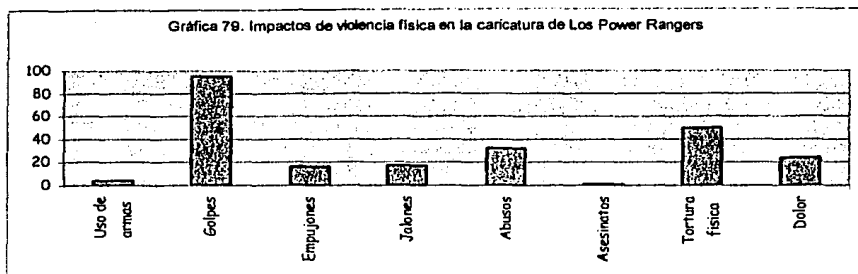
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica setenta y siete) predomina el enojo con 810 impactos, le siguen 717 acciones de sufrimiento, 485 acciones de miedo, 170 acciones de maldad, 161 dominios sobre otros, 49 riesgos de muerte, 21 torturas psicológicas, 16 persecuciones, 6 deformaciones físicas, 5 destrucciones, 5 acciones e ignorar, y por último 0 sadismo e infortunio.



Dentro de la violencia verbal (ver gráfica setenta y ocho) predominan los gritos con 555 impactos, le siguen 86 burlas, 56 insultos, 46 amenazas, 35 quejas, 3 groserías, 2 escándalos y por último un efecto de sonido.



Dentro de la violencia física (Ver gráfica setenta y nueve) predominan los golpes con 95 impactos, le siguen 50 torturas físicas, 32 abusos, 24 acciones de dolor, 17 jalones, 16 empujones, 4 usos de armas y por último un asesinato.



Son seis bebés que siempre están jugando y divirtiéndose, sus padres siempre han sido amigos y conviven a diario. Cada bebé trata de interpretar la vida según su criterio, son niños muy independientes y solos ya que no cuentan con un verdadero apoyo familiar. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: nadie puede sobrevivir solo, ya que siempre se necesita de un amigo. La inteligencia se mide por la estatura y el peso. Siempre que exista algún grupo de personas reunidas habrá un líder. Las masas son más poderosas que una sola persona. Se debe obedecer a niños mayores no a menores. Es mejor trabajar y ganar dinero que cuidar a un hijo. Los negocios son más importantes que la integridad de un hijo. Los padres siempre dependen de libros, videos y otras experiencias para educar a los hijos. No cualquier persona puede ser tu mejor amigo, tienes que escogerlo. Todos los niños aprenden de lo que ven en su casa. No hay que medir el peligro, todo es divertido.

4.2.13 POKÉMON EL ERMITAÑO FELIZ

Pokémon (Pocket Monsters en inglés se pronuncia Poh- Kay- Mauhn) traducido es monstruos de bolsillo, es un juego RPG inicialmente lanzado en Game Boy, apareciendo en Febrero de 1996 por Nintendo. No pasó mucho tiempo para que el juego se convirtiera en uno de los más vendidos en Japón, con sus curiosos personajes como Pikachu, la demanda de artículos de Pokémon creció, tales como muñecos, vasos, sellos, anillos, ropa y disfraces. La historia es de un niño llamado Ash que conoce a un profesor Oak, quien es un científico especializado en los pokémon. Con esto empiezan todos sus problemas, ya que se propone convertirse en el mejor entrenador de pokémons en el mundo. El primero que consigue es Pikachu, y este va a ser el principal personaje de la serie. Los pokémons son seres que viven libremente en la naturaleza, pueden ser entrenados para defender a las personas o solo para ser mascotas. Durante la serie se tiene que batallar con aproximadamente con 150 pokémons, y para lograr eso, debes de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

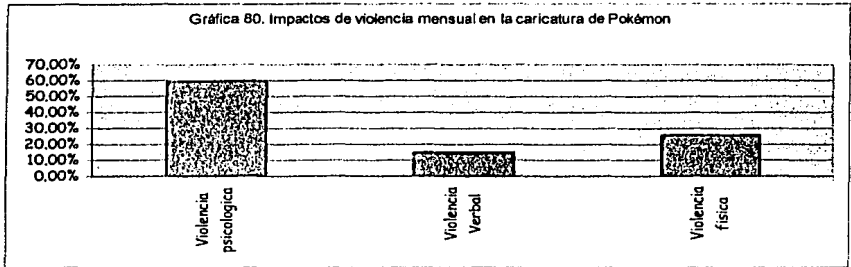
capturar algunos, y entrenarlos para que puedan luchar. Esta historia se desarrolla en lugares con ciudades y bosques. Como es de suponerse, ya que las cápsulas son similares a las de Dragón Ball, Ash no cumplirá su sueño de la noche a la mañana, en el camino se va a encontrar con múltiples dificultades.

