



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO.

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

LA TELEVISIÓN COMO MEDIO DE INFLUENCIA EN EL
COMPORTAMIENTO VIOLENTO DE LOS NIÑOS

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
SOCIOLOGÍA

PRESENTA:

KAREN MALAGÓN CALDERÓN

ASESOR:

LIC. TERESA DE JESÚS PÉREZ GUTIÉRREZ



SAN JUAN DE ARAGÓN.

SEPTIEMBRE DEL 2005.

0350.354



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS.....

Ante todo a Dios, el cual nos obsequio la vida. Que cada uno pude decidir como vivirla, elegir el camino que nos pareciera correcto. Es por eso que quiero agradecerle, por que siempre ha estado a mi lado en los momentos mas difíciles, dándome claridad. Gracias señor.

A mi madre Julia Calderón Villa, las cuales siempre me apoyo en los tiempos difíciles que hemos pasado. Que no me rendiré nunca porque se que estarás conmigo. Te amo.

A Daniel García Díaz, quien siempre nos ha visto como unos hijos y su apoyo siempre lo hemos tenido.

A mis hermanos: Gina, Mari Trini y Edgar. Que son un ejemplo a seguir y que también ellos son parte de esto. Que tengo todavía mucho que aprender de ellos, el agradecerles el apoyo que me han dado toda la vida y me han soportado como soy. Solo me queda decirles gracias.

A todos mis amigos que a través del tiempo he conocido. En especial: Claudia Cervantes Hernández, Nayeli Salazar Flores, Noel Flores López, y Santiago Juárez Cruz. Su amistad siempre la recordare y gracias por estar conmigo.

A todos los niños y niñas que compartieron conmigo el como perciben a la televisión.

Y por último a todos los profesores que creyeron en mi, que siempre me ayudaron con especial afecto a la Lic. Teresa de Jesús Pérez Gutiérrez por su asesoramiento y valiosa ayuda.

AGRADECIMIENTOS.....

Ante todo a Dios, el cual nos obsequio la vida. Que cada uno pude decidir como vivirla, elegir el camino que nos pareciera correcto. Es por eso que quiero agradecerle, por que siempre ha estado a mi lado en los momentos mas dificiles, dándome claridad. Gracias señor.

A mi madre Julia Calderón Villa, las cuales siempre me apoyo en los tiempos difíciles que hemos pasado. Que no me rendiré nunca porque se que estarás conmigo. Te amo.

A mis hermanos: Gina, Mari Trini y Edgar. Que son un ejemplo a seguir y que también ellos son parte de esto. Que tengo todavía mucho que aprender de ellos, el agradecerles el apoyo que me han dado toda la vida y me han soportado como soy. Solo me queda decirles gracias.

A aquellos que nunca dejaron de creer en mi, como mis abuelas: Ana Maria Camacho y Leonidez Villa Rodríguez, mis tíos, primos y mi querida sobrina Jimena.

A todos mis amigos que a través del tiempo he conocido. En especial: Claudia Cervantes Hernández, Nayeli Salazar Flores, Noel Flores López, y Santiago Juárez Cruz. Su amistad siempre la recordare y gracias por estar conmigo.

A todos los niños y niñas que compartieron conmigo el como perciben a la televisión.

Y por último a todos los profesores que creyeron en mi, que siempre me ayudaron, con especial afecto a la Lic. Teresa de Jesús Pérez Gutiérrez por su asesoramiento y valiosa ayuda.

AGRADECIMIENTOS.....

Ante todo el que Dios nos obsequio la vida, el que cada uno pudiera escoger como vivirla, elegir el camino que nos pareciera correcto. Es por eso que quiero agradecerle a él en primer lugar, por que siempre ha estado a mi lado en los momentos mas difíciles, dándome claridad para solucionarlos. Gracias señor.

A mis padres, los cuales siempre me apoyaron. No hay palabras que puedan explicar todo lo que tengo que decirles, solo intentare expresarles que gracias a ustedes pude lograr esto y mucho mas, que no me rendiré nunca porque se que los tengo. Los amo.

A mis hermanos: Gina, Mari Trini y Edgar. Que son un ejemplo a seguir y que también ellos son parte de esto. Que tengo todavía mucho que aprender de ellos, el agradecerles el apoyo que me han dado toda la vida y me han soportado como soy. Solo me queda decirles gracias.

A todos los que nunca dejaron de creer en mi, como mis abuelitas, mis tíos, primos y mi querida sobrina Jimena.

A todos mis amigos. En especial: Nayeli Salazar Flores, Noel Flores López, Claudia Cervantes Hernández y Santiago Juárez Cruz. Su amistad siempre la recordare y gracias por estar conmigo.

A todos los niños y niñas que compartieron conmigo el como perciben a la televisión.

Y por último con especial afecto a la Lic. Teresa de Jesús Pérez Gutiérrez por su asesoramiento y valiosa ayuda.

*"El hombre es dueño de su destino;
pero los niños están a merced
de quienes les rodea".*

J. Lobbok

INTRODUCCIÓN

¿Qué sucedió con aquellos días en que los niños anteriores a la década de los cincuenta se paseaban por los jardines, los parques o en la calle, jugando con sus hermanos, amigos o primos?. Muchos de los que crecieron en generaciones anteriores aún recuerdan que la televisión no ocupaba el centro de sus vidas, la ven como una infancia triste y aburrida. Iban por las tardes a jugar a los quemados, a las canicas, a las muñecas, a la pelota y a otros inventos propios de la época.

Sin embargo, los niños actuales disfrutan mucho más viendo por la televisión cómo patinan o corren sus personajes favoritos que haciéndolo ellos mismos. Últimamente se van escuchando voces que afirman que la televisión tiene “efectos” en los espectadores. No de un modo físico, porque ni la sangre ni las balas atraviesan la pantalla para ensuciar el cuarto, pero sí influyen psíquica y moralmente a quien se ubica como espectador.

Hoy día, el pasatiempo favorito de los niños es ver la Televisión, tanto en los días de clases como en la época de vacaciones, ratos de descanso, etc., los niños acuden al televisor como una forma de compañía, ya que para ellos sirve de entretenimiento y diversión. Pero lo más preocupante es que los propios padres, dejen a los niños frente al televisor varias horas al día, mientras ellos se ocupan de “cosas más importantes”, la llamada niñera electrónica se ocupa de ellos con mayor frecuencia que sus propios padres. Ellos dejan la educación de sus hijos en manos de la televisión y creen que es lo mejor, ante la violencia que se vive en las calles.

En la actualidad, en la mayoría de los hogares de México encontramos a la televisión un medio de comunicación de masas que ha penetrado nuestra sociedad. Para ella no hay distinción entre los ricos y los pobres, se ve como un medio con demasiada fuerza, por el hecho de que en ella se integran dos factores como son las imágenes y la voz. Se ha llegado a considerar como elemento educativo que puede ser negativo en un algunos casos, sus espectadores son niños y jóvenes que no tienen un adulto que los oriente en relación a los temas que allí se desarrollan.

A través de la realización del presente trabajo, se ha podido corroborar la importancia que tienen los medios de comunicación en nuestra vida y a la vez lo perjudicial que es para nosotros, sobre todo cuando este medio nos ataca constantemente con imágenes transmitidas sobre el sexo, drogas, violencia, guerras y alcohol.

A partir de la televisión los niños aprenderán un estilo de vida, los valores y la manera de comportamientos, estos generalmente no concuerdan con el entorno en el que se desarrollan, pero muchos de los cuales pueden ser imitados y ejercer influencia directa sobre el comportamiento de cada uno.

Se pretende llevar a cabo un estudio para presentar como los niños se ven influenciados o no de la violencia transmitida en la televisión, en especial de las animaciones. Esto desde los planteamientos teóricos, tales como son el los efectos conductuales, los cognitivos, afectivos o emocionales. Junto con la metodología, en donde la herramienta empleada es la encuesta, de esta se desprenden datos cuantitativos, se determinará cuál es la influencia que tiene en

los niños y el comportamiento violento de estos, si ellos recrean la violencia transmitida en las animaciones que ven y si la llegan a realizar en la vida cotidiana.

Lo anterior nos permite plantearnos las siguientes preguntas: ¿son responsables los medios de comunicación de la violencia que vivimos a diario? o ¿la sociedad actúa en forma independiente de ellos?. Se afirma apresuradamente que son los medios únicamente los que efectúan actos y conductas violentas, lo cual deja de lado que esta sociedad es muy compleja en sus relaciones, cada individuo es diferente y eso no lo ven. Es verdad que los medios influyen por ser factores condicionantes de esta sociedad, alimentan culturalmente, fuentes de saber y el entretenimiento.

Es de lamentar que en esta sociedad la violencia se haya convertido casi en un valor, un argumento que han tomado los medios de comunicación, es que, solo se refleja en ellos los valores que la sociedad tiene. Así se transmiten programas con un alto contenido de violencia, lo cual se justifica mediante el discurso de lo bueno y lo malo, lamentablemente estos alcanzan un alto rating. No puede afirmarse que esta sociedad es por si sola violenta, no dando importancia a que en los medios se transmita esta.

Preguntándoles en este trabajo tanto a los niños como a sus padres y maestros, a través de cuestionarios, aspectos tales como: ¿con quién ven al televisión?, ¿cuántas horas pasan frente al televisor?, ¿qué es lo que les atrae de las animaciones que se presentan en la televisión?, ¿les gusta la violencia televisiva o el simple entretenimiento?.

Durante la recolección de esta información, se pudo detectar un grado de violencia en el comportamiento de los niños, en la interacción que mantenían con sus compañeros y maestros. Lo cual se reflejó dentro de sus respuestas, pero si bien muchos contestaron con la verdad, algunos de ellos no lo hicieron.

En tanto que a los padres se les interrogó en el siguiente tenor ¿realmente saben que es lo que ven sus hijos?, ¿tienen un control real sobre las horas que pasan sus hijos frente al televisor?, esto ligado a que si son realmente concientes de lo que se transmite en la televisión, la violencia en las animaciones, las guerras que son transmitidas en vivo en los noticieros, el que se reporten violaciones, asuntos de drogas o alcohol. Si ellos mismos carecen de una educación en cuanto a lo que ven en la televisión y las horas que pasan enajenados por este aparato electrónico, el problema se hace mayor.

Las diferentes teorías que se emplean fuera del ámbito de la sociología, tratan de explicar este problema y si bien estas son contradictorias, cada una de ellas trata de llegar a un consenso en las conclusiones. Algunas a favor y otras en contra de los efectos de la televisión, unas apelando a los negativos y otras tantas a que pueden ser positivos en el actuar de los niños.

Si bien disciplinas como la sociología, psicología, comunicación o pedagogía han trabajado sobre el tema, siempre lo han hecho de manera aislada, dificultando entre ellas, lo que al fin y al cabo se tendría que hacer, es trabajar en conjunto y lograr determinar entre ellos los resultados. Lo cual se refleja dentro de este estudio el cual incorpora tanto teorías de la psicología como de la sociología.

Problematización

El mundo se encuentra constantemente interactuando con la violencia, no importa que estemos en la escuela, en el trabajo, en la casa o con los amigos, esto se puede ver claramente en los medios de comunicación entre los cuales se encuentran la radio, el periódico, la televisión y más recientemente la Internet. La American Academy of Pediatrics de Estados Unidos menciona que “en el país se puede observar que por cada lector de algún periódico tenemos a diez televidentes, del total de los televidentes la parte correspondiente a los niños se considera que es de 30%”¹.

Puede encenderse cualquier televisor y observar una gran variedad de programas, que se transmiten a lo largo del día y noche. Considerándose que el fin, es el entretener al espectador. Estos pueden ir desde los educativos, divertidos, melancólicos a los sanguinarios y crueles.

Se calcula que en promedio, un niño pasa frente al televisor 21 horas a la semana. No incluyendo el tiempo que pasa viendo películas, escuchando música, jugando videojuegos (resaltando que estos, al igual que el tema de la violencia en la televisión, han sido criticados por el alto contenido de violencia; tanto en aquellos en las que se emplean consolas (Game Boy, Game Cube, Play Station, Xbox) como en los que son para la computadora), leyendo tiras cómicas o en todo caso navegando en Internet con fines recreativos².

¹ American Academy of Pediatrics. Committee on Communications. *Children, adolescents and television*. (Revisado 4 de Abril de 2005, 20 hrs.)

² *Idem*.

Al crearse un programa se "diseña" para un sector de la población, pero prácticamente, las televisoras transmiten estos en horarios en los que cualquier persona puede sintonizarlos y verlos. No importa si es un adulto o un niño. Dentro de estos, pueden transmitir actos violentos o sexuales. "Si tienes cuatro años y puedes prender el aparato, entonces tienes derecho a obtener la misma información que un joven de catorce años o un adulto de cuarenta"³. Solo basta con tener la edad para prender el aparato y estar conectado a un sin fin de programas.

Al estar expuestos a estos programas, el niño se encuentra indefenso ante lo que ve. Esto es importante ya que puede darse el caso de que imite la conducta transmitida pues este "es el primer mecanismo de aprendizaje que tienen los niños y ellos no son especialmente selectivos en los que imitan, y lo hacen tanto como modelos reales como con personas en televisión o dibujos animados"⁴. Considérese que los niños en ocasiones, no son capaces de hacer una distinción correcta de lo que es real y lo que no lo es, provocando sea un peligro latente, tanto para él como para los que lo rodean.

En primer término, el niño pueda abstraer el espectáculo que lo cautiva, y, en segundo lugar, que sea incapaz de delimitar realidad y fantasía, aceptando, en consecuencia, como verdad, cualquier cosa que se le presente. Esto podría cambiar si estuvieran en compañía de algún adulto, ya que los procesos cognitivos

³ <http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/1333/tvviolen.htm> TELEVISION, VIOLENCIA Y NIÑOS. (Revisado 4 de Abril de 2005, 20:10 hrs.)

⁴ LEVINE, M. *La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. p. 20

del niño como son la atención, retención, análisis, síntesis y discriminación⁵, serán reforzadas por la presencia de este, tendiendo a creer ciegamente lo que éste le diga, amén de obedecer sus instrucciones y aún sus sugerencias. Este hecho, en relación con una de las técnicas de persuasión más utilizadas, el criterio de autoridad, es de serias consecuencias en el caso de los niños.

Por lo tanto al dejar que el niño elija los programas, se fomenta que observen en ocasiones algunos que no son aptos para su edad, y como ya mencioné se da la tendencia infantil a imitar modelos de conducta. Si bien los niños tienen una libertad para ver lo que ellos quieren, no se les puede dejar solos ante la cantidad de programas que no son aptos para ellos⁶.

Es necesario preguntar, ¿qué es lo que sucede cuando un pequeño decide pasar más horas frente al televisor que ir a jugar, leer o hacer la tarea?. Y cuando llega a realizar una de estas actividades está simplemente reflejando lo que adquirió mediante la televisión. ¿Cuáles son las consecuencias que se tienen?, ¿qué pasa con todo lo que hay detrás de estos programas, de los mensajes que contienen?. Pero también cabe cuestionar, si éste, es el único factor que interviene o si es uno de los múltiples factores (como puede ser la familia, la escuela, los amigos) para la violencia.

Esta función ideológica es fácil de manejar en la comunicación institucionalizada porque, una "gran parte de la comunicación tiene por objeto reproducir un repertorio de representaciones colectivas muy estables,

⁵ PIAGET, Jean. *Psicología del niño*. p. 35.

⁶ Revisar Anexo VI

representaciones que conservan un modelo del mundo compartido por los miembros de una sociedad"⁷.

La violencia existente en las series animadas, comenzó a transmitirse por el televisor durante la segunda mitad del siglo XX, en donde la influencia provenía en su mayoría de la animación americana. Pero es durante las décadas de los setenta, ochenta o noventa, que la animación japonesa, inicia su incursión en el mercado mundial. Como podemos notar esta generación no es la primera que se ve influenciada. Por lo tanto no es de extrañarse que en cualquier evento relacionado con el mundo de la animación y de los comics, encontremos un infinidad de personas a las cuales no imaginamos que se encuentren inmersos en ese mundo, que van desde niños hasta adultos. Muestra de esto lo encontramos en el festival anual de "la mole"⁸, el cual es considerado como una de las mayores muestras de que todos estos productos son consumidos en grandes proporciones.

Este tipo de programas son transmitidos por las cadenas televisivas como Televisa, TV azteca, los canales Once, veintidós.

En el trabajo solamente se tomarán en cuenta los programas que se transmiten por la televisión abierta, ya que es menos probable que los niños cuenten con televisión de paga (Sky, Cablevisión o MasTV).

Por ejemplo, en el canal cinco se han transmitido animaciones tales como *Dragón Ball*⁹ (2005), *Ranma ½*¹⁰ (2005) y *Pokémon*¹¹ (2003) que son emitidas por

⁷ BASURTO Mario A, *Ideología y medios: comunicación conservadora*. p. 100.

⁸ www.animedia.com.mx (Revisado 4 de Abril de 2005, 20:20 hrs.)

⁹ Revisar glosario.

¹⁰ Revisar glosario.

¹¹ Revisar glosario.

la cadena Televisa¹², por decir algunos, se puede enumerar una infinidad de programas de este tipo, los cuales son producidos en Japón. Mientras tanto en TV Azteca¹³ se pasaron personajes tales como *Sailor Moon*¹⁴ (2000) y *Guerreras Mágicas*¹⁵ (2000), también procedentes del Japón, mostrándose en múltiples ocasiones como se matan, por tener el poder, en otro se mata por la eterna lucha entra el bien y el mal, aunque estas dejaron de ser transmitidas hace algunos meses.

En su lugar encontramos programas producidos por los estudios Disney tales como *Timon y Pumba*¹⁶, o Recreo la serie animada¹⁷. Por lo tanto los mensajes siempre están enfocados a la constante entre ser funcional o disfuncional para el sistema. Otro de los ejemplos de esto se encuentra en "*The Simpson*"¹⁸, que en los múltiples capítulos que se transmiten, además de hacer parodias ya sea de comedias musicales, películas, personajes y programas televisivos, evidencian la violencia que hay dentro de la sociedad, en algún modo se trata de mostrar este grado de ideologización que se vive en la actualidad.

Considerar también cual es la procedencia de estos programas, ¿de que parte del mundo vienen los mismos? Ya que no es lo mismo hablar de las caricaturas que se crean en Estados Unidos o en Japón, que hablar de las que se producen en Francia o en Rusia. Estos programas se transmiten en su mayoría por los canales que no son vistos por una audiencia muy grande, por ejemplo el

¹² <http://www.televisa.com/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 20:25 hrs.)

¹³ <http://www.tvazteca.com/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 20:30 hrs.)

¹⁴ Revisar glosario.

¹⁵ *Idem.*

¹⁶ *Idem.*

¹⁷ *Idem.*

¹⁸ *Idem.*

once, el veintidós, en los cuales se trata en la mayoría de los casos a emitir programas con un contenido educativo.

En ellos no se presenta la misma cantidad de violencia, se fomentan los programas en los que se invita a que la imaginación de los niños crezca y traten de convivir de mejor manera. En el canal once podemos ver programas tales como: *Aventuras de una mosca* (2005) y *Franklin*¹⁹ (2005) entre otros. También podemos ver animación que no contienen violencia y que va enfocada a los niños más pequeños, como lo son cuentos o fábulas que generalmente están basadas en clásicos de la literatura infantil, o caricaturas como la francesa *Los cuentos de la calle broca* (2005), *El conejito callado*²⁰ (2005), entre otros. Muestran diferentes aventuras a lo largo la serie, en donde se trata de que los personajes convivan y en donde siempre hay un aprendizaje. Programas tales como los viajes del inspector Gadget²¹ (2005) eran transmitidos por CNI canal cuarenta.

Es menester no olvidar que los programas que por tradición fueron creados en los Estados Unidos se han caracterizan por su alto grado de violencia que está implícita, en personajes tan clásicos como *Piolín y Silvestre* o *El Coyote y el Corre caminos*, que han permaneciendo en el imaginario de varias generaciones y que son producto de Warner Broos.

Pero lo contradictorio es que se critica el anime japonés, ya que si nos ponemos a analizar estas animaciones estadounidenses, no tienen nada de inocente, muestran una escena tras otra de violencia contra los personajes.

¹⁹ *Idem.*

²⁰ *Idem.*

²¹ *Idem.*

Las series clásicas de animación Japonesa como lo son *Astroboy*²², *Mazinger Z*²³, *Macross (Robotech)*²⁴, que aún cuando se crearon entre las décadas de 1950 y 1980 contienen la misma cantidad de violencia que la animación actual. Como siempre a nuestro país llegaron después de haberse transmitido por Estados Unidos y Europa.

Los detractores de la televisión consideran que esta puede lograr que los niños se desarrollen con una deformada concepción de lo que es la sociedad, o de lo que son ellos, y muchas de las veces actuarán en función de lo que han aprendido, por ejemplo que en 1993 la noticia del asesinato del británico James Bulger, de dos años de edad, dio la vuelta al mundo. El homicidio fue muy publicitado porque los asesinos fueron dos niños de diez años, quienes después de golpear e introducir una pila en el ano del pequeño Bulger lo amarraron a las vías del tren influidos, supuestamente, por la cinta ***Chucky, el muñeco diabólico 3***²⁵, o el querer ser un súper héroe, que defiende al mundo del mal, creyendo que siempre hay buenos y malos, una distinción que en el mundo no real existe, puesto que cada una de las personas es ambivalente en este respecto, y dependiendo del contexto en el que se encuentre, será correcto o incorrecto como actué.

Empero, no solo esta violencia se ve en las animaciones, podemos también encontrarlo en los aspectos materiales y sociales. Se puede y se debe hacer hincapié en que al igual que los programas hay una división en cuanto a la

²² *Idem.*

²³ *Idem.*

²⁴ *Idem.*

²⁵ <http://www.etcetera.com.mx/pag72ne4.asp> (Revisado 4 de Abril de 2005, 20:40 hrs.)

actitud de los niños con respecto a lo que ven, los que imitan a los personajes y los que quieren ser como éstos; para los primeros, el efecto es a corto plazo y pasajero pero para los del segundo grupo, las consecuencias sí pueden ser perjudiciales, pues implica un estilo de vida, una forma de pensar y actuar.

