



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

---

---

---

## FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

“El contenido violento de los dibujos animados (anime) en la televisión abierta  
y su posible relación con el comportamiento de los niños de 6 a 12 años.

Estudio de caso de la escuela Luis Guevara Ramírez del turno matutino en la Delegación  
Iztapalapa”

### TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

**MINERVA OLGUIN DOMINGUEZ**

**ASESOR: PROFRA. LILIA RAMOS ORDOÑEZ**



CIUDAD UNIVERSITARIA, MEXICO, D.F. 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## **Este trabajo está dedicado:**

### **A DIOS.**

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

### **A mi padre Eduardo:**

Por apoyarme en todo momento, desde el inicio de mis estudios, por darme una carrera para mi futuro, y simplemente por ser mi padre.

### **A mis hermanos (Eduardo, Raúl y Erick):**

Que siempre me apoyaron para culminar mi trabajo, con un “no podrás”, “la dejaras a la mitad”, “mejor ya déjala así”, aunque en broma sus comentarios me dieron la fortaleza para terminar. Gracias hermanos.

### **A mis hijos (Stephany y Axel)**

A ustedes por haber soportado mi mal humor, por no haberlos atendido en los momentos en que me pidieron ayuda para realizar su tarea, por no cobijarlos en las noches cuando hacía mi trabajo, gracias por ser uno más de mis motivos para seguir adelante, por ser el motor que mueve mi vida, los amo.

### **A mi esposo (Raúl):**

Por estar a mi lado en todo momento, por su paciencia y comprensión, por ser la persona que más directamente ha sufrido las consecuencias del trabajo realizado, por apoyarme y no dejar desistir cuando quería tirar la toalla, por decirme que soy una mujer especial que podía con esto y más. T.Q.M.

### **PRINCIPALMENTE A MI MADRE (Rosa):**

A ti mamá por creer en mí por darme la vida por compartir conmigo los momentos de desesperación, por consolar mi angustia cuando creí desfallecer y tirar todo por la borda. Por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por tu amor. Por ser la mujer que me dijo “Prepárate, lucha por ser alguien, sorprende a la vida, para que la vida no te sorprenda a ti” Gracias por caminar junto a mí en todo momento, y por estar ahí cuando te necesito. T.Q.M.

### **A MIS AMIGOS:**

Los que se han ido y los que se han quedado y han marcado mi vida. Por sus palabras de aliento, por las porras, y comentarios que me hacían al ver mis logros. Gracias a todos ustedes, por ser parte de este trabajo, Gracias Mónica Sosa y Yara García por reaparecer en mi camino espero caminar a su lado por muchos años más, Cuñis Laura, gracias por tus palabras y creer en mí, Itze Chavando muchas gracias por tu apoyo y tus consejos y enseñanzas. Mary, Claudia, Magda, Vale gracias por sus comentarios y por estar pendientes de este trabajo.

**A mis cuñadas:** Laura, Fernanda y Belem, por sus comentarios y felicitaciones.

### **A mis maestros.**

Profesora Lilia Ramos Ordoñez por su gran apoyo para la culminación de mis estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis; por aceptarme para realizar este trabajo bajo su dirección, su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas.

A los profesores Adriana Reynaga Morales, María Elena Hernández Huerta, Mauricio Agustín Porras Gómez, y Jaime Chalita Miranda, por tomarse el tiempo para revisar mi trabajo y haberme dado su tan valioso voto aprobatorio. Gracias.

**A todos ustedes GRACIAS de todo corazón.**

**MINE.**

1. Introducción	pág. 3
<b>Capítulo 1</b>	
1.1 Medios de Comunicación	pág. 7
1.2 Propósitos de la Comunicación	pág. 9
1.3 La Televisión	pág. 14
1.4 Anime	pág. 18
1.5 Características del anime	pág. 25
1.6 Géneros	pág. 34
<b>Capítulo 2</b>	
2.1 Personajes del anime, Astro boy	pág. 44
2.2 Candy	pág. 47
2.3 Princesa Caballero	pág. 50
2.4 Heidi	pág. 54
2.5 Remi	pág. 56
2.6 Ranma ½	pág. 59
2.6 Naruto	pág. 63
2.8 Sacura Card Captor	pág. 66
2.9 Caballeros del Zodiaco	pág. 69
2.10 Dragon Ball	pág. 74

2.11	Las Chicas Súper Poderosas Z	pág. 79
2.12	Mundo Actual, Violencia	pág. 82
2.13	Temas recurrente	pág. 86

### **Capítulo 3**

3.1	Estudios Realizados	pág.87
3.2	Influencia y su relación con la televisión	pág. 90
3.3	Niños de 6 a 12 años y la televisión	pág. 91
3.4	Nuevas formas de Conducta	pág. 93
3.5	Efectos	pág. 99
3.6	La escuela, los niños y la televisión	pág. 106

### **Capítulo 4**

4.1	Establecimiento de la muestra	pág.111
4.2	Universo de Estudio, Escuela Primaria Luis Guevara Ramírez	pág.114
4.3	Cuestionario 1 (niños)	pág. 117
4.4	Cuestionario 2 (maestros)	pág. 126
4.5	Cuestionario 3 (padres de familia)	pág. 136
4.6	Conclusiones del análisis de encuestas	pág. 148
4.7	Recomendaciones	pág. 149
4.8	Conclusiones	pág. 151

## **INTRODUCCION**

Al paso de los años la tecnología no ha dejado de evolucionar a pasos agigantados desde la aparición de la televisión en 1929 y hasta nuestros días. La tecnología ha permitido que el sentido de utilidad de los medios prácticos de ejecución que nos rodean se desarrollen a favor de la evolución del hombre, cuando pensamos en tecnología inmediatamente nos viene a la mente los conceptos de modernidad y educación. Podemos decir que tecnología va ligada a la innovación, continuamente se crea a partir de un modelo que es un instrumento de beneficio en la labor docente que ofrece multiplicidad de pasibilidades, en cuanto a facilitar los procesos de aprendizaje, el profesor moderno debería adquirir estas herramientas que estimulan el desarrollo educativo. Desde siempre la comunicación ha sido de vital importancia ya que sin comunicación, no hay transmisión de conocimientos, ideas, pensamientos, sentimientos, etc. Por lo mismo fueron surgiendo los medios de comunicación, como un instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso de comunicación, a través del cual la información llega a una gran cantidad de personas.

Al hablar de medios de comunicación nos estamos refiriendo a aquellos que sirven para transmitir ideas, conocimientos, información. Entre ellos se encuentran la televisión, la radio, el cine, los periódicos, los libros, las revistas y ahora el internet.

Cuando vemos un programa de televisión o escuchamos la radio, nos trasladamos con la imaginación al lugar donde se desarrolla la acción, conocemos cómo son los personajes, su forma de vestir, de ver la vida, de hablar e imitar las acciones violentas y agresivas que visualizan. Nadie puede imaginar el mundo actual sin los medios masivos de comunicación, a tal punto que son una de las claves para entender el mundo en el que vivimos.

Por estas razones el principal objetivo de la presente tesis que para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, es mostrar el impacto y los efectos que pueden producir los medios de comunicación, principalmente la televisión, en niños de entre 6 y 12 años de edad, ya que además de entretener y divertir poseen la gran capacidad de absorber al individuo y alimentar su imaginación al grado de modificar su comportamiento y rendimiento escolar.

De aquí la importancia de analizar la influencia del anime en la conducta infantil, ¿será acaso que los niños imitan las conductas violentas?, ¿Qué tanto influye la ausencia o presencia de los padres de familia durante el acompañamiento al ver televisión?

El primer capítulo se dedicara a los medios masivos de comunicación que sirven para entretener, informar y sociabilizar, sobre todo a los niños y jóvenes: ellos aprenden formas de hablar, de moverse, encuentran modelos que quieren imitar, conocen hábitos y comportamientos.

Dicha influencia la recibimos directamente de la televisión, y ésta ha cambiado nuestra percepción del mundo así como nuestros conocimientos y nuestras costumbres., Informar difundir y entretener, estos serían los objetivos primordiales de los medios de comunicación, claro de manera positiva, sin embargo así como ha evolucionado la tecnología también ha evolucionado el contenido en programas de televisión, telenovelas, programas de entretenimiento, y claro los dibujos animados.

El segundo capítulo trata del análisis del anime en este caso desde sus orígenes y como ha evolucionado, de tal manera que se ha colocado en el gusto de niños y adolescentes, animes tales como Astro boy, que surgió en blanco y negro, años después se transformo completamente en contenido formas y color, Candy Candy, La princesa Caballero, Heidi por mencionar solo algunos han sido el parte aguas para que se colocaran en los primeros lugares de audiencia, y que ha estos les siguieran los tan conocidos Caballeros del Zodiaco, Pokemon y Dragon Ball Z. Que siguen en la preferencia de los televidentes de entre 6 y 12 años de edad.



Se analizaron animes de los años 60 y actuales, en donde se hizo un comparativo de la evolución que han tenido en imágenes y contenidos violentos., Se presentaron en orden cronológico con el fin de mostrar cabalmente su trayectoria, y saber como son considerados por padres de familia, maestros y niños principalmente, mediante cuestionarios que ellos mismos contestaron. Bajo esta metodología se trató de detectar el grado de influencia en las actitudes y rendimiento escolar de los niños. Por ello es de suma importancia hacer un comparativo cronológico ya que al inicio de la década de los años 20s la supervisión y guía de los padres era fundamental para la educación de los hijos, sin embargo esta situación fue modificándose con el paso del tiempo muy especialmente a finales de los años 60's y en la actualidad debido a que las crisis económicas orillaron a las madres de familia salir a trabajar para aumentar los ingresos familiares; situación que conllevó a poder adquirir más comodidades en los hogares, entre ellas la televisión que a su vez fungió como "niñera" y como modelo a seguir para los menores de edad que se veían solos en sus hogares, donde además la oferta televisiva se volvía cada vez más violenta con la difusión de diversos programas de anime.

El tercer capítulo estará enfocado hablar de los estudios e investigaciones que se han hecho sobre los efectos y actitudes de los niños que visualizan por periodos prolongados imágenes violentas., Así mismo, el anime que hace unos años era impensable que tuviera el éxito y la magnitud de audiencia con la que se cuenta hoy en día, es hoy el pan de cada día tanto para los realizadores como para quienes lo consumen y ahora podemos verlos como los éxitos comerciales del momento, también buscan que sus historias generen impacto con ideas nuevas, tratan de crear controversia cuando se cuestionan sobre algún tema, todo esto porque se enfrentan al reto de cautivar a un público cada día más exigente, que no se deja convencer tan fácilmente.

Es por eso que los temas que se manejan constantemente en el anime se basan en situaciones cotidianas, transformándolas en dibujos animados, sin importar las edades ni los horarios de transmisión se manejan situaciones en las que los

supere héroes se ven forzados a matar, destruir, vengar y golpear, un mundo en el que los más susceptibles llegan a confundir la realidad de la fantasía, un mundo extraordinario de súper héroes , con poderes increíbles, y lugares fascinantes que envuelven a los niños, hasta tenerlos cautivos en el televisor hasta por más de cuatro horas al día, causando efectos secundarios en algunos de ellos al tratar de imitar lo que ven en la televisión, llegando a un punto en donde la fantasía supera la realidad y el rendimiento escolar se ve afectado, al igual que la convivencia con sus compañeros de escuela.

En el cuarto y último capítulo se graficaran encuestas realizadas a padres de familia, maestros y niños de 6 a 12 años de edad de la Escuela Primaria Luis Guevara Ramírez del turno matutino. Ya que son de vital importancia para que los padres de familia en comunión con los maestros identifiquen, comportamientos y actitudes violentas en contra de sus compañeros, en la sociedad y en el hogar así como en los salones de clase de sus escuelas, y tratar de estimular a los niños para que realicen actividades al aire libre así como actividades extracurriculares, y tratar de alejarlos de la televisión en donde la mayoría de la programación contiene imágenes violentas, sangre, golpes, groserías e insultos que a los niños se les hace cada vez más común escucharlas en la televisión, así mismo poner en marcha algunas de las recomendaciones que se les indicaran a los padres y maestros para tratar de limitar horarios y programaciones no adecuadas para los niños de las edades antes mencionadas.

## CAPITULO 1

En este capítulo comenzaremos diciendo que, el término, medio de comunicación (del latín *medius*), hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o comunicación. Usualmente se utiliza el término para hacer referencia a los medios de comunicación masivos (MCM, medios de comunicación de masas); sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales.

Los medios de comunicación son instrumentos en constante evolución. Muy probablemente la primera forma de comunicarse entre humanos fue la de los signos y señales empleados en la prehistoria, cuyo reflejo en la cultura material son las distintas manifestaciones del arte prehistórico. La aparición de la escritura se toma como hito de inicio de la historia. A partir de ese momento, los cambios económicos y sociales fueron impulsando el nacimiento y desarrollo de distintos medios de comunicación, desde los vinculados a la escritura y su mecanización (impresión siglo XV) hasta los medios audiovisuales ligados a la era de la electricidad (primera mitad del siglo XX) y a la revolución de la informática y las telecomunicaciones (revolución científico-técnica o tercera revolución industrial desde la segunda mitad del siglo XX), cada uno de ellos esenciales para las distintas fases del denominado proceso de globalización.<sup>1</sup> La comunicación de masas comienza a ser un fenómeno importante, hacia el final de la década de los 30, los mcm se consideraban como el proceso social por excelencia que transforma profundamente la vida política y cultural, bajo su influencia. Se hace pues, patente la sustitución de la comunicación oral por la comunicación de masas y también se sustituye el concepto de masas por el de público, por tanto la función de los mdc es subordinar la pertenencia a grupos, y a la pertenencia al público, creando un interés común por encima de los intereses particulares.<sup>2</sup>

En los 80, los estudios sobre los medios de comunicación se refieren a estos como el medio para difundir un contenido simbólico homogéneo entre un público

---

<sup>1</sup> Historia de los medios de comunicación del diario La Tercera, pag.6

<sup>2</sup> Clemente Díaz, Miguel Ángel, Violencia y Televisión, editorial Noesis, Madrid 1996 pag. 24.

extenso con tres variantes dirigidas a la especificación de las condiciones externas, por otro lado la alternativa comparativa que establece diferencias y similitudes entre comunicación de masas y comunicación cara a cara y por último es una alternativa psicosocial y su propósito radicaría en determinar cómo influye la comunicación sobre las personas, psicológica, social y culturalmente y si estos tienen efectos.<sup>3</sup>

Para entrar en materia específicamente diremos que hoy en día se define a las ciencias de la comunicación como aquellas disciplinas de las ciencias sociales que se encargan de estudiar la esencia de los procesos de comunicación como fenómenos en sí mismos, los medios que se emplean y el conjunto semiótico que construyen, generando sus propios métodos de estudio y herramientas analíticas.

Las ciencias de la comunicación son hoy en día una herramienta básica para comprender la naturaleza de las sociedades, así como la comunicación diaria entre personas o grupos de personas, sea en su dimensión institucional o comunitaria.<sup>4</sup>

Esta joven rama disciplinaria parte de la sociología, la cual le aporta las bases metodológicas para los primeros estudios llevados a cabo de forma sistemática. Nace a principios del siglo XX, como consecuencia de las inquietudes epistemológicas que generaron el surgimiento de los medios de comunicación masivos como la prensa, el radio y la televisión.

La cuestión aquí será si todos estos medios de comunicación y principalmente la televisión producen efectos o mantienen alguna relación sobre el comportamiento de sus consumidores y cuales son.<sup>5</sup>

Las ciencias de la comunicación son aquellas disciplinas de las ciencias sociales que se encargan de estudiar la esencia de los procesos de comunicación como

---

<sup>3</sup> Ibíd. Pag 38

<sup>4</sup> <http://www.wikipedia.org/comunicación.com>

<sup>5</sup> Fuenza lida, V. (1994). Socialización y televisión. Estudios sociales CPU, 82, 187-219.pg36

fenómenos en sí mismos, los medios que se emplean y el conjunto semiótico que construyen, generando sus propios métodos de estudio y herramientas analíticas.<sup>6</sup>

## PROPÓSITOS DE LA COMUNICACIÓN

Como podemos anticipar, la comunicación, tiene ciertos propósitos, según Harry Pross:<sup>7</sup>

**Informar:** Como por ejemplo una conferencia, una sesión de clase, un anuncio publicitario o una plática interpersonal para contar alguna novedad.

**Entretener:** Es cuando se cuenta un chiste, un cuento, una anécdota o una conversación trivial.

**Persuadir:** Es la comunicación que pretende modificar la conducta o la opinión de una o más personas.

Los propósitos de la comunicación se aplican en cualquier caso de interacción que realizan un emisor y un receptor, e incluso, en la comunicación intrapersonal donde emisor y receptor son una misma persona.

Además se considera que estos tres propósitos se aplican en el desarrollo de un discurso, pues cuando expresamos un discurso públicamente o pretendemos ofrecer información o entretener a nuestro público o bien persuadirlo.

Por otra parte, los propósitos específicos son aquellos que se desprenden de los propósitos generales. Por ejemplo, el propósito general de informar tiene propósitos específicos.

**Explicar:** Dar a conocer un proceso o funcionamiento de algo. Ejemplo: Dar a conocer la secuencia para elaborar un pastel.

**Describir:** Dar las características esenciales o accidentales de algo para que el público construya en su mente una imagen.

---

<sup>6</sup> Levine, M. (1997). La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes. Bogotá:p 54-67

<sup>7</sup> <http://html.rincondelvago.com/ciencias-de-la-comunicacion.html>

**Definir:** Aclarar un término, por ejemplo, hablar de las diferentes acepciones de la palabra amigo y los tipos de amigos que existen o expresar algún concepto de interés en el tema del cual se está hablando.

Dando como resultado de lo anterior algunas de las características de los medios de comunicación, como por ejemplo, las Positivas. Que son las que los medios de comunicación ocupan y que posibilita que amplios contenidos de información lleguen a extensos lugares del planeta en forma inmediata. Los medios de comunicación, de igual manera, hacen posible que muchas relaciones personales se mantengan unidas o, por lo menos, no desaparezcan por completo.

Otro factor positivo se da en el ámbito económico: quien posea el uso de los medios puede generar un determinado tipo de consciencia sobre una especie de producto, es decir, puede generar su propia demanda, ya que los medios muchas veces cumplen la función de formadores de opinión. Entonces, visto desde el ámbito empresarial, es un aspecto ampliamente positivo al hacer posible el marketing y anuncios para el mundo.

Las características negativas recaen en la manipulación de la información y el uso de la misma para intereses propios de un grupo específico. En muchos casos, tiende a formar estereotipos, seguidos por muchas personas gracias al alcance que adquiere el mensaje en su difusión (como sucede al generalizar personas o grupos) <sup>8</sup>

El ser humano invento el lenguaje para poder comunicar sus pensamientos y emociones, para que una comunicación sea efectiva no solo tienen que existir elementos simbólicos que representen un hecho o una ideas y que estos signos sean comprendidos por aquellos a quienes van dirigidos, sino que todos ellos se enmarquen en un contexto social.<sup>9</sup>

La comunicación no solo es simbólica, si no que según sean sus fines, utiliza una serie de tipos simbólicos que se transforman en instrumentos para expresar sus

---

<sup>8</sup> Idem pag 35

<sup>9</sup> Televisión y lenguaje, Manuel Roglan y Pilar Ezquiza. Ariel Comunicaciones. 1996 España pag 45

necesidades, la comunicación se hace digestiva, expresiva, prescriptiva y formativa.

Con el paso del tiempo algunos gobiernos, comprobaron que su mejor medio para influir en los grandes públicos, eran los medios de comunicación y recurrieron a sociólogos y psicólogos, llamados más tarde comunicólogos, para que, a través del análisis de los medios tradicionales y de los nuevos que acababan de hacer su aparición en el mercado, encontraran nuevas formas de influir en los públicos por medio de codificadores de información y para esto, los estudios se enfocaron en, los efectos producidos por las nuevas técnicas en los medios de comunicación (televisión).<sup>10</sup>

Este funcionalismo que se le atribuía a la comunicación, le hizo a Lasswell señalar que el medio realiza varias funciones para la sociedad, no solo transmitir información, si no sugerir opinión.<sup>11</sup>

El carácter persuasivo del mensaje en televisión, preocupa cada día más, a los gobiernos de todo el mundo, hasta hace poco tiempo el poder persuasivo del medio podía ser administrado por ellos, pero desde la aparición de los satélites de emisión directa, el control se hace casi imposible. Por esta razón se realizaron estudios, sobre comunicación televisiva, o sobre investigación de contenidos, en los programas de televisión, los estudios más actuales sobre la televisión como tema de investigación se han centrado en el campo de los efectos y en su utilización del lenguaje.<sup>12</sup>

La televisión es una sustitución que modifica sustancialmente la relación entre entender y ver. Hasta hoy día, y los acontecimientos del mundo, se nos relataban

Por escrito, y el relato está prácticamente solo en función de las imágenes que aparecen en la pantalla, la televisión está produciendo una metamorfosis que revierte la naturaleza del hombre, la televisión no solo es un instrumento de

---

<sup>10</sup> idem pag 31

<sup>11</sup> idem. Pag 46

<sup>12</sup> dem. Pag.54

comunicación, es también, la *paideía* (proceso de formación del niño y del adolescente).<sup>13</sup>

Curiosamente se ataca esta exposición porque sobre todo (según se dice) habitúa al niño a la violencia y lo hace de adulto, más violento. Según los cálculos del Profesor americano Smith, donde manifiesta que si no hubiera televisión en Estados Unidos habría 10.000 asesinatos y 700.000 agresiones menos al año. El cálculo tal vez no sea de fiar, pero esta influencia es real.<sup>14</sup>

El argumento de que un niño de tres años no entiende lo que está viendo y, por tanto, “absorbe” con más razón la violencia como un modelo excitante y tal vez triunfador de vida adulta.

Lamentablemente, el hecho de que la televisión estimule la violencia y también de que informe poco y mal o bien de que sea culturalmente regresiva, (como ha escrito Habermas en su libro “Historia y crítica de la opinión pública), esto es verdad, pero es aún más cierto y aún más importante que el acto de ver la televisión está cambiando la naturaleza del hombre.<sup>15</sup>

Así pues en este trabajo presentaremos los diferentes tipos de violencia que pudieran presentar los dibujos animados, enfocándonos al ANIME y su posible relación en ciertas conductas violentas en los niños de entre 7 y 12 años de edad que generalmente se encuentran cursando la educación primaria. Y si estos pueden causar efectos negativos en los niños.

Hovland y Kelly<sup>16</sup> propusieron dos tipos de efectos, los inmediatos y los de largo plazo, así mismo señalan que los efectos podrán diferenciarse en razón del área de la conducta afectada, apareciendo así los efectos psicológicos en los individuos.

---

<sup>13</sup> Giovanni Sartori, Homo Videns, La sociedad teledirigida. Taurus 1998 pag. 36,37

<sup>14</sup> Idem pag. 39

<sup>15</sup> Idem pag 45

<sup>16</sup> Clemente Díaz, Miguel Ángel, Violencia y Televisión, editorial Noesis, Madrid 1996. 165p



Así mismo los efectos cognoscitivos que se pudieran manifestar cuando el individuo es incapaz de interpretar correctamente el suceso que ha ocurrido, puede perturbar en la formación de la actitud, ésta la podemos encontrar en los medios de comunicación, por ejemplo actitudes contra la droga, respecto a los límites de velocidad en carretera o actitudes hacia la corrupción política, entre otras.

Los valores son difíciles de modificar por la televisión, aunque esta puede desempeñar un papel importante al crear las condiciones para una purificación de valores.

Por otro lado, los efectos psicosociales según Wertham y Rosenthal son aquellos procesos relacionados con lo que se engloba en categorías tales como los sentimientos y las emociones, se provoca desensibilización cuando la visión prolongada de contenidos violentos en la televisión llega a producir efectos de aturdimiento o desensibilización y éstos efectos pueden llegar a inhibir los deseos de ayuda a otros cuando se presencian incidentes violentos en la vida real.

También el miedo y la ansiedad y la ocasional obsesión de utilizar armas de fuego contra la multitud, puede ser consecuencia de la violencia frecuente en la televisión <sup>17</sup> pues las imágenes que presentan en los programas televisados tienden a ser espectaculares y llenos de acción, con alto contenido bélico. Más aún si se tratan de los dibujos animados llamados anime.

Así pues el anime que será el objeto de estudio de este trabajo, trataremos de destacar si hay una relación entre el anime que se transmite en televisión y los niños, en su comportamiento escolar, psicológico y en su desarrollo emocional.

Ya que la evolución que han tenido estos dibujos animados en la pantalla chica no han sido del todo favorables. Si bien es cierto que la televisión entretiene, relaja y divierte al mismo tiempo que cultiva al hombre, también invade toda nuestra vida, después de haber formado a los niños, continua formando, o de algún modo influenciando al adulto por medio de la programación que se transmite en la televisión.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Idem pag 75

<sup>18</sup> Giovanni Sartori, Homo Videns, La sociedad teledirigida. Taurus 1998 pag.65

## LA TELEVISION

La palabra televisión significa visión a distancia, y fue pronunciada por primera vez en el Congreso Internacional de Electrónica el año 1900. Desde entonces, los países tecnológicamente más avanzados concentraron sus experimentos para lograr que el sonido fuese acompañado por imágenes.

La televisión, es junto con la radio, uno de los medio de comunicación más populares. Esto se debe a que lo único que hace falta es tener un aparato y encenderlo, existe una amplia variedad de programas a escoger entre los diferentes canales de televisión. En los últimos años se ha extendido el sistema de televisión pagado (cable o satélite), lo que amplía la cantidad de opciones para el televidente.

Las primeras transmisiones televisivas se efectuaron a fines de los años veinte del siglo pasado, pero el uso extendido de la televisión comenzó en la década de los cincuentas.

La televisión es un medio de comunicación de masas que en la actualidad penetra en la mayoría de los hogares sin distinción de clases sociales y económicas; presenta estímulos audiovisuales, que conjunta la efectividad de los estímulos visuales y auditivos.

Sin embargo, al poseer esas características y tener la facilidad de llegar a la mayoría de la población (en el Distrito Federal 2 235 689, cuentan con un televisor y tan solo 372. 742 no cuentan con él),<sup>19</sup>, se ha transformado en un arma de doble filo dado el decremento de la calidad de programación que transmite sin considerar que, en la mayoría de los casos, sus espectadores son niños y jóvenes que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan; puesto que en la mayoría de los hogares actuales padre y madre permanecen fuera del hogar en un alto porcentaje (en 59% de los hogares del Distrito Federal, ambos conyugues trabajan).

---

<sup>19</sup> www.INEGI censo de población 2010 consultado 16 de junio del 2012.16:30

Debido a que la situación económica actual los obliga a trabajar, y en otros casos los padres anticipan sus múltiples compromisos domésticos, laborales y sociales.

La televisión al entrar en los hogares se transforma en un referente importante en la educación y formación de actitudes en los niños que desde temprana edad son sometidos a su imperio.<sup>20</sup>

Dentro de los medios de comunicación de masas, la televisión es el medio más cercano y accesible para los niños, y no requiere de esfuerzos ni de habilidades muy complejas para recibir la información que allí se muestra.

Se sabe que la TV tiene atribuciones tanto positivas como negativas en los niños, por esto es importante analizar sus posibles influjos y sus posibles efectos para así poder controlar los negativos y promover los positivos. De esta forma, entre los efectos negativos encontramos que “la conducta agresiva, la adquisición de los roles de género y, por último, la educación y la conducta pro-social o (adaptativa)”<sup>21</sup> algunos de estos no son necesariamente negativos, hay que enfocar la fundamentación que es la que se encuentra más influenciada por la televisión.

Los medios de comunicación en sí mismos difieren en su impacto. Los medios audiovisuales en particular son más gráficos en su representación de la violencia que los libros y diarios; dejan menos libertad en las imágenes individuales que los espectadores asocian con las historias. A medida que los medios se perfeccionan con la introducción de la tercera dimensión (realidad virtual) e interactividad (juegos en la computadora y multimedia) y como siempre están disponibles y son universales (video e Internet) la representación de la violencia “se fusiona” considerablemente con la realidad.<sup>22</sup>

Cuando ambos padres de familia trabajan, usan la televisión como medio para tener a los hijos entretenidos y así no ocuparse de ellos, por lo que los hijos de estos padres ven la televisión solos, lo cual es perjudicial ya que nadie les restringe la programación.

---

<sup>20</sup> Greenfield, Patricia. El niño y los medios de comunicación. Morata. Madrid, 1984

<sup>21</sup> RevistaConsumer, nº 25 (Revista Electrónica). Disponible en: <http://revista.consumer.es/may2000/>

<sup>22</sup> [www.inegi.com.mx](http://www.inegi.com.mx), consultado el 16 de junio del 2012, 16:00

Otro error que cometen los padres es utilizar la televisión como premio cuando el niño obedece y prohibirle verla en caso contrario. Se ha comprobado también que la televisión es una de las causas del fracaso escolar porque en lugar de estudiar, ven la televisión. En donde se transmiten programas con un lenguaje poco apropiado para los niños, considerándolo ruidoso y asimilable para el infante, ya que en la mayoría de las veces es ofensivo.<sup>23</sup>

El lenguaje utilizado en los programas infantiles es pobre y trivial y no enriquece el vocabulario del niño lo cual le perjudica enormemente porque está en una etapa importante de aprendizaje del lenguaje. Además el uso de palabras inadecuadas en la televisión ha aumentado considerablemente en los últimos años.<sup>24</sup>

Los medios de comunicación han adquirido en los últimos tiempos una singular relevancia. Entre ellos, la televisión-abierta, por cable o satelital, esta última (la satelital) que es la que aparece con mayor fuerza de extensión y sagacidad. Su rápida popularización le ha conferido un poder que viene dado ya no por el valor del medio de comunicación en sí mismo, sino por la especial significación que la audiencia le presta. Los peligros, entonces, no residen exclusivamente en el contexto o contenido de los programas violentos, sino también en la disposición de los que los presencian, adquiriendo un significado especial si la audiencia está conformada por los menores de edad.

Para tener más claro lo que es la violencia resulta necesario explicar lo que significa, Según la Real Academia de la Lengua Española<sup>25</sup>, La violencia en el medio puede caracterizarse de diferentes formas, de manera general, podemos referirnos a aquellas acciones llevadas a cabo por algún personaje y que implican daño físico o psicológico en otro personaje o el entorno. Pero esta violencia no tiene por qué ser ejercida de forma física exclusivamente, si no que puede, también llevarse a cabo mediante el lenguaje o los gestos.

---

<sup>23</sup> Giovanni Sartori, Homo Videns, La sociedad teledirigida. Taurus 1998

<sup>24</sup> De Francisco Javier Rodríguez, La televisión y los españoles" paidos Barcelona.

<sup>25</sup> Diccionario de la Real Academia de la lengua, Larousse, 1999, México pag 354

Obviamente se trata, en cualquier caso, de una serie de actos que padecerán, en mayor o menor medida los espectadores infantiles.

La violencia, que es un exponente característico de nuestro tiempo, constituye uno de los ingredientes más habituales de los programas de televisión. No se trata de una violencia real, sino de una representación de ella. Con todo ello, no la exime de responsabilidades ni la despoja de todo peligro.

La problemática de la representación de la violencia en televisión tiene particular interés si se tienen en cuenta la audiencia infantil ya que al no tener supervisión de un adulto, los niños en algunos casos muestran conductas violentas en la escuela, la audiencia adolescente y la de personas con determinados problemas de conducta ante la sociedad, sus compañeros de escuela y en sus hogares. El riesgo de la imitación constituye, entonces, una grave amenaza. Más aún si se presta atención a las conclusiones del Estudio Global de la Violencia en los Medios, de la Unesco de 1999, según las cuales las tendencias de los espectadores menores de edad son similares a lo largo de 23 naciones diferentes, en cuyas áreas urbanas el 93 por ciento de los chicos que concurren a la escuela gastan más del 50 por ciento de su tiempo libre en ver televisión.<sup>26</sup>



La televisión, en sí misma, no debe ser satanizada. Puede ser un instrumento eficaz para el desarrollo y enriquecimiento humano. Programas excelentes han demostrado que la televisión les puede enseñar a los niños nuevas habilidades, ampliar su visión del mundo y promover actitudes y conductas favorables a la

---

<sup>26</sup> Periódico La nación de Argentina, domingo 06, marzo de 2005 (violencia en la tv. ) p.12

sociedad y a sí mismos.<sup>27</sup> Lo que no podríamos decir de toda la programación, porque no toda la televisión enseña cosas positivas, específicamente los dibujos animados que actualmente se transmiten en la televisión, ya que con el paso del tiempo han evolucionado en lenguaje, en contenido, en dibujos y los mismos personajes, personajes que son muy variados en formas y colores, donde el rojo es primordial debido a la cantidad de sangre que en estos se presenta, el anime que es el objeto de este estudio presenta este tipo de características que se mencionaron anteriormente, y para entender este concepto comenzaremos con un poco de historia.

### **El anime:**

Ya en materia el anime, Según Ossa, F. define al Manga, como la palabra con la que los japoneses de hoy dicen "comic" o "historieta. A los pocos años del nacimiento de la manga moderno, nace una de sus secuelas, la animación para televisión o cine, a lo que los japoneses llaman **Anime**. Aunque para los japoneses anime, es cualquier dibujo animado, la utilización de esta palabra en occidente es para los dibujos animados que tienen su origen en el Japón<sup>28</sup>



PRIMER Manga infantil anónimo (1912-1926).

Las décadas de los años 20 y los 30 del siglo pasado fueron muy progresivas en la aparición de géneros como el “komodo” (manga para niños). También las publicaciones se van perfeccionando en obras destacadas como Nagagatsu No

<sup>27</sup> Jense, Gregor, y Margrit, Revista The Japanese Experience- inevitable. P. 15-16

<sup>28</sup> Jense, Gregor, y Margrit, Revista The Japanese Experience- inevitable. P. 17-18

Sanjushi, sped taro y Ogon bat; Paralelo a esto, desde 1915 ya se hicieron los primeros ensayos de la transición del manga a la animación, con lo que al pasar los años seguiría el anime.

De tal modo, la industria Tokoyota de mangas (basado en revistas) vio surgir competidores; Producto de las circunstancias, apareció el kamishibai, una especie de leyendas de un personaje ciego.

Con el crecimiento económico japonés, la gente exigía más mangas. En respuesta, una de las principales editoras de libros, kodansha, surgió en 1959 en el mercado de revistas. Su título Shonen Magazine, cambio la pauta de periodicidad mensual a semanal multiplicando la producción. El triunfo de las revistas de manga acabo con el kamishibai.

Con todo esto un joven de veinte años estudiante de medicina y apasionado de los dibujos animados, cambiaría la manera de hacer a la historieta japonesa con su primer libro rojo, en blanco y negro y de muy baja calidad con un precio muy bajo.

Osamu Tezuca (1928-1989) gracias a su producción y técnicas se le conoce como el padre de la manga. El rasgo más característico que plasmo en la animación japonesa son los ojos desproporcionadamente grandes, los cuales fueron inventados por Osamu, quien se basó en los dibujos animados de Walt Disney.

Entusiasmado por el género de la animación, comenzó a dibujar cuando aún era un niño. Su primer trabajo de importancia lo hizo a los veinte años. Fue la serie Shin Takarajima (la nueva isla del tesoro) que vendió en su primera aparición entre 400.000 y 800.000 ejemplares. Su éxito fue aplicar al comic un estilo cinematográfico descomponiendo los movimientos en varias viñetas y combinando este dinamismo con muchos efectos sonoros.