Durante su recorrido se va a encontrar con Misty, una niña que lo acompaña con el pretexto de que Ash le pague su bicicleta y Brock que es otro entrenador de Pokémons se unirá a la búsqueda. Ellos tendrán que ir a muchos lugares a encontrar pokémons, pues no todos se encuentran en el mismo lugar; así tendrá que ir desde ciudad Pallet, de donde es originario hacia otras ciudades, como desiertos, bosques, selvas y montañas, etc. Cada vez que encuentren a uno, lo tendrán que guardar en un pokeball, que son los lugares donde descansan los pokémons, la mayoría de ellos al tener algún dueño-entrenador tendrán que entrar en las pokeball a descansar. Sin embargo pikachu no desea bajo ningún motivo entrar ahí. Como nunca faltan los villanos que hagan difícil la búsqueda de pokémons, se encuentra el caso de Team Rocket, es un grupo formado por James (el Ilder), Jessie y un pokémon llamado Meowth es el rival malvado de Pikachu. Cada grupo se dedica a buscar pokémons y cuando se encuentran estos dos bandos, desarrollan peleas midiendo las fuerzas de sus respectivos pokémons. Cada pokémon se ira desarrollando y evolucionando, de esta forma cambiarán sus poderes según su especie.

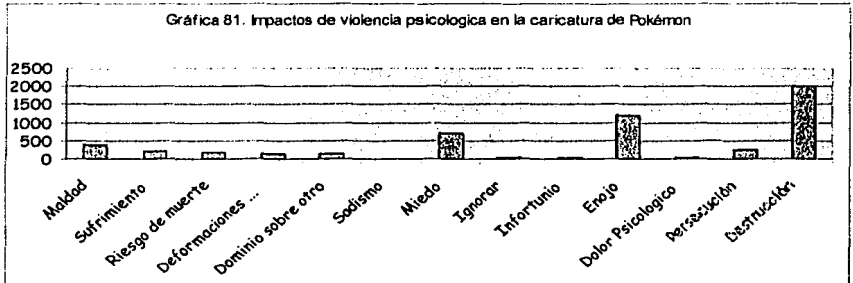
PERSONAJES ASH Es un niño de 14 años que no le interesa la escuela y mucho menos su familia, lo único importante para él es coleccionar pokémons y ganarle a sus rivales. MISTY Es una niña de 12 años que se encuentra Ash en el camino, ambos tuvieron un enfrentamiento del cual Ash tiene que pagarle su bicicleta, pero como él no tiene dinero le propone salir en búsqueda de pokémons y ella acepta gustosa, ya que para ella lo más importante es tener amigos y no rendirle cuentas a nadie. PIKACHU Al revés se escribe UchaKip que significa "100 veces más poderoso que Dios" es una mascota que tiene poderes y cuando se lo propone es muy invencible y poderoso.

EL EQUIPO ROCKET JAMES Y JESSIE Son los rivales de Ash y Misty, se la viven peleando, nunca llegan a un acuerdo y siempre se ponen en evidencia ya que no existe ninguna amistad entre ambos, al contrario llegan a ser también rivales. MEOWTH Es el rival de Pikachu y siempre trata de enfrentarse a él, a pesar de que Pikachu le ha demostrado muchas veces que es mejor que él.

Esta caricatura tiene 5908 impactos de violencia total, en ella predomina (Ver gráfica ochenta) la violencia Psicológica con 3510 impactos, con un porcentaje del 59.4%, enseguida la violencia física con 1527 impactos, con un porcentaje del 25.9% y por último la violencia verbal con 871 impactos, con un porcentaje del 14.7% mensual.

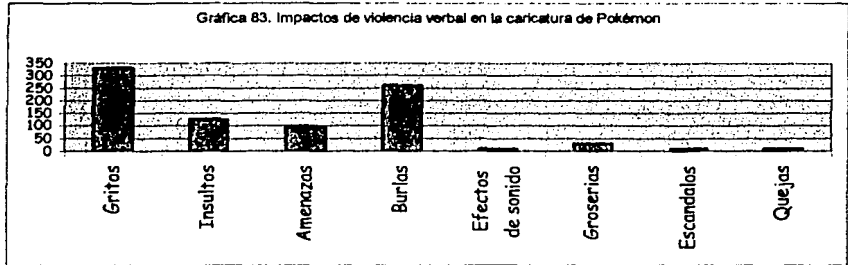


Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica ochenta y uno) predomina el enojo con 1200 impactos, le siguen 700 acciones de miedo, 370 acciones de maldad, 236 persecuciones, 209 sufrimientos, 200 destrucciones, 190 riesgos de muerte, 140 dominios sobre otros, 130 deformaciones físicas, 50 infortunios y acciones de ignorar, 30 acciones de dolor, y por último 5 acciones de sadismo.



Dentro de la violencia física (ver gráfica ochenta y dos) predominan los golpes con 1000 impactos, le siguen 210 torturas físicas, 184 acciones de dolor, 102 usos de armas, 24 jalones, 5 asesinatos, y por último un empujón y un abuso.

Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica ochenta y tres) predominan los gritos con 330 impactos, le siguen 260 burlas, 126 insultos, 95 amenazas, 30 groserías, 10 efectos de sonido, 10 escándalos, y por último 10 quejas.