Puede considerarse que la televisión como medio de comunicación ha tenido y tiene una gran influencia en el comportamiento y actitudes que reflejan en los juegos que practican los niños. Cuántas veces se escucha a los pequeños que al jugar, hablan de querer ser un personaje de alguna caricatura, o el típico niño que sueña con volar y tener súper poderes, para poder luchar contra el enemigo. Pero también encontramos los que desean un juguete por el simple hecho de representar a un personaje o que en época de escoger los útiles escolares, lo hagan por que tienen en la carátula, fuera de la mochila a su personaje favorito o al que está de moda. En función de los programas televisivos que acostumbran ver los niños, como se manifiesta esta violencia, ya sea que realicen estos juegos con los compañeros de la escuela, hermanos, primos, vecinos que viven cerca o los padres de los niños.

Se deben analizar varias cuestiones, tales como: ¿cuál es el impacto que tienen estos programas en los niños?, ¿es también parte del entorno en el que se desarrolla una fuente de esta violencia?, ¿cuáles son las consecuencias reales de este problema?, ¿cuáles son las soluciones que se pueden dar?.

Hipótesis

Las animaciones de Dragón Ball y Pokémon que se presentan en la Televisión, contienen un alto grado de violencia física. Lo que trae consigo que los niños de 6 a 8 y de 10 a 12 años, actúen violentamente. Por un lado

dependerá de la edad para que el proceder de esta manera se realice, lo cual se explicaría a partir de que al crecer tanto física como mentalmente hay una relación mas estrecha entre lo real y lo que ven en la televisión o que por otro lado también intervienen factores externos a él, como pueden ser la familia, la escuela o los amigos, los que repercuten también en su comportamiento.

Objetivos Generales:

- Analizar los programas Dragón Ball y Pokémon, en donde se que terminará: ¿cuál es su contenido?, ¿la frecuencia de violencia expuesta en el programa?, ¿en donde se desarrolla el programa?.
- Cuantas horas permanecen frente al televisor y cuáles de ellas ven animaciones o programas violentos.
- Cuál es el contenido de los programas que mas le gustan.
- Con qué personas ven la televisión.
- Razón por lo que ven los programas, si los ven por diversión o porque le gusta la violencia que transmiten.

Metodología

- La aplicación de las encuestas se realizó durante el ciclo escolar de 2003 – 2004 en la escuela primaria ERASMO CASTELLANOS QUINTO, localizada en Río Frío y Nicolás Bravo, Colonia Magdalena Mixhuca.

- Esta institución educativa se eligió aplicar las encuestas, gracias a la disposición de la Directora. Se determinó que se encuestaría a niños que asisten a la escuela, ya que así sería más viable obtener los datos y porque estos niños asisten diariamente al plantel. De esta manera se realizarían las encuestas en varios días y de esta manera el reunir los datos necesarios sin pensar tanto en el tiempo. Tomando en cuenta el número de la población estudiantil que asiste, se delimitó la edad en base al grado escolar.
- Se eligieron a los grupos del primero, segundo, quinto y sexto grado. Lo cual ayudo para hacer una comparación entre niños de 6 a 8 años (1º y 2º grado) y de 10 a 12 años (5º y 6º grado), solo se tomaron en cuenta 50 encuestas de cada grado, aun cuando la población de cada grado oscila entre 60 y 80 niños, algunas por que los niños sobre pasaban el rango de edad.
- Los niños que cursaban el 3º y 4º grado, no se tomaron en cuenta, ya que la selección de las edades se determinó en base a la diferencia de edad, como cada uno percibe y distingue la realidad de la ficción; considerando que los niños de edades de entre seis y ocho años, difieren de los que tienen de diez a doce años. El hacer una comparación de la forma de ver la televisión de cada uno, si lo que perciben los de primer año, es igual, a los de sexto año.
- Captura de la información mediante encuestas:

Se realizaron 200 encuestas divididas entre niños (50%) y niñas (50%), a su vez divididos en los cuatro grados escolares (primero, segundo, quinto y sexto año), aplicándose la misma encuesta. El observar cual es el grado de influencia negativa de la violencia de la televisión sobre los niños, cómo afecta en las actitudes y conductas de los niños.

Se consideraron un número de preguntas por encuesta y la extensión de cada una, ya que los niños suelen aburrirse rápidamente. Igualmente se considera a los padres y maestros, los cuales muchas veces no cuentan con el tiempo de contestar a preguntas muy extensa o elaboradas.

- El empleo de la violencia física se determinó en las preguntas de la uno a la siete. Estas serán ejemplificadas por acciones que realizaron los personajes de Dragón Ball y Pokémon.
 - En la pregunta ocho cuántas horas se pasa frente al televisor, determinado a partir de cuantos programas ve, ya que estos por lo general las animaciones duran media hora.
 - Qué influye para que vea estas animaciones, está contenido en la pregunta nueve, si es por diversión, por su contenido violento, o por aprender.
 - Por último determinar con quien ve la televisión, está contenido en la pregunta diez, con su familia, con su hermanos, o probablemente solo. Esto podría influir en el tipo de programas que ve.
- A los padres se les preguntó sobre los programas que permiten ver a sus hijos, lo cual se relaciona con la cuestión, de si realmente conoce

los contenidos de los programas que ven sus hijos. O los dejan que vean lo que sea con tal de que no molesten, sin importar si es un programa apto o no para el niño. Y cuantas horas dejan que vean sus hijos la televisión.

Qué opina de los programas violentos y qué se debe hacer con ellos, ya que si ven la televisión con sus hijos y les explican, si estos programas que ven sus hijos deben solo educarlos, divertirlos o ambos.

- Mientras que a los profesores, solo se les preguntó si tienen conocimiento de lo que ven sus alumnos en la televisión, ligado a que si tienen hijos probablemente lo sabrán, al igual que a los padres cuál es la función que deben tener estos programas.

- Se realizó un piloteo de la encuesta que se aplicaría tanto a niños como a padres, para así poder hacer las correcciones necesarias, para una mayor comprensión de las preguntas.

Al ser aprobadas estas encuestas, se procedió a su aplicación. Informándoseles que estas preguntas serían de carácter anónimo, así mismo se les pidió que contestaran con la verdad, aclarando que serán utilizadas para analizar en conjunto.

- Se finalizó con la recolección y el vaciado de datos, para su análisis, y poder verificar o refutar la hipótesis planteada.

- Los programas seleccionados fueron por una parte considerados por contener escenas violentas en cada uno de los capítulos, en algunos se presentan las peleas mas sangrientas (pelea de *Gokuu* contra *Picoro*) o

la muerte de algún personaje (la muerte de *Krilin* como resultado de la ira que sufre ante las manos *Freezer*), y por otra que son programas que los niños ven.

Los dos animes²⁶ tienen una gran aceptación en el público (el primero tiene seguidores de diferentes edades), aun cuando *Dragón Ball*²⁷ como *Pokémon*²⁸ a pesar de ya haber finalizado en múltiples ocasiones. Sin contar con que, de los dos animes se realizó además de un largometraje.

- El análisis del programa se llevó a cabo durante un periodo de dos meses, en donde se observaron las siguientes variables:
 - Cuánto tiempo dura el programa.
 - Cuáles son los personajes que se presentan en el programa, las características de cada uno.
 - En dónde se desarrollan las historias.
 - Cuantas veces durante el programa están presente los golpes (violencia física).
 - Quienes son los que provocan esta violencia y la razón de estas acciones.
 - La justificación de la violencia.

²⁶ Revisar significado de anime.

²⁷ <http://dbsky.galeon.com/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 21:50 hrs.)

²⁸ <http://www.mundopkmn.es.mn/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 22:00 hrs.)

I. La violencia dentro de los programas de televisión

Durante generaciones de espectadores televisivos e investigadores, una de las grandes interrogantes ha sido la violencia que se presenta en la televisión y cual es la influencia que tendrá en los receptores, en este caso la influencia en los niños. En las investigaciones que se han realizado por parte de Banduras (1977), Fesheback y Singer (1971), Greenberg (1994), entre otras; la violencia en la televisión no se puede aislar de la realidad y que por tanto impactan dentro de la sociedad, ya sea de manera positiva o negativa.

a. Una constante preocupación en las investigaciones: *la violencia en la televisión, el impacto en los niños*

Con el auge de la televisión como medio masivo de comunicación, la sociedad en general comienza a cuestionarse algunos efectos que trae consigo, uno de los principales ha sido: ¿Cómo impacta en el espectador?. Al ser este un ser pasivo frente al aparato electrónico y “fundamentalmente, el daño potencial o efectos negativos que se pensaba que este medio podía provocar entre la audiencia más joven”²⁹.

La televisión ha despertado gran interés, ya que atañe a la sociedad en sus diferentes sectores, tanto en lo social, económico, cultura y político, es considerado como un fenómeno que ha conseguido tener por parte de diversas disciplinas el interés por investigar el fenómeno y desarrollar planteamientos

²⁹ GARCÍA G., Ma. Del Carmen.. *Televisión, violencia e infancia, impacto de los medios*. p. 12.

teóricos; entre estas encontramos a la sociología, psicología, antropología, historia, lingüística las cuales dan origen a la ciencia de la comunicación.

El desarrollo de la televisión estuvo marcado por múltiples cambios, durante varias décadas del siglo XIX y XX, fueron muchos los intentos para dar vida a un aparato que hiciera posible recibir las imágenes a distancia, esta idea como tal se comienza a vislumbrar como una realidad durante el año de 1926. "Durante los años veinte y treinta del siglo pasado las primeras emisiones públicas de televisión las efectuó la BBC en Inglaterra en 1927 y la CBS y NBC en Estados Unidos en 1930. Las emisiones programadas se interrumpieron durante la II Guerra Mundial, reanudándose cuando terminó esta"³⁰. Se consideró como un medio de comunicación, el cual podría ser capaz de llegar a competir con la radio, el periódico y el cine.

En los años cuarenta se reconocerá a la televisión como un medio de comunicación social como tal. Lo cual dará pauta a los múltiples trabajos, en los cuales podemos encontrar a sus defensores y a sus detractores.

Pero la televisión obtiene una mayor trascendencia en la sociedad, durante la mitad de los años cincuenta. Comenzando así una constante lucha, entre los diferentes medios, que aun cuando tenían una preferencia por parte del público. "Son atraídos por la singular caja que les permite ver a través de la ventana abierta al mundo"³¹.

Aunque al inicio de sus transmisiones muchos críticos vieron a la televisión como un inofensivo medio de comunicación, aseverando que esta no llegaría a

³⁰ <http://webs.sinectis.com.ar/mcaqliani/hotelevision.htm> (Revisado 4 de Abril de 2005, 22:30 hrs.)

³¹ VILCHES, Lorenzo. *La televisión, los efectos del bien y el mal*. Pág. 22.

tener la importancia tan grande como era el caso de la radio. "El problema con la televisión es que la gente debe sentarse y mantener sus ojos en la pantalla; la familia común americana no tiene tiempo para ello"³². Una afirmación que hoy día la vemos como una broma, ya que la televisión esta íntimamente ligada a la sociedad moderna.

Las primeras aportaciones sociológicas fueron a principio del siglo pasado en relación a los medios masivos de comunicación, dividiéndose en dos corrientes³³:

El primer enfoque se desarrolla durante la primera mitad del siglo pasado, los sociólogos norteamericanos en especial los de la Universidad de Chicago, la cual ve a los medios masivos de comunicación como conservadores de efectos poderosos sobre integración social, y que las funciones que realizan estos, son positivas, contribuyendo a una integración social de los diferentes grupos de inmigrantes recién llegados a Norteamérica, los individuos van aprendiendo las pautas sociales, apegándose más a ellas y a quien se atreve a desafiar estas normas se discrimina.

El siguiente enfoque ve a estos medios, considera que éstos contribuían a deteriorar los vínculos primarios y a deliberar la adhesión a las normas y valores sociales existentes. Se considera que al desarraigar a las personas de sus prácticas, unido a que constantemente se emiten acciones violentas conjuntamente con valores materiales, estos dos factores llevan a considerar a los medios masivos como desorganizadores sociales.

³² *Idem.*, p. 22.

³³ MCQUAII, D. *Sociología de los medios masivos de comunicación*. p. 28.

Por su parte Marcuse³⁴ al igual que los neomarxistas, consideran que los medios de comunicación simplemente tienen el papel de crear necesidades falsas, entretenerse, del ocio, ser cada vez más individuales. Que solo son empleados para mantener las actitudes y hábitos que se establecen dentro de ellos, que no desarrollen una crítica hacia el statu quo. Determinando que la salida es que los medios dejen adoctrinar a través de los medios de comunicación.

La televisión no ha cambiado con los años, la creación de estos programas que se transmiten en la actualidad están en función de los que invierte en las cadenas televisivas, así que los televidentes deben apearse a ver lo que se le indica y en muchos casos dejando de lado sus preferencias, creciendo cada día el próspero negocio de mercadeo que existe.

La industria de la televisión de una u otra forma da las pautas y determina un sentido. Dando la posibilidad de elegir determinado código "el emisor consigue dar su mensaje y un poder de selección, que le permite, en principio dirigir la comunicación a un público definido y bastante homogéneo"³⁵. Es un juego entre dos, tanto del emisor como del receptor, lo preocupante es que en algunos casos solo se toma a al primero dejando de lado al segundo.

Destacado diversas cuestiones, algunas de estas son: ¿cómo los medio de comunicación, en especial la televisión tiene un alto nivel de audiencia? Y ¿cómo la sociedad ha cambiado la forma de emplear su tiempo libre?. Una sociedad en la cual el pasar varias horas frente a este aparato es tomada como indispensable en la vida cotidiana.

³⁵ FRAGES B, J. *Diccionario de los medio de comunicación. Técnica, semiológica, lingüística*. p. 488.

Debe tomarse en cuenta que "la televisión se ha convertido en el elemento más importante del tiempo libre, en cualquier nivel"³⁶, ya que anteriormente el punto de encuentro solía estar frente al fogón o en la cocina, lugar en donde se encontraban los integrantes de la familia. Conversaciones amenas, relatando lo que a cada uno le sucedía durante el día. Luego se le delegó este sitio a la radio, en donde ya no eran los integrantes de la familia los que conversaban. Ya que se reunían entorno al aparato, a escuchar las clásicas radionovelas, los ídolos que iban surgiendo o una pelea de box. Este derecho de entretenimiento fue heredado hacia la televisión.

Pero la aceptación de esta por parte de la familia fue paulatina, en sus inicios, la programación fue en vivo, a la vez se comienza a transmitir y adoptar a la telenovela, desafortunadamente al no contarse con suficientes aparatos tuvo que emplearse la señal de audio también para transmitirse por radio. Así hoy vemos como el principal mueble de la sala esta la televisión, los sillones, mesas y libreros están en alrededor de esta. Los demás aparatos eléctricos simplemente son aditamentos, como el sistema de sonido, el dvd, el video, etc.³⁷.

Esto es importante ya que al ser la televisión el punto de encuentro de la familia, los amigos, los compañeros del trabajo o de escuela. Es esta la que da los valores culturales y sociales, dimensiones que junto con los políticos y económicos son generadas por la este medio masivo.

A partir de los años cincuenta son dos las vertientes de estudiosos interesados en este tema, por un lado encontramos a Gran Bretaña y por otro a

³⁶ MCQUAII, D. op. cit., p. 17 .

³⁷ Lo más amplia que se pueda y con sistema de sonido diseñado especialmente para que los sonidos sean tan reales como las imágenes.

los estadounidenses y canadienses. En los años cincuentas se comienzan los primeros estudios “entre los pioneros encontramos a Himmelweit, Oppenheim y Vice (1958)”³⁸ estos estudios se realizaron en la primera vertiente, iniciando así una serie de investigaciones en las cuales la mayor preocupación será el impacto en los menores y las consecuencias de los mismos.

Pero también este tema ha tenido una fuerte atención por parte de los investigadores de la segunda vertiente, entre los cuales encontramos a Scharamm, Lyle y Parker (1961). Cada uno de estos estudios aporta los elementos necesarios para poder estudiar a partir de ese momento a la televisión como un medio de socialización.

Considérese que desde la entrada de la televisión en cada uno de los hogares no se puede tomar a la ligera este medio masivo de comunicación y sus posibles implicaciones dentro de la sociedad y por ende de los individuos que la conforman. Cada uno, queramos o no, estamos a merced de esta y cada día que pasa es mayor. Ya que nos encontramos en una sociedad en la cual la televisión ha tenido y tiene una credibilidad mayor cada día. Un claro ejemplo es la creación de programas tales como los reality show, en los que se muestran las veinticuatro horas del día a los habitantes de una casa.

En general los llamados reality tienen como coincidencia el mantener al espectador pegado a la pantalla, no dejando que haya una real conciencia de lo que se ve y se distraiga de los verdaderos problemas que afectan a la sociedad. Dentro de estos programas se suele ver por el simple morbo, el querer saber a quien sacan primero. El personaje mas sensual y el que enseña mas, los

³⁸ GARCÍA G., Ma. Del Carmen.. op. cit., .p. 12.

habitantes suelen hablarse por el típico “guey”, no importan los temas de política, economía o sociales. Solo caben las discusiones y enfrentamientos por ser el finalista. Así se le van al público las noches del miércoles o/ y domingo, entre nominaciones y expulsiones, quedando un rato para el fútbol, básquetbol u otro deporte.

La violencia que se transmite no se le puede atribuir únicamente a las animaciones como se ha aseverado, ya que si comparamos la incursión del 2001 un año de los Estados Unidos³⁹ a Irak, afirmándose que esta acción fue por la paz del mundo. Las consecuencias se observan hasta hoy día, se transmiten escenas violentas, ataques a ciudades, tiroteos en las calles, la humillación de los presos en las cárceles por parte del ejercito, tanto niños, mujeres como ancianos caían uno a uno, frente a nuestros ojos. El pan nuestro de cada día, una constante que se repitió durante semanas. Pero en contraste se nos mostraron las manifestaciones de la gente, el no querer aceptar esta guerra impuesta.

En contraste encontramos un hecho ocurrido en la antepasada emisión mundial del Supertazón, en donde la cantante estadounidense llamada la Toya Jackson desprendió parte del traje en la parte superior lo cual derivó que se mostrara su seno por unos instantes. “La oficina que dirige Powell regula que los canales de televisión abierta de EU no pueden emitir material “obsceno” en ningún momento, o material “indecente” entre las seis de la mañana y las diez de la noche”⁴⁰. Clasificándose como material no apto y ofensivo a la moral de los estadounidenses, “el material “obsceno”, según la FCC, describe la conducta

³⁹ Recordemos que Estados Unidos se auto proclamó como el vigilante de la paz en el mundo.

⁴⁰ <http://www.etcetera.com.mx/pag25ne41.asp> (Revisado 4 de Abril de 2005, 22:35 hrs.)

sexual "de manera patentemente ofensiva"⁴¹, un incidente que debemos cuestionar, ¿Cuáles eran las razones que tenía para cometer tal acto?, ¿Hasta qué grado es solo un acto de mostrar su seno y crear publicidad en torno a la cantante?, Y si era un espectáculo mundial, ¿porque solo se ofendió a los espectadores estadounidenses?.

Lo que es cuestionable es como durante esta transmisión la CBS negó a transmitir, en ese mismo espacio intermedio del Supertazón, un anuncio de la organización Move On que describía en 60 segundos a George Bush⁴².

Claro que la violencia de cualquier clase si vende. Es de meditarse que esta es real, que es palpable tanto por presentadores como por los espectadores. Un punto que me gustaría subrayar que aun cuando en Estados Unidos se han dado un auge en cuanto a estos estudios también esta la constante preocupación por el impacto en su sociedad, entre los cuales se encuentra la National Commission on the Causes and Prevention of Violence o el Comité General de la Salud (Surgeon General's Scientific Advisory Committee about Television and Social Behavior), los dos fueron creados para el mismo propósito, el determinar los efectos negativos que la sociedad pudiera haber aprendido.

El punto principal es, que los niños son mas propensos a el bombardeo de esta violencia, ya que pasan interminables horas frente a la televisión. Pero de tras de cada niño y su televisión encontramos un factor por el cual pasa demasiado tiempo frente al aparato, entre ellos podemos enumerar algunos:

⁴¹ *Idem.*

⁴² Dicho anuncio puede ser visto aquí: www.moveon.org/cbs/ad/ (Revisado 4 de Abril de 2005, 22:40 hrs.)

1. Los niños recurren a la TV para satisfacer sus necesidades de atención, reducir las tensiones y como medio para obtener información.

2. Además de las motivaciones personales, podríamos agregar un factor situacional externo al niño: "el niño ve Televisión porque le es impuesta por el medio", la ve porque no le queda otro remedio. "Le es ofrecida en el ambiente del hogar y se le refuerza la conducta de contemplación por los padres"⁴³. En muchos casos constituye la única compañía del niño y a veces se convierte en una especie de niñera.

3. El ver TV es un hábito que se refuerza diariamente a través de gestos, sonrisas y aprobaciones verbales de los adultos⁴⁴.

Debemos preguntarnos que es lo que puede aprender el niño. ¿El que los problemas, solo se resuelven con violencia y no mediante el diálogo?, ¿eres el mejor si aplastas a todos?, ¿Él porque elegir esta forma de resolver los problemas que se le presentan?, ¿Es la única forma que él conoce?, o si lo vemos maquiavélicamente que el fin justifica los medios. El que no importa cuanto daño le hagas a alguien que siempre será justificable, si es, por salvarse o en todo caso por el bien de alguien cercano a el.

Así encontramos que aun cuando se han hecho los estudios en muchas ocasiones se a tratado de minimizar la negatividad de estas conclusiones, tales como:

⁴³ SANTORO, Eduardo. *La TV Venezolana y la Formación de Estereotipos en el Niño*. p. 395

⁴⁴ <http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/1333/tvviolen.htm> (Revisado 4 de Abril de 2005, 22:50 hrs.)