Pero hasta los años cincuenta surgió la mayor parte de sus grandes y famosos personajes, como Kimba el rey león, Astro Boy y La Princesa Caballero.

El éxito siguió en las siguientes décadas, con las series, Fénix (1954), Black Jack (1974) Buddha (1973) y Adolf (1983), su última obra.<sup>29</sup>

Tal fue el impacto de sus creaciones y de sus obras que hoy en día su estilo prevalece en los autores japoneses y en sus creaciones. Después de su muerte fue proclamado “El Dios del manga” perpetuando así su impacto en la historia y la cultura de todo un país.

Tedzuca llevó a la pantalla chica a Astro Boy en los años 1960, en los años 70’S le sucedieron las series de animación Mazinger z, Great mazinger, Grendizer, siendo esta última un boom mediático en Francia en donde se le conocería como Goldorak, todas ellas basadas en comics del manga.<sup>30</sup>



**MAZINGER Z 1972 CREADO POR Kishioshi Nagai**

---

<sup>29</sup> idem pag 37

<sup>30</sup> Jense, Gregor, y Margit. The Japanese Experience-inevitable. P 52





GRENDIZER 1974

Kenzo Kabuto es el creador de una nueva y mejorada versión de Mazinger

Uno de los autores más relevantes e importantes del auge mediático de finales de los 80's y principios de los 90's ha sido el manga de Akira Toriyama, creador de la mítica serie Dragón ball y Dr. Slump, ambos caracterizados por su humor picante, irreverente y absurdo.

Tal fue el éxito de sus dos obras que en algunos países europeos llegó a desbancar de las listas de ventas de historietas al comic estadounidense y a los comics nacionales durante muchos años, siendo España y México los países con más altas ventas en historietas, en Europa y América Latina sucedió lo mismo.

Incluso Disney ha llegado a apreciar las producciones japonesas como producto comercial de calidad, tanto ha sido su éxito en películas de animación que "El viaje de Chihiro" llegó a ganar en el 2002 el Oscar a la mejor película de animación, premio que jamás una película japonesa de animación ganó nunca. Y de un Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín (2001) <sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Jense, Gregor, y Margrit, The Japanese Experience- inevitable. P. 15-16



El viaje de Chihiro mejor película en el 2002 de Hayao Miyazaki.

El término anime proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa "animation" De ahí que se abrevie "**animé**". Se considera ortográficamente incorrecto el uso de la palabra "animé", ya que al ser una palabra extranjera, ésta no lleva tilde, y si la tuviera sería en la primera letra ("anime").

Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos, en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

En América el anime empezó en Estados Unidos en 1961 con la película Magic Boy, y después Astro boy que fue la primera serie transmitida, como ya habíamos mencionado, en ese país han sido notables tanto las ediciones a referencias culturales y la aplicación de censura a ciertas series por parte de algunas compañías, éstas con el objetivo de que sean aptas para todo público. Debido a esto se han lanzado muchas series en DVD bajo el sello "uncut" (sin cortes), generando muchas ganancias para los distribuidores. En Canadá, el anime ha tenido un impacto parecido al de Estados Unidos.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el lunes 5 de mayo del 2011, 21:00 hrs.



ASTROBOY 1962 Animación en blanco y negro



Osamu creó Astro Boy en 1951 llamándolo Tetsuwan Atom o Mighty Atom.

Se trataba de un manga y Tezuka dibujó el manga hasta 1972.

Astro Boy apareció en animación en blanco y negro durante los 60,

y en 1982 se hizo una serie en color que duró hasta 1984.

De esta manera el anime empezó a distribuirse a América Latina por los años 70s empezando por Colombia, Venezuela, México, Perú, Chile, Guatemala, Ecuador y Argentina con las series Heidi, Princesa caballero, Candy Candy y Meteoro.

El anime empezó entonces a tomar un rumbo diferente en el mundo de la animación. Las producciones occidentales se caracterizaban por estar dirigidas a un público infantil, mientras que el anime trataba temas más complejos como el existencialismo y a veces utilizaba un lenguaje más maduro, y algunas escenas de violencia y sexuales.

Por ejemplo en el shōnen, las series de acción, se toman momentos que pasan en la adolescencia como la amistad, el compañerismo, las peleas, las aventuras, y el sacrificio por el amor.<sup>33</sup>

El “Seinen” es para un público masculino se toman temas más maduros como políticos, sexuales, o científicos (que, a excepción del kodomo, también pueden ser parte de otros géneros, solo que se ven con más profundidad en éste).

También se tiene que tomar en cuenta, que cuando una serie de manga tiene mucho éxito, es común adaptarla al anime, por lo que toma elementos de éste. Los siguientes animés en realizarse fueron Kimba, El León Blanco y Mazinger Z, en los 80s.

Muchas de estas series eran transmitidas en la televisión abierta de muchos países latinoamericanos. A partir de 1990 el anime empezó a tomar mucha popularidad con Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Knight, Rayearth y las sagas de Dragón Ball y más tarde InuYasha, Pokémon, Digimon, Card Captor Sakura, Detective Conan, Naruto, One Piece, Bleach, Inazuma Eleven y Yu-Gi-Oh. Los canales distribuidores en esa época eran Magic kids, Locomotion, Fox Kids, Cartoon Network y varios canales de señal abierta.

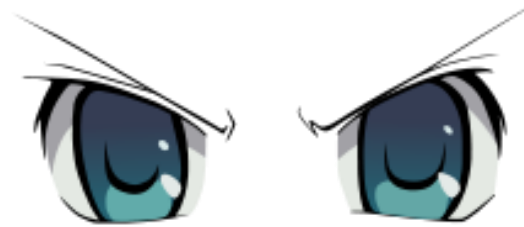
---

<sup>33</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 15 de mayo del 2011, 20:00hrs.

Actualmente para Latinoamérica, los canales distribuidores de anime han sido Animax, (sucesor de Locomotion, luego de que fuera comprado por Sony), Cartoon Network, ZAZ entre otros. En la actualidad los distribuidores de anime para América Latina son Televisión, Comarex.<sup>34</sup>

## CARACTERÍSTICAS DEL ANIME

Cuando hablamos de Diseño de personajes en el anime los personajes pueden variar de ciertas maneras dependiendo de la época o los dibujantes. Cabe destacar que en el anime son usualmente influenciados más de un tipo de estilo de brocha más que la caligrafía de lápiz. Algunas características visibles son: los ojos, la cara, el cabello, el cuerpo y su vestuario.



**Los ojos:** comúnmente son muy grandes, ovalados, muy definidos y con colores llamativos como rojo, rosa, verde, morado, aparte de los normales como café y azul. Osamu Tezuka introdujo los ojos grandes, inspirado por las producciones de Disney como Mickey Mouse y de este modo se toman de un modo humorístico o de personalidad al personaje. El coloreado es para dar a los ojos profundidad. Generalmente una textura de luz de sombra, el tono de color y una sombra oscura son usados. Cabe destacar que no en todas las series hay ojos grandes como en las películas de Hayao Miyazaki.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime> consultado el sábado 4 de mayo de 2011.

<sup>35</sup> Idem.



Imagen de figura femenina del anime donde los rasgos más predominantes son los ojos que suelen ser de gran tamaño y de colores muy diversos

**La cara:** la nariz y la boca son pequeños, la parte baja de la cara parece ser la de un pentágono. Una amplia variedad de expresiones faciales son usadas por caracteres para denotar estados de ánimo y pensamientos. El anime utiliza un conjunto diferente de las expresiones faciales en comparación con la animación occidental. Otros elementos estilísticos son comunes y a menudo en la comedia de anime personajes que están conmocionados o sorprendidos harán una "cara de culpa" en la que se expone una expresión extremadamente exagerada.



Chun lee de la serie Street fighter

**El cabello:** hay de todas formas, tamaños y volúmenes, para personajes masculinos o femeninos. Además de una gran variedad de colores como los de los ojos, estos pueden tener diferentes formas de sombreado.



Ejemplos del tipo de cabello que el anime dibuja en sus personajes  
Gigi, Candy y dragón boll z

**El cuerpo:** puede ser muy parecido a las proporciones del cuerpo humano, aunque de una manera muy escultural como en el moé. (Es una palabra del argot japonés que originalmente se refiere a un fetiche por los personajes de, anime o manga) Variaciones a la proporción también pueden cambiar como en el chibi (significa animes pequeños y tiernos que tienen algo que resaltar). O súper deformado donde las rasgos pueden ser muy exagerados, aunque estos son para dar un toque de comedia a las series.<sup>36</sup> Se le conoce a esta caracterización como “big zoom”



Silueta de joven de la serie ranma ½. La mayoría de los personajes femeninos muestran estas características

<sup>36</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 21 de mayo a las 17:00



Imagen de la serie Naruto en donde los rasgos faciales son exagerados,  
Y se hace presente la sangre en los personajes heridos

En cuanto a los tipos de dibujos animados, principalmente enfocándonos al anime, podemos mencionar que existen muchos y muy variados, como por ejemplo:

**Spokon-** Manga de temática deportiva. El término proviene de contraer la palabra inglesa "sports" y la japonesa "konjo", que significa "arrestos".

**Gekiga-** Manga de temática adulta y dramática, frecuentemente con sexo y violencia explícitos.

**Mahō Shōjo-** Niñas o chicas que tienen algún objeto mágico o poder especial. Ejemplo: Magical Doremi. Sakura Card captor.

**Yuri-** Historia de amor entre chicas.

**Yaoi-** Historia de amor entre chicos.

**Harem-** Grupo femenino, pero con algún chico como co-protagonista. Ejemplo: Love hina, Negima!

**Sentai o Super Sentai-** La acción se reparte entre 3-5 protagonistas.



**Mecha:** Tienen presencia importante de robots, en muchas ocasiones gigantes y tripulados por humanos. Ejemplo: Evangelion, Escaflowne. Mazinger Z.

**Hentai-**Literalmente "pervertido": Pornografía. Anime que presenta desnudos o escenas altamente sexuales. Ejemplo: Futari ecchi, Dear my ushichichi.

**Ecchi-** De corte humorístico con contenido erótico.

**Jidaimono-** Ambientado en el Japón feudal.

**Josei-** Literalmente "mujer" como audiencia principal el objetivo son las mujeres jóvenes y adultas. Ejemplos: Nana, Paradise Kiss.

**Kodomo-** Literalmente "niño" enfocado hacia el público infantil. Ejemplos: Pokémon, Hamtaro, Doraemon, El dulce hogar de Chi.

**Seinen-** Literalmente "hombre joven" tiene como audiencia objetivo los hombres jóvenes adultos. Ejemplos: Speed Grapher, Berserk Monster.

**Shōjo-** Literalmente "chica" o "muchacha"): enfocado hacia las chicas adolescentes. Ejemplos: Sailor Moon, Cardcaptor Sakura, Candy Candy.

**Shōnen-** Literalmente "chico" o "muchacho" enfocado hacia los chicos adolescentes. Ejemplos: Saint Seiya, Dragon Ball, One Piece, Bleach, Naruto.

**Gore-** Género de Anime asignado a aquellas series que poseen alta violencia gráfica, comúnmente estos son de terror y combates. Literalmente, sangre derramada. Son las series de horror sanguinolento, con abundancia de sangre que más que pretender espantar tratan de repugnar al espectador. Contiene violencia extrema (descuartizaciones).<sup>37</sup>



LOGO DRAGON BOLL Z



ANIME GORE

---

<sup>37</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 5 de junio del 2011. A las 22:00 hrs.

ANIME es el término que identifica a los dibujos animados de procedencia japonesa. El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial, fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico.

Es potencialmente dirigido a todo público, desde niños, adolescentes, y clasificación para adultos, tomada del "manga", con clases diseñadas para empleados, amas de casa, estudiantes, y así sucesivamente. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, los cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y muchos otros.<sup>38</sup>

Se ha encontrado que los programas que más violencia contienen son aquellos que podríamos denominar "programas infantiles" o dibujos animados, siendo la modalidad visual aquella que predomina, seguida por la narrada y la verbal. La manera más frecuente en la cual se presenta es a través de actos violentos y amenazas creíbles. En este sentido una investigación llevada a cabo por la Revista Consumer (2000) define como características básicas de la programación infantil dirigida a niños de entre cuatro y 12 años de edad contenidos que muestran una excesiva violencia y mediocre calidad técnica y artística, transmitiendo, en ocasiones, valores poco adecuados para los niños, que se encuentran en pleno proceso de formación de su personalidad. Además, y tal y como se puede comprobar, contienen mucha publicidad, tanto en los minutos anteriores como posteriores a los programas.

---

<sup>38</sup> <http://www.udec.cl/~clbustos/apsique/desa/index.php?text..html>) Consultado el miércoles 21 de junio 2011

El anime es conocido por su animación, la cual es muy particular comparada con la que tienen los dibujos animados occidentales tales como los de Disney. Los estudios en los que se realiza anime han perfeccionado técnicas para utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo que sea posible (8 cuadros por segundo), tales como mover o repetir escenarios, imágenes de los personajes que se deslizan por la pantalla, y diálogos que impliquen animar únicamente las bocas mientras que el resto de la pantalla permanece estática. Otros argumentan que el mejor anime debe acentuar la dirección sofisticada sobre la animación actual (movimiento del personaje), proporcionando una ilusión de movimiento cuando en realidad no lo hay.

Aunque en los últimos años todo ha mejorado debido al uso de tecnologías computacionales usándose software especializado en animación 2D o combinación 2D/3D. Los lugares representan la atmósfera de las escenas, también pueden haber series como en La melancolía de Haruhi Suzumiya, en donde los lugares pueden hacer referencias a diferentes disposiciones en la vida real.

También hay simulación de ángulos de cámara, y movimiento que juegan un importante rol en las escenas. Los directores tienen la discreción de determinar ángulos viables para escenas y fondos, también pueden escoger efectos de cámara como en la cinematografía.<sup>39</sup>

Lo más frecuente es la intimidación, seguido por golpes y disparos. Las consecuencias de dichos actos están dadas en gran medida por amenazas con alto grado de credibilidad, daños físicos menores, muerte, daño evidente pero desconocido en su magnitud, así como dolor o heridas. Como se puede apreciar en la serie de Dragon Ball y su zaga entre muchos otros.

---

<sup>39</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>

Dentro de las armas más utilizadas se encuentran las pistolas, las armas blancas, el propio cuerpo con poderes extraordinarios y otros elementos. Todos estos elementos forman una estrategia para llamar la atención de los infantes y adolescentes en donde la musicalización del anime va de la mano con la imagen, donde la banda sonora juega un papel muy importante, al ir ligado con el sonido que los golpes producen al impactarse con otros personajes.

### **Música en el anime**

La banda sonora utilizada en los diferentes formatos suele ser llamada OST como abreviación de Original Sound track. Esta puede estar compuesta de:

- **Opening** (apertura): Canción puesta al inicio de la animación (ovas y capítulos de series) cuando aparecen los créditos iniciales, es acompañada una animación que suele caracterizar la serie. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.
- **Ending** (clausura): Canción puesta al final de la animación (ovas y capítulos de series) cuando aparecen los créditos finales, es acompañada una animación más simple que la del opening. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.
- **Soundtrack central** (Banda sonora): Canciones que se utilizan para acompañar las escenas, dependiendo de los directores, puede usarse una composición compleja de ópera.
- **BGM o Background Music**: Pistas musicales (muy pequeñas que no alcanzan a ser una canción) utilizadas para acompañar las escenas.
- **Bonus o Extras**: Canciones compuestas especialmente para la animación pero que no aparecen en ésta. Pueden ser piezas inspiradas en ésta o canciones pensadas desde el punto de vista de un personaje e interpretadas por el mismo seiyū, actor de voz, como ejemplo véase la canción himitsu del tercer OST de Noir o los Image Character Song.

## GÉNEROS

En el anime, suelen haber géneros que se encuentran en los medios audiovisuales. Estos son acción, aventura, comedia, ciencia ficción, drama, historias infantiles, fantasía medieval, romance y terror.

Gran parte de las series de anime pueden incluir dos o más géneros de los dichos. Por ejemplo, acción y aventura pueden ser combinadas de muy buena manera, lo que se da en series como One Piece, donde los personajes recorren lugares distintos y, a la vez, hay peleas.

Hay muchas series de este tipo, y es más común verlas en el shōnen. Así también, drama y romance se combinan de muy buena manera, y muchas series suelen mezclarlos (especialmente en el Shōjo). También, misterio y terror, como en Detective Conan y Monsters.<sup>40</sup>

Otra forma de clasificar al anime es mediante la temática, o estilo que se utiliza como centro de la historia. Por ejemplo.<sup>41</sup>

- **Anime Progresivo:** animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa. Ejemplos: Serial Experiments Lain, Neón Génesis Evangelion, Paranoia Agent.
- **Cyberpunk:** La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social.. Ejemplo: Ghost in the shell, Battle Ángel: Alita.
- **Ecchi:** es la pronunciación de la letra H en japonés, presentando situaciones eróticas o subidas de tono llevadas a la comedia. Ejemplo: Golden Boy, Vandread, To Love-Ru.

---

<sup>40</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el 3 de julio del 2011, 15:hrs.

<sup>41</sup> Idem.

- **Gekiga:** término usado para los anime dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el hentai. El término, literalmente, significa "imágenes dramáticas". Ejemplo: Omohide Poro Poro, Hotaru no Haka.

En Latinoamérica, el anime empezó a distribuirse por los 70s empezando por Colombia, Venezuela, México, Perú, Chile, Guatemala, Ecuador y Argentina con las series Heidi, Princesa caballero, Candy Candy y Meteoro.

Cuando varias series son llevadas fuera de Japón, es posible que por malentendidos culturales se editen esas series. El paralelo crecimiento de la popularidad del anime fuera de Japón toma el creciente número de los adversarios de este género de la animación.

La crítica más importante es la opinión de muchos, el número excesivo de escenas de violencia y erotismo en el anime, así como comportamiento inapropiado de los personajes y la visualización de escenas eróticas, hace que se formen colección de anime (otaku) que podría a veces llevar a perder la realidad.

En los países europeos y en los Estados Unidos los productos de anime japonés deben pasar una evaluación preliminar que se define en edad - audiencia y en ocasiones adaptar la trama a una población de menor edad, por lo que el editor de las obras corta las escenas violentas.

En Estados Unidos han sido editadas muchas series por considerarse inapropiadas para el público infantil, por lo que cambian su contenido para hacerlas más accesibles a los niños, también se editan referencias culturales japonesas a los estadounidenses.

Por ejemplo, 4Kids Entertainment hace las ediciones antes mencionadas, pero también lanzó los DVD de Yu-Gi-Oh! y Shaman King sin cortes. Aún con la censura en Shaman King, algunos investigadores también la encontraron inapropiada para el público infantil. Muchos se molestaron con la edición en One Piece, haciéndola muy infantil, aun cuando pertenece al género shonen.

Pero FUNimation adquirió los derechos exclusivos en Estados Unidos para doblarla en abril de 2007 sin cortes.

También para Latinoamérica suelen cortar algunas escenas cuando se transmiten por televisión abierta. Cabe destacar la polémica que han tenido el anime transmitido en televisión, por ejemplo **Dragon Ball Z**, algunos investigadores como Robert W. Kubey de la universidad de Chicago, consideran a la serie como sexista y violenta, en donde también se considera inapropiado poner las series violentas como programas infantiles.<sup>42</sup>



DRAGON BALL DE AKIRA TORIYAMA

---

<sup>42</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>



La combinación de comunidades del Internet y el incremento del material de anime desde imágenes hasta videos, hizo lo que es el fandom (conjunto de aficionados al anime)

Una de las influencias que han tenido los fans ha sido por parte de Bandai, quienes agradecieron a éstos por hacer popular la serie Suzumiya Haruhi no Yūutsu . A su vez, estos mismos fans incrementaron el conocimiento del anime en el mundo, de igual o mayor forma que los animes en las décadas de 80s y 90s.

Grandes éxitos a lo largo de la historia del anime han difundido este tipo de expresión en sucesivas oleadas, normalmente películas de alto impacto que llaman la atención de nuevos sectores hacia la industria del anime.

Un ejemplo claro de la asimilación en el mundo del anime es la producción española Gisaku (2005) que es el primer largometraje de estilo anime realizado íntegramente en Europa.

El suceso fenomenal multimillonario de la franquicia de Pokémon, ha ayudado a la serie, y a los diferentes spin-off (capítulos remasterizados), para mantenerse vigente en el gusto de los televidentes. A pesar de algunas adaptaciones y algunas censuras que se le han tenido que hacer algunos capítulos de esta serie.<sup>43</sup>



IMAGEN DE LA SERIE POKEMON IZQUIERDA ASSH ABRAZANDO UNA TORTA DERECHA IMAGEN CORREGIDA

<sup>43</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>. Consultado 21 de junio de 2011 a las 13.00

También existe el Anime-Influenciado, que es animación hecha fuera de Japón, pero con el estilo anime. Parte de estas series son hechas en Estados Unidos, Europa y otras partes de Asia. Como por ejemplo Avatar: la leyenda de Aang. Los creadores de las series de Megas XLR y The Boondocks, han comentado que se inspiraron en el anime para la creación de éstas. Un equipo de producción francesa para la serie Ōban Star-Racers fue movido a Tokio para colaborar con un equipo de producción japonesa sobre el Hal Film Maker. Críticos y fans en general del anime no considera al anime influenciado como anime.

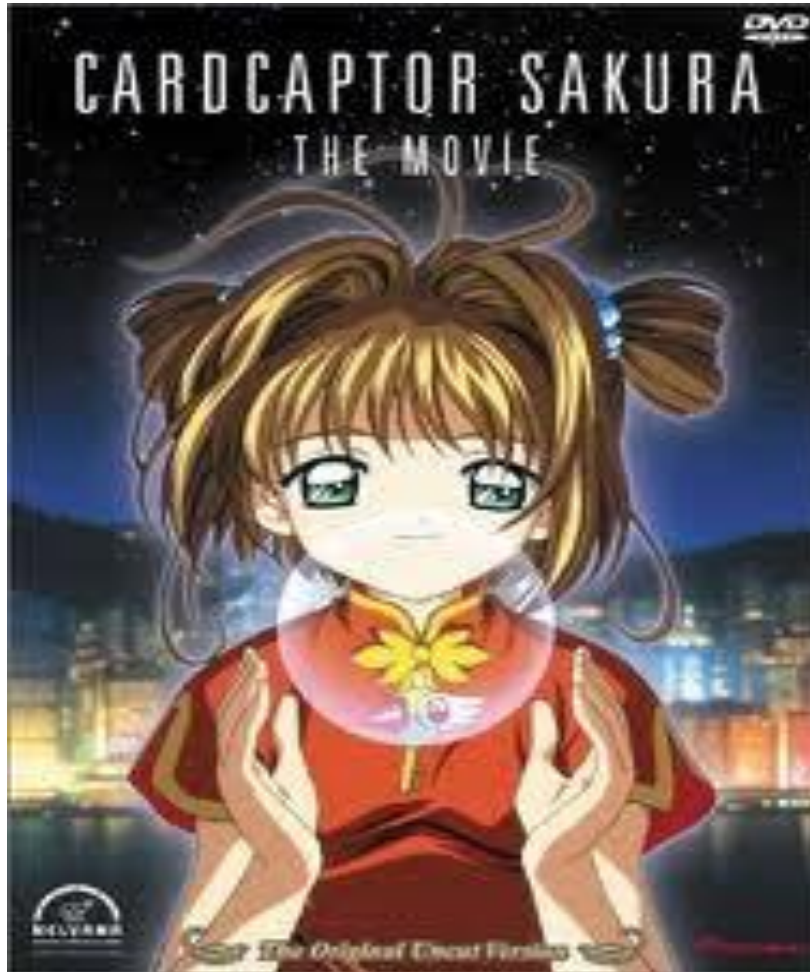
Otro tipos de adaptación ha sido parte de la Biblia adaptada en anime, específicamente el Antiguo Testamento, a la vez ésta ha estado con el asesoramiento de El Vaticano, y hecho para todo público y no solo al anime ha sido adaptada, la Biblia también ha sido adaptada al manga.<sup>44</sup>

Algunas series han sido muy modificadas para cumplir con los estereotipos del público estadounidense, ya sea para agregar elementos que aumentan el atractivo, o para eliminar elementos que puedan restringir la temática. Por ejemplo, para atraer a niños de seis a nueve años de edad, el distribuidor de EE.UU. De Sakura Card Captor (una serie originalmente dirigido principalmente a un público femenino) le dio un nuevo título a la serie Card captors (plural y de género-específico), y Warner Brothers ha editado la primera serie para dar un sub nombre con caracteres de igualdad de condición para la protagonista femenina.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Anime> consultado el 3 de julio del 2111, a las 19.00

<sup>45</sup> Idem



SAKURA CARD CAPTOR LA PELICULA

A todo esto que se ha dicho y al gran alcance que tiene el anime en nuestros días, cargado de violencia y agresividad, y que constantemente está evolucionando, probablemente dentro de algunos años el anime muestre temas cada vez más violentos que serán transmitidos a los niños y que estos a su vez serán aceptados.

Entre las formas de violencia que más se ha incrementado se encuentra el *bullying*<sup>46</sup> que se define como una conducta de persecución física o psicológica que se practica en escuelas y probablemente llegue a un grado en donde no se pueda parar si no se toman medidas enérgicas.

---

<sup>46</sup> Curso básico de formación continua. Relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio, SEP 2011, pag 157

No pretendo decir que el anime sea una causal principal para que los niños manifiesten actos violentos en la escuela pero si un detonante importante generador de violencia, debido a su constante visualización sin supervisión de los padres (también debe visualizarse que supervisión no necesariamente quiere decir orientación, hay padres que ven la televisión con sus hijos, pero carecen de la capacidad de distinguir contenidos nocivos, sea por negligencia o por verdadera falta de conocimientos). Mientras las industrias productoras del anime sigan incrementando sus riquezas sin importar la salud mental de los niños, y que los padres de familia sigan permitiendo las transmisiones de estos, en el futuro quizás encontraremos más niños afectados psicológica y emocionalmente y tal vez su comportamiento y rendimiento escolar se deterioren cada vez más.

## CAPITULO 2

Recapitulando, recordemos que el anime es cualquier dibujo animado, que tiene su origen en Japón y como se dijo anteriormente la transmisión del anime empezó en Estados Unidos con la película Astro Boy, y se difundió en América Latina en los años 70s, ya para los años 90's empezó a tomar mucha popularidad, destacando animes como Saint Seia, Sailor Moon, Dragon ball, Candy Candy, Pokemon entre otros.

Estos dibujos animados, se caracterizan por ser muy variados, en su temática, que van desde el anime KOMODO que están enfocados al público infantil, hasta el HENTAI y el GORE cuya clasificación es para adultos, como ya se había mencionado.

Están potencialmente dirigidos a todo público desde niños, adolescentes, adultos, amas de casa, estudiantes, la temática es tan diversa como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y mucho más, pero para quienes están dirigidos estos tipo de anime? Si contienen escenas y contenidos violentos, y los programas que se consideran infantiles, son los que tienen más violencia, como se verá más adelante.

El anime es conocido por su animación y gracias a la tecnología hoy en día los personajes y la atmosfera de la escena se realizan en 3D, dando como resultado que los personajes parezcan salir de la pantalla, y llegan a tener un alto grado de credibilidad al exponer daño evidente a su contrincante, como podemos apreciar en la zaga de Dragón Ball, y otros más. Dichos personajes se pueden considerar estereotipos que algunos niños tratan de imitar, confundiendo la realidad de la fantasía, por eso es preciso tratar de describir los personajes y su posible influencia en los niños.

Tomando en cuenta que se analizaran animes de los años 60 y actuales, en donde se hará un comparativo de la evolución que han tenido en imágenes y contenidos violentos, Se presentaran en orden cronológico con el fin de mostrar cabalmente su trayectoria, y como son considerados por padres de familia,

maestros y niños principalmente, mediante cuestionarios que ellos mismos contestaran. Bajo esta metodología se pretende detectar el grado de influencia en las actitudes y rendimiento escolar de los niños. A continuación se muestra cuadro de los años en que transmitieron los siguientes animes.

▪ **AÑOS EN QUE SE TRANSMITIERON LOS ANIMES QUE ESTAMOS ESTUDIANDO**

<b>ANIME</b>	<b>AÑO de creación</b>	<b>TRANSMISION en México</b>
ASTRO BOY	1960	1974
PRINCESA CABALLERO	1967	1980
HEIDI	1974	1981
CANDY CANDY	1973	1976
REMI	1977	1983
CABALLEROS DEL ZODIACO	1986	1995
DRAGON BALL	1986	1996
Ranma 1/2	1989	1997
SAKURA CARDCAPTOR	1998	2000
NARUTO	2000	2007

FUENTE: Cuadro de elaboración propia con base en antecedentes y orden de aparición de los animes en México

La presentación del dibujo animado se presentara de la siguiente forma: por año de transmisión, nombre de los personajes y semblanza de la historia.

Comenzaremos con el anime de Astro Boy, analizando su contenido así como sus personajes y el nivel de violencia que este pudiera contener en sus imágenes. Así pues los dibujos animados más violentos y agresivos son los que poseen altos índices de audiencia en la población infantil, a veces dicha agresividad es de tipo físico principalmente, mientras que en otras ocasiones dicha agresividad y violencia posee un carácter fundamentalmente simbólico, basado en elementos tales como la envidia, egoísmo, el sufrimiento, desprecio, y sin embargo, los dibujos menos violentos son los menos vistos.<sup>47</sup>

<sup>47</sup> [www.codeanimation.net/2010/02/astro-boy-analisis](http://www.codeanimation.net/2010/02/astro-boy-analisis). Consultado lunes 26 de diciembre del 2011. 18:00

## **PERSONAJES DEL ANIME**

**ASTRO BOY** es un anime de género komodo, dirigido al público infantil. La trama gira alrededor del joven robot que emprenderá un viaje en busca de la aceptación y, experimentando la traición.

Todo comienza cuando el Profesor Tenma realiza una demostración de un nuevo robot llamado "El protector de la Paz". Este usa la energía positiva extraída de un fragmento de meteorito extraterrestre. Pero como en todo, al extraer toda la energía positiva quedó un residuo de energía negativa, la cual atrae al jefe de la armada, ordenando sustituir la energía positiva por la negativa y cargar al nuevo robot. Esto ocasiona un desastre donde muere el hijo del Profesor Tenma.

Él, destrozado, crea a un robot súper poderoso hecho a la imagen de su hijo, utilizando la energía positiva para darle vida. Pero en un momento de frustración lo quiere destruir, ya que sabe que su hijo no puede ser remplazado. Astro boy huye debido al rechazo de su padre y se ve rodeado de fuerzas armadas que quieren el pedazo de energía positiva. Astro es traicionado y entregado a las fuerzas militares. Su padre se arrepiente de quererlo destruir, y lo deja escapar. El niño robot se encuentra en una batalla apocalíptica contra un feroz robot militar destructivo. La única esperanza para salvar al mundo es que la fuerza positiva de Astro y la fuerza negativa del monstruo se destruyan mutuamente. Astro, sin temor y sin duda, vuela con gran velocidad hacia su enemigo.<sup>48</sup>

### **Personajes principales:**

Astroboy (conocido en Japón como Atom)

Uran (Uranio)

Cobaruto (Cobalto)

Etanooru (Etanol): Papá de Astro

---

<sup>48</sup> Idem. consultado lunes 26 de diciembre del 2011. 18:00

Rin: Madre de Astro

Chitan: El hermano menor de Uranio

Hakase Ochanomizu: literalmente "Agua de té")

Hakase Tenma

Todos estos personajes giran en torno de la tecnología y la aventura, el súper héroe que es un robot con cuerpo de niño y sentimientos de humano con vista de rayos X, súper-oído, una inteligencia artificial notable, cohetes en sus botas y brazos, y 100.000 caballos de potencia, a lo que se agrega la posibilidad de disparar contra sus enemigos con dos pequeñas armas instaladas en su trasero.

Este tipo de anime fue el parte-aguas para el largo camino que han venido andando los dibujos animados japoneses, imágenes sin violencia, ni sangre, un robot con sentimientos capaz de distinguir entre el bien y el mal, personaje que lucha por encontrar su personalidad, mediante el bien, y luchando contra la maldad que hay en el mundo. Este anime ha sido inmensamente popular en todo el mundo - en especial en Australia, Estados Unidos, Europa, incluso en el Medio Oriente - desde 1960 hasta el presente. El primer anime que se transmitió en México fue ASTROBOY en 1974 en la barra infantil del canal 5 XHGC. Así también Manga Entertainment comenzó a transmitir los episodios de Astroboy de los años 80's por el canal you tube.

El primero de sus episodios en versión anime fue transmitido en 1963 y fue filmado en blanco y negro. Con el pasar del tiempo, llegarían otras dos transmisiones más. Una desde finales de los años 80's hasta finales 1981, con 52 episodios. Y otra, de 50 episodios, emitidos entre mayo de 2004 y marzo de 2006.

Este tipo de anime no se internaliza en los niños de modo automático e instantáneo, se requiere de tiempo, es decir, estas imágenes pueden formarse,



crecer, integrarse y volverse estímulo positivo. Y como consecuencia la bondad se expresa y actúa en el niño.<sup>49</sup>

Pero qué pasa cuando no se visualizan imágenes amorosas, es todo lo contrario, se retienen otras distintas, aquellas que muestran maldad o agresión, y lejos de volverse un estímulo positivo, se reprimirán aquellas imágenes llenas de bondad.



ASTRO BOY DE OSAMU TEZUCA 1960

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Este anime cumple con su cometido que es el de entretener y lo logra, al menos en su mayoría al público infantil quien puede valorar este tipo de cintas sin cuestionar tanto. Sin embargo los fans que desde años atrás han seguido a este pequeño robot sentirán un faltante, ya sea en la narrativa o en los personajes debido a su actualización. Pero eso sin duda esta caricatura es superior en muchas otras. Ya sea animación tradicional o CG, ambas permiten un sin fin de acciones que pueden ser aceptables, como la fraternidad, lealtad, el amor y el respeto a sus semejantes.

---

<sup>49</sup> Idem.

**Candy Candy** es la serie basada en el manga estilo shoujo, anime dedicado a las niñas, del mismo nombre que se publicó por primera vez en la revista Nakayoshi, con sus autoras KYOKO MISUKI (escritora) YUMIKO (dibujante) comenzaron esta historia que supo colocarse en los primeros lugares y que Gracias a la gran popularidad de la que gozo el manga, esta serie fue transmitida en Japón de 1976 a 1979 y para finales de los años 80 se volvió a transmitir con mucho éxito, consta de 115 capítulos los cuales tratan de unan tierna historia que supo colocarse en los corazones de los millones de televidentes alrededor del mundo, y que en cada transmisión alcanza nuevas generaciones, demostrando así la trascendencia y la calidad de esta historia que a pesar de desarrollarse a principios del siglo XX no deja de ser una historia de amor.

Esta serie se trasmitió en México en repetidas ocasiones desde principios de los 80 y hasta principios de los 90 por canal 13 de IMEVISION (Hoy TV Azteca) en los años 80's principalmente en Latinoamérica, Argentina, Perú, Venezuela, Estados Unidos, pero en lugar de incluir nuevos capítulos, solo se limitaron a resumir la serie.<sup>50</sup>

Dada la gran aceptación que recibió la serie, no paso mucho tiempo para que TOEI se pusiera manos a la obra y pasara esta creación al mundo del anime llegando a transmitir 115 capítulos de esta serie.