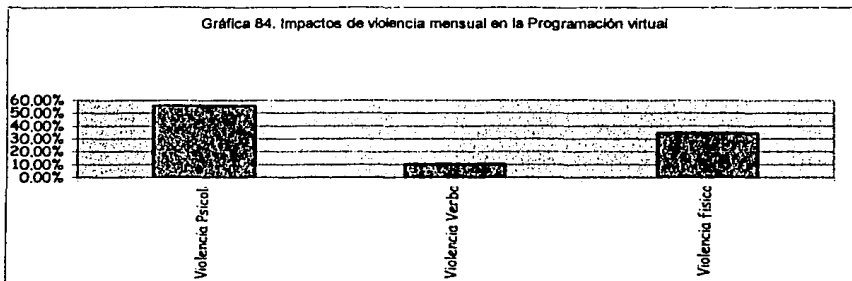


Es la historia de unos niños que encuentran unas criaturas llamadas Pokemones, todas tienen poderes extraños, el objetivo principal de los niños es encontrarlos todos para poder luchar en contra de sus enemigos. Ha estos niños no les interesa nada de su familia de la escuela y de sus amigos solo les interesa ver luchar a seres extraños, todo parece indicar que los pokemones son un pequeño circo que les divierte. Dentro de los aspectos importantes de la caricatura se entiende que: es mejor vivir solos que con tus padres. No hay que estudiar, lo mejor es divertirse. Puedes encontrar la verdadera amistad en otros seres extraños. Por naturaleza el hombre siempre vive luchando y enfrentándose, por eso lo mejor es tener amigos de distintas especies que jamás te defraudaran. Tienes que dedicar el tiempo a conocer y explorar todo lo que te rodea. Todo lo que encuentres te pertenece. En el mundo existe mucha maldad, por eso tienes que defenderte de todo y de todos. Nadie es tu amigo todos quieren hacerte daño. El amor lo puedes encontrar en seres extraños que te protejan y defiendan. El amor a los padres no existe, tienes que someterte a seres extraños si quieres seguir viviendo. La destrucción es parte de la diversión. Luchar te hace más fuerte y poderoso. La soledad es tu mejor compañía. Nada es importante solo tu bienestar. La competencia es parte de la lucha. Para vivir feliz y bien no necesitas de una vivienda, de un padre, una madre y un hermano lo necesario te lo dará la naturaleza o tus amigos

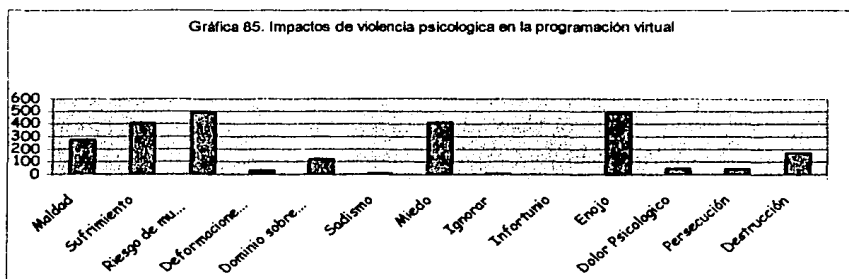
4..2.14 LA VIOLENCIA VIRTUAL: MAX STEEL, BEAST MACHINE, STARSHIP TROOPERS, VIRTUAL FIGHTERS Y VOLTRON LA TERCERA DIMENSIÓN

Estas caricaturas son Max Steel, Beast Machine, Virtual Fighters, Starship Troopers y Voltron la tercera dimensión. Pues bien, la historia de cada una se basa en proteger el universo de seres extraños que quieren invadir el mundo, la mayoría son máquinas diseñadas para la protección de la humanidad.

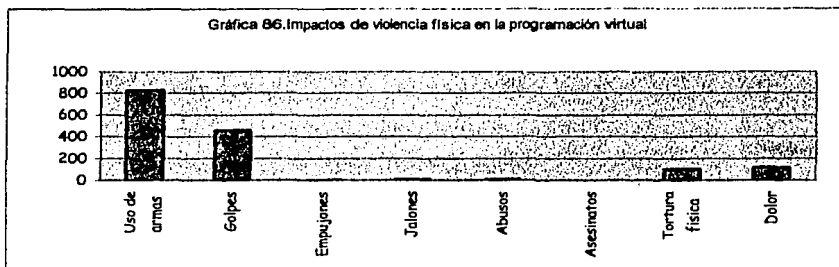
Estas caricaturas tienen 4453 impactos de violencia total, en ellas predominan (Ver gráfica ochenta y cuatro) la violencia Psicológica con 2479 impactos, con un porcentaje del 55.7%, enseguida la violencia física con 1525 impactos, con un porcentaje del 34.29% y por último la violencia verbal con 449 impactos, con un porcentaje del 10.1% mensual.



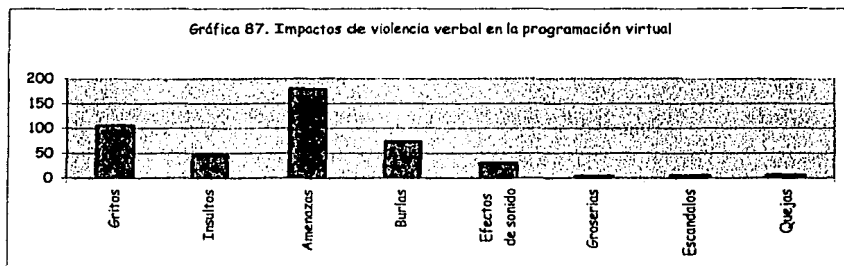
Dentro de la violencia Psicológica (ver gráfica ochenta y cinco) predominan los enojos y los riesgos de muerte con 490 impactos, le siguen 409 acciones de miedo, 403 sufrimientos, 273 acciones de maldad, 166 destrucciones, 117 dominios sobre otros, 45 torturas físicas, 40 persecuciones, 29 deformaciones físicas, 11 acciones de sadismo, 6 acciones de ignorar, y por último 0 infortunios.