- a) El contenido de la televisión se encuentra altamente saturado de violencia.
- b) Los niños y los adultos dedican cada vez mayor número de horas a ver televisión, y en concreto, pasan cada vez más tiempo viendo programas de contenido violento.
- c) Existe evidencia de que contemplar estas transmisiones se incrementan las probabilidades de que los receptores se comporten de manera agresiva⁴⁵.

Por tanto podemos ver que hay diferencia entre aquellos que tratan de demostrar esa influencia de la televisión violenta que durante décadas ha sido justificada por estudios como los que realizó el Surgeon General's Scientific Advisory Committee about Television and Social Behavior durante el año de 1969. En la cual se dio la espalda a los anteriores trabajos y dejando dudas en cuanto a los efectos que la violencia de la programación televisiva provoca en las actitudes y/ o conducta de niños y adultos.

Dentro del campo de investigación Mexicano en la década de los setenta se da esta preocupación, una relación entre los niños y la televisión. Dividiéndose entre aquellos que buscan los efectos, o bien tomar en cuenta el enfoque que postula cómo y para qué usa el niño la televisión.

Estudios como el de Mariclaire Acosta⁴⁶, en la cual se enfocaba al análisis de la relación con el grado de exposición de los niños mexicanos a la información política que transmite la televisión. Se destaca la relación directa entre el medio en el que se desenvuelve el niño (interviniendo también la clase social, medio rural o

⁴⁵ GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p. 12.

⁴⁶ ACOSTA, MC. *Los niños mexicanos y la T. V.* Diálogos 47. Sep-Oct, 1972

urbano, tipo de escuela, ocupación del padre, localidad o estado de la República) y el uso – en términos de frecuencia de exposición – que hacen de la televisión.

En la investigación realizada por Laura Almeida, Gloria Villazón y Mayú Gutiérrez ⁴⁷, las conclusiones a las que llegaron son que el niño ven a la televisión como una forma de entretenimiento, enseñanza, evasión, relación social, excitación y hábito. Pero que también como en otros análisis dependerá del nivel socioeconómico como la edad.

Dentro de la perspectiva de la motivación por la cual los niños ven la televisión, encontramos a Guadalupe Bravo, arrojando como resultado que los niños ven acuden al televisor por satisfacer necesidades de relajamiento, protección, diversión, actualización, agresividad, juego, defensa, fantasía, consolación, identificación, escape, sustitución afectiva, conocimiento de los demás, cultura y auto expresión.

Se reconoce que la televisión satisface de una u otra manera algunas de las necesidades de los niños. Lo cual depende de la edad, sexo y nivel socioeconómico, “podemos decir que la televisión ejerce una enorme atracción sobre los niños y desempeña para ellos una gama de funciones”⁴⁸. Son quizás gratificaciones que no se ven, pero que el niño las siente y las vive.

Algunas gratificaciones son los efectos que la violencia salvo conducto la televisión se transmite, el que se sienta satisfecho por estar frente a estos actos. La agresividad del niño, los grados de violencia, los efectos a corto y largo plazo del contenido violento sobre la conducta agresiva de los niños.

⁴⁷ ALMEIDA L. G. Villazón y M. Gutiérrez. “*Funciones que desempeña la televisión para el niño mexicana*”. P.50.

⁴⁸ FERNÁNDEZ, C. Carlos. *La televisión y el niño*. p. 29.

Por un lado encontramos a todos aquellos que están conscientes de los efectos y esperando que con los resultados que arrojan estos estudios sean parte aguas para un cambio en los programas que se transmiten en la televisión. Pero por otro a los que aun conscientes de los problemas que acarrearán estos no hacen nada. Lo cual solo fomentan la violencia, al no reconocerla.

La relación existente entre la televisión y la violencia, la cual día con día es más estrecha. Consideremos que todavía hay interrogantes acerca de esta unión. Ya que las generaciones más recientes, no solo están en constante contacto con la televisión y su programación.

b. Aproximación a la definición de violencia

Es necesario definir y analizar el término de violencia y qué es lo que se entiende por violencia televisiva. El cómo se clasifica estos contenidos violentos dentro de la televisión.

Desde el sentido etimológico, Gómez de Silva define *violencia* como la "acción o efecto de aplicar medios violentos o brutales; una fuerza física que se usa con el propósito de hacer daño"⁴⁹.

En el *Diccionario de Filosofía*, Abbagnano⁵⁰ establece dos acepciones: "acción contraria al orden o a la disposición de la naturaleza", y "acción contraria al orden moral jurídico o político". En este último sentido señala que se habla de "cometer" o "sufrir violencia".

⁴⁹ GOMÉZ de Silva. *Breve diccionario etimológico de la lengua española*.

⁵⁰ ABBAGNANO, N. *Diccionario de Filosofía*.

Estas dos definiciones permiten vislumbrar dos aspectos importantes que sobresalen en mayor o menor medida al hablar de violencia: la cualidad de la acción violenta y /o los efectos de dicha acción. Entre las características de la acción violenta empieza a destacar ahora que la violencia es contraria al orden (por tanto, valorada en un sentido moral), que es intencional, y que se considera, de alguna forma, brutal.

La violencia puede definirse como “la clara expresión de la fuerza física (con o sin arma), contra sí mismo o contra otro, utilizandola contra la voluntad de uno, amenazando con herir o matar o, de hecho, hiriendo o matando”⁵¹.

La violencia por tanto se ve como aquel acto que se realiza en contra de otra persona y este siempre será sin el consentimiento, el cual puede dañarlo al emplear la fuerza para someterle. Solamente los seres humanos cazan por placer de cazar y destruyen animales que no los atacan.

Podemos decir que uno de los obstáculos que encuentra el investigador al tomar una definición, en este caso de violencia, es el que cada uno de los receptores tiene su propia escala de valores. No es lo mismo de cómo percibe un niño y que puede decir que eso no era violento al que un adulto condene esa acción como violenta.

Dentro de la violencia se puede clasificar tres tipos de actos violentos:

- a) físico: violencia contra personas o propiedades.
- b) Mentales: violencia psicológica o emocional (un ejemplo, el miedo).

⁵¹ GERBNER, G. *The structure and process of television program content regulation in the United State.*

c) Verbales: agresiones mediante el lenguaje (entonación, términos utilizados, etc.).

Cada una es importante, consideremos que cada una va acompañada y que no se pueden desligar una de otra. Elementos que son esenciales para entender a la violencia.

El cómo dentro de la sociedad está inmerso en la violencia, que diariamente somos bombardeados de esta violencia en los medios de comunicación, específicamente la televisión. Cada día se presentan actos violentos, desde aquel en el que se cometen atentados y en los que muere gente inocente, saturándonos con mas información de este tipo.

La violencia tiene ciertas características⁵²:

1. **La violencia grafica.** Hoy día nos hemos habituado a la violencia dentro de los programas, así que no percibimos que son mas frecuentes las imágenes cada vez mas reales, las cuales tratan de conseguir nuestra atención. Imágenes más violentas y que llegan a caer en lo morboso son mostradas a través de la televisión. Esto lo podemos ver dentro del noticiero, en las películas o en los documentales.

2. **La violencia divertida.** Programas que a partir de presentar escenas divertidas muestran violencia pero que nos parece divertida. Los programas que muestran mas esto se encuentran en los dibujos animados o e series destinadas la audiencia infantil o juvenil. Pueden producir que los niños en especial crean que es en verdad divertido esta violencia a la cual están expuestos y que por tanto

⁵² GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p. 26.

lo realicen dentro de su entorno social. Considerando que se entretiene y le crea una sensación agradable.

3. **La violencia es justificada.** Encontramos la división del bien y el mal, la primera representada por el héroe y la segunda por el villano. Lo cual trae consigo el concepto de que no importa usar la violencia, mientras este justificada, que si se trata de ayudar se puede emplear. Una de las consecuencias es que se llega a emplear la violencia dentro de las relaciones con los demás y que no se trate de llegar a una acuerdo recurriendo a formas no agresivas.

4. **La violencia es recompensada.** Este va unido al punto anterior ya que se considera que al emplear esta forma de resolver los problemas. Se tiene un beneficio el cual puede ir desde el económico, el que se le reconozca por parte del compañero o éxito con las mujeres. Por lo general son los jóvenes los que se ven envueltos dentro de esta. Y suele pasar que como en el caso anterior se suele emplear esta solución, sin pensar en las consecuencias.

Así se legitima la violencia, se acepta como una forma normal de resolver los problemas. El que el uso de cualquier medio para obtener lo que deseamos, no importando que se dañe a terceros, desde una perspectiva maquiavélica: el fin justifica los medios.

Un factor importante es el desarrollo del niño y la violencia. La estimulación que se ejerce en los niños, como los valores que emite la televisión son reflejados en los menores. El cómo los niños emplean la fuerza para relacionarse con los compañeros de clase, con los hermanos, primos o amigos.

c. El anime en México

En el caso de México un factor que debemos tomar en cuenta es que "más del 96% de los hogares en el ámbito nacional, tiene al menos un aparato de radio y cerca del 87% posee como mínimo un televisor"⁵³, así que diariamente por lo menos se enciende una vez.

Si se toma como ejemplo a los países europeos que retomaron el caso Japonés, en donde la televisión se inicia como un monopolio estatal. Y por tanto al darse la apertura de a las cadenas comerciales, se tiene un alto grado de calidad en su transmisión y el público exige. Pero como al parecer en México se inicio hacia atrás. En comparación con otros países en donde el Estado no se intereso realmente en la comunicación social, ya que no demuestra que sea competencia para la televisión privada

Al transmitirse programas extranjeros se imponen moldes extranjeros, no se da una real opción entre estas dos. Ya que las dos televisoras transmiten programas que les aseguren un mejor negocio, dejando de lado todas las producciones que no cumplan con este requisito.

Nuestro país tiene dos grandes consorcios televisivos, por un lado encontramos a Televisa⁵⁴ y Televisión Azteca⁵⁵, pero que las dos tiene como objetivo primero el aspecto económico. Cuanto reditúa la presentación de un programa y la mayor rating posible, observando que los medios de comunicación

⁵³ GÓMEZ, C. *Comunicación y educación en la era digital*.

⁵⁴ Una empresa que durante mas de cuarenta años se convirtió en la empresa mas importante de habla hispana, no solo hablando en términos económicos, sin que también en lo político e ideológico. No solo en la sociedad Mexicana, sino que internacionalmente es reconocida.

⁵⁵ Ya que canales tales como el once, el veintidós, treinta y cuatro o el cuarenta son dejados de lado y menospreciados por tener un mayor contenido educativo y cultural. Son vistos por un grupo muy reducido de telespectadores.

están mezclados con aspectos tanto culturales, sociales, políticos y económicos, por un modelo que no pertenece a nuestra realidad social, se imponen modelos diferentes como puede ser el norteamericano. El apostar por una mayor publicidad, la cual les deja mayores beneficios. Se considero al modelo estadounidense, en el que se promueven la ideologización, promover y acumular capital.

Se considera que al unir la programación de estos cinco canales (2,4,5,7,13), 60% de los programas son nacionales y 40% extranjeros, de los cuales 90% provienen de los Estados Unidos. El 85% de ellos tiene un contenido de carácter violento explícito (asaltos, homicidios, persecuciones, choques, etc)⁵⁶.

Así en México encontramos que se transmiten programas con un alto contenido de violencia, de estos programas, en el caso de los programas de animación en su mayoría van enfocados a los niños y en ellos vemos peleas, golpes, agresiones verbales. No existe una regulación real, en este aspecto, ya que los medios de comunicación aun cuando se encuentran regulados por la Ley Federal de Radio y Televisión, se considera que hace muy poco para que se acaten las normas.

En contraste con países como son Canada, Gran Bretaña, Irlanda, Holanda, Bélgica y en alguna medida Japón, los cuales tienen códigos que deben respetarse.

Emitiendo programas que resulten seductores a la mirada del publico, en donde la programación educativa o cultural se relegan a un segundo plano. Los programas que más permanecen son aquellos que muestran acción y violencia,

⁵⁶ SILBERMAN G. Sarah. *Medios de comunicación y violencia*. p. 414

que por ende atraen a más seguidores. “La televisión mexicana es desinformarte, mediatizate, alienante, clasista, racista, retrógrada y esclavizadota. La televisión es un instrumento de comunicación potentísimo que nunca comunica nada, fuera de urgencias para que la gente trague, use, compre, olvide; se ha vuelto un instrumento de manipulación, no de diversión – en el sentido profundo de la palabra – o de información”⁵⁷.

Los medios electrónicos son “consecuencia del uso que se les ha dado a lo largo de su historia”⁵⁸. El carácter comercial a prevalecido, dejando de lado cuestiones como la educación y difusión de cultura, ya que es más fácil que alguien te responda en que quedo el partido de ayer, a que te mencionen a cuantos museos ha asistido o cual es el libro que esta leyendo.

Tomemos en cuenta que “la televisión y los modelos que difunden llegan a modelar las costumbres, los valores y los comportamientos”⁵⁹. En el caso de los niños es necesario analizar que dentro de esta, se localizan tanto la influencia en el comportamiento violento como el consumo de productos, los cuales se anuncian diariamente en el televisor.

Dividiendo en dos categorías la programación para los niños por un lado encontramos el anime⁶⁰, de procedencia Japonesa. Mientras que el cartoon⁶¹ es de origen estadounidense. Distinguiéndose la primera de la segunda por en el tipo dibujo que se emplean en los segundos, la calidad muchas veces es diferente.

⁵⁷ CARBALLIDO Emilio, Premio Nacional de Literatura 1996.

⁵⁸ GARCÍA S. Sarah. op. cit., p. 420.

⁵⁹ *Idem*. Pág. 423.

⁶⁰ Ver glosario.

⁶¹ Ver glosario.

Pero debemos recordar que los en los Estados Unidos y Europa son los primeros en transmitir por televisión, antes de 1950 comienzan los personajes tales como *Bugs-Bony*, el pato Lucas o el legendario *Mickey Mouse*. Programas con un alto contenido de violencia, en donde cada escena esta plagada de consecuencias graves para los personajes.

Al transcurrir el tiempo los personajes como *Batman* o *Superman* entran en acción con series animadas, pero que a la vez cumplían con el cometido de amalgamar a la sociedad. Estas animaciones irían desplazando poco a poco a los llamados comic's⁶².

Los cartoons llegarían a México y serian retransmitidas una vez tras otra. Ya que siendo los únicos programas de este tipo, no hay competencia. Que al igual que sucede con las tiras cómicas, los personajes son en ocasiones reunidos: como seria la serie de *los Super Amigos*.

Así que llevan ventaja en cuanto a los japoneses, ya que estos comenzaron la creación del anime apenas en los años 60 y 70, ya que anteriormente solo se editaban solo el manga⁶³. Esta nueva forma de dibujos, los cuales eran diferentes a los cartoons, impresionaron al publico Mexicano.

Entre los primero encontramos a la inolvidable *Heidi*⁶⁴, *Mazinger Z* o la famosa serie de *Macross (Robotech)*. Las cuales abrieron las puertas a las actuales producciones tales como *Dragón Ball*, *Sailor Moon*, *Pokemon*, y las más actuales son *Yu-gi-oh*⁶⁵.

⁶² La versión en Estados Unidos de las llamadas tiras cómicas que se editaban en México.

⁶³ Ver glosario.

⁶⁴ Ver glosario.

⁶⁵ Ver glosario.

Cada uno de estos cargados de violencia, pero que a la vez se dividen entre ellos, ya que cada uno va dirigido a cierto sector de la sociedad. Desde él más tierno como lo es Hamtaro⁶⁶ hasta él más sangriento como lo es *Bogi Bob Fantom*. En donde las grandes maquinas son una constante, pero también el futurismo con Lain⁶⁷.

Mientras su gran apuesta de los estadounidenses esta con *The Simpson*, y producciones como son *las Chicas Super Poderosa*⁶⁸, *Johnny Bravo*⁶⁹ o el laboratorio de *Dexter*⁷⁰. En donde los dibujos nuevamente no muestran ninguna mejora y en ocasiones parecen de baja calidad.

Encontramos que hoy se sigue con esta pugna, tanto del cartoon como del anime. Tanto en una como en la otra encontramos violencia, ya sea física, psicológica o verbal. No se puede evitar pensar en la influencia que cada uno tiene.

Una gran diferencia es que en Japón se crean historias relacionadas con sus usos, valores ancestrales y sus costumbres. La relación que hay entre ellos, una cultura muy diferente a la occidental. Un ejemplo lo vemos en el anime de *Rurouni Kenshin*, en donde se muestra la vida de un Samurai y la historia de este guerrero. Así como la conformación del actual Japón.

Así cada una lucha por esta primero, creando nuevas formas de comercializarse y por tanto vender su producto.

⁶⁶ Ver glosario.

⁶⁷ Ver glosario.

⁶⁸ Ver glosario.

⁶⁹ Ver glosario.

⁷⁰ Ver glosario.

En el presente trabajo se analizara la influencia de la animación japonesa, ya que hoy día es más representativa. "Y lo más importante, con su lenguaje visual innovador y sus grandes dosis de aventura, violencia, humor y erotismo, han logrado modificar profundamente las reglas artísticas de la historieta y de la animación moderna, rescatándolas a la vez de los oscuros pasillos del culto"⁷¹.

Se puede hablar de este monopolio americano – japonés, el cual tiene acaparado la mayoría de la programación que se transmite a los niños en México.

⁷¹ GARCÍA, G. Eduardo. *Bajo el hechizo de los Mangakas*. Día Siete. Núm. 195. p. 41- 47.

II. Violencia televisiva e infancia

Son muchos los análisis de la televisión y la influencia que tiene en los espectadores, algunos a favor y otros tantos en contra. Al hablar específicamente del caso de los niños, el papel que toman es explicar y determinar el impacto que tienen sobre estos. Del observar en más de una ocasión la violencia televisiva (golpes, violencia verbal, psicológica, física y en muchos casos sexual), pueden provocar que estos lleguen a recurrir a los golpes o contusiones y en el peor de los casos la muerte.

Los programas dedicados a los niños son transmitidos en horarios específicos⁷², durante el día se puede prender el televisor y podemos ver un sin fin de estos. Pero aquí encontramos una diferencia en cuanto a los canales y su

⁷² En el caso de la televisión abierta encontramos diferencias en sus programaciones. Televisa transmite por el canal cinco (XHGC), una barra de programación dedicada a los pequeños.

Iniciando en algunas ocasiones a las seis y media de la mañana, con programas dedicados niños menores a cuatro años (los cuales por lo general se enfocan al aprendizaje, entre los cuales encontramos a Dora la exploradora, Plaza Sésamo, Bob el constructor).

Siguiendo con programas para niños de mas edad (Animaniacs, Liga de la Justicia).

Finalizando con programas para niños mayores en donde la violencia es palpable (Dragón Ball) transmitido diariamente en un horario de ocho de la noche. Junto con un programa que hasta hace algunos años comenzaron a retransmitir(considerado por algunos como el mejor programa), El llamado Chavo del Ocho (1973 año de su nacimiento y el creador es Roberto Gómez Bolaños) el cual muestra un sin fin de sucesos que transcurren dentro de una vecindad y en especial con el protagonista El Chavo (un huérfano que vive en un barril, el cual por asares del destino no tiene a nadie) pero que no importa su pobreza o el que lo discriminen por vestir con ropa harapienta y siempre estar hambriento (su máximo sueño es comer bien una vez en su vida). Un programa exitoso en México y Latinoamérica hasta la fecha, ya que la televisora lo retoma. Con escenarios muy simples y en el cual encontramos también violencia, tanto física, psicológica como verbal. <http://www.esmas.com/televisahome/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 23:00 hrs.)

Mientras tanto en el caso de Televisión Azteca solamente los sábados y domingos se transmiten programas dedicados a niños, con un horario de siete a diez u once del día. Su programación es una mezcla de programas como Goofy deportista, aventuras de Winnie Pooh, las aventuras de Mickey Mouse, Disney club (programas de la cadena Disney) que muestra aventuras en las que sus personajes muestran cierto grado de violencia. <http://www.tvazteca.com/> (Revisado 4 de Abril de 2005, 23:20 hrs.)

El canal once comienza su programación a la una de la tarde con programas tales como Bizbirije, Doug, Cuentos de la calle broca, El conejito callado, Kablam, etc. Termina a las cinco de la tarde, sus programas son reconocidos por contener un nivel casi nulo de violencia y ser educativos. <http://oncetv-ipn.net/index.php> (Revisado 4 de Abril de 2005, 23:40 hrs.) op. cit., p.

programación, ya que no son las mismas temáticas. Mientras en uno la sangre y violencia es latente, en otro se ven programas en los que se fomentan valores tales como la amistad, el compañerismo, comprensión, etc.

La gran mayoría de los niños que están frente al televisor, son propensos a la violencia que se transmite en los canales tales como el cinco o el siete. Pero aun cuando todos la ven, no todos los niños emplearan la violencia (como lo harían en los dibujos animados) para solucionar sus problemas. Solo por "determinadas circunstancias o características del sujeto receptor lo harán ser más propensos a la influencia de la violencia televisiva"⁷³.

Dentro de los estudios que se han realizado las conclusiones han sido contradictorias, el punto central de este debate se encuentra en "los efectos negativos o dañinos y la de los benéficos o positivos"⁷⁴.

Se considera que en 217 estudios realizados entre 1957 y 1990 han tenido como conclusión que "existe una correlación positiva y significativa entre la violencia de los programas de televisión y las conductas agresivas de los individuos"⁷⁵.

Mientras otros estudios como el que realizo Harris (1994), no hallan que esta correlación sea tan clara; ya que para el, la principal interrogante es que si <<el ver >> causa el <<el hacer>>, si el ver determina que el sujeto será mas violento, por el simple hecho de verlo en el aparato televisivo.

El que sean sujetos susceptibles a este tipo de violencia y por ello el ver los programas los lleva a actuar de manera violenta. Así Fenigstein (1978), en su

⁷³ GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p. 29.

⁷⁴ GARCÍA S. Sarah. op. cit., p.186.