La serie trata de una niña huérfana quien tuvo que pasar por muchos sufrimientos para lograr, estabilidad en su vida, Candy supo hacerse muy popular entre sus fans gracias a su gran calidad en los dibujos y pronto cruzo fronteras japonesas para lograr un éxito rotundo en la mayor parte del mundo.

Este anime también se hizo en formato OVA, (*original video animation*). Los OVA son series de *anime* o capítulos especiales de alguna serie (por ejemplo, la continuación de la misma) que fueron hechas para su venta directa en formato de vídeo. No se transmiten en televisión. Generalmente, las OVA tienen una calidad

---

<sup>50</sup> <http://terrygrandchester.blogspot.com/2006/07/lo-que-nunca-creste-saber>, consultada lunes 2 de enero de 2012. 19:00

superior a una serie realizada para la televisión. Debido a la popularidad del *anime*, las OVA se pueden encontrar en cualquier tienda de animes.

El mundo del marketing también resulto beneficiado, por la creación de muñecas de Candy en los años 90's, los fans no dudaron en adquirirlas entre otros objetos con la imagen de la dulce niña.

Los personajes de esta historia son diversos, pero podemos destacar los principales, que en primer lugar citaremos de Candy, que es una chica alegre, inocente de noble corazón que ha aprendido a luchar con los obstáculos.

Terry Granschester eterno enamorado de Candy, es un chico de carácter fuerte y apasionado, callado y receloso de dejar ver un poco más de sí mismo y su pasado.

Anthony es el hijo de una familia noble, su madre murió cuando él era un niño, por lo que vive con su tía abuela junto a sus dos primos, este personaje se caracteriza por tener carácter noble y bueno. Y del que estuvo siempre enamorada Candy.

Annie amiga de Candy desde la infancia, ambas son encontradas a las afueras del hogar del pony, el mismo día, bajo el frío invierno, ellas crecen juntas, solo que Annie es todo lo contrario a Candy, tímida, introvertida y muy romántica.

William, es un chico humilde en busca de su propia felicidad, conoce a Candy cuando ella vive en el hogar de pony y él se convierte en el príncipe de la colina.

Patricia O'Brian, es una de las mejores amigas de Candy durante su estancia en el Colegio San Pablo, una chica tímida e inteligente alegre y respetuosa de las reglas de la escuela, ella es un gran apoyo para Candy. Neil y Elisa Leegan son los villanos de la historia y se esfuerzan por hacerle la vida difícil a Candy, desde el momento en que Candy es adoptada por la familia Leegan.

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Como podemos observar, los personajes de este anime son buenos, no hay sangre ni malas palabras, no matan y mucho menos hay desnudos. Claro que por ser este uno de los primeros animes no encontramos violencia ni malas palabras, pero con el tiempo esto cambia radicalmente como lo veremos más adelante en los animes de las nuevas generaciones tal es el caso de Dragón Ball entre otros.



CANDY CANDY 1975

A lo largo de la historia, el elemento femenino será el peso narrativo del cual se deriva una lucha de contrarios. Al parecer, Candy Candy se construye a partir de una historia que sobresale por esa lucha femenina, restando al elemento masculino lo que creíamos que era el ingrediente sobresaliente de toda la serie. El mundo de Candy asume todo lo que una niña que a partir de los ocho años está lista para consumir una novela romántica: el mundo donde el sueño, el cielo

estrellado, la esperanza y la ilusión del primer amor y los subsecuentes se combinan armónicamente con la tristeza, las lágrimas y la nostalgia<sup>51</sup>

**Princesa Caballero** es un anime y un manga, Komodo apto para todo público. Esta serie originalmente fue una serie de manga que apareció de 1954 hasta 1968, creado por Osamu Tezuka sobre la historia de una princesa que debe ser criada como niño para cumplir la voluntad de su pueblo. Este manga fue hecho para televisión infantil en 1967. Se le considera el primer manga. Fue conocido en España como "Chopy y la Princesa" y en Hispanoamérica como "La Princesa Caballero".

Se transmitió por primera vez en México de 1971 a 1973. Y nuevamente se transmitió en el año de 1992 hasta 1995 en aquella vieja barra de caricaturas que implemento en su programación el canal 7.

Ahora está disponible en DVD original, editado por Anime Kingdom Internacional. Consta de un total de 52 episodios. El creador fue Osamu Tezuka para la compañía Mushi Productions, y la música compuesta por Isao Tomita.

La trama de este anime comienza en el cielo en donde se asignaba el sexo a las niñas mediante la entrega de una mora azul, y a los niños una manzana, uno de los querubines no quiere dejar de serlo, por lo que entrega a una de las niñas (zaffiro) su mora azul, por causa de la travesura de éste (cachito), quien en castigo es enviado a la tierra para corregir su error. La historia comienza realmente cuando, después de algunos años, el ángel con apariencia de duende encuentra a la chica y trata de convencerla en devolverle la mora extra que le dio: en su reino rige la ley del hombre, por lo que el rey hace pasar a su bebida por varón para evitar que nobles sin escrúpulos tomen el poder. La princesa crece vistiéndose como hombre, pero al llegar a la adolescencia conoce al príncipe de un reino vecino y se enamora de él. Ella y el príncipe deberán luchar contra los malvados

---

<sup>51</sup> <http://princesacaballero.blogspot.com/2006/07/lo-que-nunca-creste-saber>, consultada lunes 2 de enero de 2012. 19:00

que les quieren arrebatarse el poder y, después de luchas y desventuras, los derrotan y consiguen casarse.<sup>52</sup>

## PERSONAJES

**Zafiro** es la "princesa caballero", del reino llamado "Valle Plateado"

**Cachito** (Hispanoamérica) o Chopy (España) es el ángel en forma de duendecito que acompaña a Zafiro, aunque carece de poderes y es mortal. Al final de la serie muere pero resucita como ángel.

**Ópalo** el corcel de Zafiro.

**Franz** el príncipe de quien se enamora Zafiro, es de "Valle Dorado"

**Duque Duraluminio** es gordinflón y perverso, trata de poner al descubierto la verdadera identidad sexual de Zafiro, pues ambiciona el poder.

**Plástico** es el hijo de Duraluminio y primo de Zafiro, es muy tonto y distraído.

**El rey** es el padre de Zafiro, es asesinado por sus enemigos y resucita al final por gracia divina.

**La reina** es la madre de Zafiro, también muere y resucita.

**El Doctor Uranio** es el maestro de Zafiro el que conoce su secreto<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> [http://www.comics.com.ve/anime/princesa\\_caballero.asp](http://www.comics.com.ve/anime/princesa_caballero.asp). Consultado el 2 de enero de 2012, 19.30.

<sup>53</sup> [work.com/encyclopedia/anime.php452](http://www.comics.com.ve/anime/encyclopedia/anime.php452). Consultado el 2 de enero de 2012, 19.30



Princesa Caballero 1968 .Osamu Tetzuca

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Hoy en día existen muchas historias, en películas, series o telenovelas, donde el personaje principal trata de aparentar ser del otro sexo. Esta temática ha tenido mucho éxito, debido al contenido erótico que en estos se presenta. En esta serie todos los 'buenos' tienen nombres de metales y piedras preciosas, mientras que los 'villanos' tienen nombres de aleaciones baratas o productos sintéticos. Fue traducida al español en México y Argentina, puesta al aire en España en los 80's. Con menos difusión en U.S.A. en el mismo año, y nuevamente en 1982-1983. En Venezuela fue puesta al aire por RCTV en la década del 70. Igualmente emitido en Perú por canal 5 Panamericana Televisión, a finales de los setentas. La única cosa que se le puede reprochar a este anime es su "machismo" ya que ponen a las mujeres como seres débiles que solo deben saber cocinar, limpiar y vestirse bonito y en eso se basan para convertir a Zafiro en una niña. Zafiro por supuesto demuestra lo contrario ya que es una joven muy audaz y valiente que derrota a cualquier enemigo que se le ponga enfrente por muy grande que sea.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> <http://laesquinadepulpin.blogspot.com/2008/05/la-princesa-caballero.html>. Consultado el 2 de enero de 2012, 19.30

La característica de este tipo de anime es que está dirigido a todo público, en el todavía no se encuentra lenguaje ofensivo ni imágenes violentas, no hay sangre y en general es una serie adecuada para toda la familia, especialmente para los niños. Aunque ya se maneja un poco el cambio de género por ser una niña disfrazada de niño y seguir con los estereotipos, no se manejan situaciones impropias, como malas palabras o desnudos, en general lo podemos clasificar como anime para público infantil.

**HEIDI.** La niña de los Alpes es una serie japonesa del género Komodo estrenada el 6 de enero de 1974, inspirada en el libro homónimo de la escritora suiza Johanna Spyri, y ha sido la de mayor difusión, fama y aceptación. Adicionalmente existen varias películas en dibujos animados inspirados en esta historia.

Heidi, es una niña de cinco años de edad huérfana de padre y madre, es llevada por su tía Dete a las montañas suizas a vivir con su abuelo una vez que esta cree que ya ha cumplido con su deber. Al principio, el "Viejo de los Alpes", como es conocido en las aldeas de la cercanía, no está muy contento con tener que cuidar a la niña. Sin embargo, la ternura y alegría de su nieta hace que él poco a poco vaya cambiando de carácter, no solo con ella sino con el resto de la gente. Heidi ha descubierto una encantadora vida en las montañas y no desea irse, hace amistades con un pastorcito vecino llamado Pedro y juntos toman agradables paseos en las montañas con las cabras.

Heidi rápidamente se gana el cariño de todos, incluso de la abuela de Pedro, una anciana débil y ciega. Desgraciadamente, una gran tristeza los afecta a todos el día en que Dete regresa para llevarse a Heidi con ella, ya que asegura haber encontrado un magnífico trabajo en la ciudad de Fráncfort del Meno en Alemania y allá Heidi servirá como compañera para la hija del señor Sesemann. En la ciudad, Heidi descubre que Clara Sesemann es una niña que no puede caminar y anda en silla de ruedas, además de tener un buen corazón y pronto se hacen amigas.

También en este nuevo hogar Heidi tendrá que soportar a la estricta señorita Rottenmeier, con quien nunca logrará llevarse bien. Cuando por fin se reúne con



su abuelo y sus amigos en las montañas de los Alpes, Heidi recibirá la visita de Clara y su abuela y en las montañas se realizará un milagro que será una gran alegría para todos.<sup>55</sup>

## LOS PERSONAJES

**Heidi** es la protagonista es una niña huérfana desde pequeña, que se ve obligada a vivir con su abuelo en una cabaña de los Alpes. Allí es muy feliz, quiere mucho a su abuelo y a Pedro, Niebla (el perro) y las cabras. Un día su tía Dete la va a buscar para que se vaya a vivir a Fráncfort a hacer compañía a Clara. Su verdadero nombre, al igual que su madre, es Adelaida.

**Tobías Hessen** es el abuelo de Heidi, conocido en el pueblo de Dorfli como el "Viejo de los Alpes". Tiene fama de hombre huraño y solitario, pero quiere mucho a Heidi, su nieta.

**Pedro** es un pastorcillo que se dedica cada día a llevar a las cabras de todos los aldeanos de Dorfli a las praderas. Es el mejor amigo de Heidi y vive con su madre y con su abuela.

**Clara Sessemann** es una niña inválida que vive en Fráncfort. Se hace amiga de Heidi cuando ésta se va a vivir a su casa. Está acostumbrada a que siempre la estén cuidando y cuando vaya a las montañas, aprenderá a valerse por sí misma.

**La abuela de Pedro** es una anciana ciega, que vive con su hija Brígida y su nieto Pedro. Suele estar hilando todo el día y las visitas de Heidi le llenan de alegría.

**La señorita Rottenmeier** es la institutriz de Clara, y quien se hace cargo de la casa cuando el señor Sessemann no está. Es muy severa y continuamente regaña a Heidi, gritándole "¡Adelaida!" cuando hace algo que no está acostumbrada a ver.

**La Señora Sessemann** es la abuela de Clara. Es una señora muy alegre, que durante los días que va de visita a la casa, Heidi se siente mejor.

---

<sup>55</sup> <http://laesquinadepulpin.blogspot.com/2008/05/heidi.html>. Consultada el 3 de enero del 2012. 16:00

**El señor Sessemann** es el padre de Clara. Es un hombre muy rico y viudo, que quiere mucho a su hija, pero tiene que estar continuamente de viaje debido a su trabajo.

Este anime se transmitió por primera vez en México en el año 1981 en XHGC canal 5, ha sido transmitido en Latinoamérica en repetidas ocasiones y ha maravillado tanto a grandes como chicos. Heidi cuenta con un total de 52 episodios que han sido doblados en México en los estudios que alguna vez fueron conocidos como “Grabaciones y Doblajes S.A.” actualmente New Art Dub, lo hace bajo la dirección del famoso actor mexicano Francisco Colmenero.<sup>56</sup>



HEIDI 1974

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Este tipo de anime también es de género Komodo, apto para todo público, aunque es un dibujo animado que se considera apto para el público infantil, podemos encontrar escenas un poco agresivas sobre el personaje central, al convivir con una familia que no es la suya, donde es maltratada y tratada como la servidumbre de la casa.

---

<sup>56</sup> <http://www.anmtvla.com/2011/03/mexico-kw-entertainment-transmite-heidi.html> consultado el 3 de enero de 2012.9:57

Si bien existen historias sumamente cuestionables dentro del anime, hay algunas que son lo suficientemente inocentes. En el 2007, el Gobierno Turco prohibió que la serie Heidi fuera transmitida en televisión, debido a que en diversas escenas la niña mostraba su ropa interior sin ningún recato.

Claramente enfocado a un público infantil, Heidi cuenta con un manejo simple y un tono fresco que huye de cualquier tono gris. Su sencilla mecánica y su colorido diseño llaman la atención de los mas jovencitos.

**REMI**, del género Komodo fue una serie de anime hecha por Tokyo Movie Shinsha en 1977. Está basada en la novela Sin familia del escritor francés Hector Malot y tuvo 51 episodios de 30 minutos de duración cada uno.

No se debe confundir ésta serie con *Remy, la niña sin hogar* de Nippon Animation. Tampoco confundir con la obra *En familia*, Hector Malot, quien tiene como protagonista a "Perrine, (la niña) sin familia".

Remi es un niño francés que había sido secuestrado cuando era un bebé y entregado luego al señor y a la señora Barberon en Chavanon, un pueblo en el centro de Francia. La señora Barberon cría a Remi como si fuera hijo suyo.

Cuando Remi tiene ocho años el señor Barberon, quien está desempleado, lisiado y tiene problemas de alcoholismo, vende a Remi a Vitalis, un actor ambulante, mientras la señora Barberon se encontraba fuera de casa. El señor Vitalis y Remi presentan espectáculos en diversos pueblos de Francia y España junto a sus tres perros amaestrados (Capi, Servino y Dulce) y un mono llamado Corazón Alegre. Con el tiempo Remi llega a considerar al señor Vitalis como un gran amigo.

En uno de esos pueblos el señor Vitalis es arrestado durante dos meses y Remi debe vivir solo por algún tiempo. Cathy Milligan, una señora inglesa de gran fortuna, lo recoge a él y a los animales. Al ser liberado el señor Vitalis viene a buscar a Remi y se lo lleva.

Remi y el señor Vitalis viajan hacia París, la capital francesa, pero luego comienza la estación invernal y ellos empiezan a padecer muchas necesidades. Los perros Servino y Dulce mueren al ser atacados por lobos hambrientos y el mono Corazón Alegre fallece de pulmonía. Tiempo después una tormenta de nieve azota a Remi, al señor Vitalis y al perro Capi. El señor Vitalis encuentra en el suelo un fardo de paja y cubre a Remi y a Capi con la paja mientras él los protege del frío con su cuerpo. El señor Vitalis muere como consecuencia del frío extremo.<sup>57</sup>

Remi y Capi son recogidos por la familia Acquin integrada por Pierre Acquin, el padre, y sus hijos Ettienéte, Alexis, Benjamín y Lisé. Remi llega a sentir un cariño especial por Lisé.

Al estar otra vez solo Remi debe continuar con su viaje. Durante el mismo, Mattia, un niño italiano, se le une y ambos se hacen muy amigos. Tiempo después Remi y Mattia visitan a la señora Barberon para llevarle una vaca que Remi había conseguido haciendo grandes esfuerzos.

Estando allí Remi averigua que la señora Milligan es su verdadera madre y que Arthur, el hijo enfermo de ésta, es su hermano. También se entera que la señora Milligan había viajado a Francia para luego seguir hacia Suiza, donde Arthur será operado de una pierna. Años después Mattia se convierte en un violinista famoso, mientras que Remi se hace abogado y se casa con Lisé. Esta serie del género Shonen tuvo 51 capítulos, y se transmitió en México a mediados de los ochenta. El doblaje al español fue muy bueno, en los años noventa hubo un re-doblaje de pésima calidad que no perduró, y el primero existe en la serie original en DVD, que puede conseguirse hasta el día de hoy en nuestro país.

---

<sup>57</sup> <http://laesquinadepulpin.blogspot.com/2008/05/remi.html.analisis>, consultado el 5 de enero de 2012 19.20.



Remi hecha por Tokyo Movie Shinsha en 1977.

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Podemos decir, que en comparación con los tres anteriores, presenta ya el tema del abandono, golpes, el maltrato infantil, la soledad y la angustia de un niño que es vendido a un desconocido por unas cuantas monedas, si bien es cierto que se manejan algunas escenas un poco agresivas, en su mayoría la serie está basada en el amor. Esta versión tomo varias modificaciones con respecto al libro Sans family. Cambiando personajes menores y algunos eventos. La serie adaptada cubre principalmente el primer volumen del libro. La serie fue cancelada en el episodio 23, debido a su bajo índice de audiencia.

Después fue adquirida y completada por Animax, para su emisión en diferentes países del Asia, completando así los 26 episodios actuales.

**RANMA ½** es un manga y anime humorístico de Rumiko Takahashi sobre un chico llamado Ranma Saotome que sufre una peculiar condición desde que cayó en un estanque maldito durante un entrenamiento de artes marciales en China. Desde aquel día, cuando se moja con agua fría se convierte en una chica pelirroja, y al tener contacto con agua caliente vuelve a su estado original de chico.

El manga comenzó a publicarse en la revista *Shōnen Sunday*, de la editorial Shōgakukan, en Japón entre 1987 y 1996, contando con 38 volúmenes en total. En 1989, fue adaptado a una serie de animación emitida entre 1989 y 1992 por Fuji Televisión con un total de 161 episodios, en Latinoamérica *Ranma ½* cumplió 10 años. El primer país que comenzó a transmitirlo a finales de 1997 fue México, por el XHGC Canal 5, cuyos derechos fueron adquiridos por Televisa y doblada al español por Audio Master 3000. Asimismo, la serie cuenta con 2 películas; *Gran Golpe en Nekonron, China*, lanzada en 1991 y *Nihao mi Concubina* en 1992, también 13 ovas que han sido emitidas progresivamente desde 1993 hasta 2010, y al mismo tiempo múltiples videojuegos para variadas consolas. Las versiones en español del manga fueron publicadas por Planeta De Agostini y luego re-editada por Glénat en España, por Ivrea en Argentina, y por Toukan Manga en México.<sup>58</sup>

Tanto el manga como el anime han conseguido notable éxito, tanto fuera como dentro de Japón. En el *ranking* de los 100 animes favoritos de 2006 de TV Asahi, *Ranma ½* alcanzó el trigésimo quinto puesto.

La serie comienza durante un entrenamiento en China, cuando Genma y su hijo Ranma Saotome caen dentro de las pozas encantadas de Jusenkyo. Si alguien cae en una poza encantada toma la forma física de lo que se haya ahogado en ella, cada vez que Ranma entra en contacto con agua fría se convierte en mujer, y la maldición se revierte cuando se expone al agua caliente. Genma cayó en "La Poza del Panda Ahogado" mientras Ranma cayó en "La Poza de la Muchacha Ahogada".

---

<sup>58</sup> [animeretro.blogspot.com/2006/01/ranma.analisis.html](http://animeretro.blogspot.com/2006/01/ranma.analisis.html).consultado el 7 de enero de 2012 16:30

Al regresar a Japón, ambos van a establecerse en el dojo del viejo amigo de Genma Soun Tendo. Genma y Soun habían acordado que sus hijos se casarían y se encargarían del Dojo Tendo. Soun tiene tres hijas adolescentes: Kasumi, Nabiki y la temperamental Akane.

Esta última es nombrada como la prometida de Ranma por sus hermanas, bajo el argumento de que comparten edad e intereses. Ambos se rehúsan a aceptar el acuerdo, pero generalmente son tratados como prometidos y terminan ayudándose uno a otro.

Ranma va a la escuela con Akane, donde conoce a su oponente usual Tatewaki Kuno, el capitán del equipo de kendo que persigue agresivamente a Akane, aunque también se enamora de la forma femenina de Ranma, sin descubrir su maldición. Según avanza la serie el protagonista se hace más enemigos, como el siempre perdido Ryōga Hibiki, el míope Mousse, y el perverso Happosai. Incluyendo a la campeona de gimnasia rítmica Kodachi Kuno, su segunda prometida y amiga de la infancia Ukyo Kuonji, junto con la amazona china Shampoo, con el apoyo de su bisabuela.<sup>59</sup>

El anime posee discrepancias con el manga que se deben en parte a que el manga continuó publicándose después del final del anime, alcanzando 38 tomos en total. El anime concluye en el tomo 22, cuando Ranma conoce por primera vez a su madre, Nodoka Saotome. Los primeros capítulos del anime son fieles al manga, las diferencias comienzan luego de que Ranma derrota a Kodachi, ya que en el anime adelantaron la aparición de Shampoo saltándose la pelea con Mikado y Asuza.

En manga hay menos historias que el anime y son más largas, habiéndose recortado algunas para que puedan entrar en un capítulo de la versión animada, así que hay más detalles; mas temas, sin embargo el anime tiene más historias de

---

<sup>59</sup> [animeretro.blogspot.com/2006/01/ranma.analisis.html](http://animeretro.blogspot.com/2006/01/ranma.analisis.html).consultado el 7 de enero de 2012 16:30

acción, de amor y de sexualidad en la mayoría de sus capítulos, que no vemos en el manga.

## **PERSONAJES**

**Ranma Saotome**, es hijo de Genma Saotome y Nodoka Saotome. Su padre le entrenó en las artes marciales durante 16 años. Después de caer en una de las pozas de Jusenkyo, sufrió una maldición que le transforma en mujer con el contacto con el agua fría.

Las artes marciales influyeron en gran medida la obra de Takahashi a la hora de crear a sus personajes, algunos de ellos caracterizados fuertemente por muchos estilos de combates de China y Japón. En la imagen se aprecia un dojo, lugar de meditación y práctica de distintas artes marciales.

**Akane Tendo** es la hija menor de Soun Tendo y su fallecida madre de nombre desconocido. Es de carácter muy fuerte y decidido, muchas veces Ranma la califica de "marimacho" por sus actitudes poco femeninas. A pesar de discutir y pelear reiteradas veces con Ranma, se preocupa mucho por él.

**Seiyū: Kōichi Yamadera** al igual que Ranma Ryoga es un practicante de las artes marciales. Durante un entrenamiento cayó en "La Poza del Cerdo Ahogado", por lo que al tener contacto con el agua fría se transforma en cerdito. Akane llama a éste cerdo "P-Chan" y lo mantiene como su mascota, pero desconociendo de que el mismo se trata de Ryoga, como consecuencia de esto, Ryoga se enamora perdidamente de Akane, aunque ella ignora esto.

**Shampoo** su nombre se escribe Xian-pu, debido a su procedencia china. Es originaria de una tribu china amazona. Debido a que también cayó en las pozas de Jusenkyo se convierte en gato al contacto con el agua fría. Mientras Ranma (en su forma mujer) y su padre (como un panda) viajaban encontraron comida reunida y la comieron, pero éste era el premio para la vencedora de un torneo de artes marciales. Para enmendarlo, Ranma lucha en la competencia venciendo a Shampoo.





**RANMA ½ 1989**

### **ANALISIS DE VIOLENCIA**

Este tipo de anime refleja ya un lenguaje más fuerte y el exponente principal es el cuerpo femenino ya que en casi todos los capítulos el protagonista se ve en situaciones comprometedoras en donde al convertirse en mujer salen a relucir sus encantos, lo que lleva a desencadenar la disputa entre varios hombres por el amor de una mujer, la violencia al paso de los años se ha manifestado cada vez más, ya en los años 80 el matiz que se le fue dando a los animes es cada vez más intenso, como podemos observar ya que las imágenes, temas, lenguajes y situaciones son más intensas.

Al visualizar este tipo de anime podrían confundir la realidad con la fantasía ya que en la mayoría de los capítulos muestran la facilidad con la que un hombre puede convertirse en mujer, y lo fácil que es solucionar los conflictos por medio de golpes y ofensas a sus enemigos. El anime contiene muchas imágenes sexualmente explícitas y por ende no aptas para niños. Se muestran los torsos desnudos de los personajes principales, e incluso cuerpos parcialmente desnudos.

Esta serie de animación adapta de manera extraordinariamente fiel, los tomos del popular manga de Rumiko Takahashi, autora también de grandes éxitos como Lamu, Maison Ikkoku, o la más reciente Inu Yasha.

Con un nivel técnico en cuanto a imágenes en color y sonorización, muy alto para su época (1989), sobre todo tratándose de una serie televisiva, *Ranma 1/2* nos transporta al sorprendente mundo de Takahashi, donde se conjugan artes marciales, disparatadas maldiciones, y triángulos amorosos<sup>60</sup>.

**NARUTO.** Es una serie SHONEN de manga creada por Masashi Kishimoto y adaptada al anime por Hayato Date, que narra la historia de un ninja adolescente hiperactivo, impredecible y ruidoso llamado Naruto Uzumaki, quien aspira a convertirse afanosamente en Hokage, el máximo grado ninja en su aldea, con el propósito de ser reconocido como alguien importante dentro de la misma. Kishimoto la realizó en agosto de 1997 para la revista *Akamaru Jump*. A partir de 1999 *Naruto* es publicado por la editorial Shūeisha en la edición japonesa *Shōnen Jump*, siendo recopilado desde entonces en 50 volúmenes.

El éxito del manga hizo que su trama fuera adaptada al anime producido por los estudios Pierrot y distribuido por Aniplex, el cual fue transmitido por el canal de TV de Tokyo el 3 de octubre de 2002. La primera temporada duró 220 episodios, mientras que la continuación *Naruto: Shippūden* inició sus emisiones el 15 de febrero de 2007 en México. El doblaje en español del anime se realiza en dos versiones diferentes (una de ellas en México para Hispanoamérica, y otra en España). Por medio de la administradora de licencias de VIZ Media, ambos países reciben la serie para su producción bajo la licencia de VIZ. El doblaje en México es realizado por la compañía Art Sound. El director de doblaje, traductor y encargado de la adaptación del guión es Eduardo Garza, quien además da su voz al personaje de Gaara.

Además, Tanto él manga como el anime han alcanzado una distribución notable en el extranjero, siendo publicado en más de 23 países y transmitido en más de 60. Estudios Pierrot ha producido seis películas junto a varias animaciones originales en vídeo basadas en *Naruto*. Otras piezas incluyen un conjunto de

---

<sup>60</sup> <http://ranma12.net/anime3/Ranma16/DetrasRanma.html> consultado el 7 de enero de 2012 11:20

novelas ligeras, videojuegos y cromos de colección desarrollados por distintas empresas. Naruto tiene un gran número de personajes que, en su mayoría, se distinguen por ser ninjas. Al principio estudian en la Academia Ninja, para luego ser divididos en tríos Genin (grupo de ninjas novatos), a los cuales se les es asignado un sensei experimentado. Estos núcleos se convierten sucesivamente en las bases para la interacción entre los personajes, donde los equipos son elegidos para las misiones de acuerdo a su desempeño y a sus capacidades complementarias.

La gran mayoría de los personajes introducidos en la serie son ninjas provenientes de las distintas aldeas y que aparecen en la historia. Los protagonistas pertenecen a la Aldea Oculta de la Hoja y la historia, si bien no gira en torno a ellos, es narrada mayormente con base en sus aventuras.<sup>61</sup>

## **PERSONAJES**

El personaje principal que da nombre a la serie es Naruto Uzumaki, un joven ninja que alberga en su interior al demonio Kyubi y que desea convertirse en Hokage de su aldea para demostrar a todos su verdadero poder, al igual que su valentía.

Sus compañeros de grupo son Sasuke, Sakura y Kakashi, éste último su maestro. Con el avance del relato, dicho grupo cambia a partir de que Sasuke decide abandonar la aldea para llevar a cabo su venganza personal. Poco después, Naruto se convierte en aprendiz de Jiraiya.

Sasuke Uchiha es miembro del clan Uchiha. Es un chico serio, aunque posee gran habilidad para las artes ninja. Su objetivo es hacerse lo suficientemente fuerte como para derrotar a su hermano mayor Itachi, que asesinó a todos los demás compañeros de su clan. En lo sucesivo, abandonará la aldea para entrenar con Orochimaru.

---

<sup>61</sup> idem

La única chica del grupo es Sakura Haruno quien inicialmente está enamorada de Sasuke y desprecia a Naruto. Al avanzar la historia ve que Sasuke no tiene ningún interés en ella y empieza a apreciar al segundo. Se convierte en aprendiz de Tsunade, con quien aprende técnicas medicinales ninja.

Kakashi Hatake es el primer maestro del equipo de Naruto, Sasuke y Sakura. Es un ninja experimentado, severo a primera vista y amante de las novelas para adultos, por otro lado se preocupa mucho por el trabajo en equipo.

Además de los personajes principales se encuentran los otros equipos de ninjas que compartieron clase con Naruto en la Academia Ninja, junto a sus maestros.

Destacan los grupos formados por Ino, Chōji, Shikamaru y su maestro Asuma, el de Hinata, Kiba, Shino y su maestra Kurenai, y el conformado por Rock Lee, Tenten, Neji y su maestro Maito Gai (estos últimos son un año mayores que los demás).<sup>62</sup>



NARUTO 2007

---

<sup>62</sup> Ibidem

## ANALISIS DE VIOLENCIA

El manga está muy impregnado de la cultura tradicional y mitológica japonesa en la distribución de los roles masculinos y femeninos, por lo tanto el componente misógino de la cultura japonesa sigue presente. El hombre en el manga japonés representa al “moderno” samurái, y todos los valores que esto conlleva (honor, valentía, fuerza, sabiduría). La mujer por su parte representa a la “moderna geisha”, y en cierta medida es cosificada y tratada como un objeto sexual. Representa fragilidad, debilidad, subordinación y sumisión hacia el hombre. Además es muy común que se acentúen los rasgos sexuales femeninos.

Ejemplificando lo anteriormente argumentado podemos observar como en el caso Naruto las técnicas de combate ninjas empleadas por personajes femeninos son mucho menos agresivas y poderosas (generalmente utilizan técnicas curativas, de envenenamiento, ilusorias, de protección...evitando siempre el combate físico más directo) que las que utilizan los ninjas masculinos.<sup>63</sup>

A diferencia y como hemos observado en los anteriores animes, este presenta imágenes en donde con facilidad salen del cuerpo humano cantidades de sangre exageradas, las escenas de combates son a muerte, la venganza esta en el pensamiento del personaje principal en todo momento, golpes, insultos, malas palabras y desnudos son las características principales de este anime, que aunque no sea anime adecuado para los niños, ha sido televisado en horarios vespertinos en donde puede ser visualizado por ellos.

**Sakura Cardcaptor** también conocida como **Sakura, cazadora de cartas** en la versión en español, es una serie de manga escrita e ilustrada por el grupo de *mangaka* CLAMP, y cuya adaptación al anime fue dirigida por Morio Asaka. La historia se centra en Sakura Kinomoto, una pequeña niña que descubre sus extraños poderes mágicos luego de haber liberado accidentalmente un conjunto de cartas que se encontraban dentro de un libro. Tras esto, Sakura, con la ayuda

---

<sup>63</sup> <http://whatisthesociology.blogspot.com/2008/09/anlisis-de-un-cmic>. Consultado 9 de enero de 2012, 21:00

de sus amigos, se ve obligada a recolectar y cuidar las «cartas Clow» para evitar que ocurra una «catástrofe» en el mundo.<sup>64</sup>

Este manga se publicó por primera vez en mayo de 1996 por la editorial Kōdansha en la revista mensual japonesa de manga *shōjo*, *Nakayoshi*, hasta que llegó a su final en junio de 2000 con el duodécimo volumen, recopilando cincuenta capítulos. Posteriormente, la historia del manga fue adaptada a una serie de anime por los estudios Mad House, la cual se emitió en Japón desde el 7 de abril de 1998 hasta el 21 de marzo de 2000 por la cadena televisiva, donde finalizó con un total de setenta episodios. Además, la obra ha sido adaptada a dos películas de animación, numerosos videojuegos y varios libros suplementarios, tales como artbooks, álbumes ilustrados y anime comics.

Asimismo, se han producido diversos tipos de mercancías relacionadas con *Cardcaptor Sakura*. Las versiones en español del manga fueron publicadas por la editorial Ediciones Glénat en España, por Editorial Toukan en México para su distribución en el resto de Hispanoamérica y por Editorial Ivrea en Argentina.

Dado que las autoras querían crear vínculos entre algunos de los universos ficticios de sus obras, añadieron numerosos crossovers de los personajes de Sakura en otras de sus series, además de que sus historias están estrechamente relacionadas. Tanto el anime como el manga han alcanzado un gran éxito dentro y fuera de Japón.<sup>65</sup>

En el 2000, Sakura obtuvo el premio Anime Grand Prix en la categoría «Mejor anime», un reconocimiento que se entrega anualmente a las series de anime más notables de cada año.

Al año siguiente, la obra obtuvo el premio Seiun como «Mejor manga». Asimismo, en un ranking publicado por TV Asahi sobre los mejores cien anime del 2005, la

---

<sup>64</sup> [www.depáginas.com.ar/precios\\_analisisde\\_Card\\_Captor\\_Sakura\\_406](http://www.depáginas.com.ar/precios_analisisde_Card_Captor_Sakura_406). consultado el 8 de enero de 2011 17:15.

<sup>65</sup> [www.depáginas.com.ar/precios\\_analisisde\\_Card\\_Captor\\_Sakura\\_406](http://www.depáginas.com.ar/precios_analisisde_Card_Captor_Sakura_406) .consultado 9 de enero de 2012 21:00.

serie alcanzó el puesto sesenta y nueve. Sin embargo, para el 2006 la serie alcanzó el puesto cuarenta y cuatro en el mismo ranking.

**SAKURA KINAMOTO.** Es la protagonista de la historia; una niña dulce, ingenua, muy buena en los deportes aunque algo despistada. Sin embargo, es muy valiente a la hora de capturar las cartas Clow. Durante la mayor parte de la serie, Sakura cree estar enamorada de Yukito Tsukishiro, el mejor amigo de su hermano mayor, Tōya. No obstante, cuando Shaoran le declara su amor queda confundida emocionalmente, pero luego se da cuenta de que en realidad estaba enamorada de Shaoran. En la adaptación japonesa su seiyū es Sakura Tange, mientras que en el doblaje hispanoamericano es Cristina Hernández, y en el español es Isabel Gaudí.

**SHAORAN LI** es descendiente del mago Clow Reed, el creador de las cartas Clow, de allí el nombre de las mismas. Toda la familia de Shaoran posee poderes mágicos, y desde pequeño fue entrenado para capturar las cartas en tal caso de ser liberadas en el futuro. Al principio de la historia, es el rival de Sakura, pero más tarde establece una amistad con ella que poco a poco se transforma en amor.