Dentro de la violencia física (ver gráfica ochenta y seis) predomina el uso de armas con 828, después 457 golpes, 114 acciones de dolor, 102 torturas físicas, 12 jalones, abusos, 2 empujones y por último 0 asesinatos.



Dentro de la violencia verbal (Ver gráfica ochenta y siete) predominan las amenazas con 179, después 106 gritos, 73 burlas, 46 insultos, 30 efectos de sonido, 6 quejas, 5 escándalos y por último 4 groserías.



En estas caricaturas podemos ver guerras, confrontaciones y luchas por el poder, realmente no tienen una historia continua. Todo se desglosa en guerras por conquistar o salvar al mundo.

¿UN FINAL FELIZ?

Creemos pertinente aclarar, en primer termino, que la intención de este análisis de contenido no es enjuiciar a la televisión ni culpártla de toda la violencia que se vive dentro de una sociedad. Solamente queremos destacar la necesidad de conocer de una manera mas profunda y particular el terreno de la programación infantil. Este análisis cuantitativo precisa cuantos impactos de violencia existen en las caricaturas, así como describe las diferentes formas que la violencia puede adoptar y la manera en que se presentan estas mismas.

Los parámetros establecidos para el presente análisis son: la violencia física, verbal y psicológica. No se encontró, en ninguno de los casos evaluados, alguno que contuviese los tres elementos antes mencionados. Así mismo notamos cierto patrón en el tipo de violencia ejercido en las caricaturas a partir del horano en que son transmitidas. Esto es, las caricaturas que se transmiten en el horano comprendido entre las 12 y las 15 horas presentan mayor numero de impactos de violencia psicológica; y de la misma manera se manifiestan con mayor frecuencia los hechos que denotan violencia física en las caricaturas incluidas en el horario comprendido de las 15 a las 20 horas. Dichos patrones no hacen distinción alguna entre las caricaturas de origen oriental y occidental, ya que en ambos horarios estas se presentan de una manera alternada.

De una manera más general encontramos que la violencia psicológica es la que presenta mayor incidencia dentro de las categorías evaluadas, definiéndose esta a partir de situaciones que impliquen enojo, sufrimiento, miedo, dolor, etc.; seguida por los hechos de violencia física, golpes, uso de armas, tortura, etc.; y quedando en ultimo término lo que definimos como violencia verbal, gritos, insultos, amenazas, burlas y groserías.

Se encontró que la caricatura con mayor numero de impactos de violencia totales es Pokémon. Por otro lado la caricatura que menos impactos presentó fue La Pequeña Lulú. Es importante recalcar que no se encontró ninguna caricatura exenta de algún tipo de violencia.

El presente análisis nos muestra la presencia de la violencia dentro de las caricaturas. En ella se presentan historias con ideas equivocadas y pesimistas del mundo, por ejemplo, en un día cualquiera un grupo de niños pelean por ser los mejores, ellos determinan que existe una autoridad (personas adultas) pero no se deben tomar en cuenta ya que los niños no tienen ninguna obligación, por lo tanto nada es importante solo la diversión. En otro espacio se dice que el mundo no tiene orden. Dentro del desorden existen androides en forma de niños, y estos tiene

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

más capacidad de amar que los niños de carne y hueso. Por otro lado, existen pequeñas criaturas con forma humana que viven dentro de un pequeño gobierno que no les permite crecer ni desarrollarse. Les inculcan el miedo y la dependencia ya que todos son débiles y no podrán sobrevivir sin el más fuerte, esto quiere decir, que tienes que obedecer y si no lo hacen morirás. Por otro lado, en algún lugar del mundo existe un sitio mágico, cualquier persona que lo visite tiene la fortuna de quedar hechizado. Lo espectacular es que si te cae agua caliente o fría puedes convertirte en hombre, mujer, cerdo, pato, oso, perro, etc. De lo anterior partimos para decir que todos, sea lo que sean son rivales, no existe la amistad ni los lazos familiares, todos velan por sus propios intereses. Otro ejemplo es el de tres ardillas que definen la vida con lujos, dinero, mujeres, fama y alcohol, no existen las obligaciones solo el derroche y la diversión. Similar a la anterior es la de la vaca y un pollito, sus padres son personas normales que tratan de educar a sus animales como si fueran sus hijos de verdad. Hablando de animales existe otra historia muy parecida a lo anterior, solo que esta, fomenta la flojera y el conformismo ya que presenta al hombre como un ser tonto, sin decisión y dominante, los únicos inteligentes son los animales, en este caso el perro y el gato. Ahora nos vamos al otro extremo, nos dicen que compartimos el mundo con seres extraños que vienen de otros planetas y que quieren conquistar el mundo, poniendo en duda la identidad del ser humano. De ahí nos presentan otra forma de compartir el mundo ya que nos explican que la procedencia del ser humano no es como pensábamos ya que nacimos de una raza poderosa de extraterrestre. Estos seres extraños nos invaden porque quieren recuperar a la raza humana para conquistar el universo. Pues bien, el ser humano para salvar su especie tiene que luchar con todos los que se interpongan en su camino, algunos nacen dotados con superpoderes y su tarea es matar.