⁷⁵ Economist. *Videodrome*. Economist, 7876, 13 Agosto 1994, p. 73

estudio demostró que si hay individuos que serán mas propensos a esta violencia y que tienen una cierta predisposición dentro de su comportamiento.

Los estudios realizados, como el, de la Asociación de Psicólogos Americanos(1993), Jefres (1986), Milgram y Shotland (1973), Bandura y Walters (1963), entre otros; han demostrado que hay un grado de violencia en todos los programas que se transmiten, un alto índice de escenas violentas en los programas transmitidos, "entre un 70 y un 93% de la programación de los distintos canales de televisión de los Estados Unidos incluye algún contenido de carácter violento. De hecho, una considerable cantidad de esta programación violenta puede encontrarse en géneros televisivos que, en ocasiones, no se asocian directamente con tales argumentos, como es el caso de los dibujos animados, programas musicales o comedias"⁷⁶.

Lo único en que están de acuerdo es que si hay se da un impacto en los teleespectadores. Por el otro lado hay una gran discrepancia con respecto a los efectos y consecuencias.

Existen una gran variedad de enfoques teóricos, los cuales pretenden explicar la influencia y cuales serán sus consecuencias.

Dentro de los efectos negativos, como el tratar de solucionar sus problemas mediante la agresión física o verbal, es que, las generaciones más jóvenes son las más propensas a sufrirlas. Ya que en ellas vemos que se ha reducido el nivel de los gustos culturales, el que se introduzca en mayor medida una superficialidad y sobre todo el que estas generaciones sean menos creativas. Pero también como

⁷⁶ GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p. 30.

se puede dar una disminución de todos los valores al nivel de la mediocridad, una manía embrutecedora, y sobre todo el que llegue a ser un opio.

Mientras que los defensores de este medio, como es la teoría de reducción o catarsis (Feshbach (1961)), afirman que se tiene un inofensivo entretenimiento, informan oportunamente, y sobre todo que se puede sufrir efecto catártico (el cual permite eliminar tensiones dañinas).

Entonces es patente que la violencia televisiva de una u otra manera afecta, un tema que no ha sido agotado hasta el día de hoy. Sería imposible recopilar todos los estudios realizados sobre los efectos de la violencia de la televisión en el comportamiento de la audiencia. Solo se mencionaran aquellas teorías que se consideran como las mas significativas, por tener un alto seguimiento científico.

Además de las teorías o estudios que se han realizado en cuanto a la influencia de la televisión en el comportamiento de los más jóvenes, que es lo que provoca que estos el vean dichos programa (en ocasiones repetidamente, no importando cuantas veces se hayan transmitido los capítulos).

El como estos niños pasan repetidas horas frente al televisor, pero esto a raíz de que las cadenas de televisión han aumentado y en pocas ocasiones disminuido la transmisión de los programas con alto contenido de violencia.

Los estudios realizados se centran en tres categorías de efectos: las llamadas conductuales, las emocionales o afectivas y cognitivas. Se analizara a continuación las principales hipótesis, teorías e investigaciones que se desprenden de las categorías anteriores. Estas relacionadas con los efectos que la violencia de la televisión produce en la audiencia infantil.

a. Efectos conductuales de la violencia

Una de las teorías que desde un inicio se ha empleado es la que deriva de la psicología conductista, a la cual se le ha denominado como "teoría mecanicista estímulo-respuesta", o teoría de la "aguja hipodérmica"⁷⁷. La cual proviene de una teoría conductista, en la cual hay una clara relación de causa-efecto, provocar un efecto directo a la conducta del individuo.

Los psicólogos de esta escuela afirman que la realidad está dentro del mundo objetivo y material, ya que el comportamiento que se puede observar desde el exterior es lo importante. Mientras que lo que está en el interior del individuo no es necesario tomarlo en cuenta.

Ellos valoran que el hombre no es ni bueno ni malo, que se va modelando mediante los principios del aprendizaje y que estos principios se deben aplicar sistemáticamente.

Esta es una de las bases, por la cual se considera que los modelos de comportamiento, presentados en la televisión se pueden aprender. Y al hacer esto se almacenan, para después ser utilizadas en alguna situación similar a la que se observó, repitiendo la actitud, la cual puede ser violenta o no.

"Los conductistas ortodoxos niegan la realidad de las pulsaciones, de las emociones, de los rasgos de personalidad, de las actitudes, de los valores y aun de los procesos intelectuales. El comportamiento es solo el fruto de un aprendizaje realizado a través de las experiencias y regulado por sus efectos; seguimos

⁷⁷ GARCÍA S. Sarah. op. cit., p.190.

haciendo lo que en el pasado nos acarreo consecuencias agradables; en cambio, no nos abocamos a comportamientos que nos han dado resultados negativos⁷⁸.

Por tanto es reducible a respuestas visuales y específicas, a un estímulo visible y específico. Este concepto puede sintetizarse en la fórmula siguiente⁷⁹.

Estímulo \longrightarrow **Respuesta (o, abreviado, E R)**

Las investigaciones con respecto al desarrollo conductual del niño se centra fundamentalmente en tres vertientes: a) imitación; b) desinhibición; c) reducción.

i. Efectos de imitación o modelaje

Esta teoría de Bandura (1977) se centra en el análisis del comportamiento de los niños y en que los niños tienden a ser más susceptibles a imitar lo que observan dentro del televisor, para ellos es fácil tomar como un modelo de conducta y que se les presentan continuamente en determinados programas. Un efecto de imitación, ya que los niños tienden a seguir actitudes.

La hipótesis central, es que, "los niños pueden aprender que la violencia es la forma más útil y apropiada para solucionar los problemas o que los más jóvenes pueden copiar las conductas de sus héroes para llegar a parecerse más a ellos"⁸⁰.

⁷⁸ Vida y Psicología. p. 302.

⁷⁹ Ídem. p. 232.

⁸⁰ GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p.85.

Generalmente los científicos sociales que continúan con esta corriente, hacen referencia histórica al estudio empírico realizado por Bandura⁸¹, Ross y Ross (1963). La muestra que tomaron para su estudio fue de niños y niñas que oscilaban en edades de tres y cinco años.

La intención fue mostrar a una persona, la cual actuaba de manera violentamente, maltratando mediante golpes a un muñeco (este es plastificado y se infla, se balancea al ser golpeado, ya que su base esta llena de arena). A estos niños se dividieron en grupos, a cada asignándole ciertas condiciones.

Al primero de los grupos visualizo la conducta agresiva en vivo; el segundo grupo vio esta acción dentro de una película; por ultimo el tercer grupo vio una película también, pero en este caso los investigadores denominaron que era <<una versión animada>>, ya que el actor se disfrazo con un traje de gato negro. Por ultimo se encontraba el grupo control, el cual no vio ninguna de las tres.

Después de haber visto la película y a los que no lo hicieron, se les llevo a otro cuarto, el cual estaba decorado con características casi similares a las que se veían en la película y en la realidad. En donde se les permitió que jugaran con los

⁸¹ Es considerado como un representante de la corriente psicología conductista tradicional, pero marcando también otros aspectos de la vida humana.

Sosteniendo que es importante para el desarrollo personal, el ambiente en el que cada uno se desarrolla. Los experimentos que ha realizado han sido bajo un riguroso control (este es uno de los argumentos que mas desfavorecen a sus trabajos, esto desde el punto de vista de sus detractores, ya que exponen que sus investigaciones no están balizadas en condiciones normales). Los estudios exponen las razones por las cuales son las condiciones en la que la gente modela su comportamiento; lo cual se da al imitar a las personas que se admira o se respeta.

Para el, la imitación desempeña un papel importante en el desarrollo de la personalidad. Ya que el niño crea modelos del comportamiento que observa, ya que este esta en contacto con diferentes personas u objetos. Aprendiendo de las actitudes que estos toman, dependiendo de la edad y el sitio en el que se encuentren; si están con adultos se comportara de manera diferente que si esta con un niño de su edad.

Remarca que los padres no obtienen resultados cuando remarcan a su hijos, *haz lo que te digo, no lo que hago.*

juguetes que se encontraban en el lugar, pudiendo decidir ellos, entre hacerlo de manera cooperante o agresiva.

Se vio que los grupos que observaron las películas, se comportaron de manera mas agresiva, que el ultimo grupo que no vio ninguna de las versiones. Imitando de forma mas agresiva las acciones que vieron.

Considerándose como los pioneros en esta área, ya que al demostrar que ver una película violenta podía producir el mismo efecto en la conducta del niño, que ver un modelo violento de esta violencia en la vida real.

El niño aprenderá de las conductas a las que sean expuestos, no importa que sea una conducta socialmente aceptada o que sea reprobada. Por tanto estos absorben estas enseñanzas, esto se hace inconscientemente. El niño puede observar dentro del televisor conductas agresivas y a su vez imitarlas.

Los niños pueden llegar a imitar conductas agresivas, no solo aprendidas en la televisión, sino en las películas que constantemente se ven, al asistir a una sala de cine. Las cuales pueden influir negativamente en el comportamiento de los niños y jóvenes (aunque puede darse el caso de que en personas mayores también).

Pero su trabajo ha sido criticado, Wiegman es considerado como uno de sus retractores. Realizando una recopilación de los trabajos de Bandura, en donde se discuten sus trabajos y exponiéndose en los siguientes puntos⁸²:

- a) No puede considerarse como agresión el hecho de pegar a un muñeco de plástico.

⁸² GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p.85.

- b) Los resultados serian diferentes si se cambiasen las condiciones del tratamiento y medidas utilizadas en este estudio.
- c) La poca familiaridad con el material utilizado como estímulo no puede, por sí solo, producir un efecto de limitación en el niño.

Otro de los puntos en contra de esto es que la investigación se hace desde la perspectiva del investigador y que no se toma en cuenta el de los niños. En estas investigaciones se da por hecho que las películas no son realistas y por tanto los dibujos animados los son aun menos reales.

Se piensa que también los niños hacen esta diferencia, pero que en algunos de los casos ellos probablemente no puede hacerla. Uno de ellos es Levelt , considera que los niños no pueden hacer esta diferencia, el método que empleo fue el de entrevistar a niños preescolares. Al cuestionárseles sobre lo que observaban en la televisión estos consideraban que estos personajes eran reales y algunos pensaban que estaban físicamente dentro del televisor.

No se tomaba en cuenta el valor que los niños daban a las conductas agresivas. Consideran que si bien estos pueden imitar lo que ven, puede ser que solo se de en algunos casos y no en todos. Y se concluye que esta imitación ocurre menos en tanto la situación escenificada en la televisión difiere de la realidad en la que se encuentra inmerso el individuo.

ii. Desinhibición

Esta se define como una estimulación o incitación a la agresión, la cual es provocada por una continua exposición a la violencia, en especial la que se transmite por la televisión.

Efectos como la estimulación o incitación son de gran importancia para los científicos en especial por las dimensiones de esta. Ya que dentro de la socialización de los niños tiene gran relevancia, puede darse el caso de que el niño evite algunas normas de conducta frente a los demás. Esto con respecto a la violencia y su interactuar, adoptando conductas que se transmiten en el televisor.

Este efecto se utiliza en aquellos casos en los que los niños son violentos aun antes del experimento, que esto pertenece a su personalidad. Se habla de conducta desinhibidora, cuando se han desarrollado en el niño conductas violentas o agresivas, que son aprendidas en el televisor. Remarcando que esto es cuando estas se dan con más frecuencia e intensidad.

El niño al poseer estos rasgos en su personalidad, en unión con la televisión provocan que desaparezcan las normas que se tiene establecidas. Se inhiben estas al desarrollar las conductas agresivas, esto en determinada circunstancias.

Este efecto conductista, se plantea que la respuesta ante la repetida exposición a un estímulo tiende a disminuir e incluso desaparecer. Se habla también de una "habitación", esto es, que si las reacciones de algún tipo al inicio eran intensas; disminuyen o tienden a desaparecer cuando son repetidos.

Todos efectos que se presentan en la televisión, como pueden ser la voz superpuesta a los comentarios de los comentaristas sobre el desorden natural.

Esto lo emplean para distanciar al espectador de lo que ve dentro del televisor, esto ayuda, a que este pierda la noción de que lo que esta presenciando esta ocurriendo realmente.

Uno de sus máximos expositores es Berkowitz⁸³, considera que la clave de estos efectos es que se estimulen la conducta violenta. El niño ha adquirido estos conocimientos con anterioridad, esto se da con la ayuda de la televisión. Proporcionando su liberación y estimulación de esta información, desarrollando conductas violentas, pero que son reprimidas hasta el momento. Induciendo al niño a una desinhibición de las normas sociales.

Se considera que las personas que ven violencia bajo determinadas condiciones y que llegan a disminuir sus inhibiciones contra las respuestas agresivas ven aumentadas, como consecuencia de ello, las probabilidades de comportarse de forma agresiva.

En el estudio diseñado por Berkowitz, se pretendía analizar cuál de los dos posibles mecanismos (desinhibición o catarsis) tenían mas probabilidades de desarrollarse como efecto de la violencia proyectada en la televisión.

En primer lugar los investigadores harían enojar a algunos de los sujetos que participaban⁸⁴. El siguiente paso fue que se les proyectó un fragmento de la película *El Campeón* (en donde se incluye una escena, en la que se desarrolla una pelea brutal). Al terminar la transmisión de esta, se les daba la oportunidad de agredir al sujeto que los había agredido.

⁸³ Vida y Psicología. p. 288.

⁸⁴ Berkowitz, L. *Aggression: A social Psychological analysis*.

La teoría se centra en que los sujetos a los que se les había hecho enfadar, deberían exhibir una conducta más violenta, que los que no se les molesto antes de la película o que en todo caso no se les proyectó esta parte de la película.

Se interesa también por la justificación que se le da a la violencia. Ya que esta y el uso de esta, establecían una diferencia a las respuestas de cada uno de los sujetos investigados y los estímulos. A la mitad de esta muestra se les explicó, que la violencia empleada en la película, en especial en la escena en la que un hombre era golpeado, este se merecía ser golpeado. Mientras que a la otra mitad, se les dijo que esta no podía ser justificada.

Se concluyó y confirmó que existían mecanismos que influyen en la desinhibición. Los niños que vieron la película fueron mas violentos y hostiles, con el investigador que los había hecho enojar. Mientras los niños que no habían visto esta parte de la película eran menos. Produciéndose efectos desinhibidores al ver la violencia en el televisor en aquellos individuos que previamente han sido alterados o enfadados, lo que también puede suceder en aquellos en los que su carácter esta fuertemente marcado por la agresividad.

Y la justificación que se les da de esta, esto es visible, en el hecho de que a lo niños que se les justifico la golpiza que recibía el hombre en la película, resultaron ser los mas violentos y agresivos. Es de vital importancia esto, ya que, la justificación de la violencia esta mas que presente en la televisión. Por un lado esta la violencia buena y por otro la violencia mala (considerándose a la primera como normal y permitida, mientras la segunda es considerada como fuera de lo social).

Planteándose que la exposición frecuente o intensa, a los contenidos violentos, conducen a una aceptación gradual de la violencia como algo natural. Disminuyendo la capacidad de respuesta o una reacción adecuada frente a la violencia real, ya que se considera como natural. Esto en decremento de la sensibilidad normal de la gente ante cualquier acción de violencia.

Se puede estar presenciando un acto violento y no sentir nada, aun cuando es verdadero. Por ejemplo, el que se golpee a un sujeto o persona frente a ellos.

Un ejemplo de esto es que los niños al estar expuestos a esta violencia, pierden poco a poco la reacción ante los estímulos violentos. Y en caso de encontrarse frente a una víctima de alguna agresión, no reaccionan para ayudarla.

iii. Reducción o catarsis

En contraposición encontramos la teoría de la reducción, la cual propone que al estar en constante contacto con la violencia, y luego dejar de verla, se puede llegar a reducir la conducta violenta en gran medida. Una de las principales teorías que se aplican a la audiencia infantil es la de catarsis.

La catarsis ocurre dentro del área emocional, lo cual conlleva a que los programas con un contenido de emociones, cualquiera que sea, genera que el sujeto que los está viendo descargue estas. Se le asigna así a la televisión una función psicoterapéutica.

Se destacan los efectos no nocivos de los medios violentos. Cuando se observa un acto violento dentro de la televisión, este sirva como una válvula de escape; disipando la necesidad de querer golpear a alguien. Así entre más violencia se vea, más reducirá la violencia que guarda dentro.

Feshbach sostiene que esto se basa en una relación, entre frustración-agresión⁸⁵. Cuando una persona esta frustrada o tiene una acumulación de ella, siente una gran tensión que puede desencadenar en una conducta agresiva. Considerándose que al observar acciones violentas, aun cuando no se esta participando en ellas, facilita el proceso de catarsis, se elimina la tensión contenida y evitar la agresividad.

Durante los años cincuenta y sesenta Feshbach (1963) verifico la hipótesis de que, los individuos pueden descargar los impulsos violentos mediante la observación de programas violentos (los estudios fueron ejecutados en laboratorios en donde se controlo todas las condiciones).

Permitiendo liberar la hostilidad reprimida, lo cual ha sido retomado por los defensores de la televisión. Su argumento es: que se ofrece a los espectadores una oportunidad inofensiva para descargar su agresión y que todo esto en la tranquilidad de sus casas, fuera de las calles y sus riesgos.

Una forma de desahogar los instintos violentos, al ver la televisión y la violencia que en ella muestran. Aunque esta teoría se considera como en desuso, aun así, levanta diversas criticas entre los estudiosos.

En los años sesenta Feshbach (1971) intenta verificar la hipótesis (de que los individuos pueden descargar los impulsos violentos mediante la observación de programas violentos), los primeros resultados se confirman al observar una reducción en la agresividad de los mas jóvenes. Contrariamente a la primer investigación esta no se desarrolla en laboratorio, sino, en condiciones naturales.

⁸⁵ SÍLBERMAN G. Sarah. op. cit., p.243.

Los niños fueron animados a ver programas de televisión en donde el contenido era principalmente violento.

Una muestra de 600 niños conformo el estudio, estos programas estaban divididos para ser vistos en seis semanas. A un grupo de estos niños, se le mostró un mínimo de seis horas semanales de programas violentos. A los otros niños se les mostró programas no violentos. Se hizo un diario de cada uno, en donde se encontraba su comportamiento, medida a partir de una tabla de valores.

Se observo que el primer grupo mostró niveles menores de agresión, lo cual difería de los que no los habían visto.

Así los medios se convierten en agentes catalizadores del comportamiento violento y agresivo. La violencia en los medios cumple una función social, el canalizar los instintos violentos y satisfacerlos; no trascendiendo a cada individuo y con esto no se perturbe la marcha social.

Gracias a que el individuo observa la violencia dentro del televisor, puede desarrollar una de sus fantasías personales y esa carga de instintos agresivos que los confrontan, se reduce así la violencia en su comportamiento en la vida real. Por desgracia no hay pruebas que apoyen solidamente esta propuesta.

Ya que probablemente esto puede ocurrir, pero que, aun así estaría restringido a determinados individuos; los cuales responden a determinadas características. Esto se consideraría como una dimensión más dentro de las habilidades individuales, entre las cuales se pueden incluir la fantasía, los dueños, y las imágenes de una persona (Copelan y Slater, 1985)⁸⁶.

⁸⁶ *Idem*. Pág. 91 .

Se considera que estas facultades no se desarrollan en todas las personas, ya que hay personas que tiene una gran imaginación y pueden cambiar de estado de animo rápidamente, lo cual reduce sus actuar violento. En este caso encontramos a los niños, los cuales se pueden liberarse rápidamente de los sentimientos de ira, mediante las películas o programas violentos que observan.

Pero este efecto solo ocurre con los niños que tienen una gran capacidad imaginativa, ya que los niños que no cuentan con una gran imaginación. No son capaces de dejar los sentimientos agresivos mediante la exposición a la televisión, reaccionando de manera violenta o agresiva aun después de estar expuestos a la televisión.

b. Efectos cognitivos de la violencia televisiva **La teoría del aprendizaje observacional**

Una teoría que se ha comenzado a tomar en cuenta a los medios de comunicación y en especial de la televisión, ya que esta es una importante fuente del aprendizaje en el ser humano. En estudios realizados recientemente se comprueba que el ser humano aprende mediante la "observación⁸⁷", lo cual se interpreta a menudo como imitación. El individuo aprende mediante esta observación, el entorno en el que se desarrolla, al percatarse de las diversas acciones que se dan.

Estos comportamientos agresivos aprendidos son en la mayoría de ocasiones almacenados para ser empleados en un futuro, al enfrentarse a una situación similar a la que se presento en el televisor y así repetir la acción violenta;

⁸⁷ Vida y Psicología. Pág. 78.

tratando de solucionar el conflicto. La hipótesis central de esta teoría es, que el individuo, al estar expuesto constantemente a la violencia este se comportara en sus acciones violentamente.

Esta teoría fue elaborada en sus inicios por Bandura y Walters, plantean que cuando se esta por un tiempo prolongado frente al televisor y el contenido de los programas es violento; la probabilidad de que el público sea agresivo aumenta.

El aprendizaje se puede dar por diferentes dispositivos o procesos, entre los cuales se encuentran, la observación, la imitación, la identificación y la gratificación; que se deben asimilar los conceptos, las ideas, actitudes, valores, normas y conductas⁸⁸.

Debe tomarse en cuenta que no se reproducen como tal, los actos agresivos que se aprendieron. Si no que son factores propios del sujeto, como puede ser, el que se de una similitud entre la situación que se vio en la televisión y la vida real. Este aprendizaje se da en forma selectiva, de lo cual se puede deducir que, entonces no es indiscriminada esta imitación.

La conducta social por tanto de un niño esta determinada por como se comporta; es decir lo que esta observando. El como receptor (observador) se ve afectada por la observación que hace de los otros. Se considera que se encuentra rodeado de ejemplos, de modelos a seguir. Al unificar al niño con su modelos, se le denomina como modeling o modelado.

Los niños aprenden imitando lo que los padres, los hermanos y todas aquellas personas que lo rodean, esto sin olvidar a los objetos que están en su entorno. El repetir y ejercitar los comportamientos le permitirá mas adelante

⁸⁸ GARCÍA S. Sarah. op. cit., p.243.

incorporarse a la sociedad y desarrollarse satisfactoriamente, aprendiendo actitudes, valores morales y aspectos de autocontrol, entre otros.

Los hechos que el niño ve, suelen influir más que las palabras. Ya que muchas veces el encuentra que se da una discrepancia entre "lo dicho" y lo "hecho". Por ejemplo se le puede explicar al niño con palabras que no realice ciertos actos, pero aun así el seguirá imitándolos. Este aprendizaje permitirá al niño desarrollarse, ya que es mediante el ensayo-error.

Pero el niño se encuentra con modelos como la televisión, al cual se le denomina como *symbolic models* o modelo simbólico. Y es esta la que nos interesa en este momento.

El niño aprenderá nuevas formas de conducta. Pero esto no quiere decir que el niño las lleve a la práctica, ya que el determinará si la realiza o no. La conducta que se transmite en la televisión puede ser recompensada o castigada. Esto determinará si, la lleva a la práctica. Si este modelo tiene un éxito, y es premiado o al menos no es castigado, será retomada por él.

Esto es que las conductas aprendidas en la televisión pueden tener el efecto en los niños en tres efectos⁸⁹:

- a) puede dar lugar a que se aprendan nuevas formas de conducta
- b) debilitar las inhibiciones del niño (desinhibición) o fortalecerlas y en este caso, adoptará esta conducta
- c) facilitar la conducta social, en donde, la conducta socialmente aceptable de los otros es aprendida, realizándola tal y como se percibió por él.

⁸⁹ GARCÍA G., Ma. Del Carmen. op. cit., p.102.

Bandura divide en cuatro subprocesos, relacionados entre sí; los cuales dentro del aprendizaje observacional de gran importancia⁹⁰:

1.- *Procesos de atención.*

Lo cual se debe entender en que este aprendizaje no es automático, ya que el niño debe poner atención a todas las características, el estar atento todo lo que ocurre dentro del televisor por tanto. El seleccionar lo que ve parte de las preferencias que tenga.

La combinación de las características del modelo y las preferencias serán determinantes para que el niño ponga toda su atención. Al poner atención a su programa aprenderá los comportamientos. Determinando si esto es funcional para él, si en alguna etapa de su vida empleara lo aprendido.

2.- *Proceso de retención.*

No puede ser solo que se este atento a lo que sucede en la televisión, estar atento no es suficiente. No tendrá ningún efecto si no se conserva en la memoria, se puede retener en la memoria del receptor si se emplean imágenes claras de lo que se observo. Sucede lo mismo cuando el niño puede o no explicar lo que vio, es más fácil para él si lo hace de esta forma. Bandura considera que este proceso ayuda para que no sea olvidado lo que el niño aprendió.

3.- *Proceso de reproducciones motoras.*

Aun cuando el niño aprendió y mantuvo en su memoria, no se puede suponer que lo pueda llevar a la práctica. Es necesario que el niño tenga desarrolladas habilidades físicas y mentales, para realizar esto. Si no cuenta con

⁹⁰ *Ídem.* Pág. 103.

estas, será difícil que pueda llevarlas a la práctica, aun cuando, lo tiene memorizado.

4.- Proceso de reforzamiento y motivación.

Si el niño es capaz de realizar lo que aprendió, tiene que realizar una evaluación de la situación, no se produce inmediatamente la imitación. Dependiendo de lo que el modelo transmitió, si el modelo es aceptable dentro de lo social, será más fácil que se imite. Se analizan las consecuencias de la acción, lo negativo y lo positivo. La primera será muy poco imitada, mientras la segunda se tratará de poner este ejemplo en práctica.

Antes de que el niño copie automáticamente las conductas que ve en la televisión. Son muchos los factores para que pueda o no seguirlas, el niño puede ser que vea a la conducta con indiferencia; esto puede ser porque, no ve reflejada su realidad o no encuentra semejanza con su vida, que se considere como una práctica inapropiadas, por parte de él, o que no se este preparado para llevar a cabo lo que se aprendió.

El ver programas violentos, no hará que se imite, poniendo en práctica lo que se aprendió. Depende de lo que el niño percibió en el programa, se puede influir negativamente en algunos casos. El que se sugiera como ser violento, puede incitar a que sea más violento, o que estimulen a usar la violencia para resolver los problemas.

En años recientes, se estimula que el ver televisión y en especial su programación violenta, no conduce a que el niño desarrolle conductas sociales aceptables o normales. Esta teoría no tiene mucho apoyo, ya se considera que el

pasar frente al televisor demasiadas horas es lentamente perjudicial para los jóvenes.

c. Efectos afectivos o emocionales de la violencia

Los estudios relacionados con los efectos tanto de desensibilización (Drabman, Thomas, Horton y Lippincott (1977) - Cline, Croft y Courier (1973)), como de estimulación o excitación (Geen y O'Neal (1969) - Huston, Fox, Green, Warkins y Whitaker(1981), Josephson(1987), Potts, Wright, Silvern, Williamson), inician durante la década de los setentas.

Lo anterior a raíz de la transmisión de programas con un mayor número de escenas violentas, frecuentemente, mas descriptivas y gráficas. Características que no han disminuido, por el contrario, han ido en aumento tanto cualitativamente como cuantitativamente. Peculiaridades que encabezan a la televisión actual, una escena violenta seguida por otra.

El niño al estar en constante contacto con esta violencia puede sufrir de la pérdida de sensibilidad, al ver toda clase de violencia como puede ser física, verbal o psicológica. Se dan por tanto los efectos de Desensibilización y de estimulación o excitación.

i. Efectos de Desensibilización

La hipótesis central es, que al estar expuesto, a esta violencia se considera que los individuos se habitúan a tales reacciones, que se considere como algo natural. Se reduce la respuesta emocional ante la violencia, que uno esta viendo en la televisión, por otra parte el aceptar esta violencia, tanto en la vida real como en lo transmitido.

El considerar como normal lo que se ve, que se presente un interés por estar viendo estos programas, que el niño se convierta en un fan de la violencia en las caricaturas o programas, que le emocione el ver violencia mas extrema cada día, que esto traiga consigo que se este inmunizado ante los actos violentos que pueden pasar en la vida real.

Drabman y Tomas, se interesaron por la influencia de la violencia televisiva en los niños. Su estudio consistía en que, serian testigos de una pelea entre dos niños, el objetivo era identificar, si los niños serian capaces de avisar a los adultos para que fuese finalizada esta. Determinando que los niños que estaban o estuvieron expuestos por mas tiempo a la violencia televisiva eran menos capaces de avisar de la pelea. Concluyendo que, si hay , una relación entra las horas que pasan frente al televisor y los programas violentos.

Por el contrario aquellos que no estuvieron en contacto o que fue menor, fueron menos tolerantes con la pelea y acudieron en mayor medida con los adultos.

Un estudio realizado por Thomas, Horton, Lippincott, Drabman⁹¹, se trata de demostrar como se da este efecto desensibilización, un elemento que se insertó fue el de estimulación. A niños y niñas que oscilaban entre los ocho y diez años, también adultos tanto hombres como mujeres. Estos contemplaron un programa violento no real y una serie de deportes no violentos.

Después, observaron por unos minutos una película que incluía escenas de violencia real. Los resultados arrojaron que, con excepción de la mujeres, los que

⁹¹ Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippincott, E. C. y Drabman, R. S. *Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence.*

habían visto la película agresiva se alteraban menos por las escenas violentas que vieron posteriormente, lo cual no sucedió con los que habían visto la serie deportiva.

En su trabajo se concluyó que aun cuando la violencia no era real, disminuía la sensibilidad, ante la violencia real. Lo cual sucede tanto con niños como con adultos, estos pierden la noción de lo que es la violencia real y la no real. Pero esto solo puede ser cuando se han pasado horas enteras, frente al televisor y su violencia. Por tanto su estudio no ha estado exento de la crítica.

Investigadores tales como Cline, Croft, Courier, realizaron también un estudio, con respecto a la violencia y la desensibilización. Buscando la forma de solucionar el problema, de todos aquellos niños que se pasaban largas horas frente la televisor. En el grupo seleccionado se encontraban tanto niños que vivían frente al televisor, como aquellos que no lo hacían.

Se les mostró una película de contenido violento, la conclusión fue que los niños que pasaban largas horas frente al televisor son menos sensibles, que los que no lo hacían. La hipótesis fue confirmada.

Las reacciones emocionales son también disminuidas, que los niños tengan menos reacciones afectivas, que se prefiera ver un programa violento, que no se sienta nada cuando uno esta frente a una golpiza en la vida real.

ii.Efectos de estimulación o excitación

La hipótesis central es que, a mayor estimulación o excitación, el niño se comportara de manera violenta o agresiva. "A mayor violencia en los contenidos de los mensajes de los medios, corresponde una mayor violencia en la

sociedad”⁹². Esto puede derivar, que entre la población se genere una mayor violencia y delincuencia.

Una de las conclusiones del trabajo de Huston, Fox, Green, Watkins y Whitaker⁹³, fue que, al combinarse las características personales del niño y las acciones que transmiten los personajes de programas clasificados como de mucha acción- mucha violencia, los cuales crean que se de un comportamiento violento. Mientras que, aquellos niños que observan programas de poca acción violenta, actúan de manera menos violenta. Además de incluir dentro de su juego un alto grado de creatividad.

Pero para que se desarrolle este efecto, es necesario tomar en cuenta varios factores, tales como las variables individuales, el ambiente y las circunstancias. Son de gran importancia, ya que si estas son parecidas a las que se muestran en el programa, es posible que el individuo desarrolle lo que vio en la pantalla. Pueden ser diferente, hasta cierto punto, a la conducta que se le mostró.

⁹² GARCÍA S. Sarah. op. cit., p.233.

⁹³ Huston, A., Fox, S., Green, D., Watkins, B. A. y Whitaker, J. *The effects of TV action and violence on children's social behavior.*

Cuadro 1 Efectos de la violencia televisiva principales aportaciones sobre la audiencia en general

TIPO DE EFECTOS	TEORÍAS PRINCIPALES	DESCRIPCIÓN	INVESTIGADORES
Conductual	<ul style="list-style-type: none"> - Imitación - Desinhibición - Reducción o catarsis 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños imitan aquellas conductas que ven en la televisión. - Los niños aprenden e imitan las conductas violentas que ven en la programación televisiva. - Los niños pueden llegar a obviar las normas de conducta existentes respecto al uso de la violencia y adoptar las transmitidas por medio de la televisión. - La violencia televisiva sirve de vía de escape para los instintos agresivos de los niños por lo que contribuye a la reducción de la violencia en la realidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bandura, Ross, Zuckley - Berkowitz, Rawlings, Geen - Feshback, Singer, Biblow
Cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje observacional 	<ul style="list-style-type: none"> - La conducta social de los niños se ve afectada por el aprendizaje a lo largo de su vida de los modelos violentos de conducta mostrados en la televisión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bandura
Afectivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desensibilización - Estimulación/ excitación 	<ul style="list-style-type: none"> - La continua exposición de los niños a los programas violentos provoca una reducción de sus respuestas emocionales y una mayor aceptación de la violencia en la vida real. - La violencia televisiva provoca un estado de gran estimulación o excitación en el niño que incrementa las probabilidades de que se comporte de manera violenta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Drabman, Thomas, Horton, Lippincott, Cline, Croft, Courier, Didrikson, Linz, Donnerstein, Penrod - Geen, O'Neal, Huston, Fox, Green, Warkins, Whitaker, Josephson, Potts, Wright, Silvern, Williamson

GARCÍA G., Ma. Del Carmen. *Televisión, violencia e infancia, impacto de los medios*. Pág. 106

III. Percepción de los niños mexicanos hacia la violencia que se transmite en la televisión

En el capítulo anterior, se analizó de manera general las diferentes teorías con respecto a los efectos que tiene la televisión y su influencia en los niños. Lo cual apunta a que esta conducta agresiva solo se da en *algunas personas y en determinadas condiciones*. Son por tanto muy pocas, las personas que desarrollan estas conductas al observar estos programas; pero si al observar la realidad vemos que los niños son los mas afectados, ya que aprenden de lo que ven dentro de la pantalla, practicando estas conductas.

Dentro de un estudio realizado por el Comité para el estudio de la violencia en los medios, la cual organizado la Casa de los Comunes del Canadá. Se llego a una coincidencia con los científicos sociales, ya que se determinaba que las causas de esta violencia son muchas. Acentuándose que dentro de las investigaciones de los científicos sociales "sobre los efectos de la violencia en la televisión, es desigual y muy a menudo no concluyente, es débil y contradictoria"⁹⁴.

Son muchos los factores que influyen a la hora de estudiar los efectos de estos programas en la conducta de los niños. Ya que estos atraen la atención de por sus características (el tipo de dibujo, los colores, la acción que se genera dentro de ellos), generándose un magnetismos el cual atrae a los niños. Lo que explica el porque los niños pasan demasiadas horas frente al televisor, trayendo consigo que el niño pase menos tiempo en otras actividades.

⁹⁴ TREJO, D., *Raúl. Violencia en los Medios. La televisión, ¿espejo, o detonador de la violencia en la sociedad? Dentro de El Mundo de la Violencia*

Los niños dejan de lado actividades recreativas, deportivas, educativas por estar pegado al control, ya que se tiene el “poder” de ver lo que quiera. Se encuentran en “la exposición constante a las historias y escenas de violencia y terror”, trayendo consigo se pueden movilizar tendencias agresivas, desensibilizar y aislar otras, intimidar a muchos y dispara acciones violentas en algunos”⁹⁵. Al estar en constante relación con estos programas, se van, generando dentro del niño varias emociones, aprendiendo de lo que ve y percibe. Esta forma de percibir e interpretar serán importantes, ya que determinara el comportamiento

a. La animación japonesa: ¿influye de manera negativa en la infancia mexicana?

El siguiente estudio empírico realizado para esta tesis, abordara los efectos que tiene la televisión con respecto a los niños y su influencia en el comportamiento de estos, si es negativa o positiva. Realizar el análisis de las encuestas que se aplicaron y comprobar de manera empírica las teorías sociales desarrolladas en torno al tema, es el objetivo del este capítulo.

Encabezada por la edad, del total de 200 niños de la muestra repartidos, en un 50% de niños y 50% de niñas. La edad mínima es de 6 mientras que la máxima es de 12 años. Distribuyéndose de la siguiente manera, el 9.5% tiene 6 años, el 23.5% tiene 7 años, 17% tiene 8 años, 2.5% tiene 10 años, 27% tiene 11 años y un 20.5% tiene 12 años. La media de la edad es de 9.5 años del niño.

⁹⁵ GERBNER, George. *La Violencia y el terror en los medios de comunicación de masas. Reports and papers on mass communication.* Pág. 7.

i. Por que razón te gustaría aprender artes marciales a los niños

Si bien los niños ven la televisión, y los programas que en ellos se transmiten, la mayor parte de estos consideran que el aprender artes marciales es mejor para ser hábiles. Estos son concientes de las consecuencias de agredir a los demás, no sufren de desensibilización, desinhibición o imitación de los personajes de las caricaturas.

Así vemos que al cuestionárseles la razón por la que quiere aprender artes marciales, la contestación es que prefieren aprender para ser hábiles, se da una similitud en las respuestas que dan ambos sexos, un 87% de las niñas lo mismo sucede con los niños ya que un 84% consideró lo mismo.

Los porcentajes niños y niñas que contestaron que aprenderían artes marciales para pegar es el siguiente, 16% corresponde a los primeros dividiéndose en 1% de 6 años, 6% de 7 y 8 años, 1% de 10 años y 2% para los de 11. Mientras que las segundas solo un 13% acepto esta respuesta, a lo cual corresponde 2% de 6 años, 6% de 7 años y 5% de 8 años respectivamente.

ii. ¿Si tus amigos te aconsejaran que le pegues a otra persona, lo harías, aun cuando no lo conoces?

Al acto de pegarle a otra persona por consejo de alguien mas, aun cuando no la conoce y por tanto no le ha hecho daño alguno. Varía el pegarle o no a alguien con la edad y el sexo.

Del total de niños y niñas, un 19.5% de ellos contesto que si lo haría, en tanto que el 80.5% contesto que no.

Sobresale en esta pregunta que las niñas que contestaron afirmativamente a esta pregunta, tienen una edad corta, estas son mas propensas a una imitación de los que ven en la televisión y a dejarse llevar por lo que les aconsejan sus amigos, hermanos o primos, estas representan un 15% del total de niñas, de 6 y 7 años.

La mayoría negaron reaccionar violentamente, no hay una imitación de las acciones que ven en la televisión, ni los que los amigos o amigas, se considera que actuar violentamente no es correcto. No sufriendo tampoco una desensibilización hacia los demás, ya que piensan en las consecuencias de sus actos.

El porcentaje de niñas que contestaron que no lo harían, se desglosa de la siguiente manera: el 4% tiene 6 años, el 16% tiene 7 años, el 18% tiene 8 años, el 3% tiene 10 años, el 27% tiene 11 años y el 17% restante tiene 12 años.

Son los niños de mayor edad, los que insistieron en actuar de manera violenta cuando sienten que los amigos refuerzan esta conducta, ellos justifican por tanto la agresión y a su vez por lo que ven en la televisión aprendiendo de ellas conductas violentas, dándose por tanto una imitación, así que los dos factores influyen en los niños.

iii. ¿También pelearías sin antes hablar?

Por su parte al cuestionárseles sobre el hablar antes de pelear, la mayoría de ellos no muestran una desinhibición o imitación de las conductas violentas en sus acciones, son conscientes de sus actos y evalúan su actitud frente a los demás. Su forma de actuar no es la misma que se muestra en la televisión, no se dejan

llevar por lo que ven, consideran el primero dialogar como la forma de resolver los problemas.

Los porcentajes fueron los siguientes, las niñas optaron en su mayoría por la opción de hablar, el resultado es de un 89% contra un 11% que si pelearían. En contraste solo fue un 69% de lo niños que optaron por no pelear, aumentando a un 29% en cuanto a si hacerlo, el restante 2% no contesto la pregunta.

Dependen tanto el sexo como la edad, ya que los niños mas pequeños son los que tienden a no dialogar y buscar como la primer opción la violencia. Se muestra una desinhibición hacia las normas sociales, ya que tanto en la escuela como en la casa y en la televisión, se les ha inculcado el hablar como medio de solución a los problemas.

El porcentaje de los niños que si actuarían violentamente, es mayor, comenzando desde el que tiene 6 años hasta los de 12 años.

Mientras que las niñas son mas temperamentales en cuanto a su forma de actuar. Son niñas menores de 8 años, las que están dispuestas a pelear sin antes entablar una conversación y solo una niña de 11 años, acepto comportarse violentamente.

iv. ¿Pedirías hacerle daño a quien té molesta?

Quando se les preguntó sobre actuar en forma violenta contra quien lo molesta, la mayoría de ellos no muestran una desinhibición o desensibilización en los niños, ya que en la mayoría de los casos, son concientes de que no es la forma de resolver el problema, las normas sociales no son desechadas. La

imitación de los personajes la dejan de lado, ya que en la mayoría de las discusiones que se presentan en las animaciones, se resuelven por la violencia.

Los resultados que se desprenden son los siguientes. Comenzando con las niñas, de las cuales el mayor porcentaje fue para la respuesta de no actuar de esta manera, correspondiéndole un 84%. Tan solo un 16% de ellas su opción fue la de actuar de manera violenta.

En cambio en los niños, el porcentaje fue dividido en una menor medida para el no actuar violentamente fue solo un 76%, lo cual da un porcentaje mayor para los que sí lo harían, dando un 23% de ellos. Y solo uno de ellos no respondió a la cuestión.

Se da mas bien una reducción en su agresividad, lo cual trae consigo que busquen el hablar y tratar de entender a la otra persona. Aunque en este caso, cabría la posibilidad de que si se dan las condiciones, se llegue a recurrir a la violencia, ya que si hay una estimulación por lo que han visto en la televisión puede recurrirse a esta vía.

En el caso de recurrir a la violencia como única solución, las edades de los niños que están a favor de actuar va desde los 6 años a los 12, en caso distinto es el de las niñas, ya que las edades solo comprenden de los 6 años a los 8. en este caso los niños tienden a presentar tanto una estimulación mayor hacia la violencia como una desensibilización hacia los demás, en ellos no importando la edad. En tanto que son las niñas de menor edad las que sugieren el actuar violentamente.

v. ¿Tu que harías si fueras Picachu?

Al preguntárseles si serian capaces de hacerle daño a sus profesores o padres, cuando se les esta tratando de enseñarlas, destaca que los niños y niñas de los primeros grados, son los que tienden a obedecer sin preguntar. Estos son los mas vulnerables a la imitación y al aprendizaje observacional, por la corta edad que tienen. La capacidad de distinguir lo real de lo no real, no se ha completado, pueden llegar a confundirse. Igualmente no tienen una interiorización de las normas sociales establecidas.

Los resultados de los que atacarían son los siguientes: mientras solo un 2% de los niños reaccionaria de esta manera, la edad de estos es de 7 años. En tanto un 5% de las niñas son mas propensas a esto, al igual la edad es de 7 y 8 años. Una edad intermedia, ya que los mas pequeños tienden a acatar las ordenes con mayor facilidad.

Con respecto a aquellos que simplemente obedecen y consideran que no son groseros a hacerlo son los siguientes: los niños tiene un mayor porcentaje ya que es de un 58% de ellos. De las niñas en cambio es solo de un 51%, en ambos casos van desde los que tiene 6 años hasta 12 años. Por parte de ellos no hay un cuestionamiento de lo que se les exige.

Y los mayores preguntan más, esto puede deberse, en una gran medida que, aprendieron ya de lo que es socialmente correcto y lo que no lo es. Lo cual demuestra que, a medida, que los niños van creciendo y se acercan mas a la adolescencia, se cuestionan mas cosas, no es fácil imponer ordenes. En ellos ya

no es fácil que se de una estimulación o desinhibición, las normas las han aprendido.

En este caso son las niñas las que tienden a cuestionar mas, ya que el porcentaje es de un 44%, mientras que el de los niños es solo de un 37%.

Solo 2% de los niños no contesto esta pregunta.

vi. ¿Generalmente tomas las cosas de los demás, aun cuando no te las han prestado?

Se les pregunto si toman las cosas sin pedir prestadas, en la gran mayoría de los niños piden prestado, que son muy pocos lo que no lo hacen nunca, pero que se equilibra con los que solo, lo hacen, cuando no esta el dueño.

Las niñas tienden a pensar mas en cuanto lo que se le ha enseñado como correcto y lo que si lo es, ya que el 92% tiende a pedir prestado, en tanto que solo un 83% de los niños lo hace.

El pedir lo que no es nuestro, es una norma social, la gran mayoría de ellos ha interiorizado esto, no se da una desinhibición. Y que aun cuando es una emergencia no se debe imitar las conductas que se ven en la televisión. No se estimula esta conducta, ya que, para ellos no es correcto.

Aquellos que se dejan llevar lo que aprenden tanto de la televisión como de lo que ven en su entorno son, de un 3% por parte de las niñas, mientras que aumenta en los niños con un 6%, ellos son los que rompen las normas con mayor facilidad, sintiendo una mayor desinhibición de las normas.

En el caso de no pedir prestado por no encontrarse el dueño, los resultados son que las niñas solo un 5% lo haría, mientras se duplica en los niños con un

10%, en este caso puede ser que lo hayan aprendido del televisor y los programas que ven, ya que en ellos, cuando se trata de una urgencia puede hacerse una excepción, justificándose lo que hacen. En estos programas cuando ocurre algo semejante se perdona porque se justifica el acto.

vii. ¿Cuál es el equipo que tu siempre apoyas?

La inclinación por alguno el llamado bien y mal, se determina al preguntar porque equipo se inclinan. El equipo "bueno" lo encabeza Ash, mientras el "malo" se conoce como el equipo Roket.

La gran mayoría de los niños y niñas, dieron su voto a favor del llamado equipo de los "buenos", mientras que muy pocos optaron por el quipo de los "malos". Solo algunos respondieron que no eran adeptos a alguno o en todo caso a ambos.

Las niñas tienden a seguir al equipo de los "buenos" es mayor con un 94% de ellas, los niños contrariamente solo un 87% se identifica con estos. En ambos casos van desde los niños y niñas de 6 a 12 años.

De alguna forma imitan las conductas que se ven en la televisión y el entorno en el que se desenvuelven, eres bueno mientras ayudes a la demás gente, cuando no agredís a nadie. Mientras que si lo haces eres una persona mala, y que no es correcto actuar de esta manera. En este caso no importa la edad, tanto los de menor en edad como los de mayor optan por esta opción.

Que estos modelos violento no los debes seguir, que no se deben obviar las normas sociales. Además que los niños sienten una reducción cuando ven los

programas con alto contenido violento, ya que no tratan de usarla para la vida cotidiana.

Así mismo no imitan las actitudes de los protagonistas de las animaciones, ya que piensan más en sus acciones, los niños han aprendido que el imitando a los personajes, pueden hacerle daño tanto a el como a los demás. Son niños pequeños los que al no tener una percepción todavía de lo real y lo que no lo es, si lo harían. La televisión no estimula estas actitudes, por el contrario las reduce.

Pueden discernir si es correcto o incorrecto las actitudes que se transmiten en la televisión. No imitan fácilmente lo que ven o lo que le dicen los demás.

En la mayoría de los encuestados han interiorizado lo que es considerado como lo bueno y lo malo. Esto de alguna manera ligado a lo que los mayores le enseñan, y a su experiencia propia.

Consideran que es desagradable las acciones violentas, en la mayoría de los casos, los niños optaron por aprender que actuar de esta manera no es correcto. No hay una imitación de lo que pasa en la pantalla, los mayores son mas concientes de lo real y lo irreal, los mas pequeños todavía en una medida no asimilado la defenecía.

Por tanto los niños que se identifican con el equipo "malo", es de un 6% para las niñas, las cuales son de 6 y 8 años. Los niños son los que mas se inclinan a estas actitudes que se muestran en la televisión, con un 13%, las edades de esos son de 7, 11 y 12 años. Consideran por tanto que el actuar violentamente o en contra de las normas son lo mejor o lo mas adecuado, un aprendizaje por parte de los niños con respecto a los personajes, se puede estar dando.

Los resultados de las preguntas anteriores indican que existen factores, que influyen para que no actúen violentamente los niños, uno de ellos puede ser, que al estar dentro de la sociedad van aprendiendo poco a poco las normas sociales establecidas. La televisión no los manipula así de simple, ellos las van aprendiendo también de su familia, amigos, de la escuela, la interacción con las personas es importante.

Lo malo es cuando el niño pasa demasiadas horas viendo la televisión, ya que al no estar en contacto con el mundo que les rodea, no son capaces de distinguir lo real de lo no real.

Sin embargo destaca que son los niños y niñas mas pequeños los que si tienden a imitar las conductas, al considerar de su parte que no hacen daño, sobresaliendo que son los niños los mas propensos a actuar de esta manera, lo cual es en este caso un factor social, ya que se considera que el hombre (aun en las animaciones) son mas fuertes que la mujer, esta es una diferencia que se les inculca desde que son pequeños.

Por ejemplo en las animaciones generalmente el hombre tiene características físicas como pueden ser la corpulencia, ser ágiles, fuertes, etc., pero hoy en algunas ocasiones se agrega además una belleza masculina, sin caer en lo femenino (ejemplo de esto lo encontramos en Vegeta**). Mientras a las mujeres suelen vérselo solo como un objeto sexual, ya que generalmente tienen

** Personajes de Dragón Ball.

cuerpos esculturales y pechos prominentes, su ropa en la mayoría de los casos no deja nada a la imaginación (el ejemplo es Lunch**).

Retomando a los niños de menor edad se considera que son mas propensos ante la televisión, ya que todavía no hay una interiorizan en su totalidad las normas sociales, además de que a esta edad el cerebro del niño es como una esponja y aprende fácilmente estos comportamientos.

Los de mayor edad no esta de acuerdo en actuar violentamente, esto puede ser motivado por que al crecer aprenden que estas conductas no son correctas, ya que han sido desarrollados tanto, la capacidad de percepción como la interiorización de las normas sociales.

Normas que aun cuando se les repiten desde pequeños, quizás no entienden, pero si se esta en constante interacción con el entorno social, se interiorizar poco a poco. Se habitúan a ellas y al relacionarse con diferentes sectores de la sociedad se llevan a la practica.

Dentro de la televisión también van inculcándoseles ciertos valores, tales como la amistad, el ayudar a la gente, ser mas comprensivo, la tolerancia hacia las diferencias que pueden haber con los que le rodean, etc. Pero no se debe dejar que ella sola eduque a los niños, es un trabajo de la sociedad en su conjunto.

** idem.

b. Hábitos televisivos y preferencias de programas

Las horas que pasan frente al televisor (esto se pregunto en base a los programas que ven, ya que en promedio tienen una duración de 30 minutos), sin contar con los fines de semana. Las horas que pasa frente al televisor variaran un poco, dependiendo de la edad y el sexo.

Las horas que pasan frente al televisor don diferentes en cada una de las edades, ya que mientras la media para los niños y niñas de 6 años es de 3 horas y 25 minutos; la media para los de y las de 7 años es de 4 horas y 11 minutos; para los niños y niñas de 8 años la media es de 4 horas y 45 minutos; las niñas de 9 años su media es de 4 horas 20 minutos; los niños y niñas de 10 años su media es de 3 horas y 30 minutos; la media de los niños y niñas de 11 años es de 3 horas y 35 minutos; la media para los niños y niñas de 12 años es de 4 horas y 8 minutos. En total son un promedio de 4 horas, las que pasan frente al televisor los niños.

No varían mucho las horas de entre los mas pequeños y los mas grandes, lo cual puede que repercuta en sus estudios, que no dediquen tampoco este tiempo a jugar con su amigos, hermanos o primos. Que su capacidad de percepción sea menor con respecto a su entorno.

Al analizar las horas que pasan frente al televisor se observa que los niños pasan mas tiempo que las niñas; esto lo vemos claramente, la media de programas que ven las niñas es de 4 horas y 5 minutos, mientras que la de los niños es de 4 horas y veintiséis minutos.

La calidad de los programas también es importante, que es lo que prefieren ver, si son aquellos en los que se les enseña, los que simplemente les divierte, los que contienen violencia o los que los divierte y enseña al mismo tiempo.

Siendo importante, ya que de esto también depende los tipos de programas que se transmitirán en los diferentes canales de televisión, la razón es que a mayor audiencia en de un programa, se buscan producciones iguales, sean educativos o no.

En cuanto a esta cuestión los resultados son los siguientes: el 24% de las niñas optaron por lo educativo, contra del 16% de los niños; el 7% por las peleas y la acción, mientras que un 24% de los niños prefiere esta opción; el 69% de las niñas se deciden por la diversión, en tanto que solo 60% de los niños ven un programa por esta razón. Por lo que vemos hay una diferencia en cuanto al gusto de los programas, por parte de niños y niñas. Son mas los niños que optan por la violencia televisiva que las niñas.

Ligado a lo anterior esta el con quien ven la televisión, esto es importante, ya que se debe saber si pasan frente al televisor solos o acompañados, pero quien es el que los acompaña, siendo diferente si es con un adulto, con sus amigos, hermanos o primos. La edad del acompañante tendrá un peso en la forma en la que percibe lo que ve.

Si se le presenta una pregunta con respecto a lo que ve, muchas veces si lo ve con un niño, puede que no sea respondida su pregunta. Mientras que es diferente con un adulto. Este puede también intervenir si el programa que se esta

viendo no es apropiado a la edad del niño, se pueden presentar escenas de violencia o sexo.

Esto debe tomarse en cuenta por parte de los padres y familiares de los niños, que ellos deben saber que es lo que ven los niños.

Los niños al no ser supervisados por un mayor, pueden aprender conductas violentas, ya que no se les explica lo que ven.

La forma de actuar de las niñas ante lo que ven esta dirigida en función de que tipo de programas ven, ellas tienden mas a ver los programas con adultos, estos pueden responderle sus dudas o aclararle las actitudes de los personajes. Mientras los niños al estar con niños y en menor medida con adolescentes, no tienen las ventajas de las niñas.

El 28% de las niñas ven el televisor con sus hermanos, mientras el 38% de los niños lo hace; el 7% de las niñas la ven con sus padres, en tanto que solo el 2% de los niños lo llevan a cabo; de las niñas el 43% lo hace con toda su familia, pero lo llevan acabo solo el 31% de los niños; en las niñas un 2% se dedica a verla junto con una amiga, solo un 1% de los niño lo hace; un 20% de las niñas suele ver la televisión sola, pero el porcentaje aumenta en los niños, ya que es de 26%; un 2% de los niños no contesto.

Los niños generalmente al encontrarse a solas frente al televisor pueden interpretar lo que ven como algo natural, que se puede hacer lo que se esta viendo. En la mayoría de los casos lo que les atrae de un programa es la diversión y el aprender algo lo que les atrae. De estos programas tratan de tomar lo bueno,

pero en alguna ocasiones es la violencia y la sangre, lo cual se equilibraría si los adultos le explican lo que están viendo los niños.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

Conclusiones

Los siguientes puntos destacan que la hipótesis de que solo la televisión influye en los niños y su comportamiento violento, no es correcta, ya que el análisis de los resultados, tiene como primer conclusión que, no solo esta variable interviene de manera negativa en estos:

- Los niños tienden a escoger los programas por que los entretienen y divierten, satisfaciendo las necesidades personales. Si bien los niños tienden a actuar violentamente, al estar en constante exposición de actos violentos, expuestos por la televisión, puede provocar que imiten o actúen violentamente. Esto generalmente se da cuando están bajo ciertas circunstancias, como el ser presionado por los amigos, los primos, etc. Reforzando estas conductas violentas que ya existen dentro de el, o bien aprendiendo algunas nuevas.
- Resaltando que si bien estos programas no los ven por la violencia, esta se encuentra dentro; que solo en algunos casos se puede llegar a propagar actos violentos en los niños. De alguna manera estos se desensibilizan por la continua exposición de peleas tanto verbales como físicas o psicológicas. Mientras tanto, el aparato cognitivo, el niño puede creer que se puede actuar de manera violenta, si se justifica esta, por ejemplo que una tercera parte de ellos contestó que si pediría hacerle daño a quien lo molesta, la justificación de esto, será que se siente

agredido y por ende se defiende. Que se le premiara, si actúo en contra de los "malos".

- No todos los niños actúan de la misma forma, ya que, la edad es importante. Los niños mayores tienden a no actuar de manera violenta, ya que no golpean, sino que tiende a hablar mas. Tienden a tomar las normas sociales mas en cuenta.
- Mientras que los mas pequeños actúan impulsivamente, ya que ellos tienden a hacerle caso a sus amigos, golpean aun cuando no conoce a la otra persona y no tiende a hablar.
- Los niños tienden a ver la misma cantidad de televisión que las niñas. Pero estos emplearan más la violencia aprendida, mientras que las segundas, lo harán en menor medida.
- Que los niños de menor edad al querer enseñarles algo nuevo, son los que tiende a aceptar todo lo que se les dice, mientras que los mayores, cuestionan las ordenes; esto quizás esta ligado a que sienten una mayor libertad por su edad y el que estén por entrar en la adolescencia.
- Dependé de la edad y el sexo, el como se comporten a partir de lo aprendido en la televisión, los niños de 6 o 7 años, toman como pautas de conducta lo que ven. A diferencia de los niños de 12 años, ya que estos emplean su capacidad de discriminación para tomar lo que les sirve y lo que no de lo que ven en la televisión. Esto puede deberse a que los menores pasan mas tiempo frente al televisor.

- Que no todos los padres y solo en algunas ocasiones los profesores, saben del contenido de los programas. Lo cual dificulta que, algunos de ellos, puedan platicar con sus hijos de lo que están viendo. El poder opinar sobre el programa, si es apto o no para sus hijos.
- Esto puede ser una dificultad en la relación que pueden tener entre ellos, ya que al no conocer las preferencias de los niños, no pueden decidir si lo que ven los esta educando de manera correcta o si les enseña negativamente.
- En algunos casos, los padres suelen dejar que alguien más le responda, aun cuando esta respuesta no sea la correcta. Es desalentador esto, ya que, si los niños tienen alguna duda no solo en cuestión de la violencia que se presenta en la televisión, si no también el sexo, el alcohol o las drogas. No se les oriente de manera adecuada, dejándose llevar en algunos casos por personas, que simplemente no pueden contestar estas preguntas, de la mejor manera.
- Los padres deben por tanto, no descuidar la educación de los niños, en ocasiones se cree que con enviarlos a la escuela es mas que suficiente, pero esta debe comenzar desde la casa.
- Ya que los maestros generalmente no hablan con sus alumnos de estos temas, ya que consideran, que solo se debe hablar de lo que se incluye en los libros de texto, sino que lo que hay fuera del aula también es importante.

- Pero también encontramos a los padres interesados en lo que ven sus hijos, que respondan sus preguntas, quizás no en el momento, pero intentado hacerlo.
- El dedicarle al niño unos minutos al día, es conveniente. El platicar que es lo que piensan y que hacen en el transcurso del día. Se pueden evitar acciones que mas adelante pueden pesar.

La punto es que en algunos casos, los niños pueden actuar violentamente. Dependiendo de las circunstancias y hacer uso de lo han visto en la televisión. Y que esta no es solo uno de los factores externos al niño, que fomentan la violencia, como es tanto de la edad, como del sexo, si no también de la familia, los amigos, de la escuela, del entorno en el que se desenvuelven, las actividades que realicen.

No se puede responsabilizar solo a la televisión de las acciones violentas, que los niños o niñas realicen. Estaríamos dejando de lado a los otros factores, seríamos intransigentes y miopes si se hiciera esto.

Seria injusto que solo se le reconozca por inculcar malos valores a la televisión, ya que si bien se transmite violencia en ella, también encontramos programas educativos. Uno de los ejemplos mas representativos es el de Sesame Street o mejor conocida como Plaza Sésamo, programa que tiene como primordial la educación de los niños pequeños. Este fue el primero en su género, a este seguirán otros con la misma dinámica.

La sociedad es responsable también, de que haya mas violencia en las calles, en los medios de comunicación y no solo en el caso de la televisión. Debe asumir parte de esta responsabilidad. Encarar el problema y buscar una solución. Ya que los valores que los niños aprenden son también reflejo de la sociedad en la que viven.

El principal pilar en la enseñanza es la familia, ya que si dentro de ella hay violencia intra familiar, qué se puede esperar, salvo que el niño al crecer reproduzca lo que vivió en su infancia. Estos niños por lo general suelen ser violentos cuando son adultos, el comportamiento lo van adquiriendo desde sus años formativos.

Un ejemplo un poco absurdo es el que se presenta en la televisión, se habla de que todos tienen acceso a la información, pero detrás de esto vemos a una niña que desea saber como nacen los niños. En realidad esto suele suceder, puede ser gracioso para algunos, pero cuando los niños no obtienen las respuestas deseadas suelen buscarlas no importa donde.

Se obtendrían resultados mas importantes si disciplinas como son la ciencia de la comunicación, la psicología, sociología, pedagogía, etc., trabajaran juntos. No de manera aislada, sino en conjunto, retomando las aportaciones mas relevantes, así realizar un trabajo que continúe con esta temática, el cual aportara nuevas cosas a debate.

En este aspecto si bien dentro de las sociología se han dado trabajos sobre este tema, todavía es muy poco lo que se ha escrito, debe tomarse en cuenta que muchos de estos trabajos fueron desarrollados en el siglo pasado. Ya que si bien

son una base importante, no podemos quedarnos con las conclusiones a las que llegaron en esos trabajos, si no que debemos seguir estudiándolo para encontrar una solución, no solo a este sino a otros problemas más.

Se debe tomar en cuenta que esta sociedad ha evolucionado, a la par de los medio masivos de comunicación y que han aparecido nuevos, la forma de entretenimiento hoy día es diferente.

Los niños y adultos gastan mas tiempo que antes en entretenimiento, que además de la televisión, el radio, los periódicos, el cine, el teatro, se han desarrollado rápidamente los juegos de video, las computadoras e Internet.

Un aspecto negativo es que hoy día los niños no leen, lo hacen menos. Podemos observar que hay muy poco interés por hacerlo, ya que para ellos es mas fácil ver una película que leer un libro. Sin embargo, esto se puede contrarrestar con la ayuda de los padres y maestro, al darles lecturas de acuerdo a sus capacidades, edad e intereses.

Pero sobre todo debe tomarse en cuenta que el niño es un ser pensante, con capacidades diferentes a las de los adultos, pero que con el tiempo las desarrollará. Tienen también el derecho a equivocarse y no por ello menospreciarle, ya que a partir de los errores aprenderá junto con la sociedad en conjunto.

Anexo I



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN
LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA



Esta encuesta es para analizar y determinar la influencia de las animaciones en los niños, estos serán incluidos dentro del trabajo titulado: La Televisión como medio de influencia en el comportamiento violento de los niños. Los datos que se proporcionen serán de uso confidencial.

Nombre: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____

1. Por que razón te gustaría aprender artes marciales, ¿ para ser más hábil en tus movimientos como Gokuu, o el ser mas fuerte para poder pegarle a las otras personas como Krilin?

Ser hábil

Para golpear

2. Gokuu conoce a un robot al cual le ordenan que lo mate. ¿Si tus amigos te aconsejaran que le pegues a otra persona, lo haría, aun cuando no lo conoces?

Si

No

3. Gokuu luchó contra Piccoro Daima Ku, luego de pelear varias veces se convierten en buenos amigos. ¿También pelearías sin antes hablar?

Si

No

4. Si encontraras las esferas del dragón y pudieras pedir un deseo, ¿Pedirías hacerle daño a quien te molesta?

Si

No

5. Picachu no se llevaba muy bien con Ash, siempre lo estaba atacando con su poder por que no quería que lo entrenara. ¿Tu que harías si fueras Picachu?

- a) No sería tan grosero y entrenaría.
- b) Hablaría con mis maestros y mis papas para decirles que es lo que me gusta y lo que no me gusta. Así no tendría que agredir a nadie.
- c) También atracaría a mis maestro y mis papas.

6. Misti se enoja cuando Ash le rompe la bicicleta y la tomo sin pedirla prestada. ¿Generalmente tomas las cosas de los demás, aun cuando no te las han prestado?

- a) No, porque primero debo pedir las prestadas.
- b) Nunca pido prestado..
- c) Solo cuando la persona no esta cerca.

7. El equipo Rokat siempre esta en problemas, ya que siempre esta robando Pokémons para llevarlos con su jefe. Mientras que el grupo de Ash, Misti y Bruc siempre tratan de solucionar los problemas que ocasionan. ¿Cuál es el equipo que tu siempre apoyas?

- a) Al equipo de Ash, Misti y Bruc
- b) Al equipo Rokat

8. ¿Cuántos programas o animes vez en la Televisión?

- a) uno
- b) dos
- c) tres
- d) cuatro
- e) cinco o más.

9. ¿Qué te gusta más de una caricatura?

- a) que siempre aprendo algo bueno
- b) que hay peleas, sangre y mucha acción.
- c) porque me divierten y me gustan mucho.

10. ¿Con quién vez la televisión?

- a) con mis hermanos
- b) con mis papás
- c) con toda mi familia
- d) con mis amigos
- e) solo

Anexo II



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN
LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA



Esta encuesta es para analizar y determinar la influencia de las animaciones en los niños, estos serán incluidos dentro del trabajo titulado: La Televisión como medio de influencia en el comportamiento violento de los niños. Los datos que se proporcionen serán de uso confidencial.

Nombre: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Ocupación: _____

1. ¿Deja ver a su hijo?

- a) caricaturas
- b) películas para niños
- c) películas para adultos
- d) deportes (algunos pueden ser fútbol, básquetbol)
- e) noticieros
- f) telenovelas
- g) todos

2. ¿Sabe cuántas horas ve su hijo la televisión?

- a) Si
- b) Algunas veces
- c) No

3. ¿Conoce, cuál es el contenido de los programas que ve sus hijos?

- a) Si
- b) Algunas veces
- c) No

4. Acompaña a su hijo cuando este ve la televisión

- a) Siempre
- b) Cuando puedo
- c) Nunca

5. Razón por la cual no lo hace.

- a) Porque trabajo
 - b) No tengo tiempo
 - c) Nunca estoy en la casa
6. Si usted ve televisión con sus hijos, ¿le explica las dudas que suele tener el niño?
- a) Si
 - b) Cuando puedo
 - c) Si no lo se, investigo para luego explicarle
 - d) No
7. Si al estar viendo un programa junto con su hijo, y en una de las escenas se comente un crimen o se están golpeando. Usted:
- a) Apaga la televisión o cambia de canal sin ninguna explicación
 - b) Sigo viendo el programa y cuando termina este o en los comerciales explico a mi hijo que cuales son las consecuencias de tales actos.
8. Desde su perspectiva, ¿qué tipo de programas son los que les gustan a sus hijos?
- a) Aquel que lo entretenga, ni importa que no eduque. Aun cuando contengan violencia, destrucción y muerte
 - b) El que eduque aun cuando no le guste a el
 - c) Que cumpla con educar y entretener al mismo tiempo
9. A usted, ¿qué tipo de programas prefiere que vean sus hijos?
- a) Aquel que lo entretenga, ni importa que no eduque. Aun cuando contengan violencia, destrucción y muerte
 - b) El que eduque aun cuando no le guste a el
 - c) Que cumpla con educar y entretener al mismo tiempo
10. Considera que las caricaturas o programas violentos, ¿Deben ser?
- a) Prohibidos
 - b) Transmitirse en horarios específicos, ya que son solo para personas con criterio y no susceptibles como los niños
 - c) Pueden verlos los niños, pero siempre acompañados de un adulto
 - d) Se pueden ver por niños solos

Anexo III



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN
LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA



Esta encuesta es para analizar y determinar la influencia de las animaciones en los niños, estos serán incluidos dentro del trabajo titulado: La Televisión como medio de influencia en el comportamiento violento de los niños. Los datos que se proporcionen serán de uso confidencial.

Nombre: _____
Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____

1. ¿Tiene hijos?

- a) Si
- b) No

2. Sabe si sus alumnos ven televisión

- a) Si
- b) No

3. Cuando alguno de sus alumnos pelean entre si, trata de averiguar cual es la causa

- a) Si
- b) No

4. Platica con sus alumnos, para saber lo que piensan

- a) Si
- b) No

5. Sabe de que tratan los programas que ven sus alumnos

- a) Si
- b) No

6. Permite que sus alumnos jueguen en el salón de clases

- a) Si
- b) No

7. Sin en la escuela proyectan alguna película, ¿qué preferiría?

- a) La película en las que los niños se entretengan, o importa que haya violencia
- b) El que inculque valores y eduque, no importa que le aburra
- c) Que sea educativo pero que los entretenga también

8. Trata de fomentar que sus alumnos vean programas

- a) Educativos
- b) Que los entretengan aun cuando son violentos
- c) Los dos

9. Deja que sus alumnos lleven juguetes al salón?

- a) Si
- b) No

10. Considera que las caricaturas o programas violenta, ¿Deben ser?

- a) Prohibidos
- b) Transmitirse en horarios específicos, ya que son solo para personas con criterio y no susceptibles como los niños
- c) Pueden verlos los niños, pero siempre acompañados de un adulto
- d) Se pueden ver por niños solos

11. Considera que se deben fomenta los juego educativos

- a) Si
- b) No

Anexo IV
Resultados de la encuesta realizada a los niños

SEXO	Porcentaje
FEMENINO	100 %
MASCULINO	100 %
Total	200 %

1. Por que razón te gustaría aprender artes marciales

SEXO	EDAD	APRENDER		Total
		SER HABIL	PARA PEGAR	
FEMENINO	6	11	2	13
	7	16	6	22
	8	13	5	18
	10	3		3
	11	27		27
	12	17		17
	Total	87	13	100
MASCULINO	6	5	1	6
	7	19	6	25
	8	10	6	16
	10	1	1	2
	11	25	2	27
	12	24		24
	Total	84	16	100

2. ¿Si tus amigos te aconsejaran que le pegues a otra persona, lo haría, aun cuando no lo conoces?

SEXO	EDAD	SIN CONOCER		Total
		SI	NO	
FEMENINO	6	9	4	13
	7	6	16	22
	8		18	18
	10		3	3
	11		27	27
	12		17	17
	Total	15	85	100
MASCULINO	6	2	4	6
	7	12	13	25
	8	5	11	16
	10	1	1	2
	11	2	25	27
	12	2	22	24
	Total	24	76	100

3. ¿También pelearías sin antes hablar?

SEXO	EDAD	SIN HABLAR		Total
		SI	NO	
FEMENINO	6	6	7	13
	7	4	18	22
	8		18	18
	10		3	3
	11	1	26	27
	12		17	17
	Total	11	89	100
MASCULINO	6	1	5	6
	7	14	11	25
	8	7	9	16
	10	1	1	2
	11	4	23	27
	12	2	22	24
	Total	29	71	100

4. ¿Pedirías hacerle daño a quien té molesta?

SEXO	EDAD	HACER DAÑO		Total
		SI	NO	
FEMENINO	6	3	10	13
	7	6	16	22
	8	6	12	18
	10		3	3
	11	1	26	27
	12		17	17
	Total	16	84	100
MASCULINO	6	2	4	6
	7	11	14	25
	8	5	11	16
	10		2	2
	11	3	24	27
	12	3	21	24
	Total	24	76	100

5. ¿Tu que harías si fueras Picachu?

SEXO			ATACAR SIN CONOCER			Total
			NO SER TAN GROSERO	HABLAR CON PADRES Y MAESTROS	ATACARIA TAMBIEN	
FEMENINO	EDAD	6	12	1		13
		7	12	6	4	22
		8	11	6	1	18
		10	1	2		3
		11	11	16		27
		12	4	13		17
		Total		51	44	5
MASCULINO	EDAD	6	5	1		6
		7	18	5	2	25
		8	11	5		16
		10	1	1		2
		11	15	11	1	27
		12	10	14		24
		Total		60	37	3

6. ¿Generalmente tomas las cosas de los demás, aun cuando no te las han prestado?

SEXO			NO PIDE PRESTADO			Total
			DEBO PEDIR PRESTADO	NUNCA	CUANDO NO ESTA	
FEMENINO	EDAD	6	11		2	13
		7	19	2	1	22
		8	17		1	18
		10	3			3
		11	25	1	1	27
		12	17			17
		Total		92	3	5
MASCULINO	EDAD	6	4		2	6
		7	19	2	4	25
		8	14	2		16
		10	2			2
		11	25	1	1	27
		12	20	1	3	24
		Total		84	6	10

7. ¿Cuál es el equipo que tu siempre apoyas?

SEXO	EDAD	EQUIPO			Total
		ASH	ROKET		
FEMENINO	6	12	1	13	
	7	21	1	22	
	8	15	3	18	
	10	3		3	
	11	27		27	
	12	17		17	
	Total	94	6	100	
MASCULINO	6	6		6	
	7	17	8	25	
	8	16		16	
	10	2		2	
	11	25	2	27	
	12	21	3	24	
	Total	87	13	100	

8. ¿Cuántos programas o animes vez en la Televisión?

SEXO	EDAD	PROGRAMAS						Total
		UNO	DOS	TRES	CUATRO	CINCO O MAS		
FEMENINO	6	3	1	2	2	5	13	
	7	2	3	6	2	9	22	
	8		2		3	13	18	
	10	2				1	3	
	11	1	7	8	3	8	27	
	12	2	2	2	4	7	17	
	Total	10	15	18	14	43	100	
MASCULINO	6	1	2			3	6	
	7	1	2		1	21	25	
	8		1	2	4	9	16	
	10		1			1	2	
	11	1	5	11	4	6	27	
	12	1	2	9	4	8	24	
	Total	4	13	22	13	48	100	

9. ¿Qué te gusta más de una caricatura?

SEXO	EDAD	CONTENIDO			Total
		APRENDO ALGO BUENO	PELEAS Y ACCION	DIVERCION	
FEMENINO	6	4		9	13
	7	9	3	10	22
	8	3	2	13	18
	10	1		2	3
	11	4	2	21	27
	12	3		14	17
	Total	24	7	69	100
MASCULINO	6	1	1	4	6
	7	6	7	12	25
	8	1	9	6	16
	10	1		1	2
	11	4	2	21	27
	12	3	5	16	24
	Total	16	24	60	100

10. ¿Con quién vez la televisión?

SEXO	EDAD	CON QUIEN VEN LA TELEVISION					Total
		HERMANOS	PADRES	FAMILIA	AMIGOS	SOLO	
FEMENINO	6	3	1	5	1	3	13
	7	4	3	7	1	7	22
	8	3		14		1	18
	10	1	1			1	3
	11	13		10		4	27
	12	4	2	7		4	17
	Total	28	7	43	2	20	100
MASCULINO	6	3		2		1	6
	7	7	2	10		6	25
	8	1		8		7	16
	10	1				1	2
	11	14	1	6		6	27
	12	13		5	1	5	24
	Total	39	3	31	1	26	100

Anexo V

La Lista Cronológica de Series de Anime de Televisión en Japón desde 1962 hasta 2002

Creado por Curtis H. Hoffmann (quién mantuvo la lista hasta 1995)

Recuperado y mantenido actualmente por Gabriel Pinzón desde domingo, de mayo el 20 de 2001⁹⁶

- Series que hicieron historia en México, generando las llamadas generaciones de otakus. Síntesis de la lista original.
- El título de la serie estará en primer lugar en japonés y en segundo el nombre que se le dio en Latinoamérica, el cual proviene probablemente de la traducción que se realizó en Estados Unidos de estas series. En algunos casos no hay traducción.

Año	Título
1963	Tetsuwan Atom (El Poderoso Atom/Astroboy)
1965	Jungle Taitei (El Emperador de la Selva/Kimba el León Blanco)
1966	Tetsujin 28-go (
	Fight! Marine Kid (Marino y la Patrulla Oceánica)
1967	Mach Go Go Go/Speed Racer (Meteoro)
	Ribbon No Kishi (La Princesa Caballero)
1969	Marine The Sea-Bottom Boy (Marino y la Patrulla Oceánica)
	Moomin
1970	Konchu Monogatari Minashigo Hutch (La Abeja Huérfana Hutch/José Miel)
1972	Kagaku Ninja Tai Gatchaman (Equipo Científico de Espías Gatchaman/Fuerza G)
	Mazinger Z (Generacion Robots gigantes)
1974	Alps no Shoujo Heidi (La Niña de los Alpes Heidi)
1975	Ganba Boken Tachi (Las Aventuras de Ganba)
1976	Haha wo Tazunete Sanzen Ri (3000ri (leguas) (11781.9km/7320.9Mi) en busca de Mamá/Marco)
	Candy Candy (2 generaciones creadas, aficionadas de mas de 20 años y generacion Caritele)
1977	Ie Naki ko Remi (El Niño Sin Hogar Remi)
1979	Hana no ko LunLun (LunLun la Niña de las Flores/Angel)
	Doraemon (El Gato Cósmico)
1980	Tom Sawyer no Boken (Las Aventuras de Tom Sawyer)
	Mahou Shoujo Lalabel (Lalabel la niña mágica)
	Ashita No Joe 2 (El Joe del mañana 2)
1981	Kazoku Robinson Hyouryuuiki - Fushigima Shima no Flone (La Familia Robinson Perdida en el Mar - Flone en la Isla Maravillosa)
	Hello! Sandybelle (¡Hola, Sandybelle!)
	Dr. Slump & Arale-chan
	Queen Millenia/Sennen Jo (La Princesa de los Mil Años) (generacion leiji matsumoto)

⁹⁶ <http://www.animedia.com.mx>

	Wanwan Sanjushi (Dartacán y los Tres Mosqueperros)
1982	Mahou no Princess Minky Momo (Las Aventuras de Gigi) (generacion Super Vacaciones canal 5)
1983	Kiko Soseiki Mospeada/Genesis Climber Mospeada (Robotech - La Nueva Generación (tercera serie))
	Captain Tsubasa (Supercampeones)
1984	Tongari Boshi No Memoru (Memoru de Boina Pequeña/La Magia de Titila)
	Super Dimention Cavalry Southern Cross (Robotech - Cruz del Sur (segunda serie))
	Star Musketeer Bismarck (El Mosquetero Estelar Bismarck/ ¿Saber Rider and Star Sheriffs?)
1985	Tatakae! Chou Robot Seimei Tai Transformers (¡Peleen, Super Formas de Vida Robot Transformers!) (Los Transformers, continuación japonesa)
	Dirty Pair
	Ninja Senshi Tobikage (El Guerrero Ninja Tobikage/Robots Ninja)
1986	Dragon Ball (Generacion canal 5 caritele)
	Saint Seiya (Los Caballeros del Zodíaco) (generacion inicio de tvazteca, conque domo, animanga)
1987	City Hunter
	Grimm Meisaku Gekijoo (Teatro de Obras Maestras de los Grimm/Cuentos de los Hermanos Grimm)
1988	Yoroiden Samurai Troopers (Samurai Warriors/Ronin Warriors)
1989	IV.Ranma 1/2 (Causo expectativa al ser transmitida en horario infantil, por diferecias culturales)
	V. Dragon Ball Z
	Ranma 1/2 Nettohen
	Dragon Quest (La Búsqueda del Dragón/Las Aventuras de Fly)
1990	Dragon Ball Z: La Batalla entre Freezer y el Padre de Gokú
	Dragon Quest
1991	Dragon Quest Dai no Bouken (Dragon Quest: Aventuras de Dai/Fly)
1992	Bishoujo Senshi (luchadora bonita) Sailor Moon , (Generacion Caritele)
1993	Dragon Ball Z: Los Dos Guerreros del Futuro: Gohan y Trunks
	Bishoujo Senshi Sailor Moon R
	Slam Dunk
1994	Bishoujo Senshi Sailor Moon S
	Magic Knight Rayearth (Las Guerreras Mágicas) (Generacion Fans de Clamp)
	Captain Tsubasa J (Supercampeones, segunda serie)
1995	Bishoujo Senshi Sailor Moon Super S
	Slayers (Los Justicieros)
	Magic Knight Rayearth 2
	Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)
	Kaitou Saint Tail (La Misteriosa Ladrone Saint Tail/Las Aventuras de Saint Tail)
1996	Rurouni Kenshin (El Vagabundo Kenshin/Samurai X)
	Dragon Ball GT
	Bishoujo Senshi Sailor Moon Sailor Stars
	Tenku no Escaflowne (La Visión de Escaflowne)
	Saber Marionette J (Chica marioneta)

1997	Pocket Monster ("Pokémon") (Monstruos de Bolsillo)
	Slayers Try (Los Justicieros, tercera serie)
	Dr. Slump
1998	Cowboy Bebop [cable]
	Yu-Gi-Oh (The King of Gamers)
	Cardcaptor Sakura (La Aprehensora de Cartas Sakura/Sakura Card Captors)
	Super Milk-chan [cable]
1999	Oja-Majo DoReMi (La bruja DoReMi/Magical DoReMi)
	Digimon Adventure (Digimon: Digital Monsters)
	Kijuu Shinseiki Zoids (Zoids: La Nueva Era de las Bestias Mecánicas)
	Cardcaptor Sakura (segunda serie)
2000	Sakura Taisen (Sakura Wars)
2001	Moootto! (Much more!) Oja-Majo DoReMi
2002	Lanzamiento Beyblade 2002 (2da serie) de Bakuten
	Generación del avance del monstruo del bolsillo (2da serie de Pokémon) (puesto que "avanzó" serie)

Anexo V

En este punto considero importante hacer una revisión con respecto a los derechos de los niños y las niñas, los cuales fueron aprobados en la Convención sobre estos mismos. La Convención sobre los Derechos de la Niñez fue aprobada por la Asamblea de las Naciones Unidas en 1989 y ratificada por México en septiembre de 1990. La Convención ha sido ratificada por casi todos los países en el mundo, lo que lo hace el instrumento de derechos humanos más aceptado en la historia. Al nivel nacional, la Ley de Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes - publicada y promulgada en el Diario Oficial de la Federación el 29 de mayo del 2000 - complementa la reforma del Artículo 4 de la Constitución, al reconocer y garantizar los derechos de los niños a la salud, la nutrición, la educación y la recreación, entre otros. La Ley de Protección obliga a los padres de familia que respeten los derechos de la niñez y al Estado que faciliten la realización de estos derechos.⁸

Artículo 17

Los Estados Partes reconocen la importante función que desempeñan los medios de

comunicación y velarán por que el niño tenga acceso a información y material procedentes de diversas fuentes nacionales e internacionales, en especial la información y el material que tengan por finalidad promover su bienestar social, espiritual y moral y su salud física y mental. Con tal objeto, los Estados Partes:

- a) Alentarán a los medios de comunicación a difundir información y materiales de interés social y cultural para el niño, de conformidad con el espíritu del artículo 29;
- b) Promoverán la cooperación internacional en la producción, el intercambio y la difusión de esa información y esos materiales procedentes de diversas fuentes culturales, nacionales e internacionales;
- c) Alentarán la producción y difusión de libros para niños;
- d) Alentarán a los medios de comunicación a que tengan particularmente en cuenta las necesidades lingüísticas del niño perteneciente a un grupo minoritario o que sea indígena;
- e) Promoverán la elaboración de directrices apropiadas para proteger al niño contra toda información y material perjudicial para su bienestar, teniendo en cuenta las disposiciones de los artículos 13 y 18.

Artículo 13

1. El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.

2. El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:

- a) Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás; o
- b) Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas.

Artículo 18

1. Los Estados Partes pondrán el máximo empeño en garantizar el reconocimiento del principio de que ambos padres tienen obligaciones comunes en lo que respecta a la crianza y el desarrollo del niño. Incumbirá a los padres o, en su caso, a los representantes legales la responsabilidad primordial de la crianza y el desarrollo del niño. Su preocupación fundamental será el interés superior del niño.
2. A los efectos de garantizar y promover los derechos enunciados en la presente Convención, los Estados Partes prestarán la asistencia apropiada a los padres y a los representantes legales para el desempeño de sus funciones en lo que respecta a la crianza del niño y velarán por la creación de instituciones, instalaciones y servicios para el cuidado de los niños.
3. Los Estados Partes adoptarán todas las medidas apropiadas para que los niños cuyos padres trabajan tengan derecho a beneficiarse de los servicios e instalaciones de guarda de niños para los que reúnan las condiciones requeridas.

Glosario

Abstraer: 1. tr. Separar por medio de una operación intelectual las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción. 2. intr. Prescindir, hacer caso omiso. *Abstraer DE examinar la naturaleza de las cosas.* U. t. c. prnl. 3. prnl. Enajenarse de los objetos sensibles, no atender a ellos por entregarse a la consideración de lo que se tiene en el pensamiento.

Anime: Esta es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, y los occidentales la usamos para referirnos a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país. El anime no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, ciencia ficción, crítica social, temas para niños e inclusive animación para adultos. La animación japonesa (*heredando todas sus características, como su estilo narrativo y sus temas*) es más bien considerada en su país de origen como una forma narrativa más, esto es, otro medio de expresar ideas, dirigidas a niños, a jóvenes o adultos. Así, los personajes de las series de anime, sean héroes o villanos tienen sentimientos, aspiraciones, virtudes, defectos y una vida que pueden perder. Muchas series presentan a sus personajes en situaciones cotidianas del estilo de vida Japonés: gente en su lugar de trabajo, en la escuela, en rituales tradicionales japoneses. Todo es muy "normal" hasta que ocurre algo extraordinario para el público. Tal vez es esta mezcla de exagerada fantasía con aterrizada realidad lo que hace de la animación japonesa algo tan atrayente. Claro que, como en todas las cosas, existe anime para todos los gustos y para todas las edades: tiernas historias para niños, conflictos de adolescentes, comedias de pastelazo, crítica social e inclusive historias eróticas para adultos.

Las fuentes de inspiración son diversas y muy variadas, e incluyen mitología griega, mitología nórdica, historia, obras clásicas y los mismos mangas. Ahora bien el mercado de anime en su país de origen es inmenso. Lo que llega a otros continentes es tan sólo una pequeña parte del total. Esto, en cierta medida, es bueno, pues permite una selección sistemática de buenos títulos en la mayoría de los casos.

Así pues, el anime es una forma exitosa de expresión, de narrativa y de cinematografía gracias a su excelente diversidad de temas, al manejo profundo de los personajes y a la calidad de la animación, logrando en dibujos e imágenes animadas situaciones. De esta manera, se crean historias más intensas que atraen a la vista, a la mente y al corazón.

Astroboy es un clásico en la historia de la animación japonesa, se considera como la primer serie animada japonesa en traspasar sus fronteras y convertirse en un gran éxito. Narra las aventuras de un niño robot con superpoderes y emociones humanas tratando de ser aceptado por la gente, que depende de los robots.

Comic: es historieta ilustrada cuya acción sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o

bocadillo que sale de su boca. La versión en Estados Unidos de las llamadas tiras cómicas que se editaban en México

Cartoon: Versión estadounidense del anime. Pero que se diferencia de la primera por que sus dibujos llegan a ser burdos y poco estilizados.

Dragón Ball se desarrolla en el Planeta Tierra, se encuentra una mezcla de culturas, adelantos científicos. El personaje principal es Goku, el cual a pesar de que su apariencia es la de un humano, se transforma en un gorila gigante con simplemente ver la luna llena. En la serie lucha con múltiples personajes, algunos pertenecientes al planeta tierra y otros tantos que llegan del espacio exterior. Pero esta animación toma el nombre de siete esferas que son constantemente buscadas, ya que al reunir las aparecerá un dragón llamado Shen Lon, al que se encuentre frente le cumplirá un deseo.

El inspector Gadget Un ilustrativo viaje a través del mundo, acompañados de este singular personaje, quien con su sapiencia y atractivos inventos hace que los niños jueguen, aprendan y se diviertan.

El laboratorio de Dexter un niño genio, que cree que cada día es bueno para investigar, lejos de los ojos de sus padres y sobre todo de su hermana, la cual busca el momento menos oportuno para interrumpirlo.

Franklin es una tortuga que no tiene límites, junto a sus amigos del bosque, debe desentrañar los dilemas que le plantea la vida. Como la mayoría de los niños, aprende equivocándose.

Hamtaro Cuando Laura, de 10 años, se muda a una nueva ciudad, no es la única que debe hacerse nuevos amigos. Su mascota, el hámster Hamtaro, también tiene que familiarizarse con el nuevo vecindario. La serie relata las aventuras de Hamtaro y su pandilla de amigos hámster, "Los Ham-Hams" que se unen para solucionar problemas y vivir juntos las más increíbles y divertidas aventuras.

Heidi es una niña Suiza huérfana que durante los primeros años de su vida ha estado bajo el cuidado de su tía **Dete**. Cuando esta trabaja, tiene que dejar encargada a la niña con una anciana que está prácticamente sorda. Un día, Dete tiene la oportunidad de trabajar en Frankfurt con una familia rica, pero como no puede llevar a Heidi decide recurrir al **abuelo** de la niña, un anciano que vive una vida de ermitaño en las montañas cercanas al pueblo de Dorfli. El abuelo acepta de muy mala gana cuidar a Heidi, pero la inocencia y bondad de Heidi terminan por cautivarlo de modo que su carácter duro termina por ablandarse y poco a poco comienza a aceptar la idea de reintegrarse a la sociedad.

Johnny Bravo las muchachas solo lo insultan y golpean porque cree ser el más guapo de todos, ya que tiene una gran musculatura.

Lain (Serial experiments Lain) transcurre entre dos mundos, por un lado el mundo real y por otro el mundo virtual, el ciberespacio (en una acepción plenamente gibsoniana del término). El tema de la serie se puede plantear, muy básicamente, sobre dos ejes. En un primer plano se plantea un conflicto sobre la identidad (¿Quién es Lain?) y esto es lo que moviliza la acción a lo largo de cada layer. En un segundo plano se plantea una discusión sobre la dialéctica entre la humanidad y la tecnología (o más bien, entre la deshumanidad y la tecnología) a partir de la dilución de los límites entre la realidad y el ciberespacio.

Se trata de un original acercamiento a la ciencia-ficción, con una estética muy cuidada y mucha relación con el ciberpunk. La principal particularidad de Lain es que nos recuerda que el futuro, es ahora.

Las chicas super poderosas Bombón, Burbuja y Bellota son tres niñas con una misión: salvar el mundo antes de la hora de acostarse.

Las Guerreras Mágicas (Magic Knight Rayearth) La historia de comienza en la torre de Tokio. Varios estudiantes de distintas destacadas escuelas tienen excursiones a la torre. Hikaru Shidou, Fuu Hououji y Umi Ryuzaki son tres chicas completamente desconocidas entre ellas, cada una de distinto colegio, gustos y color de cabello. Sin más, las tres chicas ven una intensa luz y escuchan una suave voz de una niña: "Legendarias Guerreras Mágicas, ayúdenme a salvar nuestro mundo..."

Son las legendarias Guerreras Mágicas, deben despertar a los genios mágicos, rescatar a la princesa Esmeralda de Zagato, y salvar a Céforo... así poder llegar a casa de nuevo.

Macross se cuenta una historia de ciencia ficción, el ataque que sufre la Tierra a manos de unos seres alienígenas llamados Zentradis, que intentan recuperar una Super Fortaleza Espacial que cayó en la Tierra hace ya algunos años. Es considerada una de las animaciones con mayor éxito en Japón, hoy día tiene el mismo éxito. Super Dimensional Fortress Macross fue estrenada en Japón el 3 de Octubre de 1982. Macross contó con 36 capítulos y finalizó su estadia en las pantallas de la televisión japonesa el 26 de Junio de 1983. En México se ha transmitido en varias ocasiones, actualmente se transmite solo por un canal de televisión de paga Locomotion⁹⁷.

Mangas: Historieta japonesa. Literalmente significaría "Dibujo libre". Son en blanco y negro con portada a color, por lo general son tomos de 200 paginas, de 18 x 11 cm aproximadamente de tamaño. En el apogeo del período Edo. De Japón (alrededor de 1600-1865) se originan los predecesores de los mangas modernos. Esta forma de literatura popular tenía una serie de imágenes en el centro rodeados de diálogos y narración. Como en los mangas modernos había diferentes tipos para los diferentes grupos de lectores: Historias de guerra y honor para niños, narraciones de amor para las muchachas. Luego, en el período Meiji,

⁹⁷ Revise (1/ 04/2005)

Japón tuvo contacto con el estilo de la tira cómica Occidental, que fue rápidamente adaptado por varios autores japoneses.

Luego, en los 1950s, Japón tiene un nuevo contacto con la cultura Occidental. En este caso se trató de la animación. Un artista en particular, Osamu Tezuka queda impresionado con el estilo artístico de la animación de Disney, y se lanza a la creación de historias usando un estilo artístico similar. Es a partir de sus primeros trabajos que nace el manga moderno, junto con Tetsuwan Atom (*Astro Boy*), quien sigue siendo el personaje de manga más famoso de siempre. Más tarde, Atom tiene el honor de convertirse en el primer personaje animado de Japón, y es así como nace lo que conocemos ahora como Anime

Mazinger Z historia de ciencia ficción, la cual generó una doble revolución: por un lado por su extrema violencia, que producía quejas de parte de padres preocupadas por lo que veían sus hijos en la televisión (era normal ver morir algunos cientos de inocentes cada episodio y tenía un toque sexista), de la series de dibujos animados japonesas que durante la década de 1980 comenzaban a introducirse con mayor fuerza en la programación de las televisoras en México.

Pokémon un mundo donde los humanos cohabitan junto a una ilimitada variedad de criaturas – Pokémon-. Los Pokémon pueden convertirse en fantásticos amigos o terribles monstruos. Los héroes del show Ash, Misty y Brock, sueñan con ser estupendos entrenadores de Pokémon. Estos tres amigos, capturan, entrenan y batallan. El objetivo de Ash es juntar todos los Pokémon, ganar cada batalla y convertirse en el mas grande Maestro Pokémon del Mundo, pero siempre junto con su Pokémon Pikachu.

En su camino, este trío deberá enfrentar al malvado Team Rocket, los famosos miembros este equipo son Jessie y James, quienes quieren controlar a los Pokémon más raros, y así dominar la tierra. Ellos y sus malvados Pokémon siempre planeaban la manera de robarse a Pikachu.

La palabra Pokémon proviene de *pocket* (que en inglés significa "bolsillo") y *monster* (que quiere decir "monstruo"), por lo que su traducción más cercana al idioma español sería "Monstruos de bolsillo"... nada extraño, sobre todo si consideramos que los pokémones atrapados por un entrenador son encerrados en artefactos redondos llamados pokebolas que puede reducir su tamaño, con el fin de que puedan ser guardados en los bolsillos y así llevarlos siempre consigo.

Pero... ¿de dónde surgió la idea del universo Pokémon? Aunque no lo creas, de un videojuego. ¡En serio! El programa fue concebido por un *otaku* (así se les llama en Japón a los fanáticos de las series animadas y las historietas) cuyo nombre es Satoshi Tajiri, quien creó la historia de Pokémon para la consola portátil Game Boy de Nintendo, pues fue la primera en ofrecer la posibilidad de conectarse a otra consola a través de un cable para jugar en parejas y así disfrutar mejor la emoción de enfrentar a un monstruo contra otro dirigido por una persona distinta.

En Japón nunca hubieran imaginado que una serie que trajo tantos problemas en su territorio se transformaría en un éxito de ventas en América. Sin negar el éxito que Pokémon obtuvo en Japón debemos recordar el lamentable hecho sucedido en el '96, en el cual miles de niños que usualmente miraban la serie por televisión

tuvieron ataques epilépticos graves, lo cual llenó los hospitales de Japón con interminables casos. Nintendo Japón fue demandado por dichos sucesos y sacaron del aire la transmisión de Pokémon hasta que se descubriera que fue lo que causó la epilepsia y se resolvieran las demandas hechas a la compañía. Luego de esto Pokémon se transmitió normalmente en las pantallas de TV de Japón. Estos hechos recorrieron el mundo y Pokémon fue un fuerte punto de crítica que recayó sobre el Anime y sobre la tecnocultura japonesa. Los casos de epilepsia fueron causados por las fuertes emisiones de luz intermitentes que Pikachu lanzaba durante uno de sus ataques. Dicho ataque no era mostrado en todos los capítulos, solo en su versión más fuerte en el capítulo 35, dicho episodio no fue emitido en USA (por lo cual no fue emitido en Latinoamérica). Aparte de este capítulo, los capítulos 18, 38, 52 y 53 tampoco fueron emitidos, debido a que se los consideró no aptos para los televidentes norteamericanos ya que dichos capítulos contenían demasiadas situaciones las cuales requerían un previo conocimiento sobre la cultura japonesa, en USA dichos capítulos no serían entendidos. Por otro lado en uno de estos capítulos, James (uno de los integrantes del equipo Rocket) se implanta siliconas para poder participar de un torneo. Por estas razones el ente regulador de medios televisivos de USA optó por no emitir estos capítulos ya que no eran aptos para la tele audiencia a la cual se pensaba emitir Pokémon (niños de hasta 12 años)⁹⁸.

Ranma 1/2 es uno de los animes más populares tanto en Japón, como en el extranjero. Ranma es una comedia romántica la cual se desarrolla alrededor de las artes marciales. La historia es sencilla, Ranma, un chico de 16 años, al encontrarse entrenando con su padre en China, uno de los estanques encantados de Yusenkyo, donde hace 1500 años, murió una niña pelirroja, y desde entonces siempre al contacto con el agua fría se convierte en chica, un elemento muy importante ya que la transformación del personaje principal escandalizó a los padres de familia.

Ranma por decisión de su padre se ve comprometido con la hija menor de la familia Tendo, Akane. En esta serie uno de los elementos más importantes, es la transformación de la mayoría de los personajes, al contacto con el agua fría, el deseo de todos es llegar a obtener la cura a esta maldición.

Recreo la serie animada Se trata de un mundo con reglas y jerarquías propias, rodeado de oportunidades, competencia, peligros y sueños. Los personajes son: T.J., un líder leal y optimista; Vince, un deportista con un gran sentido de trabajo en equipo; Spinelli, una chica temperamental y competitiva; Mikey, un gigantón dulce y bondadoso; Gretchen, una amiga confiable e inteligente; y Gus, un chiquitín tímido y asustadizo pero de gran corazón.

Sailor Moon Serena es la hija de 14 años de la Reina Serenity, del Reino de la Luna – destruido miles de años atrás. Antes de que esto sucediera, por ordenes de la Reina, es enviada una gata llamada Luna – la cual tiene la habilidad de hablar – para que protegiera y enseñara a Serena a emplear el Cristal Lunar,

⁹⁸ <http://comunidad.anime.com.ar/>

transformándose con este cristal en una justiciera llamada Sailor Moon, que junto con su compañeras defienden a la Tierra de los enemigos.

Televisión: (TV), transmisión instantánea de imágenes, tales como fotos o escenas, fijas o en movimiento, por medios electrónicos a través de líneas de transmisión eléctricas o radiación electromagnética (ondas de radio).

The Simpson la serie de dibujos animados con más permanencia en la historia de la televisión, y la serie con mayor permanencia actualmente al aire en horario estelar, se ha convertido en una institución cultural. Actualmente en su 15ª temporada, The Simpson tiene fieles seguidores en todo el mundo. Escrita con inteligencia, humor subversivo y astucia deliciosa, la serie se burla de todo, incluso de sí misma.

Homero trabaja como inspector de seguridad en la planta nuclear de la ciudad; Marge trata de mantener la paz en su familia; BART es el famoso niño travieso de 10 años de edad y estrella de la serie; su hermana Lisa de 8 años es la inteligente vegetariana saxofonista de la familia; la bebé Maggie muestra sus emociones a través de su chupón. Los seguidores de la serie han tenido la oportunidad de conocer y amar al abundante e ingenioso universo de personajes que habitan Springfield. The Simpson, creada por el caricaturista Matt Groening, apareció por primera vez en 1987 como una serie de cortos de 30 segundos producida por Groening para la serie de televisión The Tracey Ullman Show. La respuesta a estos cortos fue tan positiva que Los Simpson se convirtió en una serie independiente, cuyo primer capítulo se estrenó como un especial de Navidad, con duración de media hora, el 17 de diciembre de 1989, y después como una serie regular el 14 de enero de 1990. The Simpson es una producción Gracie Films Production en asociación con Twentieth Century Fox Television. James L. Brooks, Matt Groening, y Al Jean son los productores ejecutivos. Film Roman es la casa de animación. Los Simpson es distribuida por Twentieth Century Fox Television Distribution⁹⁹.

Timon y Pumba Estos dos personajes de la película "El Rey León", tratan de llevar una vida tranquila en la selva que habitan. Les encanta comer insectos; Timón (el suricata), Pumba (el jabalí) tienen grandes emociones y retos cuando algún habitante de la selva llega a perturbarles su vida tranquila.

El conejito callado es un conejito, amarillo y silencioso, vaga por el mundo siendo objeto de confusiones que nunca aclara por permanecer callado.

Violencia física: 1. violencia contra personas o propiedades. 2. la clara expresión de la fuerza física (con o sin arma), contra sí mismo o contra otro, utilizando la fuerza física contra la voluntad de uno, amenazando con herir o matar o, de hecho, hiriendo o matando.

⁹⁹ <http://www.mundofox.com>

Violencia mental: violencia psicológica o emocional (un ejemplo, el miedo).

Violencia verbal: agresiones mediante el lenguaje (entonación, términos utilizados, etc.).

Violencia grafica: Imágenes más violentas y que llegan a caer en lo morboso son mostradas a través de la televisión. Esto lo podemos ver dentro del noticiero, en las películas o en los documentales.

Violencia divertida: Programas que a partir de presentar escenas violencia, que parece divertida. Los programas que muestran mas esto se encuentran en los dibujos animados o e series destinadas la audiencia infantil o juvenil.

Violencia justificada. Encontramos la división del bien y el mal, la primera representada por el héroe y la segunda por el villano. Lo cual trae consigo el concepto de que no importa usar la violencia, mientras este justificada.

Violencia recompensada. Se tiene un beneficio al emplearse la violencia, el cual pede ir desde el económico, el que se le reconozca por parte del compañero o éxito con las mujeres. Por lo general son los jóvenes los que se ven envueltos dentro de esta. Y suele pasar que como en el caso anterior se suele emplear esta solución, sin pensar en las consecuencias.

Yu-gi-oh! Todo se basa en una leyenda de hace cinco mil años, en donde los antiguos faraones jugaban a un juego mágico parecido al Duelo de Monstruos. Éste juego, involucraba ceremonias mágicas, para ver el futuro y ultimadamente, decidir el destino de uno. Ellos lo llamaron el "Shadow Game", (juego de las sombras), y la principal diferencia de ahora era que allí los monstruos ¡ÉRAN REALES! Con tantos hechizos mágicos y feroces criaturas en la tierra, no se tardó mucho para que el juego se saliera de control y ¡TRATARÍA DE DESTRUIR EL MUNDO ENTERO! Afortunadamente un valiente faraón, encerró ésta magia dentro de 7 objetos milenarios, salvando el mundo entero en aquél momento.

Ahora en tiempo presente, el juego ha sido revivido en la forma de un juego de cartas. Mientras tanto, el abuelo de Yugi le dio a Yugi un viejo rompecabezas egipcio que nadie ha podido resolver, pero cuando Yugi finalmente une las piezas del rompecabezas, su vida cambió para siempre. El rompecabezas llenó a Yugi con increíbles poderes, y ultimadamente creo a su "otro yo", ¡Yami Yugi!

Poco después, el misterioso creador del juego de cartas del Duelo de Monstruos, Maximillium Pegasus, secuestro al abuelo de Yugi y Yugi fué arrastrado a una competencia del Duelo de Monstruos que Pegasus organizó. Ahora Yugi debe hacer su camino a través del torneo para vencer a Pegasus y salvar a su abuelo. Esto es lo que dio origen a las aventuras de Yugi y sus amigos a través de un mundo donde Yugi descubrirá su conexión con el antiguo Egipto.

Bibliografía

Libros

- ACOSTA, MC. *Los niños mexicanos y la T. V.* Diálogos 47. Sep-Oct, 1972 México. El Colegio de México
- ALMEIDA L. G. Villazón y M. Gutiérrez. "*Funciones que desempeña la televisión para el niño mexicana*". México. Tesis de Licenciatura Universidad Anáhuac. 1977. México. FCE.
- BANDURA, Alberto. *Modificación de conducta, análisis de la agresión y la delincuencia.* México. Trillas. 1975.
- BANDURA, Alberto. *Teoría del aprendizaje social.* España. Espasa-Calpe, 1982.
- BANDURA, Alberto. *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.* España. Alianza, 1974.
- Berkowitz, L. *Aggression: Asocial Psychological analysis.* Nueva York, McGraw-Hill
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información, La sociedad red.* Vol. 1. México. Siglo XXI. 1999.
- De Fleur, Melvin y Ball-Rokeach, Sandra. *Teorías de la Comunicación de Masas.* Paidós. México. 1987.
- ERAUSQUIN, M. Alonso. *Los Teleniños.* México. Fontamara13.
- FERNÁNDEZ, C. Carlos. *La televisión y el niño.* México. Colofón. 1991.
- GARCÍA Galera, Ma. Del Carmen. *Televisión, violencia e infancia, impacto de los medios.* España. Gidesa. 2000.
- GARCÍA S. Sarah. *Medios de comunicación y violencia.* México. Colección Popular. FCE. 1998.
- GERBNER, George. *The structure and process of television program content regulation in the United State.* Dentro de GARCÍA Galera, Ma. Del Carmen. *Televisión, violencia e infancia, impacto de los medios.* España. Gidesa. 2000.
- GERBNER, George. *La Violencia y el terror en los medios de comunicación de masas. Reports and papers on mass communication; UNESCO N. 10.2.* 1988.
- GIL, O., Ramón. *Televisión y Cultura* Vol. 1 *Hacia el caos sensorial.* U de G. Centro de Estudios de la Información y la Comunicación. México. 1993.
- GÓMEZ, C. *Comunicación y educación en la era digital.* México. Diana.

- LEVINE, M. *La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. Nueva York. Doubleday.
- MARCUSE, Hebert. *El hombre unidimensional : Ensayos sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. México. 1968.
- MCQUAIL, D. *Sociología de los medios masivos de comunicación*. Argentina. Paidós. 1972
- MELVIN L. De Fleur. *Teoría de la comunicación de masas*. México. Paidós. 1989.
- PIAGET, Jean. *Psicología del niño*. España. Morata, 1975
- PRIETO, F. *Cultura y Comunicación*. México. Premia.
- SARTORI, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. España. Tauros-Alfaguara. 1997.
- SANTORO, Eduardo. *La TV Venezolana y la Formación de Estereotipos en el Niño*. Argentina.
- TREJO, Delarbre Raúl. *Violencia en los Medios. La televisión, ¿espejo, o detonador de la violencia en la sociedad?*. Dentro de Adolfo Sánchez Velásquez. *El mundo de la violencia*. FCE y UNAM. 1998.
- THOMPSON. John B. *Ideología y cultura moderna*. México. UAM. 1998.
- *Vida y Psicología*. México. Selecciones de Reader's Digest. 1987.
- VILCHES, Lorenzo. *La televisión, los efectos del bien y el mal*. España. Paidós. 1993.
- WRIGHT, Charles R. *Comunicación de masas, una perspectiva sociología*. México. Paidós. 1993.

Diccionarios

- ABBAGNANO, N. *Diccionario de Filosofía*. México. FCE.
- FRAGES B, J. *Diccionario de los medio de comunicación. Técnica, semiológica, lingüística*. Pág. 488
- GOMÉZ de Silva. *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México. FCE. 1988.

Revistas

- BASURTO Mario A, *Ideología y medios: comunicación conservadora*. Razón y Palabra, Número 1, Año 1, enero-febrero 1996.

- GARCÍA, G. Eduardo. Bajo el hechizo de los Mangakas. Día Siete. Núm. 195. 4 de abril del 2004. México.
- VIDEODROME, *The Economist*. 1994, agosto 13.

Revista electrónica

- [http://www.American Academy of Pediatrics. *Committee on Communications. Children, adolescents and television.* Pediatrics 1995;96: 786-787 No. 54](http://www.AmericanAcademyofPediatrics.org/CommitteeonCommunications/Childrenadolescentsandtelevision/)
- <http://www.etcetera.com.mx/pag25ne41.asp>
- <http://www.etcetera.com.mx/tv28.asp>
- <http://www.etcetera.com.mx/tv31.asp>
- <http://www.etcetera.com.mx/tv47.asp>
- <http://www.etcetera.com.mx/tv49.asp>
- <http://www.etcetera.com.mx/pag68ne4.asp>

Páginas electrónicas

- <http://www.animedia.com.mx>
- <http://www.animexico.net/>
- <http://dbsky.galeon.com/>
- <http://www.esmas.com/televisahome/>
- http://mangadeoro.tripod.com/manga_de_oro/japones.htm
- <http://www.moveon.org/cbs/ad/>
- <http://www.mundofox.com>
- <http://www.mundopkmn.es.mn/>
- <http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/1333/tvviolen.htm>
- <http://oncetv-ipn.net/index.php>
- <http://www.tvazteca.com/>
- <http://webs.sinectis.com.ar/mcagliani/htelevision.htm>