**Kerberos** Es el guardián solar de las cartas de Clow. En el transcurso de la serie ayuda a Sakura a capturar las cartas, así como le da consejos referidos a la magia. Su apariencia inicial es la de un osito de peluche, pero más tarde se revela que su verdadera forma es la de una especie de felino alado.

En la adaptación japonesa su seiyū es Aya Hisakawa para la forma de peluche, y Masaya Onosaka para su forma verdadera. Yue, también conocido como Yukito Tsukishiro

En la adaptación japonesa su seiyū es Megumi Ogata, tanto en la apariencia humana como en la de ángel, mientras que en el doblaje hispanoamericano es Enzo Fortuny, y en el español es Alfredo Martínez para la apariencia humana, y Jorge Saudinós para su forma de guardián.



SAKURA CARD CAPTOR 1996

## ANALISIS DE VIOLENCIA

De género Shuajo ai, (amor entre chicas) aunque este clasificado solo como Shuajo (para chicas) La forma abierta y desinhibida como se manejan las relaciones entre parejas homosexuales Sakura Card Captor, entre Touya y Yukito que tal vez en la mente de un niño no hay la suficiente madurez para entenderlas, pero esto no significa que deban tacharse u ocultarse porque son una realidad mundial. Imágenes extraordinarias, súper poderes, golpes, venganzas, y una serie de imágenes sensuales cubren casi en su totalidad el contenido de este anime, colores, sonidos, vestuarios y su banda sonora son la parte llamativa de los capítulos esta serie es considerada.

**Caballeros del zodiaco**, es un anime del género shōnen creado en 1986 por Masami Kurumada y publicado originalmente en enero de 1986 en la revista Shōnen Jump de la editorial Shūeisha. Fue adaptado posteriormente en una serie de anime de 114 episodios, en tres temporadas en formato OVA con 31 episodios en total, en cinco películas animadas, sumando secuelas oficiales de la historia original, permaneciendo así vigente la franquicia hasta la fecha.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> <http://animexinfo.foros.ws/t1513/la-epoca-dorada-del-anime-en-mexico/9:51am>



El argumento de la serie se centra en la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados «santos» (o «caballeros» en varias traducciones), quienes luchan por proteger a la diosa griega Atenea de las fuerzas del mal que quieren dominar la Tierra. Para sus batallas, cada santo sólo utiliza su energía interior (el «cosmos»), sus puños y su armadura (originalmente llamada «cloth»), que le sirve de protección y que además está inspirada en una de las 88 constelaciones.

Tanto el manga original como la adaptación al anime, tuvieron gran éxito en Japón, así también en países europeos como Francia, Italia y España, y en países latinoamericanos como Bolivia, México, Colombia, Argentina, Brasil, Chile, Panamá, Perú y República Dominicana. No obstante, el anime no se tradujo al inglés, sino hasta su llegada a Estados Unidos en 2003.

En un ranking publicado en 2006 por TV Asahi de los 100 mejores animes (con base en una encuesta online en Japón), Saint Seiya alcanzó el puesto número 3.

El manga de Saint Seiya, en Japón, fue escrito y dibujado por Masami Kurumada y fue publicado en la revista Shōnen Jump de la editorial Shūeisha, desde enero de 1986 hasta diciembre de 1990. Al igual que otros mangas japoneses fue posteriormente publicado en las siguientes recopilaciones:

Tankōbon: es la recopilación más conocida y cuenta con 28 tomos, publicados desde septiembre de 1986 hasta 1991. Fue publicado en España por Planeta DeAgostini y Glénat, en México por Grupo Editorial Vid y en Argentina por Ivrea. Esta edición divide la historia en tres capítulos:

Santuario (tomo 1 al 13) Poseidón (tomo 14 al 18) El Hades (tomo 19 al 28)  
Wideban: edición especial de 15 tomos, publicados entre noviembre de 1995  
enero de 1997.

Bunkoban: edición de lujo de 15 volúmenes, editada entre enero y agosto de 2001.

Kanzenban: edición especial realizada en la actualidad y que cuenta con algunas páginas a color (no editadas desde la pre-publicación original) y que consta de 22

tomos. Fue publicada a partir de diciembre de 2005 y finalizada en noviembre de 2006.

Es un manga spin-off de Saint Seiya, escrito e ilustrado por Megumu Okada, bajo la supervisión de Masami Kurumada, y su primera edición fue publicada el 19 de diciembre de 2002 en la revista Champion Red de la editorial Akita Shoten. Se trata de una secuela del manga original de Saint Seiya, cuyo protagonista es Aioria de Leo, quien se ve envuelto en la lucha que tienen los santos de oro contra los Titanes, a fin de evitar que estos últimos revivan a Cronos, el padre de Zeus.

La serie animada de Saint Seiya se emitió en la cadena televisiva TV Asahi, desde el 11 de octubre de 1986 hasta el 1 de abril de 1989, en tres temporadas de 114 episodios en total, en México se transmitió en 1986 por imevisión hoy TV Azteca.<sup>67</sup>

Valga decir que el anime, estaba pactado para los 52 primeros capítulos pero su popularidad lo llevó que se ampliará hasta los 73 y más tarde se creó dos tramas (saga de Asgard y Poseidón) y cuatro películas, ampliándose finalmente a 114 capítulos.

Antes de que venciera el contrato, fue pactada una segunda temporada, Asgard, que abarcó los episodios 74 al 99. Su argumento no se basó directamente en el manga original, sino que fue inspirada en la mitología nórdica y en el episodio Hyōga en el país de los hielos, que se encuentra al final del tomo 13 del manga. Además, la película Kamigami no Atsuki Tatakai, también basada en la mitología nórdica, sirvió de piloto para la realización de esta temporada.

Finalmente, siguió una tercera temporada correspondiente al segundo capítulo del manga, Poseidón, que abarcó los episodios 100 al 114. La emisión de este último episodio tuvo lugar el 1 de abril de 1989, dejando la animación del tercer capítulo del manga, El Hades, en una espera de trece años.

---

<sup>67</sup> Periódico Milenio 14 nov 2010. México edición especial. Caballeros del Zodiaco

Durante los años en que fue emitida la serie animada, se realizaron cinco películas tanto para el cine como para la televisión

El primer estreno de Saint Seiya fuera de Japón fue en Francia donde se le dio el nombre de Les Chevaliers du Zodiaque, que traducido al español significa: Los Caballeros del Zodiaco. Este nombre que, en realidad no guarda relación alguna con el contenido de la serie, se popularizó en el resto de Europa y América. Así en Italia se conoció como I Cavalieri dello Zodiaco, en Estados Unidos como Knights of the Zodiac.<sup>68</sup>

## PERSONAJES

Aunque sería una lista casi interminable, solo mencionaremos los más importantes.

### CABALLEROS DE BRONCE

Seiya (Caballero del Pegaso)  
Shiryu (Caballero del Dragón)  
Ikki (Caballero del Ave Fénix)  
Hyoga (Caballero del Cisne)  
Shun (Caballero de Andrómeda)  
Jabu (Caballero del Unicornio)  
Ichi (Caballero de la Hidra)  
Ban (Caballero del León Menor)  
Nachi (Caballero del Lobo)  
Geki (Caballero de la Osa Mayor)  
June (Caballero de Camaleón)  
Retsu (Caballero de Lince), Episodio G

**Caballeros de Plata** Marin (Caballero Femenino de aguila)

Shaina (Caballero Femenino de Ofiuco) Misty (Caballo oro del Lagarto)

### CABALLEROS NEGROS

Pegaso Negro  
Dragon negro  
Cisne Negro  
Andromeda negro  
Fenix Negro  
JANGO

---

<sup>68</sup> idem

Moses (Caballero de la Ballena) Asterion (Caballero del Perro Cazador)  
Babel (Caballero del Centauro) Shaka (Caballero de Virgo)  
Dohko (Caballero de Libra) Milo (Caballero de Escorpio)  
Aioros (Caballero de Sagitario) Shura (Caballero de Capricornio)

Entre muchos otros, los caballeros de oro fueron los más representativos.



CABALLEROS DE ORO 1986



CABALLEROS DEL ZODIACO 1986

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Fue la serie favorita de toda una generación, Doy la razón a los detractores que afirman que la serie, conforme iba avanzando se fue tornando bastante repetitiva en la trama ( a causa de una serie de personajes y situaciones añadidos con motivos comerciales) así mismo, reconozco que con el tiempo fueron saliendo mejores series (Tanto en Japón como en el resto del mundo) pero con todo y sus defectos esta serie marcó la niñez y la juventud de muchos, más que nada por su rica herencia mitológica de la cual se alimenta tanto la trama como los personajes, la misma que permite hacer todo un análisis a profundidad aún de aquellos personajes con la participación más mínima En gran medida, “Saint Seiya” fue, una de las series que cambió para siempre la forma de ver la animación, por su impactante violencia y oscura atmósfera, la misma que era capaz de atraer a un público de mayor edad (aunque la serie en Japón iba dirigida a niños). Desde luego, esta violencia le hizo blanco de muchas críticas y censuras (nótese que alguna de las escenas más sangrientas fueron eliminadas en la retransmisión hecha por Cartoon Network) claro que con la llegada de Dragon ball y sus enemigos mutilados, las críticas a esta serie pasaron a un segundo plano.<sup>69</sup>

**DRAGON BOLL** es un manga escrito e ilustrado por Akira Toriyama, y publicado originalmente en la revista semanal Shōnen Jump entre 1984 y 1995, editándose luego en 42 por Shueisha. En España fue publicado por la editorial Planeta De Agostini entre 1995 y 1998, mientras que en Argentina y México fue publicado por la Editorial Ivrea y el Grupo Editorial Vid, respectivamente. Toriyama se inspiró en la novela china Viaje al Oeste para crear a Dragon Ball. Serie que se transmitió en México en 1986 por XHGC canal 5. Actualmente se transmite a las 11:00 am.

La trama sigue las aventuras de Son Gokū desde su infancia hasta su edad adulta, período en el que se somete básicamente a un entrenamiento de artes marciales, y explora el mundo en búsqueda de siete objetos legendarios conocidos como las Dragon Ball («Esferas del Dragón» en Hispanoamérica y «Bolas del Dragón» en España), las cuales conceden cualquier deseo a su

---

<sup>69</sup> Ibidem

portador por medio de un gran dragón volador llamado Shenlong. A lo largo de su travesía, Goku se hace de varios amigos y se enfrenta a una amplia variedad de villanos, muchos de los cuales también buscan las Dragon Ball para cumplir sus siniestros deseos.

Los 42 volúmenes se adaptaron en dos series de anime producidas por Toei Animation: Dragon Ball y Dragon Ball Z, las cuales fueron transmitidas en Japón de 1986 a 1996, Toei ha creado 17 largometrajes animados inspirados en el manga, así como tres especiales televisivos y un anime alternativo titulado Dragon Ball GT, que continúa más allá de los acontecimientos presentados en el manga. En 2009, Toei comenzó a transmitir una versión remasterizada de Dragon Ball Z bajo el nombre de Dragon Ball Kai, en donde la mayoría del material de la versión original que no aparece en el manga se halla removido. Es importante señalar que varias empresas han producido varios tipos de productos inspirados en Dragon Ball los cuales van desde un juego de cartas coleccionables hasta un gran número de videojuegos.

Desde su lanzamiento, Dragon Ball se ha convertido en uno de los mangas y animes más populares de su época, tanto en Japón como en Norteamérica. Los 42 volúmenes del manga han vendido más de 152 millones de copias solamente en su país de origen, cifra que se extiende a 200 millones si se consideran las ventas a nivel mundial<sup>70</sup> La crítica ha elogiado el diseño, la caracterización y el humor de la historia, mientras que varios mangakas han confirmado que Dragón Ball les sirvió de inspiración para crear sus propios mangas, entre los cuales se incluyen los creadores de Naruto y One Piece.

Esta serie ha logrado ser traducida y distribuida en muchos países como España y la mayor parte de América Latina; incluso se ha hecho referencia a esta en muchos otros mangas y animes. En una encuesta realizada por TV Asahi en el 2006 Dragon Ball quedó en el segundo puesto de las 100 mejores series de animación de acuerdo al público japonés con 11 322 votos.

---

<sup>70</sup> <http://www.animextremist.com/dragonball.htm>.consultado 16 de enero de 2012 06:30

En la encuesta realizada por la Agencia de Cultura Japonesa, sobre los 50 mejores animes y mangas de Japón, Dragon Ball alcanzó el puesto 15.<sup>71</sup>

Las artes marciales, la amistad y el afán de superación son las bases del argumento de esta serie, la cual incrementó considerablemente el interés por el manga en todo el mundo. Sin embargo, la violencia y otros contenidos considerados no apropiados para menores en muchos de sus episodios, han provocado que en Occidente se haya pedido con frecuencia el retiro de las escenas violentas del anime.

## PERSONAJES

**Gokū** es el protagonista de Dragon Ball, a pesar de que resulta ausente durante grandes períodos de tiempo dentro de la línea argumental de la serie. Es un singular niño que creció en las montañas aprendiendo artes marciales por parte de su abuelo, ya que posee una peculiar cola y una fuerza sobrehumana. Su aventura comienza cuando conoce a Bulma y parte en busca de las Dragon Balls, se transforma en el legendario Súper saiyajin a causa de que su amigo Krilin es asesinado frente a él, y que además, de acuerdo a la leyenda, aparece una vez cada 1.000 años.

**Bulma** es la segunda persona que Gokū conoce después de su abuelo, además de entablar rápidamente con él una duradera amistad a través del transcurso de la trama. Una vez que llegan a sus oídos la leyenda de las Dragon Balls decide buscarlas, y gracias a su inteligencia, crea varios aparatos que les serán de ayuda a la mayoría de los personajes, de los cuales se puede destacar el Dragon Radar (conocido en Latinoamérica como Radar del dragón).

**Krilin** es el compañero de Gokū y posteriormente su mejor amigo, a pesar de que mientras entrenaban con el Kame Sen'nin, éste lo consideraba como un rival. Es un artista marcial que empezó su entrenamiento en un templo Shaolin, pero al

---

<sup>71</sup> [www.scribd.com/.../Influencia-del-anime-Dragon-Ball-Z-en-la-violencia.html](http://www.scribd.com/.../Influencia-del-anime-Dragon-Ball-Z-en-la-violencia.html). consultado 16 de enero de 2012 de 2012 06:38

sentirse marginado por los miembros mayores del templo, decidió entrenar por cuenta propia.<sup>72</sup>

**Piccolo.** También conocido como, Gran Rey Demonio Piccolo debido a que es el hijo del verdadero Piccolo, el cual en realidad era la parte maligna que se separó de Kamisama, el cual fue enviado a la Tierra por su padre Katattsu, para que éste sobreviviera, debido a que el planeta Planeta Namek estaba sufriendo graves cambios climáticos.

**Son Gohan.** Es el hijo mayor de Gokū y lleva el nombre del abuelo adoptivo de su padre; además durante la ausencia de él, Gohan toma el papel de protagonista en varias sagas de la serie. Al ser hijo de Milk resulta un híbrido saiyajin-humano, lo cual le otorga poderes aún más poderosos de los que un saiyajin común podría tener. Durante su adolescencia, adquiere la profesión de superhéroe en Satan City Satan Shiti, Ciudad Satán, bajo el nombre del «Gran Saiyaman».

**Vegeta:** es el Príncipe de los Saiyajins y de igual forma del extinto Planeta Vegeta en el cual habitaba dicha raza la cual fue conocida como los guerreros más poderosos del universo. Llegó al Planeta Tierra, junto con su compañero Nappa con el objetivo de apoderarse de las Dragon Balls, llegó a tener junto con Bulma dos hijos, pero nunca se casaron.

**Trunks,** es un extraño muchacho que viajó en el tiempo para advertir sobre una catástrofe futura; sin embargo, le revela a Gokū que él es el hijo de Vegeta, el cual murió junto con los demás «Guerreros Z» durante una batalla contra unos poderosos androides, que su madre Bulma lo protegió de dichas amenazas.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> idem

<sup>73</sup> idem





Dragon ball Z de Akira toriyama

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Esta serie es muy popular pero a pesar de la ternura que pueda inspirar el personaje de Goku por su sencillez y generosidad pero sobre todo su bondad a los semejantes, es poco prudente para quienes gustan de disfrutar esta serie de anime con la familia, en especial si hay niños pequeños ya que estos se dejan influenciar fácilmente por las hazañas del personaje y les da una mala formación de valores tanto en el hogar como en la sociedad, recordemos que los niños que hoy en día podrían estar serie algún día serán adultos y que crecerán en un mundo donde los modelos de comportamiento están regidos por la violencia.

Las escenas de acción, que generalmente son parte de la violencia en los medios, llaman la atención del espectador y crean por lo menos un pequeño “efecto estimulante”, más probablemente entre los varones. Al mismo tiempo, la gente tiende a reaccionar más agresivamente en un estado de excitación. Esto nuevamente explicaría por qué la excitación mediante las escenas en TV llevaría a una mayor agresión entre los espectadores frustrados/irritados, como lo explica Dolf Zillman en su “Teoría de excitación-transferencia”<sup>74</sup>

---

<sup>74</sup> La violencia de los medios. Estudio global, unesc0 dr. Jo groebel,boletin,49 agosto 1999

**LAS CHICAS SUPERPODEROSAS Z** conocidas en Japón como Demashita Powerpuff Girls Z es una serie de anime basada en la serie animada The Powerpuff Girls de Estados Unidos. La serie se llama Las Suprnenas Z en España y Las Chicas Súper poderosas Z en Hispanoamérica

Esta nueva versión fue promovida por una productora japonesa muy reconocida, como lo es Aniplex , creadora de otras famosas series como Full Metal Alchemist, Blood , Hell Girl entre otras, además cuenta con personas reconocidas como Miho Shimogasa (diseño de personajes de Sailor Moon) en la producción y fue además el encargado de emitirlo en Latinoamérica.

La historia comienza cuando el Profesor Utonio hace un experimento tratando de crear la niñita perfecta, situado a las afueras de la ciudad de Saltadilla (llamada con el nombre original de Townsville en España).

Pero debido a un accidente causado un mono llamado simplemente Mojo, se agrega a un ingrediente más a la fórmula del profesor: "La Sustancia X", lo cual produce una explosión y da como resultado la creación de tres niñas con poderes especiales, Blossom, Bubbles y Buttercup.<sup>75</sup>

A diferencia de la serie original, las chicas no son hermanas, sino compañeras de clase. La serie consta de 52 capítulos con dos openings y cuatro endings. Esta versión de anime presenta el eje de la original, es decir, aparecen los mismos personajes (villanos también) pero con marcadas diferencias así como la inclusión de personajes y argumentos nuevos. Una buena noticia es que el doblaje latinoamericano ha conservado gran parte de las voces originales de la serie norteamericana (con la notable ausencia de la voz de Bellota).

---

<sup>75</sup> <http://www.ociotakus.com/chicas-superpoderosas-z/> consultado 02 de enero de 2012 19:22

## PERSONAJES

**Bombón:** Es una líder natural, tiene un yoyo como arma especial. Es un poco enamoradiza, le gustan los cómics y también las golosinas. Tiene una hermana menor que tiene la misma edad que Ken, el hijo del profesor. Ella al igual que sus amigas tiene 13 años.

**Burbuja:** Ella es muy linda, es la más vista por los chicos de su escuela. Lleva un bastón que hace burbujas como arma. Es educada, y le gusta verse linda, ponerse ropa adecuada, y le gusta mucho hacer compras.

**Bellota:** Es muy atlética, juega tenis, fútbol, y muchas otras cosas, tiene un súper martillo como arma, detesta las faldas y los vestidos, no le gustan para nada las cosas de chica. Le gusta ver deportes en la televisión es la que tiene el carácter más fuerte de las tres, es agresiva y todo lo quiere resolver con golpes.

**Profesor Utonio** Es el mismo profesor que siempre, solo que no fue el responsable de los poderes de las chicas. Tiene un hijo llamado Ken, y su esposa es una astronauta, las chicas no son sus hijas, como en la serie original, ni tampoco son hermanas.

**El Alcalde** Es el mismo alcalde que el de la serie original, no cambia para nada su forma de ser, aunque no llama por un teléfono a las chicas.

**Srta. Bello,** Sara Bello, la secretaria del alcalde, es muy bonita, aunque nunca se le puede ver su rostro.

**Mojo Jojo** Fue un mono que le tocaron los rayos z negros y puede hablar y crear máquinas para destruir a las chicas súper poderosas, como en su serie original siempre pierde ante ellas. Parece muy alto, pero solo es su capa, pues es igual a un mono, solo que es verde su cara y puede hablar.

**La banda Ameba** son muy incompetentes a la hora de hacer algún crimen, el líder es la ameba rosa, las otras amebas son sus secuaces. Pueden cambiar de forma con facilidad, son como una gelatina gomosa.

**La banda gangrena** son iguales a los de la serie original, no sufrieron modificaciones, lo único que si es que siguen siendo igual de malvados. No tienen súper poderes, pero alguno siempre se las ingenia para cometer sus crímenes. Son sucios y malolientes, asaltan y dañan a sus semejantes, golpean e insultan.

**Los chicos súper alborotadores** no cambiaron en nada, son muy malos, maleducados y lo único que hacen es molestar a las chicas. Fueron creados por Mojo Jojo, del cual se aprovecharon en varias ocasiones. Están hechos de la parte malvada de las chicas y de Mojo. El objetivo que quieren cumplir es destruir y vencer a las chicas súper poderosas z a toda costa, ya sea destruyendo la ciudad o aliándose con otros súper villanos.

**Él** es igual al el original, malvado y siniestro, cambia un poco su apariencia. Apareció en un sarcófago que fue liberado por error. Crea criaturas con la gente y animales, posee poderes oscuros. Es uno de los peores enemigos de las chicas, puede desde crear hasta desechar lo que esté a su alcance, aunque no es realmente imposible vencerlo, pero es un oponente muy difícil. En una ocasión casi acaba con las chicas.

**Sedusa** sus poderes se activan cuando usa su lápiz labial, ya que el rayo z negro que la transformó le dio cuando llevaba un lápiz de labios en su mano. Tiene el poder de cambiar de aspecto.

**Peludito** Tiene el poder de que todo lo que toca lo hace suyo, tiene una gaita que le gusta tocar, aunque si alguien toca algo que para él es suyo se enoja tanto que lo lastima y golpea con tal enojo hasta dejarlo mal herido. Está enamorado de la Srta. Bello. Esta serie transmitió México en el 2 agosto de 2008 en azteca 7.



LAS CHICAS SUPER PODEROSAS Z

## ANALISIS DE VIOLENCIA

Como pudimos observar al pasar de los años la transición que han tenido los dibujos animados, en cuanto a contenido, colores, música, personajes ha ido evolucionando, tal es el caso de esta serie animada en la cual encontramos golpes, insultos, ofensas, amenazas, imágenes extremadamente violentas que atraen mucho la atención de los niños, e incluso la misma muerte, imágenes de tortura y hasta asesinatos. Estas imágenes no serían tan malas hasta cierto punto, siempre y cuando un adulto supervise y oriente a los niños que son susceptibles a imitar lo que están visualizando.

## MUNDO ACTUAL

La nueva temática que ha tomado la animación japonesa últimamente gira en torno a pornografía light o hentai light. Si vemos los animés pasados, no tienen tanta violencia como los que se están fabricando actualmente, aunque desde mucho antes la violencia ya también existía.

Hay mucha polémica respecto a que el anime y el manga traen demasiada violencia que los jóvenes y niños pueden imitar y que al menos en este país el anime está visto como algo infantil que solo los niños pequeños ven y eso se debe a que las mismas caricaturas del país están guiadas a ese rumbo, sin embargo,

dentro de la cultura japonesa, el anime no solo es para niños sino que trasciende todas las edades, desde los más pequeños hasta los más grandes.

Es cierto que la televisión es solo un factor influyente, pero también es sabido, que las imágenes violentas de la pequeña pantalla son la inspiración de muchos delincuentes, además no solo sirve de inspiración si no que en otras ocasiones como señalan Costa, Pérez y Tropea, actúa como transmisor de una subcultura que llega a los jóvenes.<sup>76</sup> La televisión genera dependencia, llegando a difuminar la responsabilidad del telespectador de identificar programas con alto contenido violento, sobre todo cuando este es niño (4 a 12 años), el niño ésta en una fase de adquisición del lenguaje y de las técnicas esenciales para la comunicación, no favoreciendo para nada la televisión su desarrollo verbal, además este medio no permite que el niño descubra sus propias potencialidades y debilidades.

Los niños de hoy en día ven en la televisión asesinatos, sadismo, adulterio, todos los secretos de la vida adulta, a una edad temprana, en donde los niños tienen cada vez menos contacto con sus padres, en nuestra década un 60% de los padres son indiferentes en cuanto opinar si la televisión perjudica las relaciones con sus hijos.<sup>77</sup> Seguramente, muchos niños en la actualidad habrían sido considerados antisociales, por el simple hecho de permanecer varias horas sentados frente al televisor, hoy podemos considerarlos normales ya que la mayoría de los niños de entre 5 y 12 años pasan horas frente a la televisión, por eso hay que analizar qué ven en la televisión, por qué muchos de ellos pasan la mayor parte de su vida viendo televisión.

La importancia que se le concede actualmente a la televisión quizá sea desmesurada. Este “objeto” común en todos los hogares ha pasado a ser el centro de atracción de toda la familia. La televisión preside las comidas familiares, las reuniones con los amigos y fundamentalmente el tiempo de ocio, podemos decir que la televisión ocupa prácticamente todo nuestro tiempo libre. La televisión por sí sola no tiene toda la culpa, pero si es un factor de gran relevancia, por lo que es

---

<sup>76</sup> Javier Urrea, Miguel Clemente, miguel Ángel Vidal, Televisión: Impacto en la infancia, Siglo XXI, P.52

<sup>77</sup> Idem pag. 69.

necesario regular los mecanismos de defensa en lo referente a protección de menor, se debe enfatizar un mayor control por parte de la familia respecto a las actividades de un niño. Un niño de corta edad no debería estar solo tanto tiempo, y mucho menos solo, delante del televisor y menos cuando ven programas con imágenes violentas.<sup>78</sup>

## **VIOLENCIA**

La violencia es según el diccionario de la real academia de la lengua española, una acción ejercida por una o varias personas en donde se somete que de manera intencional al maltrato, presión sufrimiento, manipulación u otra acción que atente contra la integridad tanto físico como psicológica y moral de cualquier persona o grupo de personas".

"La violencia es la presión síquica o abuso de la fuerza ejercida contra una persona con el propósito de obtener fines contra la voluntad de la víctima".

Como ya se utilizó el término violencia, esta definición es pertinente pero al inicio del capítulo.

Cerca del 90% de los programas infantiles contienen algún elemento de violencia, las peleas por ejemplo, son creadas en cámara lenta, con estridente música de fondo y la foto del cuerpo destrozado, emanando sangre, que llegará en un momento dado en primer plano. El monto total de violencia televisiva que acumulan los niños a lo largo de su infancia llega a cientos de miles o millones de imágenes reunidas día tras día, el efecto acumulativo de docenas de descripciones diarias de violencia puede crear una imagen del mundo como un lugar más hostil que lo que realmente es. "El aumento de las ideas y las conductas agresivas, en los niños que ven habitualmente televisión, debe ser considerado un serio problema para la salud mental."<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Idem pag. 97

<sup>79</sup> Gustavo Marci, Papá puedo ver la tele? 1ª ed. Paidós Mexicana. Argentina 1993. Pg. 127

La violencia en la televisión puede desensibilizar a grandes y a chicos, también en relación con las agresiones en la realidad.<sup>80</sup>

La violencia dentro del anime solo es un gusto más que sirve para entretener y no para imitar aunque algunos niños lo hagan, actualmente hay muchos niños que ven el género gore por el simple gusto de ver la historia que hay detrás de ello y como las peleas, la sangre, incluso lo exhibicionista que pueda llegar a ser.

Muchos niños imitan las acciones que ven de la tele y que en algunos casos han llegado a morir por lo mismo, han despertado en los padres un sentimiento de cierto odio hacia lo que es el manga y el anime, y más que nada todas aquellas caricaturas que pasan actualmente en televisión.<sup>81</sup> Como lo ha demostrado en investigaciones, Albert Bandura quien mostró a niños imágenes violentas donde pegaban y reñían a un payaso, después de la visualización se les conducía a una sala con muñecos muy similares que los que habían visualizado, al entrar a la sala se lanzaron a los muñecos y lo golpearon de la misma forma que habían visto.

Lo que por el contrario a otro grupo de niños a los que no se les mostraron semejantes escenas, dejaron a los muñecos y manifestaron otro tipo de emociones con los muñecos. Con este experimento el profesor dio por probado el efecto a corto plazo de la brutalidad en televisión incluidos claro, los dibujos animados, y el resultado obtenido servía también para la vida.<sup>82</sup>

La mayoría de los dibujos animados poseen violencia física y en menor medida verbal, se agrade como diversión o costumbre y cabe mencionar que las cadenas privadas de televisión son las que transmiten mayor número de dibujos animados con contenidos violentos.<sup>83</sup> Cabe mencionar que existen diferentes tipos de violencia, como la violencia intrafamiliar, abuso físico o maltrato físico, violencia sexual, abuso psicológico o violencia emocional que es en la que nuestro trabajo esta principalmente enfocada.

---

<sup>80</sup> Idem pg. 136

<sup>81</sup> [www.scribd.com/Influencia-del-anime--en-la-violencia.htm](http://www.scribd.com/Influencia-del-anime--en-la-violencia.htm). Consultado viernes 06 de enero de 2012 21:45

<sup>82</sup> M. Alonso Erausquin, Miguel Vazquez, Luis Mantilla. Los Teleniños. Fotorama 13. 2da. Ed. Pg 57

<sup>83</sup> Javier Urrea, Miguel Clemente, Miguel angel Vidal, Televisión: Impacto en la infancia, Siglo XXI de España. P. 56.



## TEMAS RECURRENTES

En los anime la lucha es una parte esencial. No solo es una vía para enfrentarse a los malvados enemigos, sino también pelean contra sus amigos en violentos torneos de combate, donde sobresale la anulación del individuo frente al valor supremo de lo colectivo.

Los héroes del Japón están representados como simples ciudadanos, específicamente jóvenes y niños y su rasgo inconfundible del tamaño de los grandes ojos, tanto el héroe como el villano pueden morir, el tiempo no es constante, siempre se detiene cuando el héroe atraviesa una acción importante, decrece cuando hay una escena de amor y se incrementa cuando hay lucha,(flash 3d) cuando muere el villano tarda mucho tiempo en hacerlo y la reacción del resto también es lenta, los niños son más listos que los adultos, rasgo que es cada vez más frecuente en los dibujos contemporáneos, los que no son humanos son feos y peligrosos, por lo general la figura del extranjero es amenazante.<sup>84</sup>

Dentro del anime hay muchos temas recurrentes, existe el anime de escolares, el de robots conocido como "mecha", el anime que habla sobre manga y anime de temas deportivos, musicales, de cocina, y otros temas que inquietan a los mangakas japoneses, principalmente el de las artes marciales, que casi todos tienen.

Así que se podrían hacer varios canales temáticos solo con las subcategorías del anime. Pero por lo general es de lo más raro el anime que no mezcla temas y géneros; como el humor con el terror, o el suspense con la comedia, o el drama con la fantasía; en distintos ambientes, que pueden hacer parodia del anime. Todos picotean de todo un poco y en casi cualquier anime podemos encontrar rasgos que convierten la obra en algo difícil de clasificar al 100%. Además hay que añadir la templanza y filosofía japonesa a la ecuación. Ese quizás es el ingrediente X.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Flavia V. Propper, Inés Dussel, La era de los Superniños, Infancia y dibujos animados, Alfagrama Ediciones México 1999, pg. 62 y 63

<sup>85</sup> <http://blog.megapeutico.com/2009/03/anime.html>. Consultado 16 de enero de 2012 07:04

## CAPITULO 3

### ESTUDIOS REALIZADOS.

Como hemos visto los dibujos animados poseen un alto contenido violento, tanto en escenas como en parlamentos, si bien es cierto que el anime que es objeto de nuestro estudio parte de una cultura japonesa que han venido adoptando muchos países al transmitir anime como caricaturas inofensivas, y que se transmiten en horarios para niños, sin pensar que los dibujos animados están siendo observados por los infantes sin supervisión de un adulto y que estos adoptan e imitan personajes con los cuales se identifican, y que estos pueden tener efectos a corto plazo como veremos más adelante, tomando como referencia estudios que han realizado numerosos investigadores de los efectos de la televisión en los niños.

Estudios, conferencias y libros de varios países han recogido y resumido las investigaciones efectuadas sobre el alcance y la naturaleza de la violencia en la televisión desde la década de 1960. Entre las principales compilaciones, de este mismo año se encuentran los resúmenes y descripciones de Larsen, Baker y Bah, Comstock Murray , Bogart , Cook , Rubinstein , Greenber , Peearl , así como la Coalición Nacional sobre la Violencia en la Televisión, donde analizaron series de programas durante tres temporadas y determinaron que los actos de violencia registraban una frecuencia de 9 veces por horas entre las 20:00 y 21:00 hrs. en la semana, y más de 21 veces por hora durante los programas infantiles de los sábados por la mañana.<sup>86</sup>

Greenber, analizó las series programadas en televisión en Estados Unidos durante tres temporadas y determinó que los actos de violencia (definidos como agresión física) registraban una frecuencia superior a 9 por hora entre las 20:00 y las 21:00 horas, más de 12 veces por hora entre las 21:00 y las 23:00 y más de 21 veces por hora durante los programas infantiles del sábado por la mañana. El estudio más prolongado sobre el contenido de la televisión y su influencia en las ideas de los televidentes fue realizado por el equipo de investigación Cultural Indicators de

---

<sup>86</sup> La violencia y el terror en los medios de comunicación de masas, UNESCO, No. 102 estudios y documentos de comunicación, México, 1990

la Universidad de Pennsylvania. Este proyecto, que fue encargado por la Comisión Nacional de los Estados Unidos de América sobre las causas y la prevención de la violencia (Comisión Eisenhower) en 1967 con la finalidad de estudiar la violencia en la televisión. Este equipo fue el que proporcionó las pruebas sobre la violencia para el informe del comité científico asesor del Director General de Sanidad sobre la televisión y el comportamiento social en 1972, varias investigaciones del Congreso y el informe actualizado del Director General de Sanidad (Pearl y otros, 1982) en el que se resumían 10 años de investigaciones sobre la televisión (a partir del informe de 1972).<sup>87</sup>

Los resultados del análisis de tendencia comunicados por Gerbner y otros (1986) revelaban que la estructura básica de los temas, los personajes, la acción y el desenlace en el mundo de la obras de ficción de la televisión es notablemente estable. Esta estabilidad no es sorprendente si se considera que la frecuencia global de la violencia en la televisión es expresión de las relaciones subyacentes de poder en una sociedad relativamente estable.

El índice de violencia televisiva alcanzó su máximo nivel desde 1967. En la temporada televisiva de 1984-1985, de cada 10 programas en el momento de mayor audiencia, 8 contenían escenas violentas. La frecuencia de incidentes violentos era de casi 8 cada hora. El promedio en 19 años era de 6 por hora.<sup>88</sup>

Los programas infantiles en la televisión estadounidense han estado siempre inundados de escenas violentas. En 1984-1985 los niños se entretenían con 27 incidentes violentos cada hora (el tercer nivel más elevado de que se tenga constancia). La media en 19 años para los programas infantiles era de 21 actos violentos por hora. El informe actualizó también los resultados acumulativos del análisis de la violencia como demostración de poder. Por cada 10 personajes masculinos de programas televisados en una hora de máxima audiencia que cometían actos violentos, dos eran víctimas de ellos. Por cada 10 personajes femeninos que cometían actos violentos, había 16 víctimas de sexo femenino.

---

<sup>87</sup> La violencia y el terror en los medios de comunicación de masas. No. 102 estudios y documentos de comunicación UNESCO, 1990 PP.15-20, 24.

<sup>88</sup> Idem. Pag 15

A medida que la ley del más fuerte predomina en las obras de ficción en la televisión, empeoran también las consecuencias de verse involucrado en actos violentos.<sup>89</sup>

Las investigaciones sobre las consecuencias de la exposición a la violencia y el terror en los medios de comunicación de masas tienen una larga y complicada historia. La mayoría de las investigaciones se han centrado en aspectos limitados de situaciones complejas de violencia y terror.

Estas investigaciones han sido motivadas por temores de imitación individual, incitación, brutalidad o subversión, y por intentos por parte de los medios de comunicación de responder a estas acusaciones. Por consiguiente, la mayoría de las investigaciones se han centrado en características y estados psicológicos como el de agresividad que se prestan a la observación y a la medición, y que se presumía llevaban a la violencia y podían atribuirse a la presentación de actos violentos en los medios de comunicación.

Uno de los principales exponentes de este punto de vista es Albert Bandura con la teoría social cognitiva de la comunicación masiva, la cual señala que los espectadores aprenden a partir de modelos propuestos por los medios. Existen, además, infinidad de estudios que relacionan los contenidos de violencia en los medios con los comportamientos violentos de los televidentes.

En los pasados cuarenta años más de 3.500 estudios de investigación sobre los efectos de la violencia televisiva en los espectadores han sido realizados en los Estados Unidos; durante los 90' han circulado muchas revistas con este tipo de literatura, incluyendo el informe de 1991 del Centers for Disease Control, que declaró a la violencia televisiva como enfermedad de riesgo público; el estudio de 1993 sobre violencia en la vida norteamericana de la National Academy of Science, que incluía a los medios junto con otros factores sociales y psicológicos como cooperantes a la violencia; y el estudio de la American Psychological Association de 1992, que también incluía la violencia de los medios. Estos tres

---

<sup>89</sup> Idem. Pag, 25

informes sustentaban la conclusión de que los medios masivos contribuyen a conductas y actitudes agresivas así como propiciar la desensibilización y el miedo. Las televisiones japonesa y estadounidense contienen una frecuencia similar de actos violentos, y las tendencias registradas en ambas no guardan ninguna relación con las tendencias de las estadísticas sobre la delincuencia. Sin embargo, la violencia en los programas japoneses se presenta en forma de escenas de gran crueldad, para suscitar la simpatía de los televidentes hacia las víctimas.<sup>90</sup>

## **INFLUENCIA Y SU RELACION CON LA TELEVISION**

Otro estudio (Van Der Voort, 1986) se centró específicamente en las percepciones de la violencia en la televisión por parte de los niños llegando a la conclusión de que cuanto más la contemplan, menos perciben la violencia, más disfrutan de los programas y más aprueban el comportamiento violento que ven en la pantalla . La investigación sobre las percepciones de la violencia en los medios de comunicación desempeña una función limitada en la comprensión de las consecuencias del vivir con sus imágenes y mensajes. El conjunto de sistemas y patrones de los medios de comunicación con su tipología, demografía, relaciones de poder e índices de victimización pueden determinarse mediante un análisis sistemático, pero los televidentes o lectores no los percibirán por su cuenta. Vivir con estos patrones influye en los juicios acerca de su «realidad» y aceptabilidad. Las percepciones de la realidad sufren también una fuerte influencia de la calidad realista de los programas; no es fácil determinar su autenticidad. Creerlas reales puede significar varias cosas distintas, por ejemplo considerarlas «normales», «excepcionales» o «aceptables».

En una serie de experimentos, Bandura (1975-1979) puso a prueba el impacto de la violencia televisada en los niños. Sus resultados indican que la violencia en la televisión les afecta reduciendo sus inhibiciones en torno a la violencia, aumentando su comportamiento agresivo y enseñándoles a ser agresivos-. Los experimentos determinan que la observación de modelos de agresión en la vida real, las películas basadas en esos modelos y el comportamiento agresivo de los

---

<sup>90</sup> Idem pag.33

personajes de las películas de dibujos animados provoca un comportamiento agresivo en los niños, sobre todo cuando se había inducido experimentalmente un sentimiento de frustración.<sup>91</sup>

Dorothy y Jerome Singer y sus colaboradores (1971, 1980, 1983, 1984,) llevaron a cabo amplias investigaciones sobre los niños y la televisión durante un largo periodo de tiempo. Estos autores realizaron investigaciones sobre la relación existente entre mirar la televisión en el hogar y presenciar una agresión durante situaciones de juego en locales pre escolares.

### **NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS Y LA TELEVISION**

Se determinó que tanto el acto agresivo como la acción acelerada en televisión producen respuestas agresivas en los niños de entre 6 y 12 años. En otro estudio de Singers (1977) se comparaba presenciar escenas de violencia en televisión con leerlas en un libro. Estos autores llegaron a la conclusión de que la imagen televisada se introduce de manera bastante incontrolada en la imaginación y los valores, mientras que cuando se lee acerca de un acontecimiento la creación de una imagen depende del lector. Rosengren (1990) pudo seguir a los mismos niños durante varios años y encontró pruebas en favor de la teoría circular o de «adición» de la relación. Según esta teoría, la violencia en los medios de comunicación da lugar a un comportamiento agresivo que, a su vez, aumenta la frecuencia de la contemplación de los programas más violentos, sobre todo entre los niños más agresivos. Los investigadores antes mencionados se basaron en más de 2.500 estudios, de los cuales 90% se habían realizado en los diez años transcurridos entre los dos informes. Los resultados acumulativos confirmaron que el consenso existente entre la mayor parte de los investigadores en el sentido de que la violencia en la televisión da lugar a un comportamiento agresivo de los niños y los adolescentes que contemplan los programas.<sup>92</sup>

Según el Informe mundial sobre la violencia y la salud realizada por la Organización Panamericana de la Salud y la Organización Mundial (OPS-OMS) en

---

<sup>91</sup> Idem p. 33

<sup>92</sup> Idem pag 39

el 2003, América Latina es la región que sufre el mayor impacto de la violencia en el mundo. La tasa promedio de homicidio de los jóvenes entre 12 y 29 años es de 101,7 por 100.000 en varones, y de 11,5 por 100.000 en mujeres. Sin embargo, el homicidio es solamente la manifestación más extrema de la violencia. Se calcula que por cada asesinato hay entre 20 y 40 víctimas, adultas y jóvenes, involucradas en actos de violencia sin consecuencias mortales, pero que requieren atención intrahospitalaria. Los adolescentes y jóvenes constituyen la población más afectada por todo tipo de violencia, incluyendo el abuso físico, sexual, verbal y emocional, así como el abandono. Las posibilidades de que los jóvenes y adolescentes tengan un desarrollo sano se ven limitadas cuando son golpeados por la violencia, sea como testigos, víctimas o agresores.<sup>93</sup>

En los pasados cuarenta años más de 3.500 estudios de investigación sobre los efectos de la violencia televisiva en los espectadores han sido realizados en los Estados Unidos; durante los 90' han circulado muchas revistas con este tipo de literatura, incluyendo el informe de 1991 del Centers for Disease Control, que declaró a la violencia televisiva es como una enfermedad de riesgo público; el estudio de 1993 sobre violencia en la vida norteamericana de la National Academy of Science, que incluía a los medios junto con otros factores sociales y psicológicos como cooperantes a la violencia; y el estudio de la American Psychological Association de 1992, que también incluía la violencia de los medios. Estos tres informes sustentaban la conclusión de que los medios masivos contribuyen a conductas y actitudes agresivas así como propician la desensibilización y el miedo (Wartella 1998).

Así, la percepción de contenidos violentos en los medios simplemente reforzará los patrones de conducta previamente establecidos en el sujeto por intermedio de otras instituciones sociales como la familia, la escuela, los amigos, etc.

(Casas 1998). También consideran que en la medida en que las audiencias desarrollen capacidad crítica, independientemente de los contenidos de violencia

---

<sup>93</sup> Estado del arte de los programas de prevención de la violencia en jóvenes, Organización Panamericana de Salud, OMS Pag. 12

en los medios, los espectadores tendrán capacidad de tomar distancia, de tal forma que los medios no tendrán efectos significativos sobre sus comportamientos.<sup>94</sup>

#### **NUEVAS FORMAS DE CONDUCTA**

También se ha demostrado que las imágenes emitidas por estos medios ejercen una influencia importante sobre la conducta del individuo especialmente si es infante. El desarrollo psíquico es un proceso de complejidad gradual que establece las bases de la conducta en la infancia y adolescencia así como en la edad adulta. El ambiente influye en el desarrollo físico así como en el psicológico.

Las características del pensamiento infantil en proceso de maduración y el cual inicialmente es predominantemente concreto, favorece esta influencia. La edad entre los 6 a 12 años es crítica debido a que no existe una clara diferencia entre lo real y lo imaginario, y está favorecida la invención, imitación, e identificación con héroes agresivos de fantasías heroicas o violentas, lo que a su vez, sirve para propiciar respuestas violentas<sup>95</sup> en situaciones de la vida real. Esta situación se explica también por el predominio del pensamiento pre-lógico característico del infante. Los niños de 6 a 10 años comienzan a discriminar entre lo real y lo ficticio ya que han desarrollado un pensamiento más elaborado que incluso les permite hacer críticas de los contenidos violentos.

El mundo mental del niño es maleable, influenciable y susceptible a los cambios, porque en la actualidad la tecnología y los medios electrónicos están inmersos en la sociedad y en la vida de las personas, y continuamente se está bombardeando a los niños con programas con contenidos altamente violentos, a los que los niños tienen acceso sin ninguna dificultad, algunos niños pueden ser tan susceptibles a estas imágenes que suelen confundir la realidad con la fantasía, ya que los niños de entre 6 y 10 años están formando su personalidad. por lo que requiere un importante refuerzo emocional y educativo del entorno, especialmente de la

---

<sup>94</sup> Influencia de la televisión violenta en niños de una escuela pública de Bogotá, Colombia, Isabel Perez Olmos, Angeles Maria Pinzón, Revista de Salud Pública, volumen 7.

<sup>95</sup> Idem Pag.72



familia, y en general de la sociedad. Si durante el periodo de maduración alguno de estos elementos falla, se facilitarán otras influencias externas que pueden ser negativas. Dentro de estas últimas se encuentran los medios masivos de comunicación principalmente la televisión. Según datos de Estados Unidos, un 98% de los hogares norteamericanos cuenta con por lo menos un televisor, estando estos encendidos por lo menos durante 7 horas al día. Esto ha contribuido a una modificación enorme tanto del estilo de vida como de los hábitos de interacción familiar.

El fenómeno de los contenidos violentos en la televisión ha sido investigado mediante dos enfoques, uno positivista y otro de tipo hermenéutico comprensivo. El primer enfoque (Paradigma positivista) defendido por autores como Bandura y Walters, Berkowitz y Friederich & Huston, sostiene que la televisión es transmisora de comportamientos violentos que propician un aprendizaje modelado y condicionado de pautas agresivas. Los niños con alto grado de exposición a este medio pueden exhibir una alta incidencia de hostilidad al imitar la agresión de la cual ellos mismos son testigos. El segundo punto de vista (Paradigma hermenéutico-comprensivo), defendido también por una amplia cantidad de autores, adopta una mirada integradora entre lo psíquico y lo socio-cultural. Los efectos negativos de la televisión violenta en los niños incluyen: tener menor sensibilidad al dolor, comportamientos agresivos, la posibilidad de emplear la violencia como mecanismo para resolver conflictos, victimizar a otros y desarrollar pensamientos y creencias acerca del mundo como un lugar malo y tenebroso.<sup>96</sup>

Los niños están creciendo bajo la influencia de un ambiente altamente televisivo, se comienza la relación con el televisor cada vez desde una edad más temprana y es frecuente el uso de la televisión como “niñera”. Se ha encontrado que la televisión ejerce una mayor influencia en los niños que la radio, al parecer porque ellos tienen una mejor respuesta frente a historias que contienen imágenes gráficas. A pesar de que múltiples estudios han mostrado que la televisión violenta

---

<sup>96</sup> Idem pg.74

influye negativamente en los niños, ellos continúan siendo expuestos a programas de televisión con contenidos violentos.

Se hace necesario profundizar en el conocimiento de este fenómeno con el fin de regular adecuadamente los hábitos y la exposición televisiva de los niños.<sup>97</sup>

Investigaciones sobre la violencia en los medios indican que el impacto que genera la televisión por la prolongada visualización esta principalmente determinado cuando un niño está rodeado de eventos y actitudes violentas en su entorno cotidiano, la violencia a la que queda expuesto de manera fortuita a través de los programas televisivos de acción puede parecerle normal, lo que es más interesante es que estos estudios también demuestran que algunos superhéroes como Dragon Ball, pueden constituir un contrapeso a la hostilidad o indiferencia de las experiencias primarias o de la vida real de ciertos niños que oscilan entre los 6 y 10 años ya que son susceptibles a confundir la realidad de la fantasía ya que en esta etapa como hemos visto no son capaces de diferenciar los actos violentos de los que no lo son.

Charles y Orozco (1990) también establecen que el niño como receptor activo es un aprendiz constante de la televisión, de ella extrae información, conceptos, actitudes, conductas, valores y significados. Aprenden aspectos que no se les quieren enseñar, debido a que ningún espacio educativo garantiza que solo se aprende lo que pretende enseñar.<sup>98</sup>

Urra, Clemente y Vidal (2000) concluyen que, en la actualidad, los niños y jóvenes son considerados como unidades de consumo, como ciudadanos con derechos a recibir una educación o formación que permita su socialización en valores reconocidamente positivos, así mismo, exponen como desde la televisión, imperan mensajes que ponen en tela de juicio, el reflejo de la ética de nuestra sociedad.

Para Bandura, los actos agresivos específicos y las estrategias agresivas más generales se adquieren fundamentalmente por experiencia directa o por la

---

<sup>97</sup> Idem pag. 73

<sup>98</sup> La televisión en la mirada de los niños, Carmen Marta Lazo, fragua, pg 84-

observación de las acciones de otros como familia, modelos simbólicos como los de la televisión. Sin embargo, se pueden aprender conductas agresivas, que no necesariamente se exteriorizan a menos que algo las instigue. Las agresiones pueden ser variadas y de varios tipos, que van desde los insultos y las amenazas a la excitación emocional y la frustración entre otros.<sup>99</sup>

De acuerdo con Gómez - Mont (1995) en los últimos 15 años la televisión se ha transformado radicalmente en cuanto a su configuración técnica, física y de contenidos, a partir de la introducción del control remoto, las antenas parabólicas y los videojuegos y computadoras, se han convertido en uno de los ejes fundamentales de la llamada revolución informativa. Apoyada en los avances tecnológicos, la televisión se internacionaliza y expande las infraestructuras de operación.<sup>100</sup>

Tomando en cuenta lo anterior se calcula que la mayoría de los niños pasan actualmente un mínimo de tres a cuatro horas diarias viendo televisión, si se realiza un cálculo simple, tenemos que en este promedio, al cumplir 60 años, los niños de hoy habrán dedicado de ocho a diez años de su vida a ver televisión.

En Latinoamérica se consumen aproximadamente 500 000 horas anuales de televisión y, se considera que las nuevas tecnologías están agregando cerca de 500 canales a la variedad de opciones, tales cifras tienden a elevarse descomunadamente y aceleradamente. En general, la tendencia es hacia un aumento constante en la cantidad de tiempo dedicado a los medios masivos particularmente la televisión.<sup>101</sup>

Los efectos adictivos de la televisión se relacionan con estilos de vida urbanos— como el hacinamiento y la violencia, que restringen los espacios abiertos a disposición de la gente y, principalmente, de los niños y jóvenes—, y con el temor de utilizar la calle para interactuar. De esta manera, la televisión se convierte en la

---

<sup>99</sup> Medios de Comunicación y violencia, Sarah García Silberman, Luciana Ramos. Instituto Mexicano de Psiquiatría, FCE. México, 1998.

<sup>100</sup> Idem pag 101

<sup>101</sup> Idem pag. 112

distracción fundamental. Un efecto indiscutible es el de retirar a los niños de la calle en su tiempo libre.

Mander (1988) atribuye al acto mismo de contemplar la televisión efectos semi hipnóticos y generadores de dependencia y afirma que las características tecnológicas propias de la televisión activan el funcionamiento del hemisferio izquierdo y la inactividad del derecho, con lo que obstaculiza la recepción analítica de la información. El simple hecho de mirar la televisión conlleva una actitud mental pasiva y que la televisión propicia una preferencia por un aprendizaje de segunda mano.<sup>102</sup>

Lazarsfeld<sup>103</sup>, profundiza en el tipo de funciones que cumplen los medios masivos para el público, las cuales, según este autor, se agrupan en tres rubros:

- Conferir prestigio. Considera que las personas que logran atraer la atención de los medios quieren automáticamente prestigio social, lo que constituye una función muy importante.
- Reforzar normas sociales. Plantea que las conductas o valores difundidos por los medios suelen alcanzar gran aceptación social y establecer de manera general.
- Disfunción narcotizante. Destaca, en un sentido negativo, que los medios absorben cada vez más el tiempo libre de las personas, con los que desplazan la posibilidad de acción y participación social, propiciando una recepción pasiva.

Gerbner y Cols (1976, 1980) mencionan que la televisión mantiene y moldea la construcción de la realidad, el poder de la televisión para modelar la percepción de la realidad consiste en la representación simbólica de las normas y los valores que el medio televisivo hace absorber por la mente de los espectadores por medio de una fruición regular y acumulativa.

La televisión reúne características peculiares que la hacen más persuasiva y poderosa que todos los demás medios. Cuantas más horas se sumerge alguien en

---

<sup>102</sup> Idem pag. 119

<sup>103</sup> Idem pag.123

el mundo de la televisión, absorbe concepciones de la realidad que coinciden mas con las representaciones televisivas de la misma, que con las tendencias reales, de esto deriva que los grandes consumidores de televisión y los que la miran poco perciban el mundo de una forma muy diferente, la televisión cultiva así imágenes de la realidad, produce aculturaciones y sedimenta sistemas de creencias, representaciones mentales y actitudes.<sup>104</sup>

Para el investigador Wolf en 1994 resume tres etapas de los telespectadores.

- Los telespectadores observan un mundo que en general difiere sustancialmente del real, tanto por el contenido de los hechos que presenta (como el predominio de la violencia) como en los papeles sociales.
- Los grandes consumidores de televisión (definidos como las personas que la ven como mínimo cuatro horas diarias y que, en consecuencia, viven en el mundo predominante televisivo), quedan influidos en su percepción de la realidad por los contenidos televisivos.
- Las representaciones sociales presentes en el universo de la ficción televisiva no se absorben de modo selectivo.
- La fruición (Placer o gozo intenso que siente una persona al hacer algo.) Televisiva es una especie de ritual debido a que la televisión a menudo. Nos absorbe una gran cantidad de tiempo, y resta importancia a nuestras actividades cotidianas.

Así pues los efectos de los medios de comunicación sobre el auditorio se han clasificado en diversos niveles:

- 1.- Por el área en la que se manifiestan
  - Psicológicos:      Cognitivos  
                          Afectivos  
                          Conductuales

---

<sup>104</sup> Idem pag.197

- Sociales:                    Sociológicos  
   Culturales  
   Políticos  
   Económicos
- 2.- Por su temporalidad
  - A corto plazo o inmediatos
  - A largo plazo o mediatos
- 3.- Por el tamaño del auditorio
  - Individuales
  - Grupales
  - Sociales
- 4.- Por la forma en que se presentan
  - Latentes u ocultos
  - Aparentes o manifiestos
- 5.- Por su intencionalidad
  - Previstos
  - Imprevistos

Entre los “**efectos**” más frecuentes, podemos mencionar la **imitación**, puede darse la imitación directa de los personajes o acciones observadas, ciertos modelos o comportamientos presentados en televisión se pueden aprender y almacenar en la memoria para su futuro. En términos sencillos, el proceso de imitación se refiere al aprendizaje de la conducta observada en un personaje presentado por un medio de comunicación y su reproducción exacta o aproximada por parte del sujeto observador.<sup>105</sup> No es otra cosa que ponerse en el lugar del personaje imitar su comportamiento, su forma de vestir, sus cualidades e incluso sus errores, sentirse realizado al imitarlo, que en ocasiones podrían ser inofensivos por tratarse de comportamientos pasivos, sin embargo no podemos asegurar que tal representación no afecte su comportamiento ante la sociedad, ya que están escenificando una personalidad que no les pertenece.

---

<sup>105</sup> Idem. Pag 202-203

Y al tratarse de personajes altamente agresivos como el caso de Dragon Ball, la imitación tiende a ser más violenta ya que la representan con sus compañeros con su familia y la sociedad, en donde los infantes empiezan a manifestar problemas de conducta, sin llegar a darse cuenta del problema.



## IMITACION

La **identificación** se considera como un proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, propiedad o atributo de otro, y se transforma, total o parcialmente sobre el modelo de este. Muchos personajes de la televisión tienden a ser considerados como modelos con los que se identifican los sujetos, los niños y adolescentes en particular, introyectan los modelos (gestos, actitudes, conductas y fundamentalmente ideología) que les presentan los medios.<sup>106</sup> En donde el niño toma una personalidad que no le corresponde, vestirse y actuar como el hombre araña, superman, batman, goku, naruto, son apenas algunos de los personajes en que los niños se inspiran, como por ejemplo el caso del niño de nueve años que

---

<sup>106</sup> Idem pag 204

se lanzo desde la terraza de su edificio, vestido con la careta del hombre araña,<sup>107</sup> es un hecho lamentable que los padres no estemos al tanto de los programas que los niños ven durante horas, si bien es cierto que la programación que es transmitida en horarios infantiles contienen escenas violentas, los padres tenemos la obligación de orientar a los niños, con respecto a las imágenes que están visualizando. Para tratar de evitar que la violencia y la mala información predominen, al igual que la ignorancia.



### **IDENTIFICACION**

**Persuasión** se presenta cuando el sujeto asimila el contenido de los mensajes a los que se expone y termina aceptándolos. Este efecto ocurre básicamente en la esfera cognoscitiva y se refleja en conocimientos, creencias u opiniones. Manipulando al telespectador con ideas ficticias, ilusiones y personajes extraordinarios, para tratar de convencer al infante ha creer lo que esta viendo, y ponerlo en practica en la sociedad, y el entorno que lo rodea.



### **PERSUASION**

---

<sup>107</sup> Esta imagen me mata, Vannesa de los Rios Puente. Pag 85.



**Motivación** se genera a través de un proceso que, por medio de estimulaciones de deseos, conduce a determinadas reacciones, es similar a la persuasión con la diferencia de que se dirige a la esfera afectiva y conductual, conduce a comportamientos específicos. Como hemos visto anteriormente, los niños no son capaces de diferenciar la realidad de la fantasía, no podemos decir que todo lo que se observa en televisión es malo, sin embargo como ya hemos visto, el niño de 6 a 10 años es un ser sumamente maleable, y susceptible, por lo que al tener estimulaciones positivas, el niño actuara afectivamente, que por lo contrario, si se visualizan imágenes violentas el infante lo pondrá en práctica, en la sociedad.



#### MOTIVACION

**Manipulación** es el recurso que utilizan los medios para guiar al público hacia la adopción de creencias, actitudes y conductas predeterminadas, se desarrolla de modo general inconsciente para las personas. El manipulador sabe que está mintiendo, sin embargo como lo menciono Bandura, la televisión es transmisora de comportamientos violentos que propician un aprendizaje modelado y condicionado de pautas agresivas. Los niños con alto grado de exposición a este medio pueden exhibir una alta incidencia de hostilidad al imitar la agresión de la cual ellos mismos son testigos.



#### MANIPULACION

**Activación** es que los mensajes recibidos a partir de un medio de comunicación pueden actuar como detonadores o estímulos para la realización de determinada conducta. Cuando el niño ve por tiempo prolongado escenas violentas, lo motivan a actuar de la misma manera, con sus semejantes y poner en práctica lo que ha visualizado.



#### ACTIVACION

**Catarsis** ocurre en el área emocional de manera que aquellos programas de alto contenido emocional, cualquiera que sea el tipo de emoción que se destaque, puede generar en el sujeto que lo observa un efecto de descarga emocional. Y actuar de manera súbita ante la excitación que le provoque dicha emoción.



#### CATARSIS

**Evasión** se presenta en sujetos que recurren a los medios masivos para olvidar su realidad cotidiana, ya que ofrece un alivio para las realidades monótonas o desagradables de la vida, cierto tipo de niños muestra una tendencia a evadirse de un ambiente domestico restrictivo al identificarse con héroes agresivos. Tal puede ser el impacto, que llegan adoptar personajes o situaciones falsas, para poder evadir la realidad en la que viven.



### EVASION

**El efecto narcotizante** enunciado por Lazarfeld consiste en la tendencia atribuida a los medios a crear una ilusión de participación y contacto con la realidad mediática proporcionando a los individuos un voluminoso caudal de información. Para que el niño sea estimulado constantemente por imágenes que se van desarrollando en la pasque del infante, y estas a su vez interfieran con la realidad, creando una atmosfera de ilusiones ficticias para el niño.



### EFFECTO NARCOTIZANTE

**Desensibilización** se ha planteado que la respuesta ante la exposición repetida de un estímulo tiende a disminuir e incluso desaparecer, este efecto se ha llamado de habituación, reacciones que eran inicialmente intensas o fuertes tienden a disminuir con la exposición. Esto lo podríamos entender, que entre mas violencia se visualice, y este en contacto con situaciones y escenas violentas, el

niño ira aceptando los hechos como normales, e ira perdiendo sensibilidad, para ayudar a otros.



#### DESENSIBILIZACIÓN

Tanto los aspectos positivos como los negativos se deben considerar en el papel que desempeña el contexto como elemento primordial. Así, los niños son más vulnerables a los efectos de la televisión, la televisión pone prematuramente en contacto a los niños con los problemas y valores de los adultos, lo que les provoca confusión e inseguridad y les revela demasiado pronto la complejidad de las situaciones familiares, sociales y humanas. Para Himmelweit, La televisión afecta el comportamiento real de los niños solo en la medida en que puede reforzar tendencias que ya existen en él y cuando no choca con informaciones que reciben de su ambiente.<sup>108</sup>

Según Halloran (1990) los contenidos que los niños aprenden del medio resaltan el conocimiento de aspectos del mundo que le son lejanos, procedimientos de hacer las cosas, actitudes y valores. Asimismo, de manera negativa, considera que pueden aprender nociones incorrectas o estereotipos de grupos, situaciones u ocupaciones, entre otros, cuando desconocen de qué se trata o han tenido escasa relación con ellos. Esto es debido a su necesidad de dotar de significado a todo y encontrar definiciones.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Idem. Pag . 217

<sup>109</sup> La televisión en la mirada de los niños, Carmen Marta Lazo, Fragua.1998. México. Pag 84

Es fácil que los niños sean particularmente vulnerables a las influencias externas, incluida claro la influencia de la televisión, si tienen pocas guías de conducta y carecen de experiencia relevante, los contenidos son los que más preocupan por que en la programación televisiva existen más aspectos negativos (violencia y agresividad, falta de calidad, pornografía, etc.) que positivos.

### **La escuela, los niños y la televisión.**

Ver la televisión puede reemplazar actividades que sabemos que ayudan con el rendimiento escolar, tales como leer, hacer la tarea, y socializar con sus compañeros.

En un estudio dirigido por el Dr. Iman Sharif, profesor asociado de pediatría de la clínica del Hospital de Niños de Montefiore y el Albert Einstein College of Medicine en Nueva York, encontró que a los niños que se les permite ver la televisión durante el tiempo que quieran, tienen peores resultados escolares que sus compañeros que no pasan demasiado tiempo delante del televisor. Por otra parte, los niños que se les permite ver todo tipo programas de televisión sin ninguna restricción, incluso tienen peores resultados escolares.

Con el fin de averiguar cómo ver televisión afecta los resultados escolares los investigadores entrevistaron a cerca de 4.500 escolares de entre 6 y 12 años de edad. Los científicos encontraron que viendo televisión o jugando juegos de video durante el fin de semana no influyó en sus calificaciones en la escuela.

Por otro lado, ver televisión o jugar juegos de video durante la semana tuvo una mala influencia en los resultados de los niños en la escuela. El 50% de los que dijeron que no ven la televisión o juegan videojuegos en los días de la semana dijeron que tenían excelentes actuaciones de la escuela, en comparación con sólo el 35% de los que admitieron que ver la televisión o jugar juegos de video durante la semana en un lapso de tiempo de 1 a 3 horas al día.

La televisión no solo quita tiempo a la tarea, aleja al infante del aprendizaje de los deportes y de aprender a ser activo para ayudar a mantener una buena salud.<sup>110</sup>

También se concluyó que desde la escuela debe superarse el tradicional divorcio entre la educación y la televisión, teniendo puentes que permitan aprovechar los contenidos televisivos y utilizarlos dentro de los planes formativos. Resulta conveniente que las instituciones y televisoras colaboren en este esfuerzo colectivo. Las primeras regulando la programación infantil y elaborando programas de formación audiovisual dirigidos a padres y docentes, y la segunda respetando los horarios restringidos y produciendo espacios infantiles de calidad adecuados para distintas edades y debidamente señalizados.

Desde esta perspectiva padres y educadores deben tomar conciencia de esta realidad (la nueva realidad es la realidad virtual suscitada por la irrupción de internet), e incluir entre sus valores formativos la educación televisiva. Hay que educar a los niños para que aprendan a ver la televisión resulta innegable que la televisión posee un inmenso potencial para la formación, la información y el conocimiento de la sociedad sin olvidar el simple y sano entretenimiento, pero también es cierto que desde la pantalla se pueden promover una serie de modelos y estereotipos.

En ocasiones, estos modelos pueden provocar en los niños importantes contradicciones al enfrentar los valores que se defienden en la familia o en la escuela con los que se muestran en los espacios televisivos. Este divorcio de realidades crea héroes nacidos a espaldas de la sociedad, pero que en determinados programas encuentran acomodo y rendimiento. Por eso es importante que los niños aprendan a ver de manera crítica la televisión, y son los padres y los educadores quienes deben señalar aquellos valores y modelos que sean positivos y contrarrestar en lo posible los negativos.

Los padres necesitan herramientas que les permitan conocer la televisión y aprender a usarla, pero también colaboración y apoyo en esta labor.

---

<sup>110</sup> <http://news.softpedia.com/news/Watching-TV-Affects-Kids-039-School-Performances-36967>. Consultado domingo 26 de enero 05:07 pm.

De ahí que sea imprescindible que los programadores pongan sumo cuidado a la hora de transmitir en aquellos horarios restringidos en los que pueda haber niños delante de la televisión. Sería conveniente que existiera un espacio protegido en el que los padres puedan confiar, sabiendo de antemano que en él no van a emitirse contenidos inconvenientes para sus hijos.<sup>111</sup>

Respecto de la programación infantil, los expertos consultados opinan que parece recomendable que los responsables de la programación realicen un esfuerzo por producir y programar espacios de calidad, adecuados para distintas edades, y que estos programas estuvieran debidamente señalizados. Los padres necesitan información que los oriente respecto a las características de los programas y las edades a los que están dirigidos. Algo que ya ocurre, por ejemplo, con los juguetes o los libros, para poder seleccionar los más adecuados para sus hijos. Pero no sólo los padres, maestros y profesionales tienen la responsabilidad sobre lo que ven los niños en televisión. También es importante que las instituciones colaboren en esta tarea, regulando los horarios y contenidos infantiles.

La escuela debe enseñar a ver televisión, analizando lo que nos gusta de la televisión y aprovechando lo positivo. Veremos mejor la televisión si aprendemos a hacer nuestra propia programación, viendo únicamente aquello que interesa. En televisión se emiten todo tipo de programas y hay que ser capaces de encontrar los más indicados, los niños tienen que dormir, descansar es muy importante para su desarrollo, y la televisión no debe interferir en los horarios de sueño de los más pequeños. Un consumo abusivo e incontrolado de televisión puede afectar negativamente a los resultados académicos; los padres necesitan el apoyo de las instituciones, revistas, argumentos, formación a la hora de dotarse de herramientas y conocimientos que les faciliten un mayor conocimiento del hecho televisivo.<sup>112</sup>

Estudios posteriores (2003) realizados por el Instituto Nacional del Consumidor, revelan que en México, el ser humano en edad escolar invierte un promedio de

---

<sup>111</sup> <http://www.abqrelacion+escuela+television&pbx=1&oq=relacion+escuela+padres+doscentes+television.co>  
nsultado el 26-02-12. 06:45

<sup>112</sup> Idem. 06:50

460 horas al año viendo televisión, mientras que para asistir a la escuela invierte 920 horas en promedio. Esta diferencia de tiempo hace pensar que los jóvenes en edad escolar reciben información diversa, mensajes e ideas provenientes de la televisión que ocasionan otros fenómenos, entre los que destacan la disminución en la práctica de la lectura, distorsión en la comunicación familiar, cambio en los horarios de sueño y sedentarismo que, en su conjunto, nulifican los hábitos de estudio y como consecuencia, provocan bajo rendimiento escolar, incremento en el índice de reprobación y deserción escolar.

No hace mucho tiempo, estaban fuera de toda discusión las reglas de conducta y de interpretación que regían la vida familiar. La revelación de alternativas a los dogmas familiares implicaba la madurez necesaria y suficiente para elegir adecuadamente. En la actualidad, la televisión ofrece modelos de vida, ejemplos y contraejemplos, formas de rompimiento de todo tabú y promoción de la urgente necesidad de elegir, aspectos que la presentan como la posible culpable de la violencia que impera en la sociedad y, particularmente, en los planteles educativos, ya que en ella los niños y adolescentes pueden:

- Volverse inmunes a la violencia
- Aceptar gradualmente la violencia como un modo de resolver los problemas.
- Imitar la violencia observada en la televisión.
- Identificarse con los actores ya sea como víctimas o como victimarios.

El impacto de la violencia observada en la televisión puede ser evidente, de inmediato, en el comportamiento del educando o puede surgir años más tarde cuando estudien la preparatoria o la universidad. Ya que en esta etapa se pone en práctica, lo aprendido en la niñez, después de que el niño recibe influencia de sus compañeros de escuela y claro de los medios, principalmente de la televisión, suelen poner en práctica la personalidad que adquirieron en su momento, dando como resultado actos violentos ante la sociedad.



Un solo programa de violencia extrema en el que los agresores no reciban castigo alguno es suficiente para que los alumnos modifiquen su comportamiento al tratar de imitar a los actores principales.

La imaginación de los estudiantes también se ve afectada por la afición a la televisión ya que les impone un universo de significados que disminuye la curiosidad que tienen por resolver sus dudas y consecuentemente, su actividad investigativa. La televisión estructura y da sentido a la realidad, interpreta e incluso resuelve situaciones, siempre y cuando sean programas con contenidos productivos y positivos.

En la literatura existente sobre la influencia que tiene la televisión en la conducta de los seres humanos destaca la teoría de Albert Bandura sobre el desarrollo social en la cual afirma que: ... “Para que el aprendizaje sea significativo y la conducta que tenga el ser humano sea positiva, se tiene que poner en contacto al individuo con modelos válidos y apropiados para que los imite”<sup>113</sup> Los niños son un grupo muy vulnerable de la sociedad debido a que apenas se está formando su personalidad y su criterio, parece que entre más actos violentos ven, mas indiferentes se vuelven, la televisión es un enorme difusor de roles de géneros ya que muestra muchos más estereotipos que la vida real, relacionados con la sociedad , raza, cultura y sexualidad, el problema radica en que ver la televisión les ocupa mucho tiempo después del de dormir, por lo tanto, lo que ven en ella a veces les parece más normal que lo que ven en sus casas o en las escuelas, como ya hemos visto el ver televisión por periodos prolongados les resta tiempo a otras actividades, considero que con una programación adecuada el niño podría tener un sano desarrollo, y aprender nuevas habilidades, desafortunadamente en México no se valoran los programas culturales ni educativos, ni por los empresarios de las televisoras ya que les resulta poco rentable, ni por los padres de familia que muchas veces carecen del conocimiento de la verdadera importancia de una televisión educativa o que muchas veces ignoran los efectos negativos de la programación que se transmiten hoy en día.

---

<sup>113</sup> Tu revista [digi.u@t](mailto:digi.u@t), revista digital universitaria, dirección general de posgrado e investigaciones. Vol. 2 Num.2. Nov.2007

## CAPITULO 4

Con Todo lo anterior podemos resumir que los niños de entre seis y doce años edad se encuentran en una etapa en la que según la teoría cognitiva de Piaget <sup>114</sup> “el aprendizaje de los niños estará dado por la observación de modelos, misma que le servirá de guía para el desarrollo de su propia conducta”(pasar aquí superíndice), esto quiere decir que el niño es influido por factores individuales que aceleran o retardan su desarrollo psicológico dependiendo de lo que observe y aprenda a su alrededor.

Esto sin duda alguna, puede aprovecharse de manera positiva para infundir conocimientos prácticos y útiles en el infante, y esto se podría lograr gracias a una buena educación, en donde los padres enseñen al hijo sobre valores, moral, etc. pero desgraciadamente en la actualidad, la mayoría de los padres ya no posee tiempo suficiente para su hijo, ya sea por cuestiones de trabajo u otras ocupaciones, por lo que deben dejarlos en la casa o al cuidado de otro adulto.

Los niños a temprana edad son expuestos a la televisión y utilizan de dos a tres horas diarias para verla, este número de horas se mantiene hasta llegar al sexto grado de primaria y baja en los años de educación media. Estadísticas del INEGI<sup>115</sup> afirman que los niños mexicanos de entre 6 y 12 años pasan 2000 horas al año viendo televisión y solo 700 horas las pasan en la escuela, por lo que el grado de impacto sobre lo que ven los niños en la televisión afecta de manera psicológica en su proceso de desarrollo cognitivo.

En la actualidad, el 70% de la programación que observa un niño no es de índole infantil (descartando programación como pueden ser novelas, concursos, noticias, etc.) El Anime, que son caricaturas animadas de origen japonés como ya hemos visto y que ha impactado de manera directa sobre el gusto de los niños se han colocado en los primeros lugares de audiencia en México y se han convertido en los preferidos de los niños de 6 a 12 años de edad, y que han sido transmitidos por televisión abierta (Televisa), en horarios accesibles para ellos, sobre todo el

---

<sup>114</sup> Bandura, Alberts: aprendizaje social Y desarrollo DE LA personalidad. Editorial alianza. Madrid.1963. 395

<sup>115</sup> [www.inegi.gob.mx.consultado](http://www.inegi.gob.mx.consultado) el 2 de marzo 2012, 8:00AM.

canal 5, que se ha caracterizado por sus series animadas extranjeras (de origen norteamericano y japonés).

Lo que llama la atención, no es la cantidad de series animadas que se transmiten, sino el contenido que muestran al niño.

Existen diferentes tipos de series animadas que tratan diversos temas, los cuales pueden ser de origen real o ficticio. Así como las películas abarcan una cantidad infinita de temáticas para todo público, lo mismo sucede con la animación japonesa. Los temas más comunes entre las series japonesas se reducen a una temática muy de moda como lo es la lucha entre el bien y el mal, ya que es uno de los patrones más vistos en la mayoría de las series que son transmitidas en los canales locales.

Ejemplos como: Dragon Ball Z, Pokemon, Naruto, entre otras, son representadas comúnmente como caricaturas que presentan personajes con una gran fortaleza y características especiales (lo cual llama más la atención del público infantil) que buscan solucionar sus problemas por medio de la violencia, pero de manera implícita o explícita abarcan otros temas secundarios (homosexualismo, adicción, sadismo, etc.) que el niño no alcanza a comprender tan fácilmente debido a que “su nivel de madurez y aprendizaje cognitivo no están completamente desarrollados”<sup>116</sup>, por lo que pueden tener un impacto psicológico en la mentalidad del niño y presentar ciertos comportamientos no deseados.

Con Base en los experimentos y otras investigaciones en universidades y laboratorios como vimos anteriormente, (1960 - actual) es posible concluir que las series japonesas si influyen en cambios en el comportamiento de los niños, obviamente existen muchas variables a considerar y de ello partiremos con encuestas que se realizaran a niños de entre 7 y 12 años, de la escuela Primaria Luis Guevara Ramírez, del turno matutino, así como a sus padres y maestros del plantel, y a partir de estas respuestas se tratarán de hacer aproximaciones en el estado actual de la influencia del anime en una edad específica, tiempo y lugar.

---

<sup>116</sup> Manzo Chávez, M. C., & Reyes Virrueta, E. (2009). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil <http://pepsic.bvspsi.org.br/pdf/alpsi/v14n20/v14n20a03.pdf.consultado> 02 de marzo de 2001, 09:00hrs

En la institución escolar el entorno puede nutrir, fortalecer y fomentar la convivencia escolar hacia una orientación democrática y ciudadana, pero también es fuente de riesgos, conflictos y contradicciones en sus espacios y entre los actores que intervienen en el proceso educativo, en estas circunstancias se generan prácticas de violencia, intolerancia, autoritarismo, impunidad, corrupción delincuencia y otros rasgos contrarios a una convivencia entre los que integran el ejercicio de la violencia, que es un fenómeno sumamente complejo, variable y, al mismo tiempo, apegado al contexto sociocultural en que se produce.<sup>117</sup>

En México 3 de cada 10 estudiantes de primaria han sufrido alguna agresión física por parte de un compañero, de hecho, en 2009 se dio a conocer que México ocupa el primer lugar en casos de violencia verbal, física, psicológica y social, entre alumnos de educación básica de 23 países, según la Encuesta internacional sobre docencia y aprendizaje (TALIS) elaborada por la Organización para la Cooperación y el desarrollo Económico conjuntamente con la CNDH revelaron que se estima que actualmente tres de cada 10 estudiantes de primaria han sido víctimas de agresiones, ante el riesgo que presenta para 18 millones 781 mil 875 niños que estudian primaria ser víctimas de este fenómeno, es imprescindible reforzar las acciones para erradicar esta práctica nociva.<sup>118</sup>

La violencia en las escuelas va en aumento y es causa de crecientes estadísticas de suicidio (homicidio) entre alumnos de primaria y secundaria, estas prácticas de agresión física deben ser tipificadas como delito ya que la agresión a compañeros de escuela la ejercen 8.8% de los niños de primaria y el 5.6% de estudiantes de secundaria, en ambos niveles de la educación básica, el lado de las víctimas tiene un promedio de 16.5% informó el funcionario de la PGR Francisco Castillo.<sup>119</sup> Los niños y adolescentes agresores forman parte de familias violentas, donde aunado a otros detonantes no tienen la atención de los padres por que estos trabajan tiempo completo o porque no ponen atención a lo que sus hijos ven, y en el mejor de los casos, los hijos quedan a cargo de los abuelos.

---

<sup>117</sup> Relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio, SEP, Dirección General de Formación Continua pag. 148

<sup>118</sup> Idem. Pag 162

<sup>119</sup> Idem pag. 163

A partir de analizar estadísticamente los resultados que se obtengan de mi instrumento de evaluación se podrá comprobar o refutar lo anteriormente expuesto y conocer si es aplicable a los niños de la escuela primaria Luis Guevara Ramírez del turno matutino, donde se realizaran los cuestionarios.

### **UNIVERSO DE ESTUDIO ESCUELA PRIMARIA PROFESOR LUIS GUEVARA RAMIREZ**

Ubicada en calle sin referencia s/n, Unidad habitacional Bellavista, mz. 022, Iztapalapa, Distrito Federal, México, Cp. 9860. C.c.t. 09DPR2426F.

#### **Delimitación del Universo**

Grados	Grupos	Alumnos
1 °	3	103
2 °	2	74
3 °	3	96
4 °	3	98
5 °	3	99
6 °	2	63
Total	16	<b>533</b>

#### **Forman parte de la escuela**

Alumnos por grupo	34
Total de profesores	17
Frente a grupo	15
De educación física	2
De educación artística	0
De actividades tecnológicas	0
Total de profesores en Carrera Magisterial	2
Otro personal de apoyo	9

Los siguientes apartados son para establecer que la escuela primaria Luis Guevara Ramírez cuenta con los siguientes servicios, y dejar en claro que la ubicación y población de esta escuela son de nivel media alta. La estimación fue realizada considerando la zona conurbana como una sola localidad, el nivel socioeconómico a la que pertenece esta escuela según el estudio socioeconómico del AMAI se clasifica en C+.

### **SERVICIOS DE LA ESCUELA**

Agua entubada	SI
Luz	SI
Barda o cercado perimetral	SI
Canchas Deportivas	NO
Patio de la escuela	SI
Baños	SI
Estado del mobiliario	Bueno
( pizarrones y mesa bancos)	Bueno
Sala de Cómputo	SI
Total de aulas	16

Alumnos por computadora para uso educativo 28

### **Indicadores Aprobación**

Mujeres: 89.5% Hombres: 91.9% Total: 90.8%

### **Indicadores Reprobación**

Mujeres: 5.2% Hombres 5.6% Total: 5.4% <sup>120</sup>

Con referencia a las anteriores investigaciones sobre efectos nocivos de la televisión hemos podido darnos cuenta de que los dibujos animados que muestran imágenes violentas si pueden afectar a los niños a corto y mediano

<sup>120</sup> [www.sep-df.gob.mx](http://www.sep-df.gob.mx). Consultado 02 de marzo del 2012, 10:40 am

plazo. Con la finalidad de conocer hasta donde pueden influir los animes en los niños de 6 a 12 años, se realizaron encuestas a padres de familia, maestros y alumnos, para determinar en qué grado están identificados con algún personaje, cuantas horas al día ven televisión, y si sus padres consideran que el anime pudiera ser consecuencia de algunas conductas negativas o violentas o un rendimiento escolar bajo.

Se realizaran 10 preguntas a los niños de los 5 diferentes grados de la escuela primaria, las cuales consistirán en saber cuánto tiempo invierten en ver televisión que personajes les llaman más la atención, saber si se identifican con alguno de ellos.

Las 10 preguntas que se les realizarán a los padres serán con el mismo fundamento, solo que a ellos se les preguntara cuanto tiempo ven la televisión sus hijos, el significado de anime, concepto de violencia y si consideran que los dibujos animados afectan la conducta de sus hijos y si afecta el rendimiento escolar.

Las 10 preguntas restantes serán para los maestros, con el mismo enfoque, a diferencia de su opinión sobre los animes, y si consideran que la conducta de los niños en el salón de clases está relacionada a los dibujos animados. Si el rendimiento escolar se ve afectado por ver la televisión hasta 4 horas al día, por las imágenes violentas que visualizan en el anime como Dragon Ball, Caballeros del zodiaco, Naruto. Y si estos pueden afectar el comportamiento de los niños. Posterior a la aplicación y análisis de cuestionario se adelantarán posibles soluciones para que los niños no visualicen programas con alto grado de violencia. Se aplicaron encuestas a 352 niños, cuyas edades van desde 7 a 12 años, los cuales asisten a educación básica de la escuela Luis Guevara Ramírez del turno matutino, durante el año lectivo 2011 – 2012 con la finalidad de determinar los hábitos televisivos, en cuanto al tiempo diario dedicado a ver televisión, preferencias y selección de programas, en compañía de quién los miran, qué importancia dan a los comerciales y que es lo que consideran que aprenden al ver televisión.

## CUESTIONARIO 1 (NIÑOS)

### ENCUESTA

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: Niño \_\_\_\_ Niña \_\_\_\_

Año: Segundo \_\_\_\_ Tercero \_\_\_\_ Cuarto \_\_\_\_ Quinto \_\_\_\_ Sexto \_\_\_\_

Por favor contesta todas las preguntas con sinceridad. **MARCA CON UNA X LA RESPUESTA**

#### 1. En tu casa tienes:

a. Televisión gratuita \_\_\_\_ b. Televisión de Paga \_\_\_\_

#### 2. ¿Por qué ves televisión?

Para entretenerme \_\_\_\_ Porque no tengo nada más que hacer \_\_\_\_ Otra opción

#### 3. ¿cuántos programas ves al día?

a. \_\_\_\_\_

#### 4. Nombra tus tres programas favoritos de t.v. escribe ¿en qué canal, y a qué hora se transmiten?

1.- \_\_\_\_\_ Canal: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

2.- \_\_\_\_\_ Canal: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

3.- \_\_\_\_\_ Canal: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

#### 5. ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿por qué?

Nombre del personaje: \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

#### 6. ¿Ves programas de ANIME en televisión? Cuáles?

a. \_\_\_\_\_

#### 7. ¿Con quién ves la televisión?

\_\_\_\_\_

#### 8. ¿Qué es lo que más te gusta de las caricaturas que ves? Menciona dos razones

a. \_\_\_\_\_

#### 9. ¿Crees que te dejan algún aprendizaje las caricaturas? ¿Por qué?

SI ( ) NO ( ) \_\_\_\_\_

#### 10. ¿Qué aprendes cuando ves televisión?

a. A ser amable \_\_\_\_\_ b. A ser grosero \_\_\_\_\_

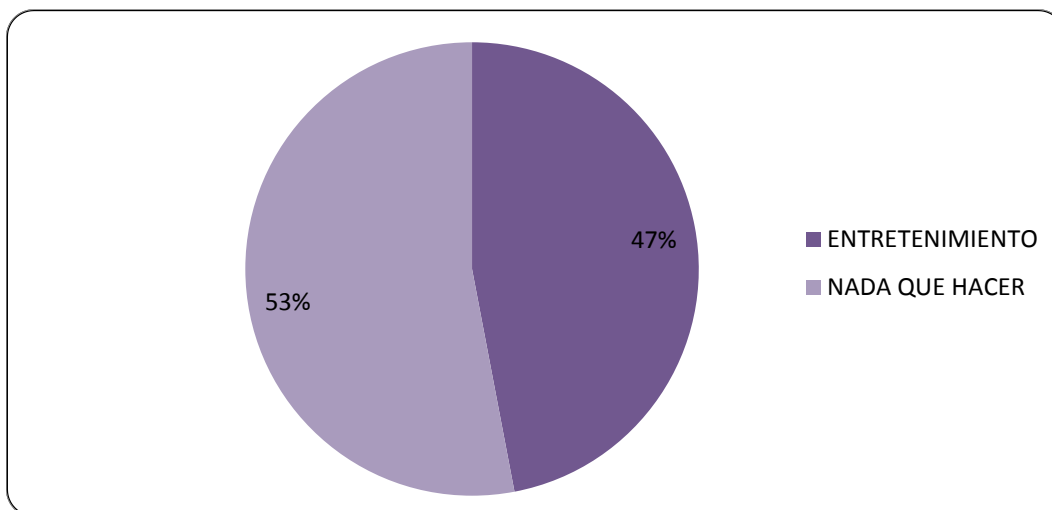


**ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA A NIÑOS  
NIÑOS ENCUESTADOS POR EDAD Y SEXO**

GRADO	TERCERO		CUARTO		QUINTO		SEXTO		TOTAL
	H	M	H	M	H	M	H	M	
7-8	40	56							96
9-10			35	63					98
10-11					50	49			99
11-12							34	32	63
<b>TOTAL</b>									<b>356</b>

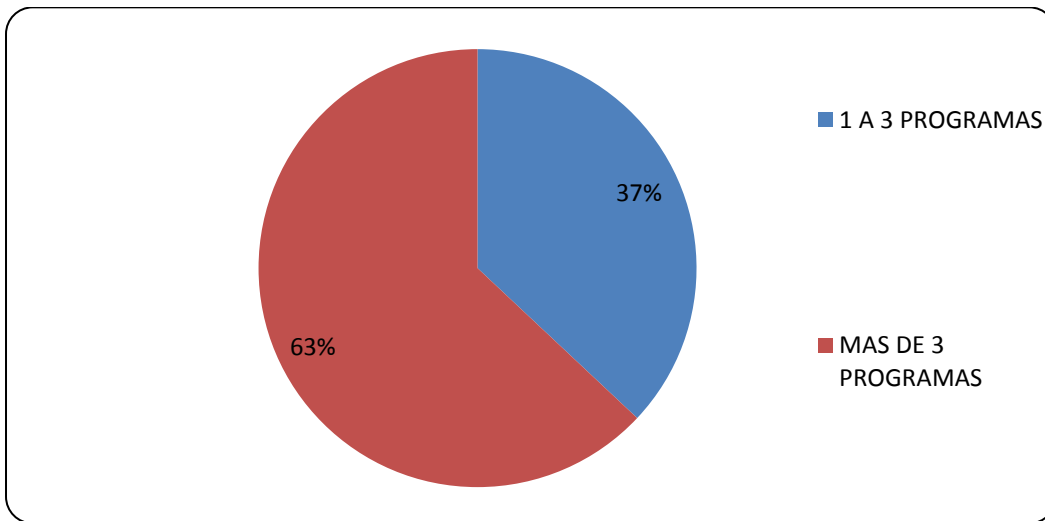
### Pregunta 1 ¿Por qué ves televisión?

El 40 % de los niños ve TV, por entretenimiento, el 50% porque no tiene nada más que hacer, el resto indicó que solo la miran por diversión.



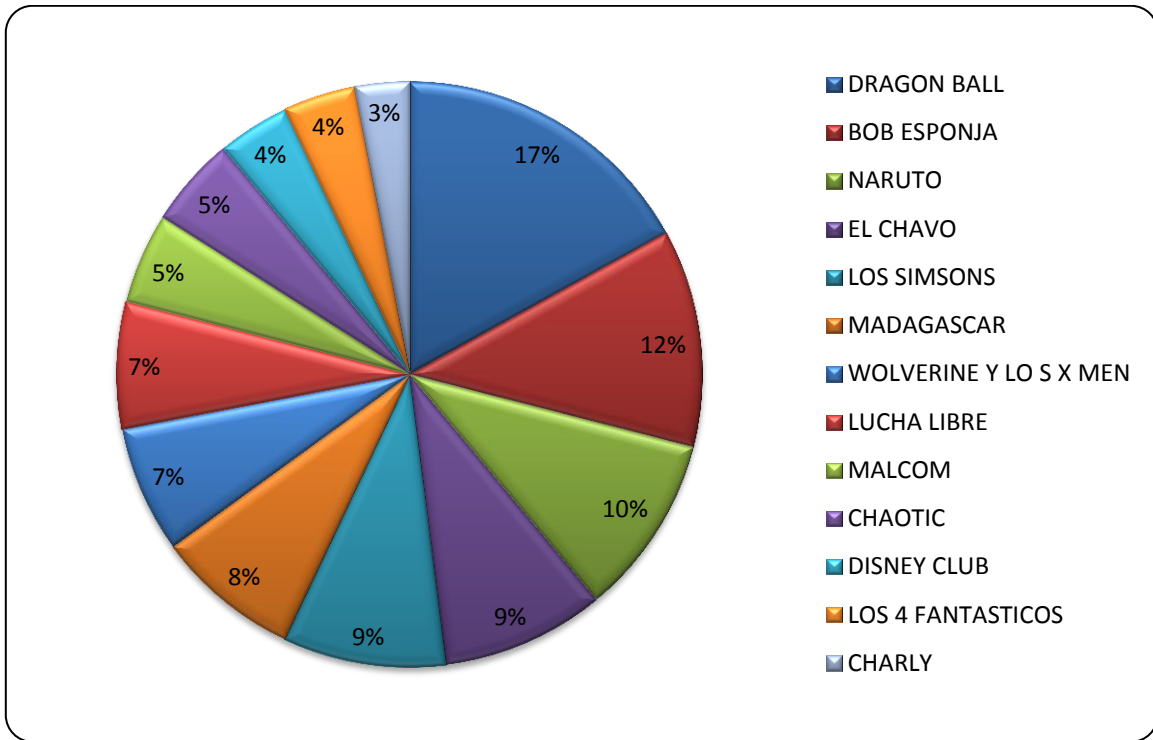
Aunque el 53% de los niños encuestados manifestaron que ven la televisión por que no tienen nada que hacer, y el 47% solo la ve por entretenimiento, estas fueron las respuestas más relevantes, sin embargo también mencionaron que ven la televisión para ver películas, para poner videojuegos, e incluso encienden la televisión para verla a la hora de la comida.

### Pregunta 3. ¿Cuántos programas ves al día?



La mayoría de los niños de todos los grados ven más de tres programas al día tomando en cuenta que programas como Bob esponja y Dragón ball son caricaturas que duran hasta una hora, y si ven más de tres programas, refleja que ven la televisión por más de tres horas diarias. Lo que dejando fuera las actividades escolares o académicas tienen una proporción significativa de su tiempo de ocio.

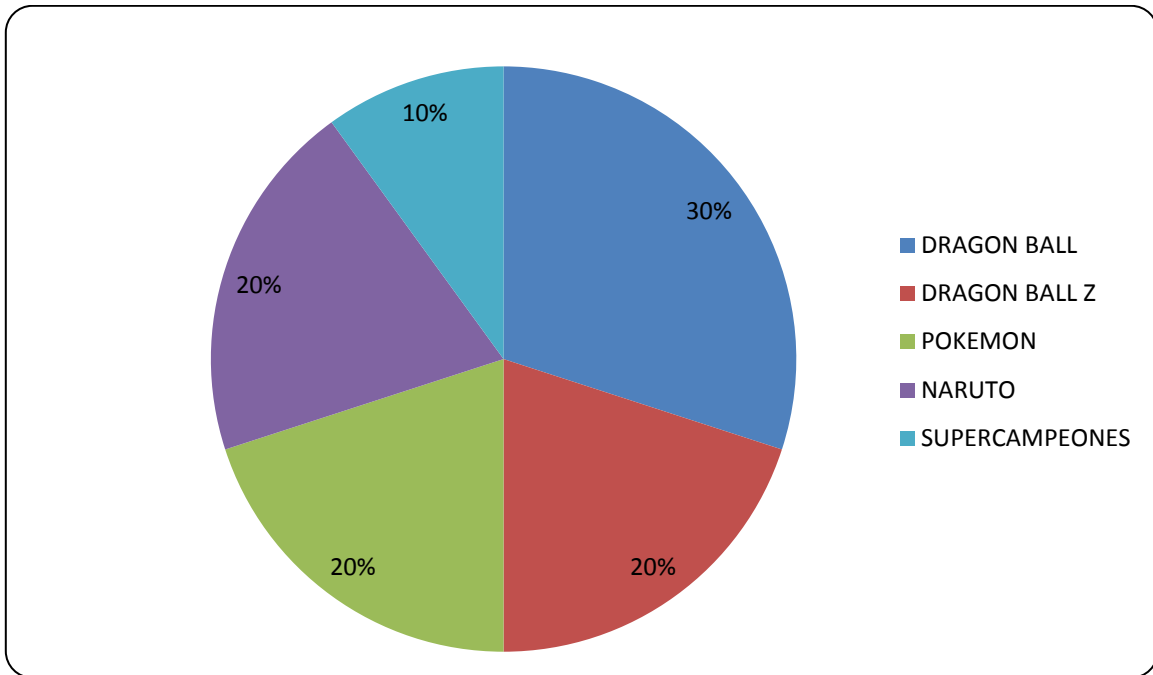
#### Pregunta 4. Nombra tus tres programas favoritos de televisión.



Del 100% de los alumnos el 17% ve Dragon Ball Z, el 12% Bob esponja, el 10% Naruto, El chavo del ocho el 9% al igual que Los Simpson, el 8% corresponde a Madagascar, 7% a la Lucha Libre y Wovering, el 5% le pertenece a Malcom y Chaotic, el 4% es para Disney Club y los 4 fantásticos y con el 3% Charly. Programas que se transmiten en los diferentes canales de televisión abierta, como el canal 2, 5, 7, 11, y el canal 28.

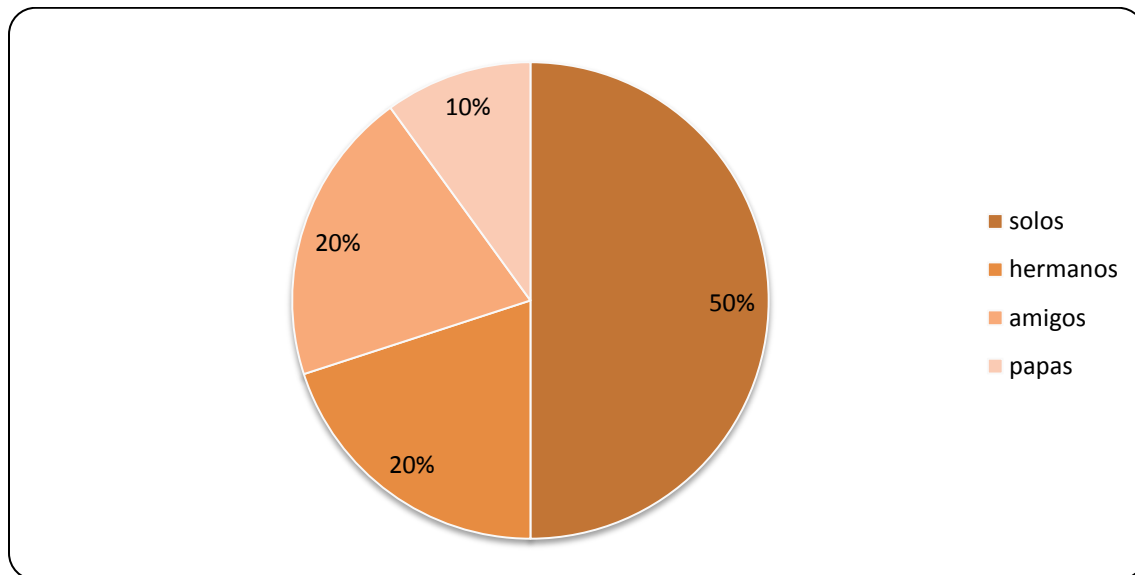
Sin duda alguna podemos apreciar que los programas favoritos de los niños son los de descendencia japonesa (anime), los cuales ocupan 2 de los 3 primeros lugares y por tal motivo son del gusto de los niños sobre las demás caricaturas.

### Pregunta 6 ¿Ves programas de anime?



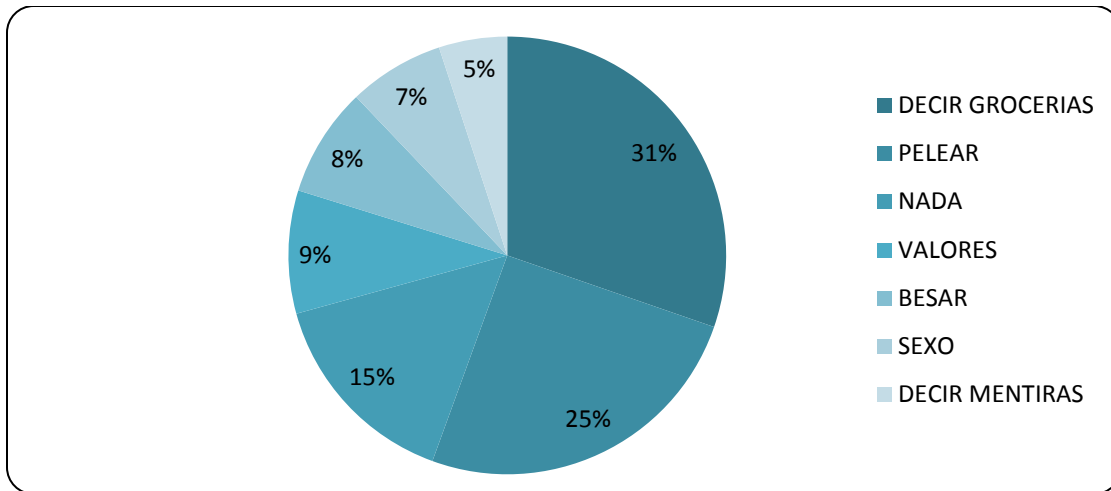
Estadísticamente podemos observar que el porcentaje es mayor en los programas como Dragon ball y Dragon ball z que son sin lugar a duda el tipo de anime que ha sido de los preferidos desde su aparición en la pantalla mexicana en 1986 y que hasta la fecha sigue en la preferencia de chicos y grandes, seguido por Pokemon, Naruto y los Súper Campeones, que aunque no todos se siguen transmitiendo por televisión abierta, se mantienen en el gusto de los niños.

### Pregunta 7 ¿Con quién ves televisión?



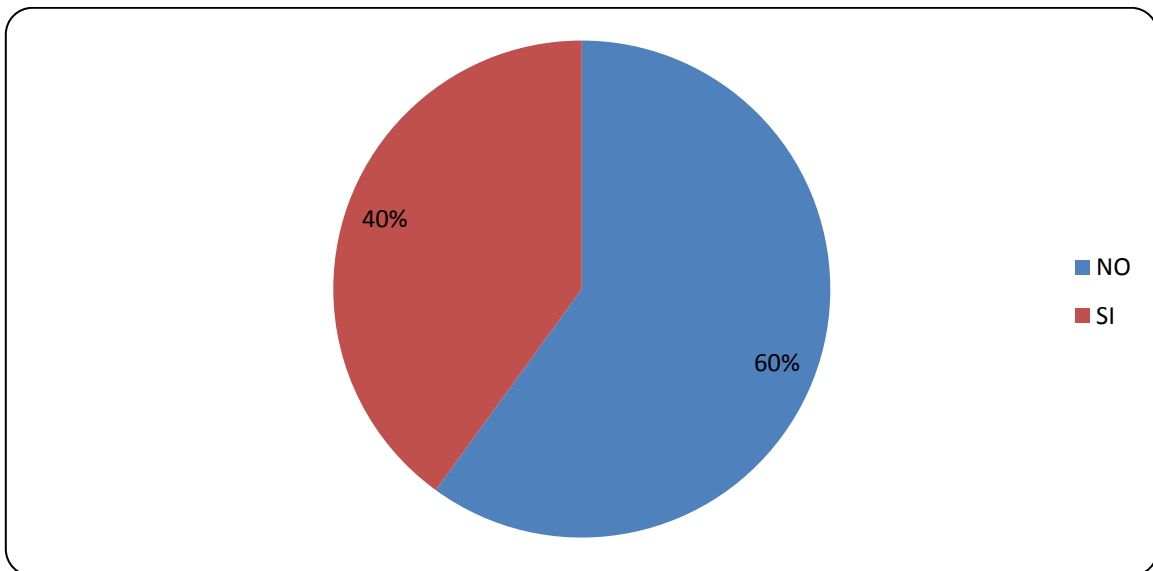
Como podemos apreciar el 50% de los niños que ven la televisión coincidieron en que ven la televisión solos sin supervisión de un familiar seguido de quienes la ven con los hermanos con un 20 % al igual que con los amigos y finalmente tan solo el 10% ve televisión acompañados de sus padres.

**Pregunta 8 ¿Qué es lo que más te gusta de las caricaturas que ves?  
Menciona dos razones.**



La mayoría de los niños resalto en un 31% que les gusta de las caricaturas cuando dicen groserías, seguido del 25% las peleas que se presentan en casi todos los animes y dibujos animados, el 15% menciona que nos les gustaba nada, tan solo el 9% les gustan los valores como el amor y la confianza, el 8% respondió que les gustaban los besos que se dan los personajes en las caricaturas ya que parecen reales, seguido de los besos el 7% mencionó que les gusta que muestren imágenes que contengan sexo, y en último lugar con 5% a decir mentira, aunque considero que las malas palabras que se mencionan en las caricaturas ya son las menores a comparación de las que se escuchan decir a los niños en y a la salida de la escuela.

**Pregunta 9 ¿Crees que te dejan algún aprendizaje las caricaturas?**



Esta pregunta a pesar de ser abierta la mayoría de las respuestas fueron “NO” en un 60% como podemos apreciar, y tan solo el 40% mencionó que si aprenden de las caricaturas, y por tener un margen significativo de diferencia se graficó esta respuesta.



## CUESTIONARIO 2 MAESTROS

Encuesta que se les aplicó a los 16 profesores de la escuela primaria Luis Guevara Ramírez.

1. **¿Sabe lo que es el género anime? Explique.**

---

2. **¿Considera que los dibujos animados (anime) con escenas violentas podrían afectar el comportamiento de su alumno, por qué?**

---

3. **¿Cree usted que se podría afectar el rendimiento escolar de su alumno por estar en contacto por periodos prolongados con escenas violentas?**

---

4. **¿Ha observado comportamientos violentos en sus alumnos?**

---

5. **¿Cuál piensa usted que serian la causas que lo origina?**

---

6. **¿Cree usted que los niños de ahora tienen más conductas agresivas que los de hace 10 años? ¿Por qué?**

---

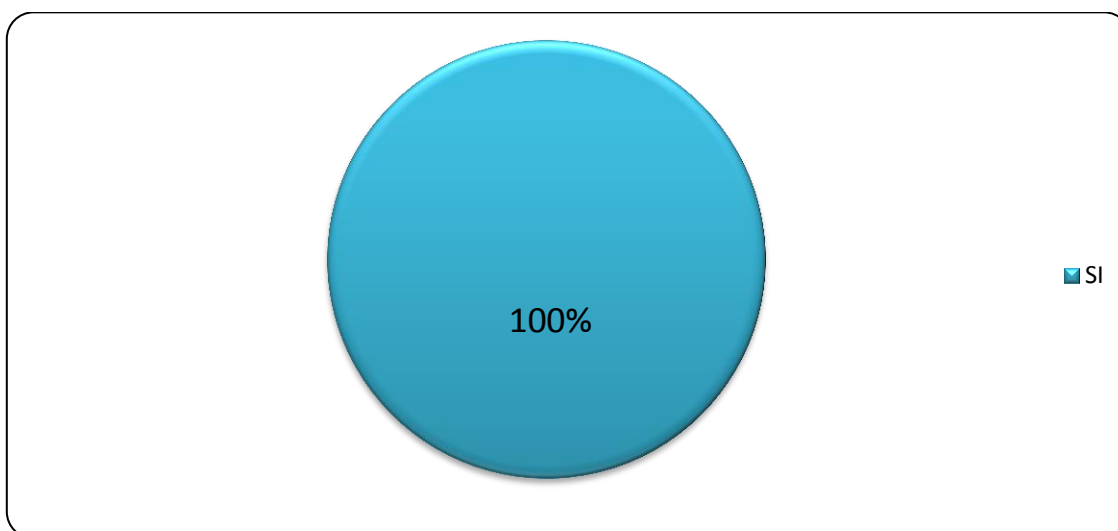
7. **¿Considera que han aumentado los actos violentos en la escuela en los últimos años.**

**¿Por qué?**\_\_\_\_\_

8. **¿Que medidas propondría para evitarlo?**\_\_\_\_\_

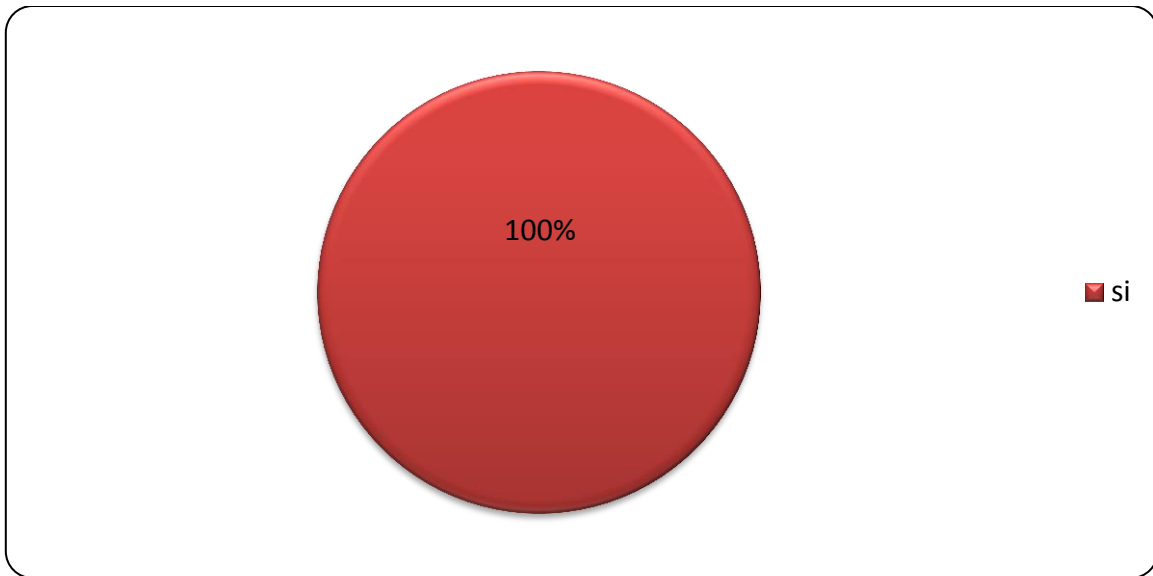
9. **¿Describa brevemente los que significa violencia para usted?**\_\_\_\_\_

**Pregunta 1 ¿Sabe lo que es el género anime? Explique.**



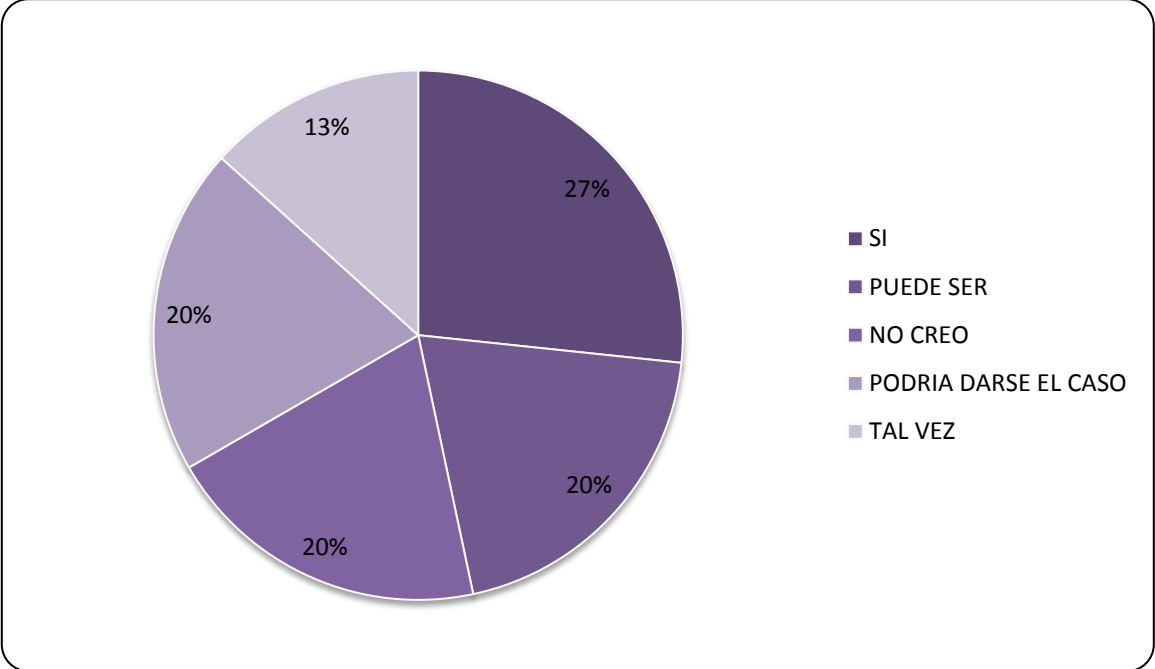
La primera pregunta arrojó como resultado que del 100 % de los maestros, Contestaron que si sabían lo que el género anime significa. Dando una breve descripción de lo que para ellos significaba el término anime. Como por ejemplo explicaron que anime es: se refiere a la cultura del comic japonés. Son comics animados en Japón, y principalmente explicaron que son caricaturas de origen japonés.

**2. ¿Considera que los dibujos animados (anime) con escenas violentas podrían afectar el comportamiento de su alumno?**



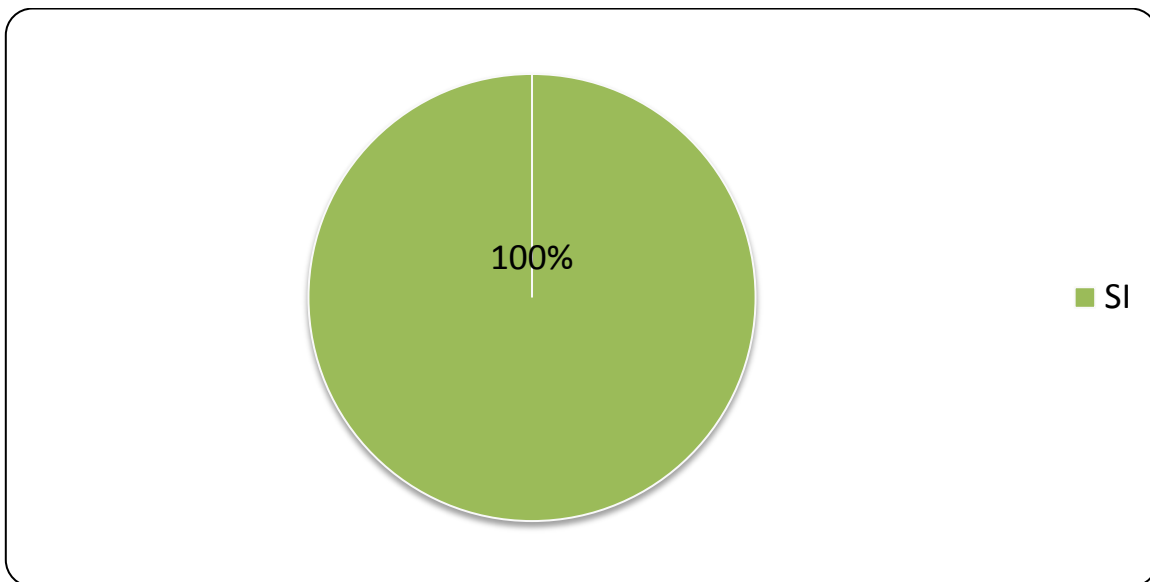
Los maestros de todos los grupos coincidieron en que las imágenes violentas pueden afectar el comportamiento de sus alumnos, indicando que en si los animes no son malos, si no que lo malo es que los niños los vean sin alguien que los oriente y supervise sus horarios, la pregunta aquí es si los maestros consideran que en los animes pueden tener efectos secundarios en los niños, por qué no proponen medidas preventivas a los padres de familia para tratar de evitar que los niños vean escenas violentas en la televisión y les recomienden que sus hijos realicen alguna actividad extra fuera de la escuela. Así como trabajos escolares que requieran investigación en museos y bibliotecas.

**Pregunta 3 ¿Considera usted que se podría afectar el rendimiento escolar de su alumno por estar en contacto por periodos prolongados con escenas violentas?**



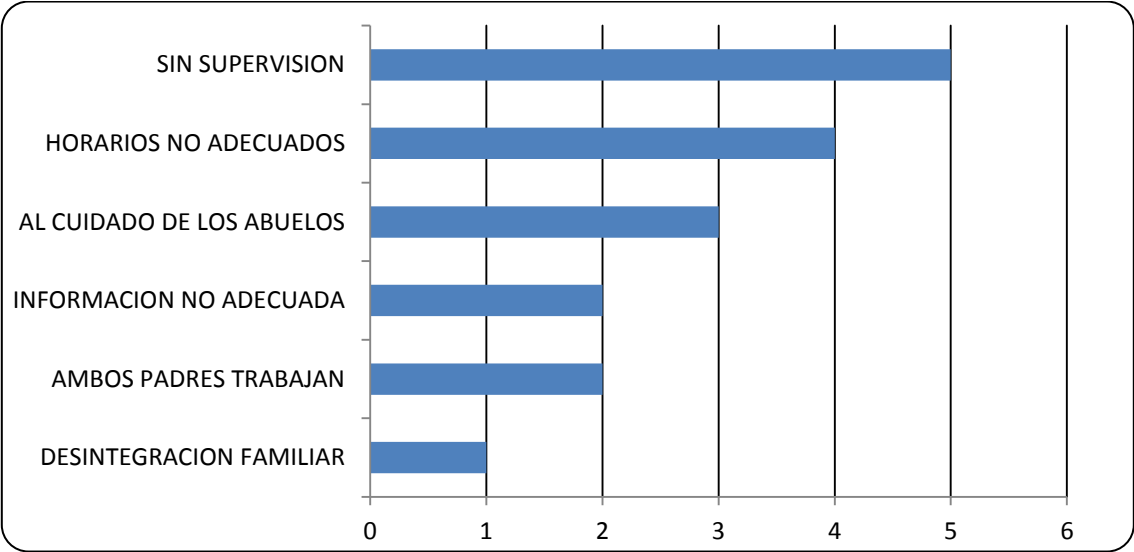
En esta pregunta podemos observar que el 27% de los maestros afirman que el rendimiento escolar si se puede ver afectado por estar en contacto con escenas violentas por periodos prolongados, el 20% contestó afirmativamente, quedando tres maestros con respuesta negativa con el 20%, el otro 20% fue el mismo con otros tres maestros que contestaron si se podría darse el caso de que se pueda afectar el rendimiento escolar, para los dos maestros restantes con el 13% mencionaron que tal vez podría afectarles, Los profesores resaltaron que en sexto grado es cuando los niños se vuelven más agresivos por diferentes circunstancias, sin dejar de lado que las escenas violentas en los dibujos animados y los programas para adultos que ven sin vigilancia y estos pueden ser los detonantes de la violencia que ejerce el niño con algún compañero.

**Pregunta 4. ¿Ha observado comportamientos violentos en sus alumnos?**



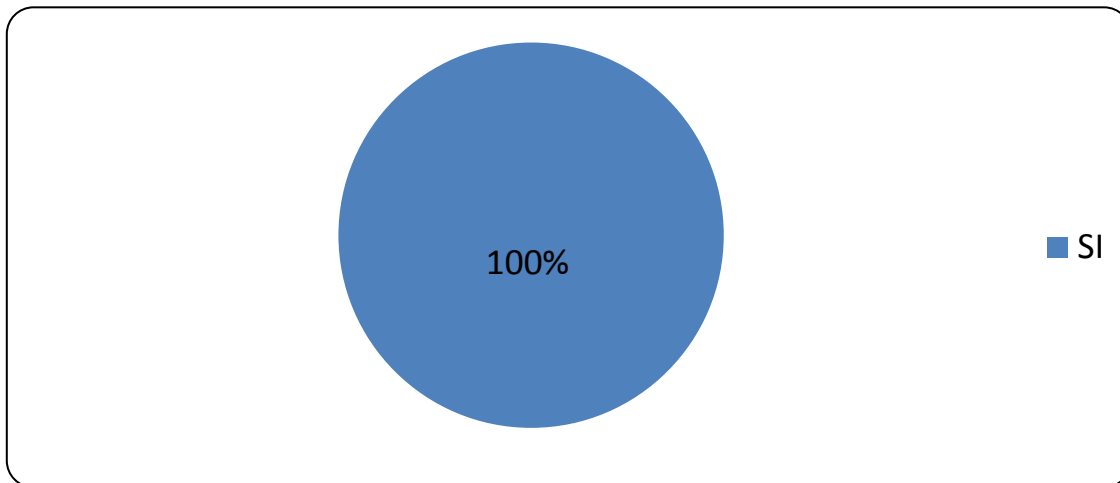
Todos los maestros de todos los grados, respondieron que SI han observado comportamientos violentos en sus alumnos, mencionando que son muchas las causas que pueden originarla.

**Pregunta 5. ¿Cuál piensa usted que serían la causas que lo origina?**



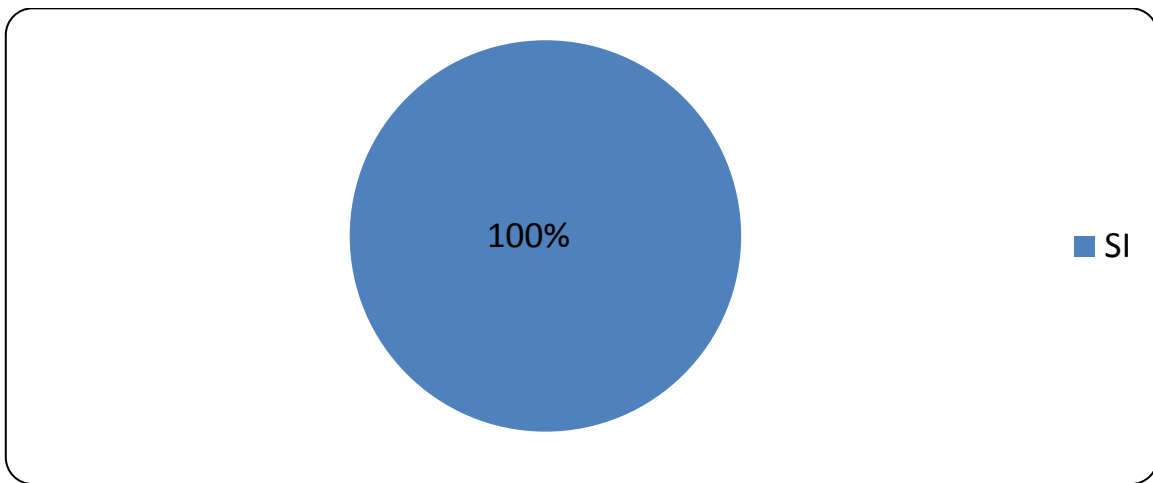
Cinco maestros de 17 mencionaron como posibles causas de la violencia la falta de supervisión de un adulto y los horarios no adecuados para las transmisión 4 maestros que los dibujos animados son transmitidos en horarios no adecuados, 3 maestros mencionaron que es debido a que los niños se encuentran al cuidado de un familiar, 2 maestros manifestaron que es por la mala información que transmite, 2 maestros mencionaron que se debe a que ambos padres trabajan y no están pendiente de lo que sus hijos ven en la televisión, y un maestro mencionó que la desintegración familiar es la causante de que los niños se vuelvan más violentos.

**Pregunta 6 ¿Considera usted que los niños de ahora tienen más conductas agresivas que los de hace 10 años?**



Las respuestas de los 15 maestros fueron afirmativas, y consideran que los niños de esta época manifiestan conductas más agresivas que hace unos años.

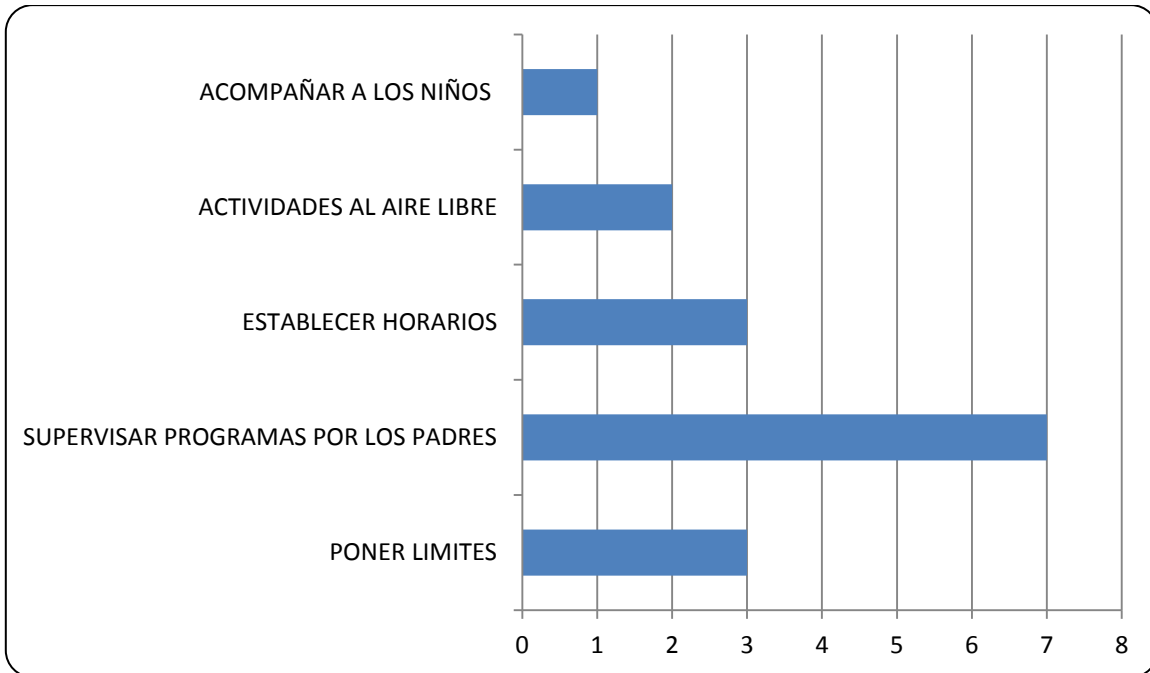
**7. ¿Considera que han aumentado los actos violentos en la escuela en los últimos años.**



Al igual que la pregunta anterior los 15 profesores coincidieron en que en los últimos años la violencia ha ido aumentando debido a que los alumnos manifiestan lenguaje ofensivo, violencia física y psicológica entre sus compañeros y probablemente a los múltiples programas con escenas violentas que acostumbran ver.

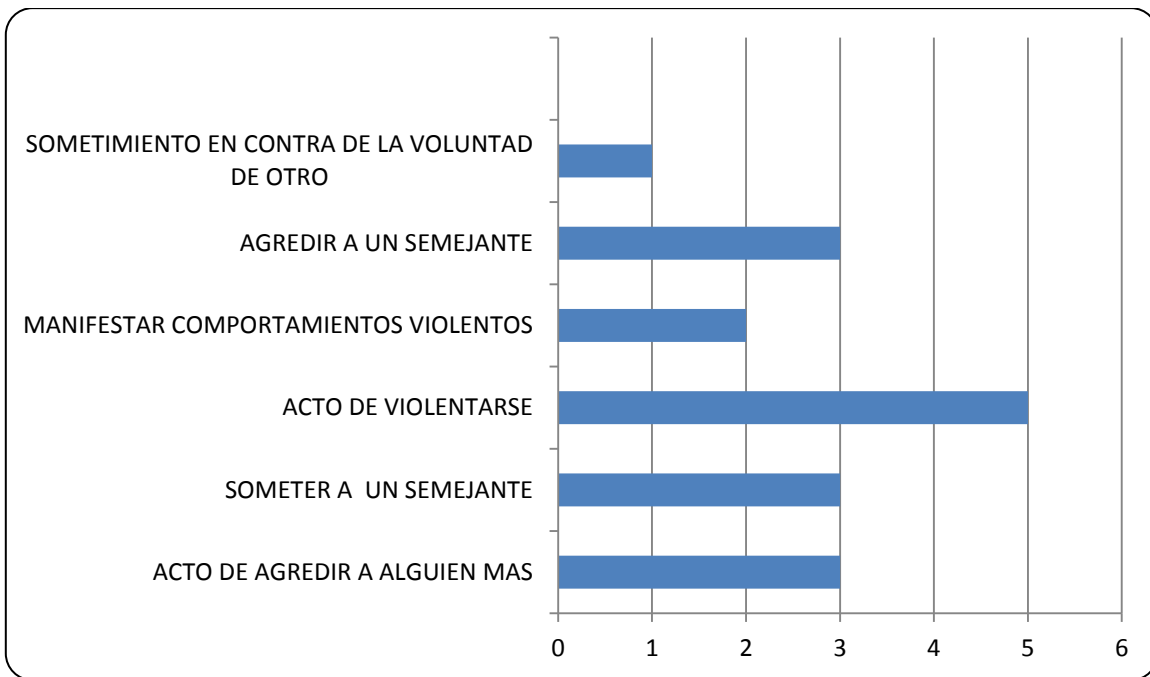


### Pregunta 8 ¿Qué medidas propondría para evitarlo.



La medida principal que mencionaron 7 de los 15 profesores con un 41% fue que los padres de familia deben supervisar a sus hijos los programas que ellos acostumbran ver, El 23% de los profesores mencionaron que se debe establecer horarios, el 18% poner límites en el tiempo que ven televisión y establecer horarios para ver programas adecuados para sus edades, y también con 18% que los niños tengan actividades al aire libre. No estaría de más que los profesores también se involucren en los programas que se ven sus alumnos para tratar de evitar que los niños vean programación con alto contenido violento y así conjuntamente padres y profesores podrían poner límites mediante la orientación de los programas que pueden ver y recomendarles series culturales y educativas en horarios que transmiten anime con contenido violento.

**Pregunta 9 ¿Describe brevemente los que significa violencia para usted?**



La respuesta de los profesores no fue muy diferente a las anteriores, la mayoría con el 29% coincidió que la violencia es el acto de violentarse y agredir a sus semejantes el 18% al igual que someter a un semejante, y también al acto de agredir a alguien más, 17% manifestar comportamientos violentos, y el 6% piensa que es el sometimiento en contra de la voluntad de otro.

### **CUSTIONARIO 3 PADRES DE FAMILIA**

Con respecto a las preguntas que se les hicieron a 299 padres de familia el análisis fue el siguiente:

**Nivel de estudios** \_\_\_\_\_ **Ocupación** \_\_\_\_\_

Trabajan ambos padres fuera de casa SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ Si es No, Quien trabaja \_\_\_\_\_

Si es si, con quien se encarga del cuidado de sus hijos \_\_\_\_\_

Considera que usted está al pendiente de la programación que ven sus hijos. \_\_\_\_\_

De qué manera \_\_\_\_\_

#### **RESPUETA**

**1.- ¿Sabe lo que es el anime?**

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**2.- ¿Sus hijos acostumbran ver ánime?**

Si. \_\_\_\_\_ . No \_\_\_\_\_

**3.- ¿Cuántas horas al día su hijo ve televisión?**

1 hora \_\_\_ 2 horas\_\_\_ 3 horas\_\_\_ 4 horas\_\_\_ 5 horas\_\_\_

**4.- ¿Qué caricaturas acostumbra ver su hijo?**

\_\_\_\_\_

**5.- ¿Considera que las caricaturas que observa su hijo contienen imágenes violentas?** \_\_\_\_\_

**6.- ¿Encuentra diferencias con las caricaturas de su época y las actuales?  
¿Por qué?**

\_\_\_\_\_

**7.- ¿Qué cambiaría de las caricaturas?**

\_\_\_\_\_

**8. ¿Considera que su hijo reacciona negativamente cuando ve imágenes violentas en las caricaturas?**

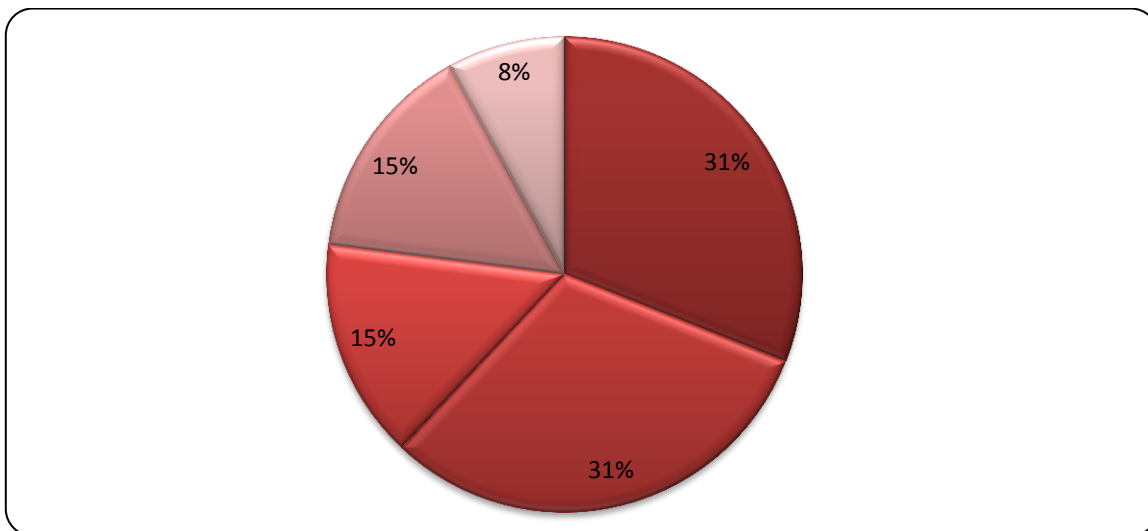
\_\_\_\_\_

**9. ¿Considera que el rendimiento escolar de los niños podría verse afectado por ver caricaturas con alto contenido violento por periodos prolongados?**

\_\_\_\_\_

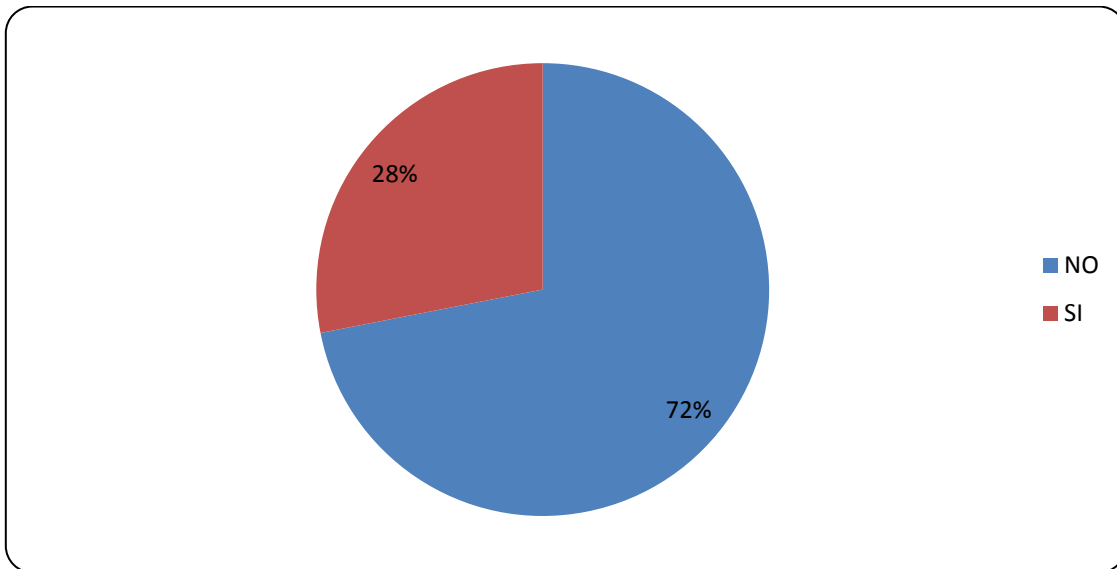
**10. ¿Qué consecuencias cree usted que podrían tener los niños que ven por tiempo prolongado caricaturas con imágenes violentas?**

### Nivel de estudio de los padres.



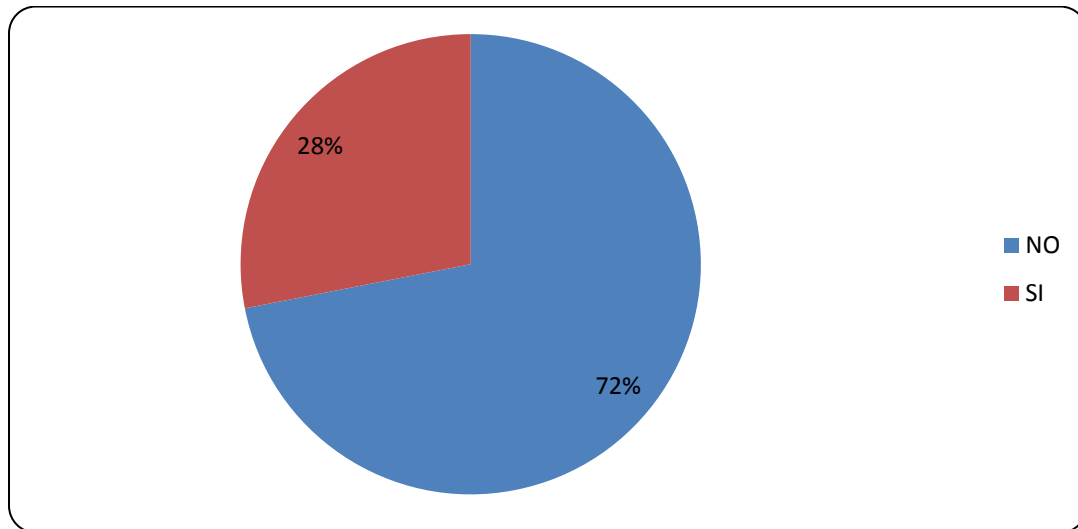
El nivel de estudios del 100% de los padres el 31% cuenta con carrera técnica, otro 31% con secundaria, el 15% cuentan con preparatoria trunca, y otro 15% con preparatoria terminada, tan solo el 8% tienen licenciatura En lo que respecta al trabajo de los padres. Las estadísticas demostraron que en general y en todos los grados de la escuela el 40% del total, ambos padres trabajan y los hijos se quedan al cuidado de algún familiar 20% se quedan solos en casa 30%. Y tan solo el 10% de los padres no trabajan.

## 1.- ¿Sabe lo que es el anime?



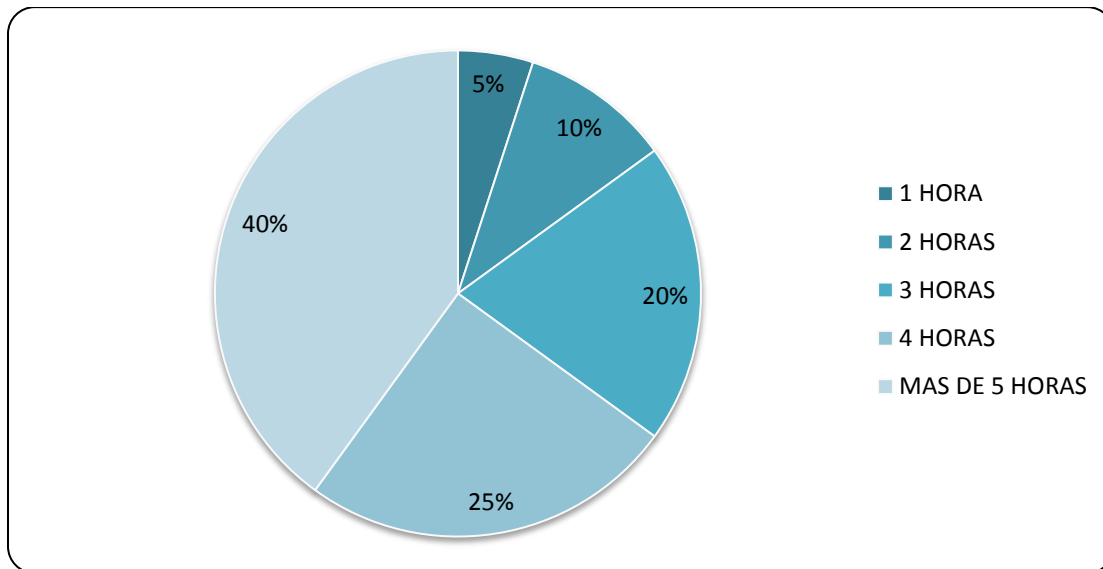
La mayoría de los padres de familia desconocen el término de la palabra anime, con un 72% y permiten verlo a sus hijos debido a que desconocen que las caricaturas de origen japonés son animes, el 28 % afirman saber lo que son los animes sin embargo no conocen el contenido y debido a esto les permiten observarlo.

## 2.- ¿Sus hijos acostumbran ver anime?



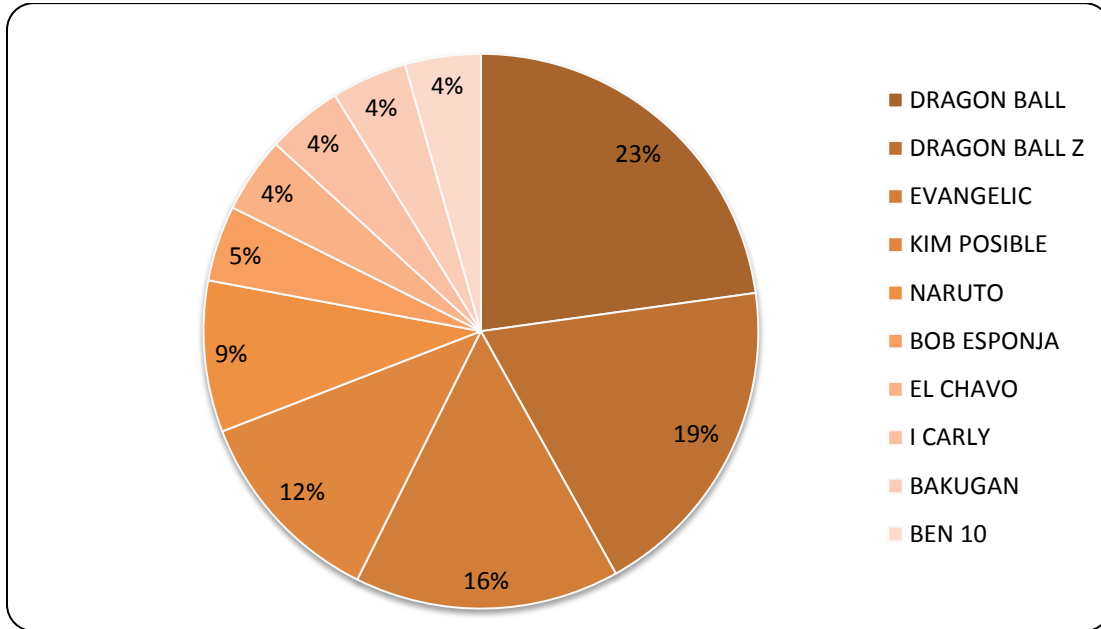
Resulta contradictoria esta respuesta ya que en la pregunta anterior los padres de familia en su mayoría respondieron que no sabían el significado de la palabra anime, sin embargo manifiestan en sus respuestas que sus hijos no ven anime. Cuando realmente no saben que dibujos animados ven sus hijos. En comparación con sus hijos el 30 % de los niños que ve anime si sabe que son comics animados provenientes de Japón.

### 3.- ¿Cuántas horas al día su hijo ve televisión?



El resultado de esta respuesta arrojó que más del 40% de los niños ve la televisión por periodos de más de cinco horas al día, el 25% manifestó que sus hijos ven la televisión por cuatro horas, el 20% de los padres declaró que sus hijos la ven por 3 horas, el 10% de los niños la ve dos horas al día, y tan solo el 5% de los niños encuestados ve la televisión solo una hora. Comparando las respuestas que dieron sus hijos coinciden con la cantidad de horas excesivas que ven la televisión.

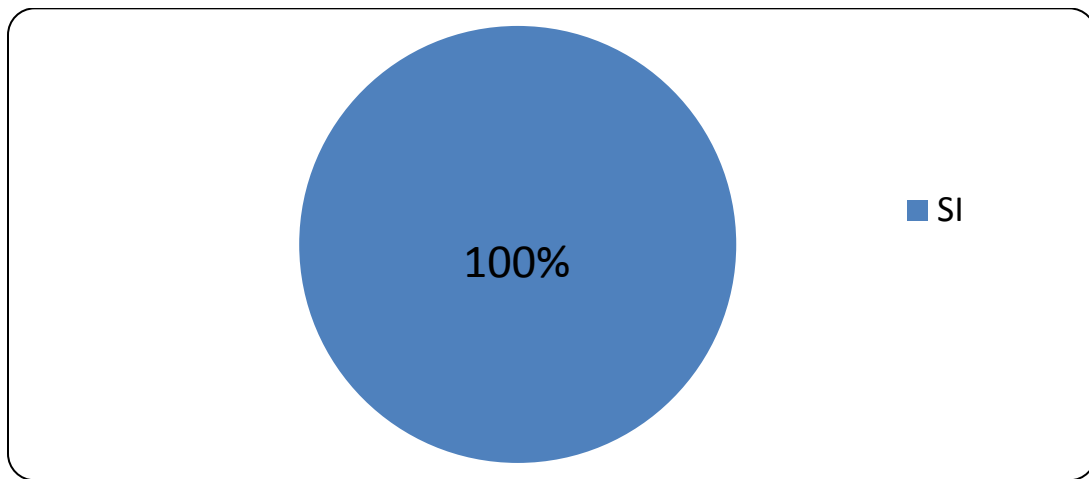
#### 4.- ¿Qué caricaturas acostumbra ver su hijo?



Como podemos ver la mayoría de las series que ven los niños son animes y programas no adecuados para niños, el 23% acostumbra ver Dragon Ball considerándola su serie favorita, al igual que Dragon Ball Z con 19% siendo estas los animes más vistos por los mexicanos desde su aparición en 1986, el 16% le pertenece a Evangelic, el 12% a Kim posible, el 9% lo ocupa Naruto, el 5% lo ocupa Bob Esponja, El Chavo del 8, I Carly, Bakugan y ben 10 ocupan los últimos lugares con un 4% sin embargo son series de televisión que cada vez suben peldaños para colocarse en el gusto de los niños. En comparación con las respuestas que dieron sus hijos coincidieron que Dragon Ball y Dragon Ball Z y Naruto son sus series preferidas.

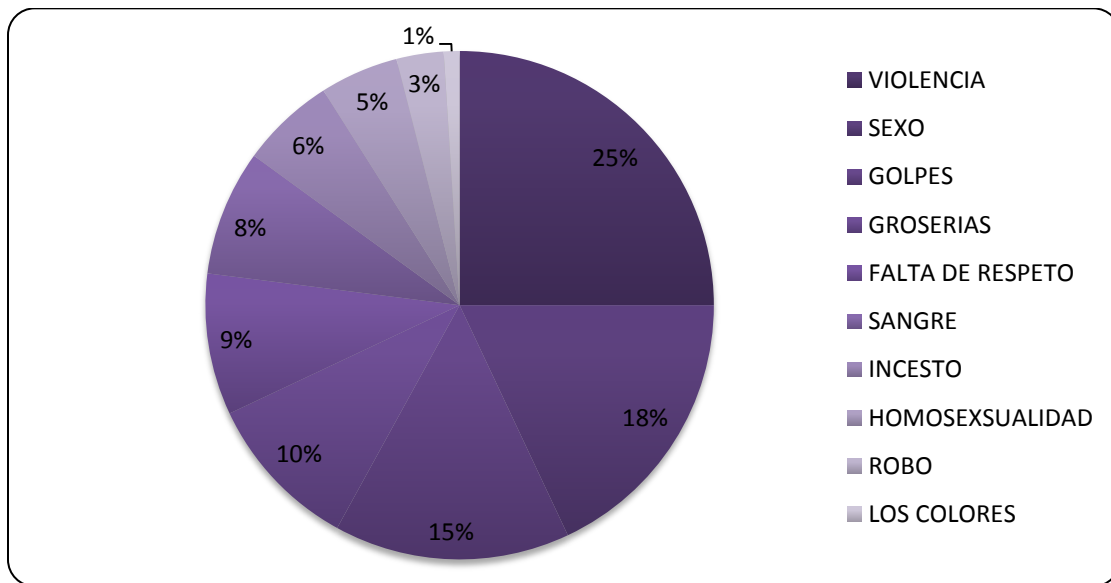


**5.- ¿Considera que las caricaturas que observa su hijo contienen imágenes violentas?**



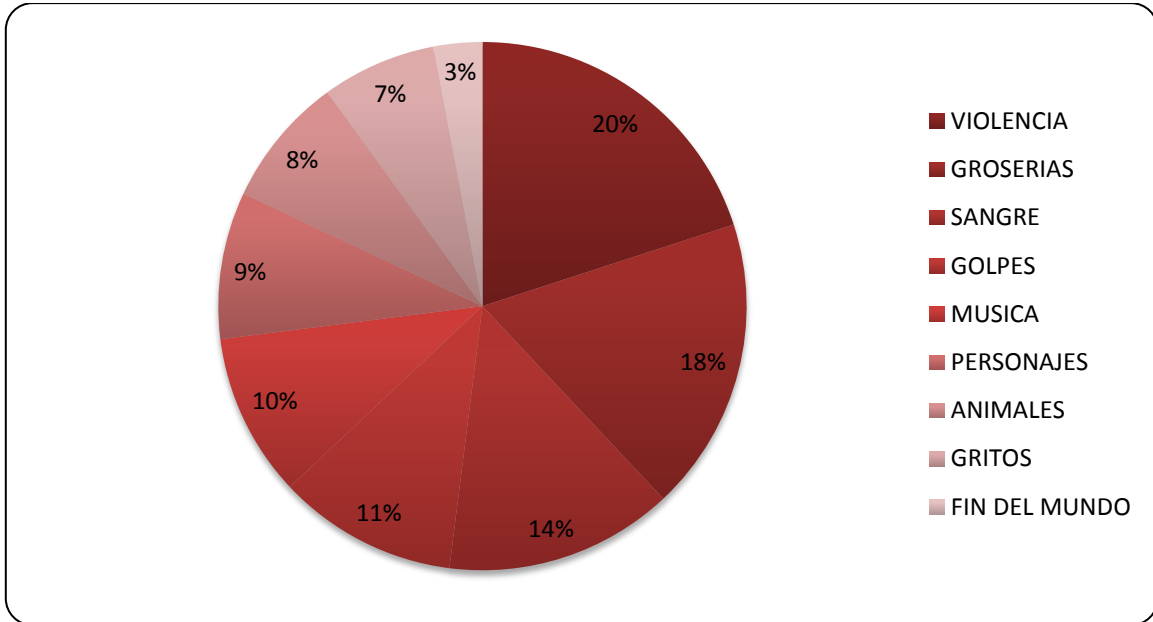
Sin más análisis el 100% de los padres contesto a esta pregunta que SI consideran que las caricaturas que ven sus hijos contienen imágenes violentas. Así como los programas que se transmiten en la televisión abierta o de paga, y que por diferentes circunstancias los niños ven, pero no observan lo que ven solo se limitan a imitar lo que ven, ya que no cuentan con la información ni la supervisión adecuada.

**6.- ¿Qué diferencias encuentra con las caricaturas de su época y las actuales?**



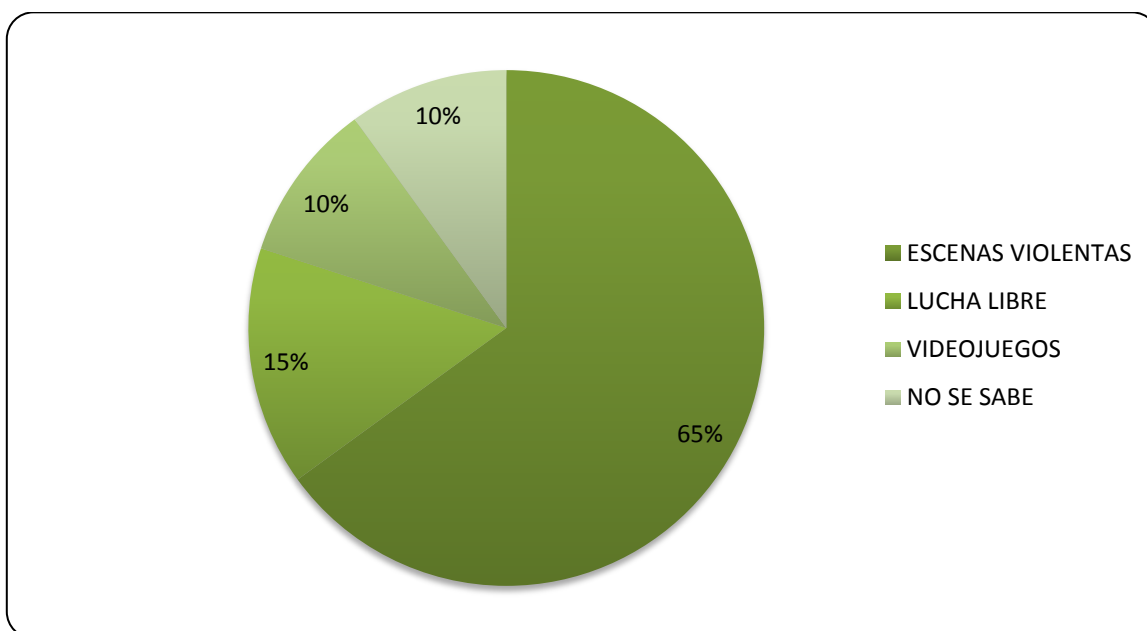
La diferencia que mas identificaron los padres de familia fue la violencia con 25% si dejar de observar que las demás diferencias mencionadas pueden considerarse negativas, como el sexo con un 18%, los golpes con un 15%, el decir groserías ocupa el 10%, el 9% faltar el respeto, al 8% considera que la sangre es una diferencia muy marcada. El 6% menciona el incesto entre los personajes, el 5% manifestó que en todas las caricaturas presentan escenas homosexuales, el 3% menciona que enseñan a robar a los niños lo que en sus tiempos no pasaba, y el 1% considera que los colores han cambiado radicalmente de tenues a negros rojos y morados.

## 7.- ¿Qué cambiaría de las caricaturas?



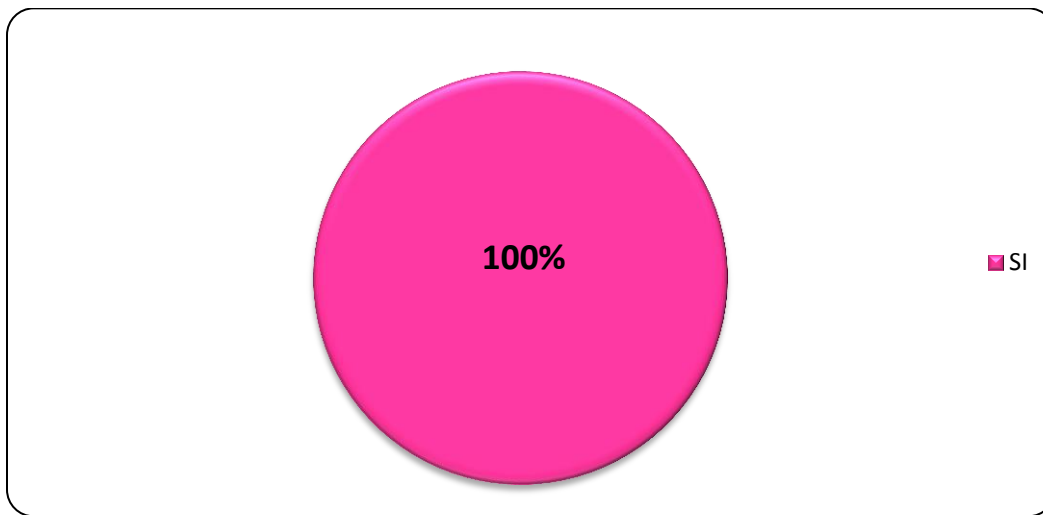
El porcentaje más elevado tanto en la pregunta anterior como en esta fue el de la violencia, ambas preguntas están enfocadas en lo que actualmente los dibujos animados presentan y en lo que les cambiarían, y en ambos casos la violencia que actualmente presentan los dibujos animados resultó la que más destacó de entre las demás con un 20%, el 18% cambiaría las groserías, el 14% sangre, el 11% los golpes, el 10% la música, el 9% los personajes, los animales en un 8%, el 7% los gritos, y con el 3% dejar fuera el fin del mundo.

**8. ¿Considera que su hijo reacciona negativamente cuando ve imágenes violentas en las caricaturas?**



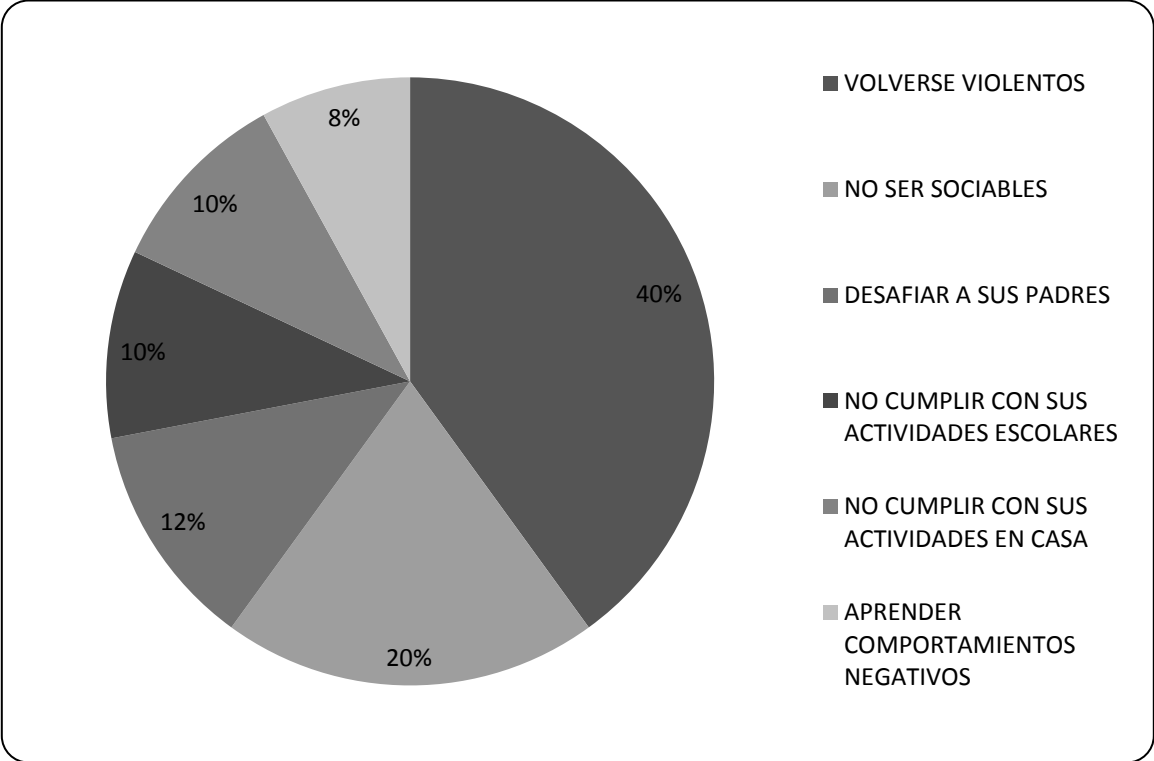
Generalizando esta pregunta las respuestas que se obtuvieron en la muestra fueron muchas y muy variadas, como porcentaje podríamos decir que el 65% de las respuestas se inclinaron a afirmar que su hijo se comportaba violentamente después de ver algunas escenas con violencia, por periodos o lapsos muy cortos, unos al término del programa y otros entre los comerciales, un 15% mencionó que si se comportan violentamente cuando están viendo lucha libre en compañía de sus padres, pero solo en esos momentos, 10 % mencionó que solo en ocasiones se comportaban violentamente al estar en contacto con videojuegos que contenían imágenes agresivas en contra de alguna persona, y el 10% restante no sabía si sus hijos reaccionaban violentamente ya que ellos no observaban a sus hijos mientras veían la televisión por estar trabajando fuera de casa. Resumiendo la preguntas el 90% de los padres afirmó que sus hijos si se comportan violentamente al ver la televisión con escenas violentas. Mientras que tan solo el 10% no lo sabía porque no observan a sus hijos ver la televisión.

**9. ¿Considera que el rendimiento escolar de los niños podría verse afectado por ver caricaturas con alto contenido violento por periodos prolongados?**



El 100% de las respuestas fueron afirmativas todos los padres de familia de todos los grupos contestaron que si se afecta el rendimiento escolar de sus hijos porque el estar viendo la televisión les resta actividades escolares, por pasar hasta 4 horas viendo televisión.

**10.- ¿Qué consecuencias considera usted que podrían tener los niños que ven por tiempo prolongado caricaturas con imágenes violentas?**



La respuesta de los padres de familia puede englobarse en seis puntos negativos que consideran pueden ocasionar que los niños reaccionen negativamente ante imágenes violentas y verlas por tiempos prolongados sin supervisión de un adulto.

Volverse violento fue la principal consecuencia que mencionaron los padres con un 40%, el 20% a no socializar, el 12% que como consecuencia de ver caricaturas con escenas violentas desafiar a sus padres, el 10% no cumple con sus actividades escolares ni con sus actividades en casa, y el 8% a aprender comportamientos negativos.

## **CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS**

Es obvio que las series japonesas no son perfectas, ya que poseen valores buenos y malos, pero tampoco deben tacharse u ocultarse ya que son una realidad mundial y son del gusto de los niños hoy en día, si consideramos que la serie de Dragon Ball, presenta un alto contenido de violencia en sus series que el niño no alcanza a comprender tan fácilmente debido a que “su nivel de madurez y aprendizaje cognitivo no están completamente desarrollados y por lo que pueden tener un impacto psicológico en la mentalidad del niño y presentar ciertos comportamientos no deseados, como agredir a sus compañeros y decir malas palabras en la escuela y que cada vez hay más situaciones violentas dentro y fuera de los salones de clases a lo que los padres de familia deben estar más pendientes.

La mayoría piensa que por el hecho de ser un dibujo animado se tiene la idea de que son caricaturas inocentes y propias para niños, cuando esto no siempre es cierto. Las series japonesas tratan temas de la vida real y debido a que la mayoría de los padres desconocen completamente sobre lo que sus hijos ven en la televisión no pueden explicarles sobre las situaciones que se están presentando en la serie. Los niños no poseen los elementos de juicio o valoración necesarios para comprender el contenido o la trama de cierta serie, por lo que dependen en gran medida de las enseñanzas de sus padres y sus maestros. Éstos deben tener la suficiente capacidad y madurez para explicarles a sus hijos y alumnos los aspectos positivos y negativos de las caricaturas que ven, ya que la realidad en la que viven es la misma. Como sabemos en la actualidad la violencia se ha ido desencadenando al paso de los años, las causas serian interminables y variables, sin embargo podríamos mencionar que la desintegración familiar, la violencia que se genera en las calles, la violencia en los medios de comunicación, el incremento de la delincuencia, y las agresiones que en las escuelas se presenta día a día son cada vez más comunes.

Concluyendo podemos ver claramente que los maestros están conscientes del problema que es ver televisión sin supervisión, y que la violencia va en aumento, que aunque no sea un factor primario es un detonante importante ya que la conducta del niños está cada vez más afectada por la violencia que se vive en la sociedad y por lo que la programación de la televisión ofrece a los niños.

Según Bandura, “los niños pueden aprender conductas agresivas a través de la observación de modelos simbólicos presentados por la pantalla de TV.”<sup>121</sup>

## **RECOMENDACIONES**

Poner atención a los infantes es primordial, y como recomendaciones a los padres y maestros podríamos mencionar lo siguiente:

- Para que los niños tengan un buen aprovechamiento de la información transmitida por la televisión los padres o una persona con criterio formado deben acompañar a sus hijos mientras estos ven sus programas preferidos.
- Es muy importante que los padres limiten horas en la semana para ver televisión, así podrían controlar y fijar un horario seguro con programas específicos que sirvan de ayuda en el desarrollo de sus hijos, esto también ayuda a no mezclar la actividad de mirar televisión con otras como hacer deberes, comer, etc.
- La estimulación de discusiones con sus hijos sobre las escenas que los programas transmiten son muy útiles para destacar valores negativos, que se pueden relacionar con experiencias personales y familiares donde se enfatice aquella buena información relacionándola con la realidad y no ficción, para que no la confundan.
- Los padres deben dar una orientación apropiada a su hijo para que aprenda a usar la televisión de manera adecuada hacerles conocer las verdaderas consecuencias de la violencia. Estimular a su niño para que se envuelva en

---

<sup>121</sup> Bandura, Alberts: Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad. Editorial Alianza. Madrid.1963. 395 p.



pasatiempos, deportes y con amigos de su misma edad, para que salga a divertirse a un parque al aire libre o practicar algún deporte.

Por último es posible que los maestros se involucren en el control de los programas que los niños ven, enviándoles tareas basadas en el contenido de algunos programas educativos o científicos que si se transmiten en televisión pero que lamentablemente no son los preferidos, por que los padres no pasan el suficiente tiempo con sus hijos y no son capaces de recomendar este tipo de programas porque desconocen sus contenidos y horarios.

La importante y creciente capacidad de influencia de la televisión en la sociedad, ha afectado la vida de todos sus miembros, sobre todo de los niños quienes son aquellos que pasan más horas frente al televisor.

Por esto, el decir que la TV tiene gran influencia en el desarrollo de los niños no es para nadie una novedad. Se sabe también que estas influencias pueden ser tanto negativas como positivas, dentro de los cuales se puede destacar, la gran cantidad de violencia emitida por televisión en programas para adultos y también en los destinados a los niños.

Desde siempre las innovaciones tecnológicas han sido foco de atención para la desconfianza de algunos usuarios por los efectos o las posibles consecuencias que puedan tener en las personas, principalmente los niños y esto ha sido preocupación de padres y maestros quienes son los que están más interesados en la explotación de las nuevas y crecientes tecnologías por el posible daño que puedan generar los medios, dejando claro que las tecnologías no son las dañinas si no los contenidos que en ellos se presentan.

Si bien no se puede establecer una relación de causalidad, se sabe que están correlacionados. Podemos afirmar, que la televisión modificó los hábitos y costumbres, sobre todo en el núcleo familiar. Sin duda, el auge de este medio, ha generado una nueva revolución cultural en la historia. Si bien muchos de los fenómenos que genera la TV son malos (aislamiento, individualismo, exacerbación de la sexualidad, propagación de la violencia, sustitución de la madre, etc.).

Debe reconocerse que la televisión actual está muy lejos de lo que era al principio, con caricaturas y dibujos animados sin violencia. Podría decirse que la TV ha sido el medio de comunicación que más ha evolucionado desde su creación.

Aun así, no podemos decir que todo está perdido, un amplio análisis de las transmisiones de todas las cadenas productoras de televisión es necesariamente obligatorio, para así tratar de identificar en donde se encuentra el detonante para que los niños absorban la gran cantidad de violencia que se transmite en programas para adultos y los que son destinados para los niños en horarios accesibles para ellos. Con una concientización por parte de todos los que hacen televisión de cuáles son los objetivos de ese medio de comunicación (formar, informar y entretener) podrían lograrse resultados muy distintos. Concluyendo con el resultado de la investigación y las cifras que arrojaron las encuestas podemos decir que en cierto grado si afectan a los niños las imágenes agresivas y violentas porque ellos tienden a imitar lo que ven.

## **CONCLUSIONES**

Como hemos visto la televisión ha sido de vital importancia para el ser humano desde su aparición en 1926, hoy en día es el medio masivo de comunicación por excelencia, pues junto a sus características, que combinan en un mismo instante imagen y sonido, tiene una enorme capacidad de aprehensión , de difusión de valores y generación de consumo, a partir de entonces personajes, programas, colores musicalización, bandas sonoras colores etc. han evolucionado de manera vertiginosa, adaptando todos estos elementos para volverse accesibles a niños de todas las edades.

La importante y creciente cabida de la televisión en la sociedad, ha influido en la vida de todos sus miembros, sobretodo de los niños quienes son aquellos que pasan más horas frente al televisor.

Por esto, el decir que la TV tiene gran influencia en el desarrollo de los niños no es para nadie una novedad. Se sabe también que estas influencias pueden ser tanto negativas como positivas.

En los últimos tiempos es evidente el aumento de los índices de violencia en la sociedad, especialmente en los niños en los que se observan conductas agresivas y preferencia por actividades con alto contenido de agresividad y de violencia.

Teniendo conocimiento de que en la conducta influyen varios factores me intereso saber si los programas de televisión son una de las causas para dicho comportamiento, con el fin de que los padres de familia ejerzan mayor control sobre los programas que ven sus hijos en la televisión para prevenir posibles desajustes emocionales o trastornos de conducta. La televisión al entrar en los hogares se transforma en un referente importante en la educación y formación de actitudes en los niños que desde temprana edad son sometidos a su influencia.

La televisión es una herramienta de entretenimiento y distracción es por eso que los niños recurren a esta, al principio porque les es impuesta por el medio y luego por su propia voluntad, al observar el contenido que ésta ofrece, adquieren información y diversión que no siempre es la mejor; es entonces indudable, que la televisión constituye una fuente efectiva en la creación y formación de actitudes en los niños.

El mundo mental del niño es maleable, influenciable y susceptible a los cambios, por que en la actualidad la tecnología y los medios electrónicos están inmersos en la sociedad y en la vida de las personas, y continuamente se esta bombardeando a los niños con programas con contenidos altamente violentos, a los que los niños tienen acceso sin ninguna dificultad, algunos niños pueden ser tan susceptibles a estas imágenes que suelen confundir la realidad con la ficción, ya que los niños de entre 6 y 10 años están formando su personalidad. Por lo que requiere un importante refuerzo emocional y educativo del entorno, especialmente de la familia, y en general de la sociedad.

Los niños que se exponen excesivamente a la violencia en la televisión tienden a ser más agresivos. Algunas veces, el ver un sólo programa violento puede aumentar la agresividad en su comportamiento, los niños que ven espectáculos en los que la violencia es muy realista, o donde no recibe castigo a actos violentos, son los que los niños tratarán más de imitar.

Programas tales como los animes que fueron el caso de nuestro estudio demostraron tener cierta influencia en los niños de entre 6 y 12 años llegando a influir en su rendimiento escolar y su comportamiento en la sociedad, animes tales como Dragon Ball Z, Naruto, Pokemon etc. Ffueron los preferidos por un porcentaje elevado en todos los niveles, animes que en todos sus capítulos muestran escenas violentas, comportamientos agresivos, peleas constantes, y aunque algunas veces muestren compañerismo, amor, y lealtad hacia sus compañeros, las mayoría de las veces, es siempre con la violencia por delante.

Con respecto a las influencias positivas en los programas se puede decir que son más débiles, pues los programas de este tipo son escasos o no están bien cimentados, ya que suelen ser muy poco llamativos a las exigencias de los niños de hoy en día. De estarlo, favorecerían al niño dándole una base más sólida en su aprendizaje, pero todo depende de cómo adquiera e interprete la información.

Por último, es importante destacar la enorme responsabilidad de los padres en la cantidad y calidad de televisión a la que estén expuestos sus hijos, ya que deberían ser los primeros en poner ciertos límites y/o reglas, además de promover una vida familiar con más conversación e interacción entre sus miembros, con juegos de mesa, actividades al aire libre, así como acudir a museos, muestras culturales, etc.

En paralelo los maestros deben trabajar con los padres de familia para tratar de alejar a los niños de los programas que contengan escenas violentas como el anime que demostró ser altamente agresivo y violento como vimos anteriormente, tratar de persuadir a los alumnos para que sintonicen el televisor en canales que presenten programación cultural y educativa, tal es el caso de los canales 11, 22

y 28, que en horarios vespertinos y adecuados para los niños, presentan programas recomendables para ellos, así como para los adolescentes, y centren su atención en estos programas para realizar trabajos extracurriculares que les ayuden a mejorar sus calificaciones y así el rendimiento escolar.

De esta manera sería posible acercar a la juventud hacia la televisión cultural y educativa, proporcionándoles elementos que lo lleven a interesarse en estos programas y así, por lo menos si no tratar de evitar que vean programas no adecuados a sus edades, tratar de acercarlos más a un mundo menos violento, en donde la realidad no se confunda con la ficción.

Por ultimo. Primero, habría que revisar el sistema de clasificación de programas, para asegurarnos que los programas con altos contenidos violentos obtengan una clasificación de "Sólo adultos" o, al menos, de "Adolescentes y Adultos." Segundo, que si no es posible reducir la cantidad de violencia mostrada por los programas de la televisión mexicana, al menos debería tratarse de cuidar que los factores contextuales redujeran su potencial nocivo.

Es decir, que se le presente a los niños y jóvenes como un hecho que tiene consecuencias negativas y como consecuencia es castigado, y que no es tan espectacular como la televisión la ha presentado hasta ahora.

¿A caso la violencia tiene origen? Y si es cierto ¿en dónde radica, de dónde proviene? Tal vez estas pregunta no las podamos contestar, pero sí la violencia viene de algún lado, pude que la violencia contemporánea provenga de esta violencia que ha ido evolucionando hasta convertirse en el tan famoso Bullying que afecta a muchos estudiantes de todas las edades, y que se esta volviendo cada vez más común entre los jóvenes, pero ese aunque relacionado es otro tema de investigación.

## BIBLIOGRAFIA

- Bandura, Alberto: aprendizaje social Y desarrollo DE LA personalidad. Editorial alianza. Madrid.1963. 395
- Clemente Díaz, Miguel Ángel, Violencia y Televisión, editorial Noesis, Madrid 1996 pag. 24
- Clemente Díaz, Miguel Ángel, Violencia y Televisión, editorial Noesis, Madrid 1996. 165pp
- Curso básico de formación continua. Relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio, SEP 2011, pag 157
- De Francisco Javier Rodríguez, La televisión y los españoles” paidos Barcelona.
- Diccionario de la Real Academia de la lengua, Larousse, 1999, México pag 354
- Esta imagen me mata, Vannesa de los Rios Puente. Pag 85.
- Estado del arte de los programas de prevención de la violencia en jóvenes, Organización Panamericana de Salud, OMS Pag. 12
- Flavia V. Propper, Inés Dussel, La era de los Superniños, Infancia y dibujos animados, Alfagrama Ediciones México 1999, pg. 62 y 63
- Fuenza lida, V. (1994). Socialización y televisión. Estudios sociales CPU, 82, 187-219.pg36
- Giovanni Sartori,Homo Videns, La sociedad teledirigida. Taurus 1998 pag. 36,37
- Giovanni Sartori,Homo Videns, La sociedad teledirigida.Taurus 1998

- Greenfield, Patricia. El niño y los medios de comunicación. Morata. Madrid, 1984
- Gustavo Marci, Papá puedo ver la tele? 1ª ed. Paidós Mexicana. Argentina 1993. Pg. 127
- Historia de los medios de comunicación del diario La Tercera, pag.6
- Influencia de la televisión violenta en niños de una escuela pública de Bogotá, Colombia, Isabel Pérez Olmos, Ángeles María Pinzón, Revista de Salud Pública, volumen 7.
- Javier Urrea, Miguel Clemente, Miguel Ángel Vidal, Televisión: Impacto en la infancia, Siglo XXI de España. Pg. 56.
- Jense, Gregor, y Margrit, Revista The Japanese Experience- inevitable. P. 17-18
- La televisión en la mirada de los niños, Carmen Marta Lazo, Fragua.1998. México. Pag 84
- La violencia de los medios. Estudio global, unesco0 dr. Jo groebel,boletin,49 agosto 1999
- La violencia y el terror en los medios de comunicación de masas. No. 102 estudios y documentos de comunicación UNESCO, 1990 PP.15-20, 24.
- Levine, M. (1997). La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes. Bogotá:p 54-67
- M. Alonso Erausquin, Miguel Vázquez, Luis Mantilla. Los Teleniños. Fotograma 13. 2da. Ed. Pg 57

- Manzo Chávez, M. C., & Reyes Virrueta, E. (2009). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil
- Medios de Comunicación y violencia, Sarah García Silberman, Luciana Ramos. Instituto Mexicano de Psiquiatría, FCE. México, 1998.
- Periódico La nación de Argentina, domingo 06, marzo de 2005 (violencia en la tv.) p.12
- Periódico Milenio 14 nov 2010. México edición especial. Caballeros del Zodiaco
- Relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio, SEP, Dirección General de Formación Continua pag. 148
- Televisión y lenguaje, Manuel Roglan y Pilar Ezquiza. Ariel Comunicaciones. 1996 España pag 45
- [www.inegi.gob.mx](http://www.inegi.gob.mx), consultado el 2 de marzo 2012, 8:00AM

#### Documentos Electrónicos

<http://www.wikipedia.org/comunicación.com>

<http://html.rincondelvago.com/ciencias-de-la-comunicacion.html>

[www.INEGI](http://www.inegi.gob.mx) censo de población 2010.

RevistaConsumer, nº 25 (Revista Electrónica). Disponible en:<http://revista.consumer.es/may2000/>)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Anime>, consultado el lunes 5 de mayo del 2011, 21:00



<http://www.udec.cl/~clbustos/apsique/desa/index.php?text,.html>) Consultado el miércoles 21 de junio 2011

[www.codeanimation.net/2010/02/astro-boy-analisis](http://www.codeanimation.net/2010/02/astro-boy-analisis). Consultado lunes 26 de diciembre del 2011. 18:00

<http://terrygrandchester.blogspot.com/2006/07/lo-que-nunca-creste-saber>, consultada lunes 2 de enero de 2012. 19:00

<http://princesacaballero.blogspot.com/2006/07/lo-que-nunca-creste-saber>, consultada lunes 2 de enero de 2012. 19:00

[http://www.comics.com.ve/anime/princesa\\_caballero.asp](http://www.comics.com.ve/anime/princesa_caballero.asp). Consultado el 2 de enero de 2012, 19.30.

[work.com/encyclopedia/anime.php452](http://www.comics.com.ve/anime/princesa_caballero.asp). Consultado el 2 de enero de 2012, 19.30

<http://laesquinadepulpin.blogspot.com/2008/05/heidi.html>. Consultada el 3 de enero del 2012. 16:00

[www.scribd.com/Influencia-del-anime--en-la-violencia.htm](http://www.scribd.com/Influencia-del-anime--en-la-violencia.htm). Consultado viernes 06 de enero de 2012 21:45

Tu revista digi.u@t, revista digital universitaria, dirección general de posgrado e investigaciones. Vol. 2 Num.2. Nov.2007.