Lo anterior solo es la representación burda de la vida real, se hace mofa de todas las relaciones o actitudes personales del ser humano, de alguna forma, las caricaturas se hicieron para entretener y divertirse, lo que es realmente alarmante es ver como cada una de ellas presentan impactos violentos en cada tres segundos. La violencia se presenta en todas sus formas no respeta horario ni edad, se presentan sin clasificación, sin embargo existen algunas caricaturas con contenidos exclusivos para el público adulto, sin embargo no se respeta ningún lineamiento ya que no existe una ley que determine y regule los contenidos presentados en las caricaturas.

Los impactos de violencia que presentó este análisis fueron alarmantes, ya que fue parte integral en los contenidos de las caricaturas, así como lo es, también, de la realidad humana y contemporánea. Documentar cuántos balazos, acuchillamientos y palizas vemos en las pantallas televisivas, sobre todo que lo presenciamos a través de todos los medios posibles, lo que

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

realmente nos preocupa es que en cualquier momento un niño sea de la edad que sea y en el momento que él elija ver algún programa o caricatura podrá apreciar los impactos de violencia (físicos, verbales o psicológicos) que son presentados en toda la programación. Pues bien, sabemos que la violencia que llega, a través de la televisión se vuelve parte cotidiana de la vida y que de alguna u otra forma puede haber una influencia a mediano y o a largo plazo.

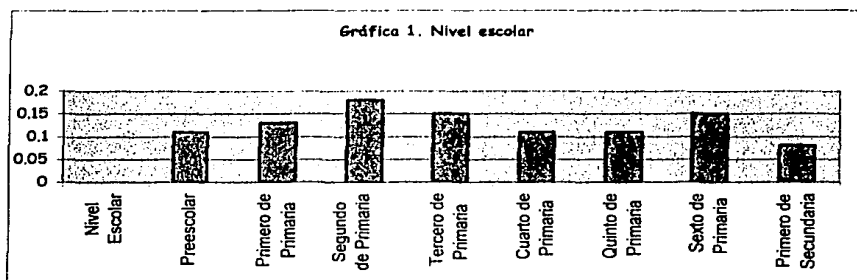
Los niños se exponen en forma excesiva a la violencia en la televisión, esto no quiere decir que tiendan a ser más agresivos, lo anterior nos lleva a pensar que la conducta humana es lo bastante compleja como para pretender explicarla a partir de un solo elemento. Aunque la violencia fuera fomentadora directa de más violencia, es claro que ésta es percibida por las personas fuera de la pantalla también. Una gama amplia de factores intervienen en la ejecución de comportamientos agresivos y la televisión podría ser uno de éstos. Se aclara que la televisión no es la única fuente de agresividad y no todo lo que es violento afecta a la población ya que no todas las personas son sensibles a los efectos de ésta.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

APÉNDICE

La IBOPE realizó 418 encuestas telefónicas en 27 ciudades mexicanas, para conocer principalmente los hábitos de la audiencia infantil, que varía continuamente debido a la edad y al ámbito social. (Se fijó un margen de error del + /- 5%.

Por medio de la primera gráfica, (Ver gráfica uno) pudimos constatar que el promedio de niños que ven televisión, son principalmente los niños de educación básica, son en promedio niños de 6 a 12 años de edad. Sin tomar en cuenta a los de educación abierta y nocturna.



Gracias a los datos adquiridos en la gráfica anterior se pudo inferir que el nivel escolar más adecuado para reforzar el aprendizaje, por medio de la televisión, es el de primaria; principalmente los niños de segundo de primaria, los que ocupan un 18% del total de la muestra. Niños de 7 años que se caracterizan por no tener una personalidad propia, pues anhelan el contacto con el mundo de los adultos, por ello imitan, crean personajes ficticios o simplemente personifican a su propia familia; aunado a la necesidad de aventura, emoción y diversión que les dan los programas de televisión, especialmente las caricaturas, pero qué pasa cuando estas emociones se convierten en frustraciones, el entretenimiento en restricciones y la disciplina socialmente impuesta se acumula como un exceso de represión y agresividad, consecuencia de los contenidos tan deprimentes en la programación.

Por otro lado, le siguen los infantes de Tercero y Sexto de primaria con el 15% total de la muestra. Estos pertenecen a dos determinadas categorías de edad y de sexo, aunque dichas

categorías son universales en diferentes sociedades, no hay consenso absoluto en cuanto al número y a la definición de tales agrupamientos, por tal motivo, hemos considerado que los niños de 8 a 11 años representan la edad de la razón (o discreción) , y desde el punto de vista social es el comienzo de sus relaciones sociales ya que en esa edad la mente del niño sale de pronto a la intemperie de su comunidad lingüística y dejan a un lado el egocentrismo desplazándose al mundo real. Sin embargo los niños de 6 años que cursan primero de primaria tienen un 13% total de la muestra, estos son niños demasiado egocéntricos, dependientes totalmente de los padres, de ellos adquieren vocabulario, expresiones, sentimientos y comportamientos tal como ellos lo deseen.

Ahora es el turno de preescolar, de cuarto y de quinto año de primaria con el 11% del total de la muestra. Pues bien, los niños de preescolar son totalmente dependientes de los padres, de hecho, se determinan por las tendencias individuales y por la fuerza del medio en el que viven. Aunado a esto el juego es muy importante, ya que por este medio se les introduce al mundo real e influye de forma considerable en su educación, por ser considerada como la actividad más característica y espontánea del niño preescolar, ésta debe de ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida. Por otro lado, como ya lo habíamos mencionado los niños de 9 y 10 años son niños que representan su vida por medio de lo que ven, escuchan y exploran, igualmente se les introduce en el mundo real, dándoles confianza en sí mismos, de ayuda mutua; ofreciéndoles motivos e iniciativas para desarrollarse: en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social.

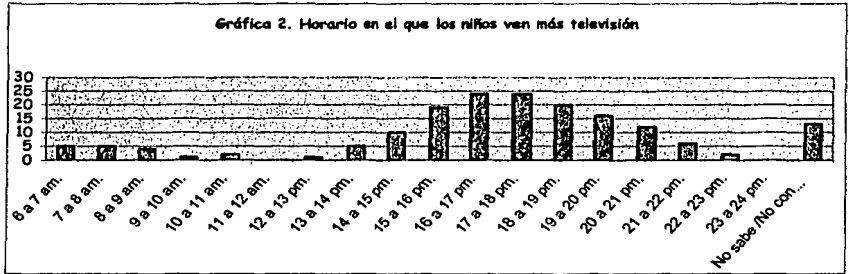
Por último tenemos a los niños de Primero de Secundaria con un 8% de la muestra, estos niños cuentan con una edad estándar de 12 a 14 años de edad, realmente se inician como adolescentes y prefieren buscar aventuras emocionantes y conocer la realidad por medio de experiencias personales y dejan por un momento la televisión

Indiscutiblemente los hábitos de la audiencia infantil varían continuamente debido a la edad y ámbito social en el cual se desarrolla cada niño, pero es alarmante constatar que los niños de educación básica son más vulnerables, si tomamos en cuenta el hecho de que los niños establecen un importante nivel de identificación con los héroes de todo tipo de programas y de esta forma experimentan una vivencia vicaria y, en este caso, ocurre durante el periodo de socialización más importante en la vida del ser humano en el cual se adquieren valores y patrones permanentes de comportamiento.

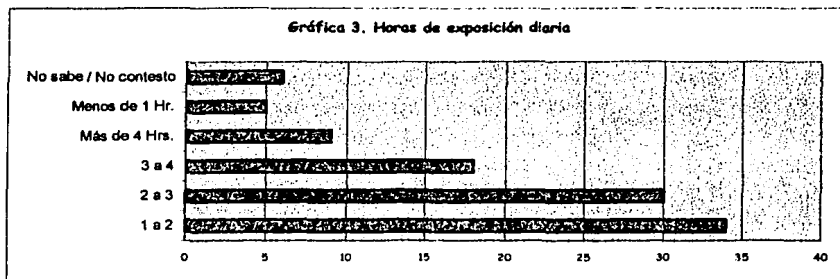
Por otro lado, la segunda gráfica (Ver gráfica dos) explica las horas en que se ve más televisión, podemos notar que indiscutiblemente es el horario vespertino y nocturno, en este caso

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

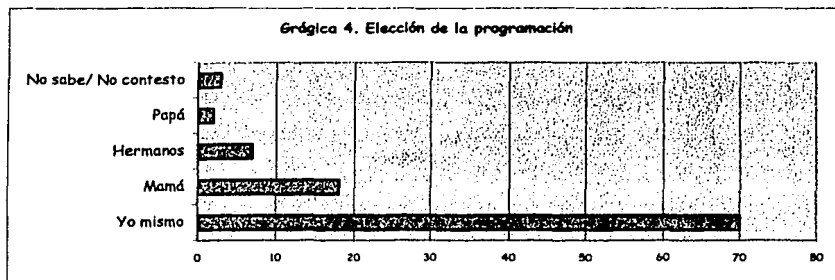
solo hablaremos del horario vespertino que es de las 12 p.m. hasta las ocho de la noche, horario en el que la mayoría se encuentra en casa (especialmente niños), los niños pueden disfrutar de sus programas favoritos sin ninguna interrupción, si tomamos en cuenta que la mayoría de los padres trabajan más de las 8 horas laborales establecidas por la ley.



La exposición diaria de televisión (Ver gráfica tres), es en general de 1 a 2 horas con un 90% total de la muestra, es decir, toda la población tiene contacto al menos una hora en la programación general, ahora en el caso de los niños si estamos hablando de una hora diaria, se habla en general de 2 caricaturas por lo menos al día, en segundo lugar se encuentra con un 80% total de la muestra una exposición de televisión de 2 a 3 horas diarias, en este caso hablamos de 4 a 6 caricaturas diarias. Por otro lado, el 55% de la muestra ve alrededor de 4 horas de televisión, en este caso en particular estamos hablando de la mitad de la programación vespertina con 8 caricaturas diarias. Sin embargo el 25% de la muestra ve más de 4 horas al día de televisión considerándolo muy alarmante. Por otro lado, el 10% de la muestra ve menos de una hora de televisión, realmente es poco pero muy saludable.

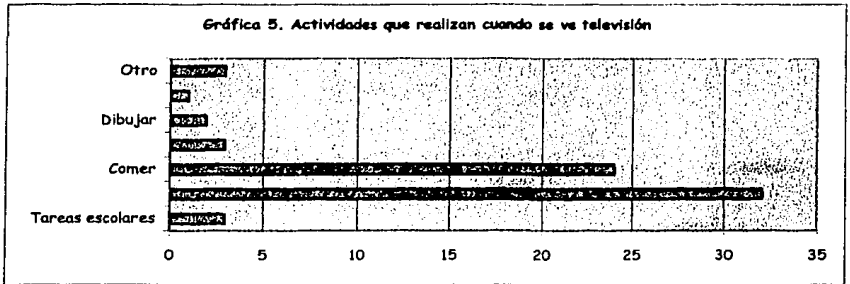


Ahora bien en la Cuarta gráfica, se explica la programación que eligen los niños (ver gráfica cuatro), y realmente es preocupante que el 90% de los niños entrevistados elijan la programación que desean ver sin supervisión de algún adulto, además que los hábitos para descanso nocturno de los menores de edad se inician, en general, a partir de las 9 de la noche, aspecto que fomenta, el que se registren grandes concentraciones de audiencia infantil en horarios y programas considerados para adultos.



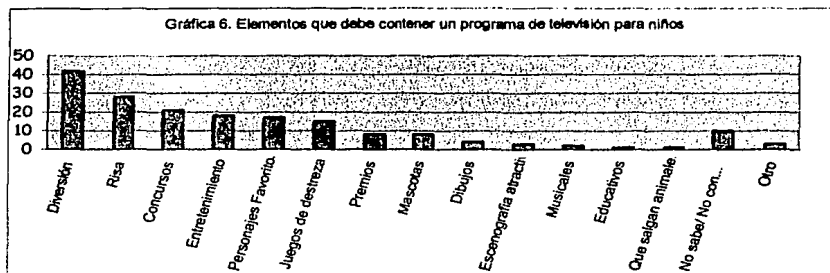
En la quinta gráfica podemos observar cada una de las actividades que el niño realiza cuando ve televisión (Ver gráfica cinco), la primera actividad que realizan con un 92% del total de la muestra son las tareas escolares, la segunda actividad con un 87% es la de jugar, la tercera actividad que realizan con un 60% es el de comer, la cuarta actividad con un 10% es ver únicamente televisión, la quinta actividad con un 8% es la de dibujar y la última actividad con un 5% es cuidar a los hermanos menores. A pesar de que la programación infantil tiene como principal objetivo educar y entretener podemos percatarnos que no es así, ya que la programación presentada es fútil y poco agradable, nos damos cuenta que no tienen un contenido educativo,

aunado al poco interés del público infantil, ya que lamentablemente se están acostumbrando a lo ilógico e intrascendente debido a que todos los programas presentados en la actualidad son repeticiones que terminan siempre en lo mismo, concluimos que es realmente enajenante y aburrida, ya que se tienen que realizar actividades conjuntamente para no llegar al tedio total.



La sexta gráfica (Ver gráfica seis) es la de los contenidos de la programación infantil, el primer elemento con el 91% es el de la diversión, el segundo elemento es el de la risa con el 50%, el tercer elemento con el 40% es el que contenga concursos, el cuarto elemento es el de entretener con un 38%, el quinto elemento con el 37% es el de los personajes favoritos, el sexto elemento con el 36% son los juegos de destreza, el séptimo elemento con el 20% es el que contenga premios, el octavo elemento con el 20% es en el que participen mascotas, el noveno elemento con el 10% es el que contenga dibujos, el décimo elemento con el 9% es el que Presenta escenografía atractiva, el duodécimo con el 8% es el que presenta musicales, el decimotercero con el 7% es el que contenga aspectos educativos, el decimocuarto con el 7% es el que contenga animales. Realmente en México se cuenta con muy pocos de los elementos mencionados anteriormente, de hecho, existen muy pocos programas educativos en la barra infantil, debido a que el canal más frecuentado por niños y jóvenes es el canal 5 y a esto se le agrega el horario vespertino, y para complementar el contenido que se transmite con las caricaturas occidentales y orientales que actualmente se han caracterizado por ser extremadamente violentas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Pues bien, el avance de la tecnología ha permitido que existan muchas empresas televisivas, gracias al gran auge que han tenido en los últimos años se han ido desarrollando principalmente como medio de difusión y entretenimiento. Hoy la televisión ocupa un lugar importante en la sociedad, siendo éste un medio que comunica a todo el mundo. Muchas empresas se han agarrado de este medio y han aprovechado su potencial para enajenar a la sociedad sin aportar algo verdaderamente importante como la cultura y la educación. Sin embargo, de lo único que se han ocupado Televisa y TV Azteca desde su nacimiento y en especial en los dos últimos años, es en el área de Distribución de señal, se han esforzado en plantarse objetivos de calidad para su transmisión, han desarrollado procedimientos y definido responsabilidades para operar, controlar y evaluar los procesos de transmisión y de mantenimiento en todos sus equipos, la pregunta a cuestionar es si lo anterior es realmente importante, si prefieren tener una buena señal, llegar a muchos lugares y lo más importante seguir generando dinero, descuidando, sobre todo, los contenidos de su programación.

BIBLIOGRAFIA

- Álvarez, Barajas, Enrique. *Ciencias de la Comunicación*, Editorial UNAM, Edición Cultural, México, 1976.
- Alvear, Acevedo D, Di Franco Alberto, *Informar, Comunicar y Servir*, Editorial Minos, México, 1991.
- Baena, Paz, G. *Géneros periodísticos informativos*, Editorial Pax, México, 1993.
- Bergeron, M. *El desarrollo psicológico del niño*. Edición Morata Madrid, 1985.
- Berkowitz, Leomars. *Agresión: análisis de la psicología social* Mcgraw-hill, New York, 1962.
- Berkowitz, Leomars. *Agresión: análisis de la psicología social* Mcgraw-Hill, Nueva York, 1962.
- Bonilla, Velez, Jorge. *La violencia, medios y comunicación*, Editorial Trillas, México, 1995.
- Comstock, George. *La televisión*. Rend Corp. , Santa Mónica, 1975.
- Childe, Gordón V. *La Evolución social*, Alianza Editorial, Madrid, 1973.
- De la fuente, Ramón. *Aspectos psicológicos y sociales de la agresividad*. Gaceta Medica de México, Vol. 100, núm. 6, 1970.
- Doménech, Jean- Marie, Autores varios. *La violencia y sus causas*, Editorial de la UNESCO, 1981.
- Echeverría R, Castillo F, Mattelart A, *Ideología y medios de comunicación*, Editorial Amamrtu, Buenos Aires Argentina, 1974.
- Feshbach, S. y R. Singer. *Televisión y agresión* Jossey- Bass San Francisco, 1971.
- Folleto de Información General, *Museo Nacional de Antropología* de la Ciudad de México, 1999.
- Freud, S. *Psychopathology of everyday life*. Macmillan, New York, 1923.
- Froom, Erich. *Anatomía de la destructividad humana*, Siglo XXI Editores México, 1997.
- García, Pelayo y Gross, *Diccionario Larousse*. Ediciones Larousse, México, 1983.
- Garvey, Catherine. *El juego infantil*. Edición Morata Madrid, 1985.
- Girard, René. *La violence et le sacré*. Paris Grasset
- Gómez, V. *Enciclopedia Larousse*. Ediciones Larousse Argentina, Buenos Aires, 1981.
- González, Ramírez M, *La caricatura Política*, Fondo de Cultura Económica, México, 1974.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- González, Torres Y, *El sacrificio humano entre los mexicas*, Fondo de Cultura Económica, México, 1985.
- Guiseppe, Amara. *Como acercarse a... La violencia*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1998.
- Guiseppe, Amara. *La violencia en la historia*, Editorial Trillas, México, 1987.
- Leñero, Vicente y Marin, Carlos. *Manual de periodismo*, Editorial Tratados y manuales Grijalbo, México, 1986.
- Internet. www.Angelfire.com.mx
- Internet. www.intec.edu.do.com.mx
- Internet. www.etcetera.com.mx
- Internet. www.saludhoy.com.mx
- Internet. www.anime.com.mx
- M. McLuhan, *Understanding media*, Editorial McGraw-hill, Nueva York, 1964.
- Marcovich, Jaime, *El maltrato a los hijos*, Edicol/México, 1978.
- Marcuse, Herbert, L'Express. *Conversaciones sobre la nueva cultura*, Editorial Kairós Barcelona, 1973.
- Mc. Neli, Elton B. *La naturaleza del conflicto humano*, FCE. México, 1992.
- Mejía, Pneto, Jorge, *Historia de la radio y la televisión en México*, Editorial Asociados, México, 1972.
- Miro, Juan, J. *La televisión y el poder político en México*, Editorial Diana, México, 1997.
- Morris, Desmond, *El mono desnudo*, Plaza & Janés, Editores Barcelona, 1973.
- Murray, J.P., E.A Rusinsein y G.A. *Televisión y entendimiento social*, Washington, 1972.
- Noble, *El niño enfrente de la pequeña pantalla*, Londres, 1975.
- Noyes, A. *Psiquiatría clínica moderna*, la prensa médica mexicana, México, 1971.
- P Marks, Greenfield, *El niño y los medios de comunicación*, Sene Burner. Ediciones Morata.
- P. Ricoeur, *Histoire et vérité*, Paris Le Seuil
- Pastecca, *Dibujando caricaturas*, Ediciones CEAC, Barcelona- España, 1990.
- Praget, Jean y Inhelder Barbel *Psicología del niño*, Edición Morata.
- Pineda, Vázquez, S. *Folleto Televisión Educativa*, Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas IPN, México, 1986.
- Plume. *El dibujo humorístico*, L.E.D.A, Las Ediciones de Arte Riera, San Miguel Barcelona, 1987.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Ramírez, Ruiz, E, **La violencia con cara de diversión**, Editorial Palabra viva, México, 1999.
- Serrano, Manuel, M, **Teoría de la Comunicación**, Universidad Nacional Autónoma de México, ENEP Acatlán, México, 1991.
- Tecla, J. Alfredo, **Antropología de la violencia**, Ediciones Taller Abierto, México, 1995.
- Tenorio, Adame Antonio, **Juventud y Violencia**, Archivo del Fondo de Cultura Económica, México, 1974.
- Torres, Teodoro, **Periodismo**, Editorial Botas, México, 1937.
- Toussaint, Florence, **Crítica de la información de masas**, Editorial Trillas, 1992.
- Villegas, Abelardo, **Violencia y racionalidad**, Universidad Autónoma Metropolitana, Dirección de Difusión Cultural, Departamento Editorial México, DF. , 1985.
- Von Hagen, Víctor W, **El imperio de los incas**, Editoral Diana, México, 1979.
- Zuanazzi, G, **La escalada del erotismo**, Ediciones Palabra, Madnd, 1972.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN