

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

POKÉMON: GOTTA CATCH'EM ALL.

TIPOS DE INFLUENCIA QUE GENERA,
EL ANIME: POKEMÓN, EN NIÑOS DE 7 - 8 AÑOS DEL I.M.P.A.

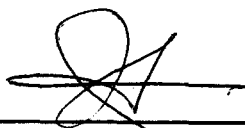
ALUMNAS:

BERISTAIN MONTIEL ARELI

JUÁREZ CASARRUBIA ROSARIO ERIKA

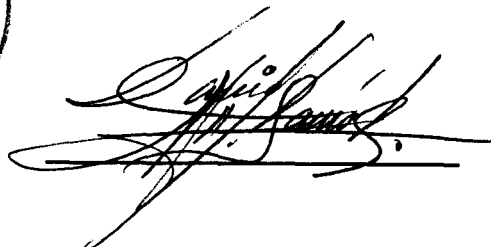
ASESORES:

PEÑA SANCHEZ JAIME





GUZMÁN DAVID M.



AGRADECIMIENTOS

ERIKA

Agradezco a mis Padres, por haberme brindado su apoyo para llevar a cabo uno de los principales objetivos de mi vida; la Formación Profesional. Porque siempre creyeron en mí, aun cuando hubo tropiezos. Mil gracias: Los amo.

A mis Asesores Jaime Peña y David Guzmán, quienes con paciencia, me mostraron el rigor metodológico; gracias por guiarme paso a paso en la formación investigativa.

A todos mis Profesores por permitirme acceder a una de las "facetas" del conocimiento, a maravillarme con él y saber cuántas me faltan por descubrir.

A Jimmy por ofrecerme incondicionalmente su amistad y ayuda cuando lo necesitaba. Gracias por permitirme acercarme un poco "en tu mundo", por formar parte de él. Que ésta amistad sea para siempre; la mía aquí está.

A Daniel, por los bellos momentos compartidos. Por ser una de las personas más importantes en mi vida. Gracias por todo el apoyo que me brindaste.

ARELI

Gracias a Dios, a mis Padres, y hermanas, ya que sin su gran confianza y apoyo no hubiera logrado este objetivo profesional. Los amo.

Gracias a Andro, por brindarme su ayuda y motivarme a culminar esta etapa de mi vida.

A mis Profesores Jaime Peña y David Guzmán, que me enseñaron el camino hacia la investigación social compartiendo su conocimiento.

INDICE

Introducción	1
Capítulo 1 Las implicaciones del ser humano en su condición de ser social.	
1.1. La comunicación como eje central de toda producción cultural; y la cultura como eje central de toda producción comunicativa.	4
1.2. Los medios masivos de comunicación.	5
1.3. Apuntes sobre la Investigación en los Medios de Comunicación.	6
1.3.1. Algunas caracterizaciones de las investigaciones sobre MMC. 7	
1.4. La televisión y su introducción en la vida cotidiana.	9
1.4.1. La televisión como medio socializador.	12
1.4.2. La televisión y el publico infantil.	14
1.4.3. Características de los niños, desde diferentes teorías.	16
1.4.4. estudios sobre la influencia de la TV en los niños.	19
Conclusiones	24
Capítulo 2 El Anime Pokémon.	
2.1. Orígenes del Anime.	27
2.1.2. Desarrollo tecnológico del Anime.	29
2.1.3. Algunas clasificaciones del Anime.	31
2.1.4. Estudios de Anime más importantes en Japón.	32
2.1.5. Características relevantes del Anime.	33
2.1.6. Cultura Japonesa.	36
2.1.6.1. Religiones en Japón.	36
2.2. Fenómeno Pokémon.	39
2.2.1. ¿Qué es Pokémon?	40
2.2.2. Pokémon, en México.	41
2.2.3. Sinopsis de la Historia de Pokémon.	43
2.2.3.1. Personajes principales.	43
2.2.4. Detalles del Universo Pokémon.	48

Capítulo 3 Análisis Psicosociológico del Anime Pokémon, en niños de 7-8 años.

Consideraciones preliminares sobre el estudio.	49
3.1. Elementos del Anime Pokémon.	52
3.1.1. El mensaje y sus Características.	52
3.1.2. Análisis del Mensaje de Pokémon.	54
3.1.3. Valores Culturales Japoneses en Mensaje del Anime: pokémon.	55
3.1.4. La imagen y sus características.	58
3.1.5. Análisis de los aspectos audiovisuales del Anime Pokémon..	62
3.2. Elementos que facilitan la influencia del Anime Pokémon.	64
3.2.1. Contexto Social de los sujetos de estudio.	64
3.2.2. La Influencia del color en Pokémon.	64
3.2.3. Representación Sociodramática de Pokémon.	66
3.2.3.1. El Animismo y Antropomorfismo, en Pokémon y su Relevancia Social.	67
3.2.3.2. Función Psicológica y Social del juego infantil, a través de la representación del anime pokémon. ...	69
3.2.3.3. Pokémon como Reforzador de Roles Sociales.	73
Conclusiones Finales.	77
Tablas.	79
Bibliografía.	90

INTRODUCCIÓN.

La estructura de las sociedades a lo largo del tiempo se han transformado; éstas transformaciones comienzan en las dinámicas familiares. Una de estas transformaciones, ha sido la incursión de los Medios Masivos de Comunicación en la vida cotidiana, cambios que se atribuyen a la globalización en su aspecto económico, que incluye el comercio internacional, los grandes flujos de inversión extranjera directa e indirecta y la mundialización de los procesos productivos y comunicacionales. Por lo cuál, la influencia de éstos genera preocupación en los investigadores sociales. Se cree, que el mundo fascinante de éstas nuevas tecnologías no discrimina contenidos, valores, mensajes... el factor fundamental que mueve este universo, es el económico.

La televisión, por ser un medio "accesible" y presente en la mayoría de los hogares considerados como "clase medieros", es uno de los medios que ha causado controversia en los resultados sobre la influencia que genera. Siendo las más preocupantes, las que ejerce sobre niños y adolescentes.

El objetivo de la presente investigación, es considerar la relación compleja que existe entre la estructura del contenido de la televisión (para fines del estudio; el anime Pokémon en niños de 7 - 8 años) lo que éstos emiten y lo que hacen con eso los receptores. Es decir, ¿en qué medida o cómo influyen?, ¿hasta qué grado?, ¿valiéndose de qué elementos?.

Porque como su nombre lo indica, los diferentes soportes técnicos agrupados en el término *medios de comunicación de masas*, tienen como característica *mediar*, establecer espacios de comunicación, de establecer contactos, donde se otorgan nuevos significados a la realidad y donde se produce sentido social, cuya organización se orienta hacia un receptáculo de mensajes que navegan en múltiples direcciones, a los cuales los individuos y grupos pueden o no acceder, quieren o no usar.

Se pretende ir más allá de consideraciones reduccionistas, respecto a la caracterización de los niños como faltos de criterios, donde no se cuenta con la capacidad de aceptar o rechazar la información y el estímulo social. A diferencia del adulto, que tiene la facultad de escoger y decidir, los niños, no razonan, lo quieren y punto.

Por lo tanto, ésta investigación se adscribe a los nuevos enfoques teóricos y hallazgos de investigación en comunicación, que señalan que los miembros del público no asimilan acriticamente lo que reciben de la televisión, sino que interpretan activamente las propuestas de sentido y las visiones ideológicas de los mensajes. En este proceso intervienen de manera fundamental las mediaciones de los sujetos (cognitivas, familiares, culturales, institucionales), las cuales funcionan como filtros que predisponen al sujeto hacia la asimilación, la negociación o el rechazo de los significados televisivos. Para entender el verdadero impacto de los mensajes en las audiencias, así, se requiere de estudios sistemáticos sobre los diferentes segmentos del público y sobre la manera en que se

apropian de los contenidos. Se caracterizará a los niños como audiencias, lo cual implica, asumirlos a la vez como consumidores y como ciudadanos, como sujetos que dedican muchas horas a ver programas de televisión, y como actores sociales que elaboran con ellos representaciones de sí mismos y sobre los demás. Los medios, entonces pueden ser mecanismos para la formulación de nuevos conceptos entendiendo que los medios son parte de un conglomerado de significaciones sociales y conforman el tejido político-cultural de nuestras sociedades, planteando estructurar un audiovisual: el respeto de los signos culturales de "nuestros pueblos", la manipulación y también, la reafirmación de expresiones socio-culturales. Incluyendo comprensión de la dinámica familiar, de las estructuras de la vida cotidiana y del sistema familiar, sirve como base para comprender el tipo de relaciones que los espectadores y usuarios de los medios de comunicación mantienen con éstos. Cabe señalar, que no todo lo que los niños pueden ver es lo que miran, ya que actualmente el bombardeo de información hacia nuestros sentidos, es muchísimo mayor a la capacidad de procesamiento del pensamiento.

También, se deben tener en cuenta, las «mediaciones institucionales» que aluden a las propiciadas por las instituciones sociales con las cuales el sujeto interactúa, recibe, intercambia, y produce sentidos o significados; es decir, se comunica. Cada institución social (familia, escuela, iglesia, espacio laboral) es productora de sentidos y significados que pueden complementarse, fortalecerse o sustituirse. Los discursos de estas instituciones constituyen mediaciones claves en el proceso de recepción de televisión.

Para poder acceder a un fragmento del mundo infantil, se utilizó principalmente, el sociodrama, considerándolo pertinente para desentrañar y descifrar la percepción que los niños tienen de su entorno vital y los modos y grados en que esa percepción se halla moldeada, menos por los contenidos y las imágenes que brinda el medio, que por una nueva sensibilidad en la que *trabajan* no solo la televisión sino el conjunto del medio audiovisual denominado televisión y de su contexto. Considerando la lógica del niño, es decir, que posee ciertas características que lo diferencian del adulto.

Por las consideraciones anteriores, el primer capítulo, mencionará, la importancia de los medios de comunicación como parte de los transformaciones sociales; la televisión, su incursión en el espacio doméstico: los estudios al respecto; para así poder establecer que éstos, factores así como la lógica del niño, no se deben dejar de lado en cualquier estudio. El segundo capítulo aborda "el fenómeno" del anime Pokémon, sus orígenes, que incluyen sus bases sociales. El tercer capítulo, dividido en dos partes: retoma en la primera aspectos de su estructura culturales, ideológicos del anime; para dar cuenta en la segunda parte de la diferenciación entre ésta y la reinterpretación en otro contexto. A fin de encontrar aquellos "elementos" que fueron determinantes o hicieron posible el impacto de la caricatura en los niños.

Destacando principalmente, como elementos de influencia aquellos que "reforzaban", los "valores" que el niño ya posee por pertenecer a una sociedad, de determinada cultura.

CAPITULO 1

LAS IMPLICACIONES DEL SER HUMANO EN SU CONDICION DE SER SOCIAL

La principal característica del ser humano, es su condición de ser social. Uno de los factores implicados en ésta característica es la dependencia establecida con sus semejantes, necesaria para su supervivencia.

El periodo de dependencia del ser humano desde su nacimiento; se prolongará de acuerdo a diversos "factores"¹ que son considerados por "esos otros" de los cuales depende.

Es el establecimiento de la dependencia entre los seres humanos, lo que da origen al nacimiento de una Sociedad, es decir a la participación de una compleja red de interacciones que "condicionará la manera de ver y estar en el mundo"².

Los seres humanos nacemos en una sociedad humana organizada, un medio social que nos precede, con su creación de simbolismos, significantes y significados compartidos³: el lenguaje. De tal manera que siempre estaremos "orientados" hacia otros seres humanos; por medio de la Interacción y gracias a la Comunicación.⁴

*"La Comunicación es una de las formas de interacción entre los hombres en su proceso de actividad, siendo un proceso de intercambio de noticias que contienen los resultados del reflejo de la realidad por los hombres, la comunicación constituye una parte inseparable de su existencia social y un medio de formación y funcionamiento de su conciencia tanto individual como social"*⁵

Es en nuestra sociedad que adoptamos los usos y costumbres de otros individuos,⁶ algunos de éstos usos y costumbres se dan en forma de Creencias, Instituciones, Normas Sociales, etc.⁷

¹ Los "factores" evaluados para considerar a un individuo como autosuficiente, no solamente obedecen a la maduración fisiológica senso-motriz que le permitirá satisfacer sus necesidades primarias (alimentarse, dormir, reproducirse), están determinados a su vez por toda una complejidad de evaluaciones de los "otros" que provienen de un constructo social de "participación en las redes de planes y relaciones entre medios y fines" (Schutz: *El Forastero, Ensayo de Psicología Social*), variando de una cultura a otra; e implicarán evaluaciones tan abstractas como lo es: la maduración intelectual (un ejemplo de ello es lo que socialmente se denomina "la mayoría de edad").

² El termino "condicionar" no hace referencia a un modelo lineal de tipo Estimulo-Respuesta.

³ Significado: representación psíquica. Significante: Mediador cuya definición no puede ser separada de la del significado, le es necesario la materia sustancia, el significante sería la imagen acústica. (Diccionario de la Lengua Real Española: Larousse).

⁴ Pudiendo ser la comunicación (símbolos, significantes y significados compartidos en acción) verbal y no verbal.

⁵ Predvechni, G. P y col (1983): *Psicología Social*. Ed. Cártago de México, p. 156.

⁶ El factor social como determinante en el modo de estar en el mundo, es inherente al ser humano; sin embargo no debe dejarse de lado las diferencias que enmarca la "interiorización" personal de experiencias y circunstancias irrepetibles.

⁷ Por ejemplo: en forma de creencias religiosas predominantes, normas establecidas sobre comportamientos deseables ante determinadas situaciones, entre otros. Que son transmitidos de generación a generación.

Lo social es un constructo colectivo, por lo tanto, la transmisión de esos usos y costumbres no puede ser concebida como un proceso unidireccional y estático.

Para poder interactuar⁸ hacemos uso de aquello que hemos "aprendido" en nuestras relaciones previas con otros individuos (no podríamos hacerlo sin referentes). La manifestación de los referentes "aprendidos" es señal de la existencia del Proceso de Influencia⁹. En los Procesos de Influencia existe dependencia recíproca.

Cada individuo de una sociedad posee "referentes", que se apropia, modifica y transmite, y otros harán el mismo proceso. Y si la sociedad está construida de individuos, tenemos un proceso circular, de retro-alimentación; complejo e imposible de reducirlo a través de la explicación de algunas variables que intervienen en alguna forma manifiesta de Influencia Social¹⁰ (por ejemplo: el cambio verbal manifiesto de una opinión).

La cultura con sus estructuras y funcionamiento de normas, valores, creencias, asignación de papeles sociales, instituciones (el gobierno, la familia, sistema educacional, etc.), división del poder, trabajo, etc. Interviene en gran medida en la formación de la personalidad, actitudes, opiniones, organización social, e inclusive a nivel biológico¹¹. Y todo ello no sería posible sin la Comunicación.

1.1. LA COMUNICACIÓN COMO EJE CENTRAL DE TODA PRODUCCION CULTURAL; Y LA CULTURA COMO EJE CENTRAL DE TODA PRODUCCION COMUNICATIVA.

La Comunicación ha sido posible gracias al lenguaje, ya sea en forma de símbolos o palabras que representan "cosas", es a través de ella que nos podemos definir tanto como seres individuales, como sociales (es un constructo a su vez de la sociedad); a través del lenguaje elaboramos, distinciones que pueden ser consideradas como "simples" (la representación de la "cosa"), hasta otras más

⁸ "relación recíproca de 2 o más individuos...se trata de constatar cómo la conducta de un sujeto está condicionada por la presencia y actuación de otros semejantes... ocurre siempre en un espacio y tiempo determinados...no es un simple estar juntos, conduce inevitablemente a hacer cosas juntos" Munné F: *Psicología Social*, p. 25.

⁹ La influencia ha sido estudiada a través de algunos "factores" implicados, como lo es conformidad, la presión, grupo minoritario mayoritario, la evitación del conflicto, liderazgo, prejuicio, etc.

¹⁰ Los estudios como el presente trabajo que tratan de dar cuenta de "variables" que intervienen en algún segmento del estudio de Influencia, explican los posibles "factores" que intervinieron en dicho proceso, lo cual es de suma importancia; sin embargo, como se mencionó anteriormente, por tratarse de estudios sociales, obedecen a un tiempo y espacio determinados, lo que los hace únicos, irrepetibles. Con ello no se demerita los trabajos presentados al respecto, ni se trata de casos aislados, no susceptibles de generalización; por el contrario aportan una serie de variables a considerar, pertenecientes a una lista infinita de ellas.

¹¹ A nivel biológico se han hecho una serie de constructos que han modificado la misma naturaleza humana, tal es el caso de la complejidad existente hoy en día vinculada a la reproducción de la especie. Otro ejemplo es la manifestación de enfermedades a gran escala, que antes no existían (por ejemplo: el "stress").

complejas (constructos matemáticos o físicos), las cuáles tienen como una de las principales finalidades "acercarnos al mundo", es decir "apropiarnos de él, "familiarizarlo". A partir de el lenguaje comenzamos a construir la realidad y a traspasarla en forma de comunicación.

Pese a que la Producción Cultural necesita para poder transmitirse e Influir, de la Comunicación; cómo surja, se produzca y reproduzca, estará determinada a su vez por los factores culturales (La comunicación puede adoptar a través del lenguaje diversas "facetas", dependiendo a quién se dirija, por qué medio, cuál es la intención, el contenido del mensaje, etc.). Existe interdependencia entre Comunicación y Cultura.

Si la Comunicación es uno de los "factores" importantes que intervienen en la producción Cultural, puede decirse que influye en el desarrollo social¹².

1.2. LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN.

La Sociedad se ha visto modificada, especialmente en el siglo XX y XXI, por nuevas formas de Comunicación, a través de tecnologías (prensa, radio, televisión, Internet), que han introducido una nueva forma de vivir, pensar, entender y actuar la "realidad"; tienen repercusiones en aspectos sociales, económicos, culturales y políticos.

Los Medios de Comunicación, impersonales, rápidos, con amplios públicos, pueden funcionar como generadores de reformaciones en los ámbitos antes mencionados. A su vez los medios de comunicación obedecen a un proceso que en la práctica, no transcurre entre individuos aislados, por lo tanto, la información que transmitan éstos medios debe obedecer a ciertas "necesidades" que el individuo considere; por ejemplo la información bien puede obedecer a una reafirmación de valores y normas morales, es decir un mayor acercamiento y difusión de el conocimiento de la realidad cultural en la que se está inmerso, así como a necesidades de distracción, entretenimiento.

Las Nuevas formas de Comunicación tienen como característica el poder difundir un mensaje a sectores muy amplios de población, e inclusive trascender barreras territoriales.

Las Nuevas Tecnologías Comunicacionales, logran presentar problemáticas y situaciones no experimentadas y quizá jamás "conocidas directamente". Es por ello que los medios de Comunicación Masiva han sido objeto de numerosos estudios, para tratar de dar cuenta de las modificaciones sociales existentes como un posible resultado de su introducción a la vida cotidiana.

¹² Desarrollo, visto como nuevas formas de comunicarse, permitiendo una mayor propagación de lo que se desea transmitir, independientemente de si ésta logra o no su objetivo (debido a la rapidez) sin que necesariamente éstas sean calificadas como "mejores" en términos culturales.

1.3. APUNTES SOBRE LA INVESTIGACION EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN.*

Los campos de la investigación en los medios de comunicación es realizado a través de diversas orientaciones:

- En cuanto a los medios que manejan principalmente el elemento audiovisual, la tradición de la investigación se ha orientado a el terreno historiográfico (icónico) sobre el desarrollo del cine, la televisión y el vídeo. En este caso, la investigación no sólo ha logrado la inventarización (archivo) de las creaciones y aportes artístico mundo de la comunicación, sino también, su preservación y el rescate de muchas de sus propuestas.
- Otros campos de la investigación son el análisis de mensajes, el impacto de éstos en la sociedad, así como, la valoración moral sobre los mismos. Existen diversas experiencias tanto de comunicadores- investigadores como de instituciones, que han ido aportando con diversas experiencias que han redundado en respuestas concretas de organización y de conformación de posibles políticas.
- El marketing se encarga de realizar encuestas y sondeos de opinión para determinados productos. Su acción, por ejemplo dentro de la televisión, la prensa, el cine, etc. persigue fines en términos comerciales, esto es: se entiende que todos los productos que se difunden por los medios masivos deben ser medidos para responder a necesidades de mercado. En el caso de la televisión la investigación de audiencias, permite "caracterizar a los públicos" con la finalidad de establecer qué producto se anunciará a determinada hora, por qué canal, etc. Con la finalidad de "situar mejor el producto" para ser vendido.
- Otra de las tendencias está encaminada a saber no sólo el "antes" y el "después" de un mensaje comunicacional, sino también el cómo se puede ampliar ese "después". Las investigaciones, más allá del mercadeo, también se orientan a las posibilidades de distribución y difusión de los productos. En este terreno se centran mucho las publicaciones, la conformación de redes y también los paquetes de información utilizando sistemas ampliados de comunicación que abarcan el satélite, la telefonía y el computador.
- Los medios de comunicación nos permiten mantener una estrecha relación con distintos suceso sociales a nivel nacional e internacional, es por ello que uno de los principales campos de investigación es acerca de los contenidos de los mensajes¹³.

* Este apartado se realizó tomando en cuenta las consideraciones obtenidas por medio de la Ponencia originalmente presentada al Primer Encuentro de Investigadores de la Comunicación realizado en Quito en 1993. Publicado en el libro "Medios Comunicación y Desarrollo" (varios autores), colección Materiales de Trabajo #12. Ed. CIESPAL. Quito. Artículo escrito por: Iván F. Rodrigo Mendizábal.
<http://www.upsq.edu.ec/ivasite//recurs/invest.html>

¹³ Muchas de las críticas de los Estudiosos Sociales, hacia los contenidos de los mensajes de los medios de comunicación, hacen referencia a el reforzamiento de "conductas perjudiciales" como lo son la violencia, la imposición de la ideología de los Poderosos, y la incitación hacia conductas altamente consumistas.

- Las investigaciones de audiencias dirigidas a estudiar el proceso de comunicación en el espacio y el momento reales, se complementa con análisis de la dinámica de la acción y del constreñimiento en las actividades cotidianas de los individuos y los grupos que participan en la producción y el consumo de sentidos socialmente situados, tales como los originados en los procesos de comunicación mediática. El objetivo será explicar las reglas que la rigen y facilitan. una comprensión de la dinámica familiar, de las estructuras de la vida cotidiana y del sistema familiar que sirve como base para comprender el tipo de relaciones que los espectadores y usuarios de los medios de comunicación mantienen con éstos.

1.3.1. ALGUNAS CARACTERIZACIONES DE LAS INVESTIGACIONES SOBRE MMC.

Los medios de comunicación masiva, han sido estudiados, desde diferentes posturas teóricas con sus respectivas metodologías, dependiendo del "elemento" en el que quieran centrar su investigación. Esto da como resultado, la "perspectiva" desde la cual caracterizarán a los medios de comunicación. A continuación se presentaran algunas posturas:

- *Funcionamiento estructural*: Los medios se entenderían como un componente indispensable de la estructura social contemporánea. Si no existieran, la sociedad sería de otra naturaleza.
- *Perspectiva evolucionista*: la sociedad va cambiando y se va especializando en una determinada dirección en función de los objetivos fijados. Los medios de comunicación entran dentro de las realizaciones que se ponen en marcha para alcanzar esos objetivos y a la vez evolucionan conforme a que se cambien los objetivos.
- *El modelo de conflicto social*: los medios de comunicación son instrumentos que utilizan distintos grupos que colisionan entre sí y reflejan intereses encontrados de esos grupos. Un ejemplo de éstos son los estudios con inclinaciones Marxistas.
- *Interaccionismo simbólico*: esta forma de entender que representa los mass-media¹⁴ para la sociedad y los individuos enfatiza el

¹⁴Los mass-media son dispositivos técnico-organizativos que permiten la transmisión de mensajes significativos simultáneamente para una gran cantidad de personas desconocidas que los utilizan. Diversos elementos técnicos y personales son necesarios para que los mass-media funcionen como tales.

Un mass-media implica como hardware una fuente, un codificador, un emisor, un medio, un receptor y un decodificador. Transmiten mensajes significativos: los mass-media son utilizados por individuos para comunicarse. En este aspecto, participan de las características genéricas de la comunicación humana en cuanto a elaboración e interpretación simbólica. Simultaneidad de destinatarios: simultaneidad física y/o simultaneidad temporal, son las dos formas de alcanzar muchos destinatarios. Desconocimiento individualizado de los destinatarios: lo que obliga a presuponer o estimar las características más comunes de todo ellos, para poder así a alcanzar los fines que se propuso quien los utiliza. Utilización restringida: solo unas pocas

carácter comunicativo. Los medios son parte esencial de los procesos de comunicación en las sociedades modernas.

- *Formulaciones psicológicas:* los autores reconocen la variedad de escuelas psicológicas y apuntan como opción más interesante el enfoque cognitivo. Los procesos mentales internos de los sujetos son el objeto central del interés de las distintas corrientes que se integrarían dentro de él. Aplicado a los medios, tratará de estudiar los efectos, que producen los individuos, cómo reciben estos mensajes, qué es lo que aprenden, etc.

La sistematización de los estudios relativos a comunicaciones se ha basado en los hallazgos y los métodos parciales experimentados por las grandes escuelas científicas (en los Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia, Alemania y la URSS o algunas instituciones, como el Instituto Internacional de Prensa, la UNESCO...etc)¹⁵

Las investigaciones sobre los medios de Comunicación, buscan encontrar los "elementos", que a través del tal o cual vertiente, se "articulan", dan cuenta de una parte del proceso. En nuestro mundo no solo han disminuido las distancias sino que se ha incrementado la comunicación. Podemos concluir que desde cualquier postura, no se puede negar que los sucesos ocurren en una sociedad constituida por diversos sistemas sociales, con una cultura determinada y con una estructura y dinámica que articulan su forma de ser, son transmitidos no asépticamente por los medios. Las características de estos se ven limitadas por los distintos sistemas sociales y en distintos grados.

Uno de los Medios de Comunicación Masiva, que puede considerarse como el preponderante en el mundo, es la televisión (abierta, ya que también se cuenta con la televisión por cable); la televisión es un "aparato" considerado como accesible, en términos

personas actúan como emisores, en el sentido amplio del término, en contraposición a los destinatarios. El carácter institucional de los emisores convierte a los medios de comunicación en instrumentos de regulación social. La posesión y planificación del uso de los mismos pasa a convertirse en una cuestión política en la aceptación extensa del término. "Artículo: "Tendencias de Estudios de MMC en América Latina", Aguirre Jesús Ma. http://ucab.edu.ve/humanidades/comunicación/socio_com/margui.htm

¹⁵ En 1976, surge en México el Instituto de Estudios Transnacionales. El ILET tiene dos áreas de trabajo principalmente: La División de Estudios de la Comunicación y la División de Estudios Económicos. Este instituto ha inscrito sus esfuerzos para establecer las dimensiones que los fenómenos comunicativos- culturales tienen dentro de la estructura transnacional de poder. La División de Estudios de la Comunicación del ILET trabaja en el diagnóstico de tal realidad, en sus perspectivas y en las alternativas de cambio que lleven a un sistema de información más justo y equilibrado. La Asociación Latinoamericana de Periodistas para el Desarrollo, creada en julio de 1973, quienes ha motivado, junto a otros organismos y asociaciones, la investigación en torno a los problemas de los flujos noticiosos internacionales, el colonismo informativo y la necesidad de un nuevo orden internacional de la información y comunicación. La Federación Latinoamericana de Periodistas (FELAP), se ha preocupado por el estudio y la investigación en torno a los problemas considerados dentro de la distorsión informativa. La Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIIC), fundada en 1974, cuya fuerza ha sido impulsada por la creación de asociaciones latinoamericanas. Busca presentar una respuesta latinoamericana a los problemas de la comunicación, así como ayudar a crear las condiciones que permitan terminar con el colonismo cultural y la dependencia informativa, como parte de un amplio programa que reivindique la creación de un nuevo orden ". Artículo: "Tendencias de Estudios de MMC en América Latina", Aguirre Jesús Ma. y Bisbal Marcelino. http://ucab.edu.ve/humanidades/comunicación/socio_com/margui.htm

económicos, por lo tanto, se ha convertido en parte del inmobiliario de cada hogar.¹⁶

1.4. LA TELEVISION Y SU INTRODUCCION EN LA VIDA COTIDIANA.

Al finalizar el siglo XX, la televisión se ha convertido en el medio de mayor influencia y relevancia, desplazando al cine, a la radio y a la prensa escrita. Su incidencia abarca los espacios privados y públicos, las áreas culturales, políticas, económicas, educativas y en general todos los renglones del convivir social.

La televisión se introduce en el seno familiar. El aparato receptor ocupa un lugar central y preferente en la sala¹⁷, la cocina o el dormitorio, es decir, los espacios más íntimos del hogar. Inclusive la televisión ha desplazado en muchas ocasiones a la conversación entre los miembros de una familia.

La rápida expansión de la T.V ha sido posible en las sociedades de numerosa clase media, con su elevado índice de estandarización¹⁸, con su mayor gasto en publicidad, su concentración urbana y su consumo de símbolos producidos masivamente.

"La atracción que ejerce sobre las masas es de naturaleza psicológica y artística en el sentido de un arte popular con características muy particulares y distinta a la convencional. Hoy el arte popular, a través de los medios para las masas, tiene una audiencia enorme, que es más amplia heterogénea y diversificada que nunca. El arte popular de nuestros días posee características industriales, se dirige hacia el mercado y sus necesidades, tiene la televisión sus objetivos rigidamente prefijados (ganar mayor audiencia, manejar estereotipos determinados, acentuar el estándar conservador) y emplea símbolos simples para alcanzar un público mayor".¹⁹

La televisión ha modificado la forma de utilizar el tiempo libre: en el campo, en la ciudad, en los barrios considerados como pobres, en los residenciales; ahí está siempre presente, acompañando durante largas horas a niños, amas de casa, adolescentes o adultos.

Es en éstas sociedades consideradas como contemporáneas que cada vez es mayor la importancia de los medios masivos y en particular de la televisión. Esta influye²⁰ sobre la forma de actuar o de pensar de las personas, logra modificar la forma en que los hombres conocen y comprenden la realidad que los rodea.

¹⁶ Es por ello que el presente trabajo aborda éste medio, a través de una caricatura (anime), no sin antes, enumerar algunos aspectos a considerar de éste medio.

¹⁷ Se han realizado estudios, que aportan un dato interesante: en las salas principalmente se utiliza como centro el espacio donde se encuentra el televisor, estando los demás muebles a su alrededor.

¹⁸ La "estandarización" se ha utilizado para fines de mercadotecnia.

¹⁹ Artículo: Televisión en la vida cotidiana.

<http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/02/paper03.htm>

²⁰ Los estudios realizados al respecto, tienen como principal objetivo, investigar hasta qué grado influye y cómo surge, que variables intervienen, etc.

En numerosos estudios se ha concluido que se acepta como reales y se considera importante solo aquellos acontecimientos que muestran las cámaras de televisión²¹, desplazando a la escuela como espacio de socialización y de difusión de valores. Considerando impensable, ahora, el ejercicio de la política sin la televisión: al igual que los otros medios confiere "un estatuto de realidad a las cosas": lo que publican los medios existe.

Los medios, en general, van definiendo los temas en torno a los cuales la gente organiza su discusión. Si bien no son omnipotentes, tienen la posibilidad de llegar a un público amplio, facilitando la construcción de una determinada imagen del mundo.

La televisión busca atrapar al televidente mediante un contacto familiar y cercano. Los personajes miran a la cámara, como buscando los ojos del espectador. Lo cual ha sido uno (no el único) de los elementos por los cuales éste medio ha cobrado relevancia.

Existen múltiples enfoques de cómo analizar el fenómeno y el discurso televisivo; algunos autores la "satanizan", argumentando que la TV moldea las actitudes y la conducta de los públicos. Señalan, por ejemplo, que los programas violentos constituyen una de las causas para el incremento de la delincuencia. Los defensores interesados del status quo, en cambio, le atribuyen cualidades informativas, educativas y recreativas.

Es muy mencionado el "condicionamiento" ejercido por la publicidad sobre la programación televisiva. Cabe recordar que los anunciantes financian las emisiones de la televisión comercial. Ésta nació en Estados Unidos, en forma de actividad privada y comercial, financiada por la publicidad. Y ese modelo es el que ha llegado y se ha impuesto en el resto del mundo. Hay ejemplos muy interesantes de cómo las agencias de publicidad han condicionado no sólo el carácter de la programación, sino incluso, los guiones, los temas.

Dentro de esta lógica del mercado, no necesariamente lo mejor gana espacio, sino lo más comercial, con lo que baja el nivel de la programación, siguiendo el principio de mínimo esfuerzo del televidente "común".

Algunos autores han mencionado que el exceso de informaciones fragmentadas, impiden al sujeto establecer una relación con ellas en otros términos que no sean las del consumo espectacular. En este sentido, señalan, siempre termina con una nota positiva, como en el espectáculo (el final feliz). Los noticieros se construyen con una buena dosis de "espectacularización": ofrecen informaciones breves, descontextualizadas y anecdóticas. Pero ello también responde a determinados intereses y a las exigencias de la publicidad. En ningún momento están desligados de la ideología y de las concepciones de quienes manejan la programación. Hay dos criterios que utilizan los productores de TV: selección y codificación. Así, frente a un creciente número de noticias recibidas a diario por cable, Internet, fax, telefax, fuentes directas, etc., el productor decide qué noticias debe difundir y qué desecha. El criterio de selección, sin embargo, es curioso y frecuentemente coincidente

²¹ Este punto es discutible, no pueden existir conductas o efectos al 100%.

entre los emisores de las noticias: en el plano nacional casi siempre se entrevista a los mismos líderes de opinión, y en el plano internacional, casi todos los canales transmiten las mismas imágenes de la CNN o CBS; en este caso, los centros mundiales de decisión finalmente determinan las noticias e imágenes que el mundo debe ver.

No hay información "objetiva", sino la interpretación de quien la produce. Así, el uso de distintas cámaras, el enfoque de determinadas imágenes en ciertos momentos, los cambios de objetivos y encuadres, el comentario con sus cargas valorativas implícitas y otros factores, construyen de modo intencional la representación pública de tal acontecimiento, se construye la realidad por medio de la información.

La centralización de imágenes, por ejemplo de la CNN o de cadenas estadounidenses como la CBS, que se reproducen en casi todos los canales de los países del Tercer Mundo, hace que en todas partes se tenga una sola versión y una imagen del mundo, con escaso margen para las visiones o imágenes diferentes.

Otro fenómeno que se da en esta época es la sobre información del individuo, lo que no quiere decir que necesariamente esté bien informado, o que esté en capacidad de asimilar los inmensos flujos de información. Esto produce más un efecto desmovilizador.

Mucha gente considera que su obligación ciudadana es estar informado y por ello deja de actuar y participar, en el marco del ejercicio de los derechos y la ampliación de la democracia.

El discurso televisivo no está ni vacío de ideología, ni de sistemas de valores. A través de la programación televisiva se transmiten códigos, símbolos, formas de vida y de ver el mundo, patrones de consumo, salud, belleza, alimentación. Si bien el consumo no está al alcance de todos, ni se homogeneiza, principalmente por el sistema de exclusión, generan expectativas de las clases subalternas como proyectos posibles de vida, a los cuales se debe aspirar, para alcanzar la felicidad, la cual es asociada con el tener y no con el ser.

La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, los cuales son más efectivos que los visuales o auditivos por sí mismo, por ello un medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación masiva.

La televisión es bastante eficaz en lograr la atención y memorización sobre el material en ella presentado, según las cuatro categorías propuestas por Schramm²², la televisión posee tres de ellas que son:

1. Espacio-tiempo
2. Participación

²²Referencias tomadas del artículo: *Televisión en la vida cotidiana*. Localizado en el sitio <http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/02/paper03.htm>

3. Rapidez

Esto demuestra la eficiencia del medio.

Espacio-Tiempo: La televisión actúa de forma combinada, ella posee cierta efectividad en cuanto a la percepción, en el cual rige el principio de que mientras mayores vías de entrada posee la información más efectiva será la percepción del mensaje, los medios combinados como la televisión son de mayor eficacia, tanto en la percepción a aprendizaje y memorización, esto podría tener gran aplicación a nivel educativo.

Participación: En la escala de participación del comunicador, elaborada por Allport Cantril, la televisión ocupa el séptimo lugar, mientras mayor participación mayores serán las influencias.

Rapidez: La televisión, la radio e Internet, son los medios más rápidos: los medios rápidos impiden que el comunicador pueda dedicar el suficiente tiempo para que el mensaje sea comprendido y meditado por el receptor, los medios radios y televisión prácticamente someten el receptor a un bombardeo de mensajes.

La cuarta categoría es la *permanencia* de la cual posee la televisión. La televisión posee la características de combinar estímulos visuales y auditivos, una organización en el espacio y en el tiempo que le da una gran efectividad, es un medio de participación media, en comparación a la conversación cara a cara y los libros, más cercano a la conversación personal. El medio televisión es de una gran rapidez lo cual impide una buena labor de crítica y discernimiento en los mensajes.

Generalmente el contenido de los mensajes de la televisión, sobre todo en el mundo occidental y más aún en los países "subdesarrollados" (Considerado entre éstos, México), es de baja calidad "artística", con altos contenidos de violencia, agresión, exaltación de valores que no están de acuerdo con los intereses de nuestra sociedad²³. La exaltación del individualismo, el énfasis por el dinero y los bienes económicos, etc. La televisión puede ayudar a la formación de imágenes estereotipadas con respeto a profesionales, grupos étnicos, religiosos o políticos.

1.4.1. LA TELEVISION COMO MEDIO SOCIALIZADOR.

Considerando las características de la televisión, mencionadas en el apartado anterior y a la noción de que: la televisión ejerce gran atractivo, ha desplazado en cuanto a preferencia del público a los demás medios, pone en juego varias motivaciones que son aprovechadas por quienes la utilizan para la venta de productos, así

²³ Considerando que la televisión es un medio que logra difuminar barreras territoriales, muchas de éstas ideas son importadas, es decir provienen de otros países y obedecen a otro contexto.

como la implantación de ideas políticas o sociales y no se necesita de una determinada edad para ver la televisión. Genera la preocupación por parte de los investigadores quienes consideran que la televisión influirá en la personalidad del individuo y el medio ambiente que lo rodea (considerando que la audiencia es mayor en la clase "pobre", atrayendo también gran parte de la media y esto varía; interviniendo otros factores como la edad, sexo, clase social, instrucción, son determinantes importantes en la preferencia, hora de audiencia y los efectos, los promedios de audiencia, en cuanto a la duración de la observación, varían según los diferentes países así como los hábitos de ver televisión. Los motivos por los cuales se ve televisión varían desde simple diversión hasta casos considerados de "completa adicción").

Algunos de los investigadores afirman que la influencia televisiva es muy grande en el caso de los "niños y jóvenes", en especial en la formación de su identidad. Las imágenes tienen cada vez más poder de convicción, es decir, es muy fácil creer que lo que se ve en televisión es verdad. Por eso, sostienen los investigadores, que muchas veces aceptan fácilmente, los modelos de juventud o niñez que se presentan en la pantalla. Los programas y las publicidades tratan de convencer sobre como son los niños y jóvenes (o como deben ser); lo bueno que es hacer tal cosa, o qué bien se van a sentir si compran esto o aquello. Aceptar los mensajes tal cual, son sin ningún cuestionamiento acerca de qué pensamos de lo que vemos o escuchamos, hace muy difícil la formación de la personalidad y del criterio propio de cada uno.

El afán competitivo ha tenido todo con las leyes de compra-venta y los MCM se usa, así mismo, para vender ideas y formas de vida.

Preocupa la existencia de cierta "dependencia" en el conocimiento de la realidad, que inclusive llega a ser tan aguda, que la credibilidad de ese conocimiento transmitido por televisión se asigna más fácilmente que a otros medios. Así se obtiene una escuela simultánea que multiplica sus efectos, dado que la T.V sigue siendo un medio familiar doméstico. Es un aparato que penetra en los principales núcleos de reproducción social: las unidades familiares.

La televisión es considerada hoy en día el medio de comunicación de mayor fuerza socializadora²⁴. Su gran influencia, así

²⁴ Halloran, James (1974): *Los efectos de la televisión*, Madrid: Editora Nacional, pp 54. En su libro, define el concepto de socialización: ...estamos refiriéndonos al aprendizaje de un niño, a los medios que le convierten en un miembro activo de su sociedad. Este aprendizaje dura todo el tiempo, pero no todo él es directo o deliberado. El proceso incluye tanto el aprendizaje directo como el indirecto o mediato, así como interiorización de actitudes, valores y sentimientos. Por encima de todo se relaciona con la interacción social, puesto que el proceso de convertirse en un miembro activo de la sociedad tiene lugar principalmente a través de relaciones sociales con otras personas. El niño nace en una sociedad en marcha, con símbolos comunes, modelos establecidos de conducta y posiciones reconocidas. A través de los demás (especialmente de «otros» de relevante significación es como el niño aprende los elementos de su mundo social. Estos «otros» relevantes indican al niño sus actitudes, sentimientos y expectativas. Llamam su atención acerca de los derechos y obligaciones y cada vez que hacen algo o utilizan un objeto reflejan valores y prevén significados. Es más, al aprobar o desaprobam conductas, al dar instrucciones directas y acentuar

como la masiva utilización social que de este medio se hace en nuestros días, nos lleva a considerar la importancia de revisar sus efectos e influencias.²⁵

Los niños, son parte de ese numeroso público expuesto a la información televisiva, y probablemente el más vulnerable ante sus mensajes, dada sus características respecto a la formación ideológica, social, cultural y de valores, desde la que son interpretados y asimilados los mensajes del medio televisivo.²⁶

Las implicaciones que lleva consigo, la introducción de la televisión en la cotidianidad infantil (principalmente en niños de 4 a 11 años) se debe a la consideración de que los niños son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los cuidan. Los niños aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás. Gracias a que sus padres y otras personas constantemente les muestran como se hacen esas cosas; los niños no son especialmente selectivos en lo que imitan, a muchísimos padres se les recomienda que cuiden su vocabulario cuando sus pequeños de tres años dicen una mala palabra en un momento de frustración. A veces parece como si nada escapara a la atención de los niños pequeños, aunque la imitación no es el único mecanismo de aprendizaje que tienen los niños, es el primero y se dice que sienta las bases de aprendizaje futuro. Como los niños imitan permanentemente a la gente que los rodea, es lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine. A lo largo de la vida imitamos a los demás para aprender cosas nuevas y "reforzar nuestra identidad" con un grupo particular.

1.4.2. LA TELEVISIÓN Y EL PUBLICO INFANTIL.

En cuanto a las principales preocupaciones que genera la introducción de la televisión del público infantil (en edad escolar, pudiendo ser desde los 4 años, hasta los 12), en la vida cotidiana: implica que los niños pueden utilizar las similitudes entre los personajes televisivos y las personas reales, para establecer

valores y comportamientos adecuados a una variedad de posiciones y condiciones, definen para él su mundo individual.

²⁵ "La socialización televisiva orienta hacia la globalidad, hacia la hibridación cultural, en la que se cruzan muchos factores a la hora de construir identidades comunitarias. Otro tanto ocurre con el proceso de socialización televisiva llevado a cabo por la estructura formal de algunos mensajes, la que, actúa en el sentido de socializar hacia el refuerzo de las capacidades del yo para enfrentar situaciones diversas y orienta hacia el trabajo en equipo para enfrentar problemas o resolver las situaciones adversas (ocurre, sobre todo, con la estructura de los programas de dibujos animados). También se ha visto que la televisión influye en algunos modos de socialización familiar al permitir a las audiencias familiares concurrir en temas de debate o compartir, por ejemplo, magazines, programas de consultas sobre salud, etc.; en último término, y no menos importante, se actualiza a través de la televisión una socialización que reaprecia la vida cotidiana protagonizada por gente común y corriente." Halloran, James (1974): *Los efectos de la televisión*, Madrid: Editora Nacional.

²⁶ Debido a la diferencia entre los niños y adultos en cuanto a las características biológicas, y psicosociales.

generalidades del comportamiento humano. Se señalan como más destacados los siguientes rasgos de los mensajes sociales que reciben los menores a través de la televisión:

- Estimulación de las opiniones estereotipadas respecto a temas sociales. Lógicamente también se puede lograr el efecto contrario y más deseable de la eliminación de estereotipos.
- Estimulación de sentimientos "aversivos" o de aceptación de los grupos sociales minoritarios.
- Reducción o exaltación del etnocentrismo nacional. Dada la vinculación por sistemas sociales de poder, es poco probable que se reduzca sistemáticamente.
- Impacto de los fines sobre las opiniones. La "vehicularización" de filmes que abordan una misma temática bajo un punto de vista similar acumularían más los efectos.
- Reconocimiento de personajes o identificación con ellos. También aprendizaje de la capacidad de predicación dada la recurrencia de programas, publicidad y estructura narrativa de los filmes.
- Mayor poder de transmisión de mensajes emocionales, pudiendo ser considerados tanto positivos como negativos²⁷, unido a la percepción de realidades que los acompaña.
- Aprendizaje del papel de consumidor.

Lo anterior se considera porque la televisión es equiparable a la comunicación cara a cara porque presenta y fomenta o favorece un estilo audiovisual. Y *"los procesos de socialización televisiva se realizan mediante mecanismos como: el lenguaje lúdico afectivo, que posibilita la interiorización de conceptos como legitimar, valorar, conmover, emocionar, sensibilizar, interesar y, en general, motivar percepciones. Es en este sentido que la televisión aparece principalmente con un carácter "propositivo" en el marco del aprendizaje de actitudes hacia la valoración de sucesos".*²⁸

Los medios modifican el ambiente introduciendo a los niños en el conocimiento de culturas distintas a la nuestra, al tiempo que presentan comportamientos valores e ideas propias de nuestro sistema social que más tarde serán aprehendidas y apropiadas por los espectadores para su integración en el entorno social. Por lo tanto podríamos pensar en la noción de "audiencia infantil" que ha sido segmentada como un grupo destinatario especial de las industrias culturales, de los sistemas de medios transnacionales y locales, y de la publicidad. Hace referencia a un conjunto de niños "socioculturalmente" diferenciados, y que entablan relaciones diversas tanto con los medios como con sus productos. En relación con esto podemos referirnos a "fragmentaciones sociales y culturales" y sus equivalentes, o "fragmentaciones de los públicos",

²⁷ Los efectos considerados como positivos o negativos, dependerán del constructo social que así los determine, siendo negativos aquellos que son contrarios a los valores culturales.

²⁸ Referencias tomadas del artículo: *Televisión en la vida cotidiana*. Localizado en el sitio <http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/02/paper03.htm>

que la indagación sobre cualquier estudio de influencia debe abordar. Pensar el papel de la comunicación en la "formación" de división social, o en hacer posible ésta transformación.

1.4.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS, DESDE DIFERENTES TEORIAS.

Todo estudio que haga referencia a los "niños" y los elementos implicados en su desarrollo, no debe olvidar que poseen ciertas características psico- biológicas que los diferencian del "adulto".

Desde que punto de vista teórico sea considerado el desarrollo del niño, "sesgará" la información buscada y los datos obtenidos.

- **Teorías Biológicas:** Ven la conducta desde una perspectiva evolucionista (influenciadas por Charles Darwin).
 - a. **Teoría de la Maduración:** consideran que el desarrollo está dirigido desde adentro, siguiendo un horario biológico, autorregulados (El teórica más destacado: Arnold Gesell) .
 - b. **Teorías Etológicas:** sugieren que el desarrollo humano puede entenderse mejor al observar la conducta como un producto de la evolución de nuestra historia (Konrad Lorenz, Niko Tinbergen, Karl von Frisch, John Bowlby).
- **Teorías Psicodinámicas:** Tratan el desarrollo humano en términos de diversas confrontaciones entre el individuo que está creciendo y las demandas del mundo social.
 - a. **Teoría Psicosexual de Sigmund Freud:** Los instintos de los niños, entran inevitablemente en conflicto con las demandas sociales, forzando al niño pequeño a alterar su comportamiento para llegar a ser aceptado socialmente . La conducta se desarrolla gradualmente a raíz de este conflicto continuo.
 - b. **La Teoría Psicosocial de Erikson:** La personalidad se desarrolla a través de la resolución progresiva de los conflictos entre las necesidades y las demandas sociales. Comprende 8 etapas (conflictos a resolver: confianza frente a desconfianza; la autonomía frente a la vergüenza; iniciativa frente a la culpabilidad; diligencia frente a inferioridad; identidad frente a la confusión de roles; intimidad frente a aislamiento; generatividad frente a aislamiento; integridad frente a desesperación).
- **Teorías del Aprendizaje:** Los psicólogos de desarrollo que optan por el enfoque del aprendizaje, ven que las principales influencias provienen del exterior. Aunque están de acuerdo en que los factores biológicos marcan límites en el tipo de comportamiento que se desarrolla; se inclinan hacia la postura de herencia- medio.

- a. **Teorías del Condicionamiento:** Interpretan los cambios de desarrollo en términos de aprender a asociar un acontecimiento con otro (Watsn, Skinner)
 - b. **Teorías del Aprendizaje Social Cognitivo:** Surgen a raíz de las teorías sobre el condicionamiento, pero enfatizan que: las personas aprenden gran parte de su conocimiento observando a los demás, y las expectativas, creencias, auto percepciones e intenciones de los individuos influyen mucho en su comportamiento (Neal Miller y John Dollard). Nuestro comportamiento modifica nuestras expectativas, creencias y competencias, es más, modifica nuestro entorno. Entre éstos teóricos, se encuentra Albert Bandura.
- **Teorías Cognitivas:** Se centran principalmente en el desarrollo y funcionamiento de la mente; predomina la teoría de Piaget, sin embargo hoy en día los investigadores tienden a utilizar conceptos y métodos derivados de las teorías de cognición social o de procesamiento de información.
- a. **La Teoría del Desarrollo de Piaget:** Piaget (psicología genética) creó una teoría de etapas de desarrollo en la que el niño constituye activamente su conocimiento del mundo; a medida que el niño se va desarrollando, la mente atraviesa una serie de fases reorganizativas, cada vez el niño ascenderá a un nivel superior de funcionamiento psicológico (etapa sensorimotor; preoperacional, operacional concreto; operacional formal). Ofrece una continuidad significativa al desarrollo dl entendimiento humano.
 - b. **Teorías de Cognición Social:** Piaget influyó en las teorías de la personalidad y el desarrollo social. Muchos enfoques del desarrollo social incluyen las ideas de Piaget: el rol activo de la persona en su desarrollo y la importancia de la cognición en el desarrollo social y de la personalidad. Las teorías influenciadas por Piaget suelen centrarse en el desarrollo de la cognición social, la comprensión de los pensamientos, emociones y comportamiento (los propios o de las otras personas). Dentro de éstas teorías se encuentran las de Selman y las de Kolhberg
 - c. **Teoría de Selman de las Relaciones entre Compañeros:** Los niños se mueven en cuatro etapas distintas de competencia social en sus relaciones con sus compañeros (etapa impulsiva; unilateral;recíproca; de colaboración), que ponen de manifiesto una creciente capacidad para diferenciar las perspectivas de los otros e integrar la suya con la de los demás.
 - d. **La Teoría del Desarrollo Moral de Kolberg:** El desarrollo emocional es paralelo al desarrollo congnitivo, donde el desarrollo social y emocional atraviesa una serie de etapas cualitativamente diferentes, en las que el niño reestructura el concepto del yo en su relación con los conceptos de los demás. La etapa de desarrollo cognitivo del niño determina el nivel de cognición social de éste, el modo en que interpreta los acontecimientos externos y lo que aprende de esas experiencias. Propuso que el razonamiento atraviesa 6 etapas, cada una de ellas

es sucesiva, se constituye sobre las bases de la anterior y reorganiza la comprensión anterior en una visión compleja y "equilibrada".

e. **Teorías del procesamiento de la Información:** Los teóricos cognitivos que adoptan el enfoque del procesamiento de la información, ven a los seres humanos como manipuladores de símbolos; no ven cambios significativos en la estructura de la mente a medida que el niño crece. Creen que el pensamiento y la conducta se construyen sobre una serie de procesos separados que manipulan y transforman representaciones codificadas; éstos procesos incluyen el reconocimiento, captación visual rápida del entorno, análisis de acontecimientos sensoriales en características, aprendizaje e integración de los sentidos. Las capacidades básicas aumentan con la experiencia y estos procesos se vuelven más rápidos y eficientes (Case, Kuhn, Paris y Lindauer).

- **Teorías Culturales Contextuales:** El desarrollo ha de ser estudiado en los contextos en los que se produce, donde los contextos no engloban simplemente el entorno físico de la persona, sino también los escenarios creados por las personas que están presentes, lo que hacen, cuándo y cómo lo hacen. Presuponen que el tiempo histórico y la cultura tiene profundos efectos en muchos aspectos del desarrollo. Dos teorías culturales contextuales importantes son la teoría socio- histórica de Vygotsky, y la teoría ecológica de Bronfenbrenner.

a. **Teoría Socio - Histórica de Vygotsky:** El desarrollo humano no puede ser comprendido sin considerar la forma en que los cambios histórico- sociales afectan al comportamiento y el desarrollo. La conducta es considerada como social, creada por la sociedad y transmitida al individuo. La clave para entender los procesos mentales puede encontrarse en los escenarios donde actúan los niños.

b. **Teoría Ecológica de Bronfenbrenner:** Desarrollo su teoría como respuesta al hecho de que en gran parte de los estudios del desarrollo se aislaba a los niños de sus escenarios naturales, que hacía que se perdiera la interacción entre éstos y su medio ambiente. Propuso que el desarrollo era una función conjunta de la persona y todos los niveles del medio ambiente; contempló el ambiente ecológico como un sistema de cuatro estructuras que abarcaban desde el escenario más próximo, hasta el más remoto de la cultura más amplia. La estructura más interna el *microsistema*, es el sistema inmediato que rodea a la persona, las relaciones entre microsistemas crean un *mesosistema* (vincula los escenarios que comprenden al niño). Los proceso de desarrollo que tienen lugar en un microsistema, están definidos y limitados, en buena parte, por las creencias y prácticas de la sociedad; por lo tanto la última y más amplia estructura que afecta al desarrollo, es el *macrosistema*, que es una cultura o subcultura en participar dentro de una sociedad. Los macrosistemas están formados por clases sociales, grupos étnicos o religiosos, regiones, comunidades que comparten un sistema de creencias, valores y riesgos sociales y económicos, o estilos de vida similares. Los

macrosistemas cambian según los acontecimientos históricos y "pueden florecer otros nuevos".

1.4.4. ESTUDIOS SOBRE LA INFLUENCIA DE LA T.V EN LOS NIÑOS.*

Son muchos los autores que han escrito sobre la televisión y los efectos que ésta produce, adoptando en ocasiones posturas enfrentadas. A continuación, brevemente se mencionarán algunos estudios sobre la Influencia de la televisión en los niños.

- *El Aprendizaje social de Albert Bandura:*

En 1960 Alberto Bandura realizó en la Universidad de Stanford una de las primeras investigaciones acerca de los medios de comunicación. Ha estudiado la manera en que los niños construyen su identidad a partir de la gama de posibilidades que tienen; su trabajo inicial se centró en las circunstancias que contribuyen a que los niños se vuelvan más agresivos cuando observan conductas agresivas. Sus experimentos con muñecos son clásicos en psicología y han ayudado a identificar los mecanismos que intervienen en el aprendizaje, cuando los niños observan actos de violencias en los medio de comunicación.²⁹

La teoría de Bandura sobre la agresividad, plantea el principio del aprendizaje social, mediante el cual el ser humano es capaz de aprender nuevos comportamientos observando a otras personas o modelos. A diferencia de las teorías clásicas del aprendizaje, en este caso se demuestra la posibilidad de lograr el desarrollo de conductas nuevas mediante la observación de un modelo atractivo; éstas conductas aprendidas tendrán una alta probabilidad de reproducirse en el individuo, tanto en contextos similares al de la conducta modelo, como en nuevas circunstancias en donde el patrón pueda generalizarse. Por otra parte, la probabilidad de reproducción estará en función de las consecuencias observadas en la conducta modelo, así como en la atribución que el sujeto haga de las posibles reacciones del medio a su conducta en cada caso particular. Basado en esta concepción de aprendizaje, Bandura desarrolla una detallada explicación del proceso concreto de incorporación de conductas agresivas en el ser humano.

* Los datos de éste apartado fueron tomadas de Vinicio Fournier, Artículo de Internet: "La influencia de la televisión" <http://www.arias.or.cr/documentos/cpr/dialogo42-3.htm>

²⁹ El muñeco utilizado por Bandura llamado "BOBO", es un gran payaso inflable que rebota y nunca se cae cuando es golpeado, en un experimento Bandura dividió a niños de jardín infantil en tres grupos: un grupo control (el cual no toma parte en el experimento) y dos grupos experimentales. Al principio todos los niños se reunieron en un salón de juguetes atractivos. Luego a los niños del grupo control los sacaron del salón, uno de los grupos experimentales observó una secuencia en un televisor simulado así describe Bandura lo que los niños vieron, la película comenzó con una escena en la que un modelo un hombre adulto se dirigía a un muñeco "BOBO" de plástico del tamaño de un adulto para ordenarle que se retirara de ahí; después de mirar con ira durante un momento a su oponente, que no le obedecía, el modelo exhibió cuatro conductas agresivas novedosas y acompañó cada una con una verbalización distinta. Bandura, Alberts (1963): Aprendizaje Social y desarrollo de la Personalidad.

Desde esta perspectiva, Bandura nos plantea que las imágenes transmitidas a través de la televisión constituyen una situación por demás favorable para el desarrollo del aprendizaje por modelaje, puesto que los argumentos están generalmente planificados para lograr la identificación del televidente con determinados personajes, que se convierten así en modelos a imitar, y cuyas conductas se presentan dentro de un contexto que facilita a su vez la identificación de sus consecuencias personales y sociales (Bandura, 1994).

- *La Teoría de la Cultivación:*

George Gerbner y su equipo, por más de cuatro décadas, casi desde los inicios de este medio y hasta la fecha. Han desarrollado innumerables estudios sobre los efectos de la televisión en los procesos de socialización; realizando profundas investigaciones longitudinales, lo cual le ha permitido establecer el proceso de evolución del efecto a través del desarrollo humano, desde sus primeros años hasta la edad adulta (teniendo así estudios de información teórico-empírica).

Gerbner plantea dos grandes conclusiones en 1994, sobre el impacto de este medio en nuestra sociedad:

- a. La televisión constituye la fuente común primordial de socialización y de información cotidiana.
- b. A través de este proceso de socialización, la televisión ejerce un efecto paulatino y acumulativo en los individuos, determinando conductas, actitudes, normas sociales, prejuicios, y hasta ideologías políticas.

Gerbner llama a este efecto acumulativo "el proceso de cultivación", pues literalmente la televisión cultiva desde la infancia una cultura estandarizada en los individuos. Este efecto socializador será mayor y más intenso conforme aumente la exposición, tanto en cuanto a la frecuencia como en lo que respecta a la cobertura de esta frecuencia a través de toda la vida. Se identifica un proceso paulatino de "acriticidad" y poca selectividad, y que se encuentra también en función del tiempo de exposición; de modo que la audiencia será cada vez más influenciable conforme más televisión observe, y en este sentido, los mecanismos superiores de toma de decisión y de análisis crítico de la información planteados por Bandura se ven paulatinamente debilitados, permitiendo así un proceso de aprendizaje más automático e irreflexivo.

- *El Análisis del Contexto de Mediascope:*

En 1995, cuatro universidades norteamericanas - California, Carolina del Norte, Texas y Wisconsin - realizaron una intensiva investigación sobre los contenidos de 2500 horas de televisión que incluyen 3185 diferentes programas. El estudio contó con un gran volumen de la programación analizada y profundidad de análisis. Los

autores identifican tres efectos generales de la televisión con respecto a la violencia:

- a. *Desensibilización*: La exposición prolongada a escenas violentas en los medios de comunicación, puede llevar a un proceso de "desensibilización" hacia la violencia en el mundo real y hacia las víctimas de la misma.
- b. *Miedo*: La observación repetida de contenidos violentos puede incrementar el temor del televidente a ser víctima de la violencia (recuérdese los datos obtenidos en el estudio comparativo en ciudades latinoamericanas). Sujetos con una alta exposición a la televisión tenderán a percibir con mayor frecuencia e intensidad la realidad como más peligrosa y orientada hacia el crimen.
- c. *Aprendizaje*: Tal y como lo ha planteado Bandura, la exposición repetida de conductas violentas en la televisión tiende a generar un aprendizaje de actitudes y conductas violentas, especialmente entre niños y adolescentes. Esta asociación tiende a ser estable a través del tiempo, la ubicación geográfica y las variables sociodemográficas como edad, nivel educativo y condición socioeconómica.

Estos tres efectos, y sobre todo el primero y el último pueden generalizarse a otras dimensiones del comportamiento humano, tales como la corrupción, el individualismo, o las aberraciones sexuales.

No toda imagen o contenido violento generará los tres tipos de efecto mencionados. Si el contexto es adecuado, ni la desensibilización, ni el miedo, ni el aprendizaje se producirán, y por el contrario, podría darse un efecto contrario, en el sentido de generar aprendizaje de evitación de conductas agresivas.

Dependiendo de las características del contexto, pueden darse diferentes combinaciones de los tres posibles efectos.

A continuación resumimos las categorías de análisis propuestas para el estudio del contexto:

- a. *Naturaleza del perpetrador*: Bandura plantea la posibilidad del aprendizaje social en casos en que el observador se identifica o encuentra atractivo al modelo que ejecuta la conducta por aprender.
- b. *Naturaleza de la víctima*: En este caso, si existe identificación con la víctima, el televidente tendrá una mayor probabilidad de desarrollar reacciones de miedo.
- c. *Razón del acto violento*: El modo como la audiencia interpreta el acto violento dependerá también de la naturaleza de los motivos que llevaron al victimizador a desarrollar su conducta. Si estos motivos están socialmente justificados, el aprendizaje social

tendrá mayores posibilidades de efectuarse. Casos típicos de motivos socialmente aceptados son la defensa propia o de un ser amando, o la venganza.

- d. *Presencia de armas:* Ciertas "claves especiales"³⁰ pueden activar procesos de excitación que activan procesos de pensamiento y acción agresivas y las armas representan una de esas claves. En estos casos, la probabilidad de aprendizaje aumenta con el grado de excitación.

- e. *Extensión y nivel gráfico de explicitación del acto violento:* La extensión en el tiempo durante el cual se presenta una escena violenta, o la frecuencia con que este tipo de escenas se repiten dentro del programa o a través de diferentes programas; así como también el nivel de explicitación con que se presenta el acto violento tienden a incrementar la intensidad de los tres efectos.

- f. *Recompensas y castigos:* Siguiendo la teoría clásica del aprendizaje, la presencia de recompensas o castigos asociados a la conducta violenta incrementará las posibilidades de aprendizaje. Pero también se indica que la ausencia de castigo por sí sola puede constituir un reforzador, puesto que el contexto estaría implicando una aprobación social.

- g. *Consecuencias de la violencia:* El nivel de explicitación de las consecuencias del acto violento puede ayudar a disminuir las posibilidades de aprendizaje, puesto que el televidente tenderá a interpretar negativamente las conductas que producen daños y sufrimiento explícito en la víctima.

- h. *Humor:* Por último, la presencia de humor en la ejecución de actos violentos disminuye la resistencia a los mismos, facilitando el aprendizaje y la desensibilización."

- *Siguiendo la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget:*

- *Mediante la discriminación de imágenes y palabras:* Los niños pequeños tienen más dificultades que los mayores para discriminar los detalles de las imágenes, aspecto que lleva consigo la disminución del recuerdo visual. Pero esta habilidad en los niños para el recuerdo de imágenes aumentará conforme lo haga su capacidad para describir verbalmente los objetos (Neisser, 1967).

- *La relación entre unidades visuales y sonoras:* El procesamiento de estímulos visuales mediante el uso verbal parecer ser la estrategia normalmente usada por los niños mayores. Habilidad para integrar acontecimientos ocurridos en secuencias temporales diferentes. Según Piaget (1972) los niños confunden la sucesión de eventos en el tiempo y tienden a identificarlos con objetos.

³⁰ Símbolos, que pueden generar un alto contenido afectivo, pero conjugado con "el todo".

- Dicha teoría sobre el conocimiento o habilidades cognitivas en los niños, puede a su vez conjugarse con la teoría de la información para aclarar otros efectos referentes a la información visual o sonora que los niños retienen en su memoria, la clasificación que hacen de la misma, o como la usan en su conducta posterior (Vilches 1993).

La televisión puede así ofrecer al niño un amplio abanico de conocimientos sobre el mundo, acontecimientos que en él tienen lugar, la secuenciación de eventos en el tiempo y su comprensión. Al mismo tiempo que las consecuencias que de ello pudieran derivarse. La televisión puede ser pues un elemento importante de sensibilización y concienciación, un elemento potenciador de capacidades y aprendizajes en el niño.

Otros aportes al Respeto:

- a. Salomón, G. y Martín del Campo, afirman que entre la emisión televisiva y sus efectos en el espectador median relaciones interpersonales que repercuten en la información y en el refuerzo social (los padres, otros agentes, conocimientos y experiencias previas del contenido televisivo, aspectos individuales y sociales y otros aspectos). La televisión se convierte así en transmisora de una cultura, de una realidad, que el niño aprende a veces inconscientemente, pero que es casi siempre reflejo de su entorno social. Pero hay que considerar también otros aspectos.
- b. Respecto a los efectos que el medio televisivo puede producir en el aprendizaje, éstos son de diversa índole. Es de suponer que el acceso a las experiencias mediatizadas que conlleva la televisión vaya con frecuencia en detrimento de las experiencias directas, convirtiéndose estas representaciones en elementos sustitutivos del contacto directo con la realidad. En esta línea se ha pronunciado Joan Ferrés (la televisión se ha convertido hoy en instrumento privilegiado para educar, compartiendo con la escuela esa parcela para la educación y el aprendizaje).
- c. El niño realiza sus primeros aprendizajes a través de la observación, experimentación e imitación y en este aspecto la televisión actúa como instrumento que mediatiza e interpreta la realidad, ofreciendo importantes modelos de realización para el niño. Pero al mismo tiempo que la televisión puede ofrecer experiencias enriquecedoras para el aprendizaje del niño, mostrándole modelos prosociales de conducta, puede también mostrar modelos antisociales o violentos, que el niño puede aprender y realizar, tal (Liebert, Vilches y Ferrés).
- d. En el aprendizaje del lenguaje, la televisión juega también un papel crucial. Dada la importancia que posee el lenguaje en el desarrollo del pensamiento infantil y la influencia que los mensajes televisivos tienen para ese pensamiento en desarrollo, en este caso el medio podría servirnos de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas orientando sus efectos adecuadamente. A este respecto se han realizado importantes estudios, entre ellos los realizados sobre las formas en que los

géneros - como los spots publicitarios - posibilitan claves lingüísticas para la comunicación social (D. Bloome y D. Ripich, 1986 en Vilches, 1994).

- e. Otra importante influencia que la televisión produce en el espectador, como bien señala Joan Ferrés, es la transformación de hábitos perceptivos, que implica una modificación de los procesos mentales, al tiempo que crea la necesidad de una hiperestimulación sensorial. El medio televisivo privilegia la percepción sobre la abstracción, lo sensitivo sobre lo conceptual; por tanto éste autor afirma que tiende a provocar respuestas de carácter emotivo más que de carácter racional. Otro de los efectos que potencia la narrativa televisiva y que el autor nos comenta es de la necesidad de inmediatez y el sentido de la impaciencia, dada la multiplicación y superposición de imágenes e informaciones a que el medio habitúa al espectador. Dicha hiperestimulación sensorial es la que incrementa aún más la gratificación instantánea.

CONCLUSIONES

El ser humano nace dentro de una sociedad, ello trae consigo una serie de implicaciones para el desarrollo de todo ser humano.

En todo proceso de Socialización tenemos como principales agentes de influencia: la familia, los pares, la escuela, y los medios de comunicación.

La familia es la institución sociocultural, económica e ideológica, esencial e insustituible para entender nuestro pasado y presente de cualquier individuo. De tal forma que si la niñez es parte importante de todo ser humano, se hace necesario el estudio de éste en su ambiente social, aquello que se le brinda ya sea para crear condiciones de "óptimo desarrollo" o aquellas condiciones que se consideran "negativas" (es decir, el fomento de aquellas actitudes o comportamientos que son considerados como perjudiciales tanto a nivel individual, como social).

La Sociedad ha creado nuevas formas de comunicarse, a través de Nuevas Tecnologías: Los Medios Masivos de Comunicación, ello ha traído transformaciones sociales, que han sido consideradas a través de investigaciones, desde diferentes posturas. Así encontramos un variado repertorio de intencionalidades y funciones atribuibles al flujo comunicacional. Actualmente, lo mismo encontramos posturas optimistas de quienes afirman que los medios informan, persuaden, motivan, instruyen, divierten, entretienen, educan y "concientizan", que toda una gama de interpretaciones pesimistas, las cuales atribuyen a la comunicación responsabilidad sobre fenómenos de consumismo, apatía, desinformación y en casos extremos de "pérdida de conciencia".

Se ha desarrollado inclusive un número de estudios que sugieren, por el contrario, la utilización de las audiencias de los

medios de comunicación masiva, en términos de sus necesidades específicas (aquí se menciona que los auditorios buscan en los medios fuentes de gratificación, sentido e identidad).

La televisión hoy en día es el medio de comunicación con mayor penetración e impacto en el mundo. Exponen un caudal inmenso de imágenes, estereotipos, visiones del mundo, valores y propuestas ideológicas; por lo tanto los efectos de este repertorio de mensajes televisivos preocupa no sólo a los académicos, sino a los educadores, padres de familia y organismos de la sociedad civil, ya que la televisión ha penetrado en el hogar, en la vida diaria, formando parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de nuestra época. Al formar parte del principal núcleo de toda sociedad (la familia), se hace necesaria la investigación de su impacto, influencia.

Como gran discurso de la modernidad, la televisión es sin duda uno de los más eficaces instrumentos de socialización actuales. Más allá de la función de entretenimiento, cumple una labor didáctica, no sólo por la difusión, reproducción de objetos de Saber y de Información, sino también como instrumento conformador de una visión del mundo. Por una parte, está su vocación de divertir (acentuada por la lucha de audiencias y la decisión de darle al público lo que otros ya le dan porque "funciona"); y, por otra parte, su misión informativa, de "ventana al mundo". Al tener una alternativa para conocer la realidad, otras realidades; la televisión transforma la niñez, por lo tanto el desarrollo de toda persona (aquí radica la preocupación de los investigadores y la importancia de su estudio).

Las Investigaciones realizadas sobre el impacto y qué tipo de impacto, influencia, genera la televisión en los niños, ha sido realizada a través de diferentes posturas teóricas y metodológicas para abordar a los medios de comunicación (en éste caso a la televisión).

Una de los "factores" importantes que no debe olvidar cualquier investigador sobre éste tema, son las diferencias psicobiológicas entre adultos y niños para tener una "apropiada" interpretación de los procesos que intervienen en dicho fenómeno.

Es evidente que la mayor parte de los niños no imitan tan fácilmente lo que ven en la pantalla, de la gran cantidad de conductas, imágenes, actitudes y valores a los cuales están expuestos, los niños escogen solamente algunos. De lo contrario no se harían necesarios estudios al respecto.

Dentro de esa "fragmentación social" de la cual ha echado mano la televisión para abarcar a públicos de todas la edades (a través de su programación); tenemos la caricatura, comic, dirigida al público infantil.

La caricatura (comic, anime), es uno de los principales programas televisivos hacia la que recurren los niños, el estudio de su contenido e impacto es de suma importancia.

La caricatura generalmente ha sido creada, teniendo en cuenta el contexto al que se dirige; sin embargo, apelando la televisión a

su característica de difuminar barreras territoriales ¿qué pasa cuando aun dentro de éste recurso "fragmentación o caracterización de los públicos", a través de la caricatura, es alterada, por la penetración del mismo recurso, pero creado para un público de diferente contexto (esto es: con otros valores, de otra cultura, etc.)?

Si las investigaciones referentes a los "tipos de influencia" que pudiera generar, la televisión en los niños, se hacia necesaria; lo es aún más cuando se agrega el factor de "posible divergencia" entre los valores "implícitos" y explícitos que tiene la caricatura y los del público receptor. Es por ello que el presente trabajo en los siguientes capítulos (más específicamente, el tercero), abordará éste estudio, a través del anime : Pokémon (caricatura de origen japonés).

En el siguiente capítulo, mencionaremos, los orígenes y "características contextuales " del anime en general y de Pokémon en particular; con la finalidad de no establecer comparaciones reduccionistas, que no consideren las diferencias entre contextos³¹. Así como, encontrar en su contenido, elementos, que posibilitan la influencia en niños de diferentes culturas.

³¹ Hablando de " valores culturales", no existe en muchas ocasiones "traducción", por lo tanto no puede establecerse comparación.

CAPITULO 2

EL ANIME POKÉMON

2.1. ORÍGENES DEL ANIME.³²

Los orígenes de la historieta en Japón se remontan a varios siglos antes de nuestra era. A partir del siglo VII a.C., en Japón se vivió una admiración enorme hacia el pueblo chino. Los japoneses decidieron adoptar todo lo referente a ese país: la escritura, la religión, las costumbres, y junto con todo esto, los *Chōjūgiga*, o "Rollos Animales".

Los *Chōjūgiga* fueron creados en el siglo XII por un monje budista, el legendario Obispo Toba. Eran básicamente tiras de papel de hasta 25m de largo, que se iban desenrollando de derecha a izquierda, y en los que animales antropomorfos eran representados en situaciones que satirizaban las mismas costumbres budistas de la época. Con el tiempo, las caricaturas se fueron usando para representar todo tipo de cosas, desde los seis mundos de la cosmología budista hasta historias llenas de sufrimiento y aberraciones enfermizas, aunque presentadas de manera artística.

Durante el periodo Edo (1600-1867) surgieron los llamados *Ukiyo-e*, en los que hombres y mujeres eran plasmados gozando de los placeres y pasatiempos de la época, como la moda, los lugares populares, los ídolos del teatro Kabuki, narraciones históricas, etc. Fue un representante del *Ukiyo-e*, Hokusai Katsushika, quien acuñó el término *manga*, al combinar los *kanji* para "informal" (*man*) y "dibujo" (*ga*).

Para estas épocas, los impresionistas europeos se maravillaban de la exótica belleza del *ukiyo-e*, que se usaba para empaquetar el té exportado por Japón, que apenas comenzaba a abrirse al mundo Occidental. Dos artistas europeos introdujeron entonces un nuevo estilo de dibujo. Primero fue un inglés, llamado Charles Wirgman, por medio de una revista dedicada a extranjeros radicados en Japón, a la que llamó "*The Japan Punch*", en la que ocasionalmente publicaba caricaturas satirizando a los japoneses abrumados por el repentino cambio de su sociedad feudal a una industrializada. Estas caricaturas trascendieron de tal manera que actualmente se considera a Wirgman el padre de la caricatura japonesa moderna, celebrándose anualmente una ceremonia en su tumba en Yokohama.

La segunda aportación europea fue por parte del francés George Bigot, cuya revista, *Tōbaé* también satirizaba al nuevo Japón, con la diferencia de que se atrevió a criticar hasta al gobierno, hecho que le ganó el apoyo y admiración de los artistas japoneses que durante tanto tiempo habían sido censurados.

³² Se tomo como referencia información del artículo "[El anime y manga](http://www.anime-en-avcff.unlugar.com/el%20anime.htm)".
<http://www.anime-en-avcff.unlugar.com/el%20anime.htm>

Durante la Segunda Guerra Mundial, el manga fue usado como propaganda bélica, presentando historias cuyos personajes eran soldados perfectos e invencibles. Durante la posguerra, en cambio, se buscaba distraer a la población de la situación en que se encontraban, por medio de historias rosas y personajes llenos de sueños y esperanzas para el futuro.

Sin embargo, el manga moderno surge con Tezuka Osamu, un médico que rompió todo récord de ventas en 1947 con *La Nueva Isla del Tesoro*, publicada en un formato muy barato y muy accesible para todos los niños, por pobres que fueran. Más adelante, en 1952, Tezuka se consolidaría totalmente gracias al famosísimo *Tetsuwan Atom*, conocida en nuestro continente como *Astro Boy*.

El impacto de la obra de Tezuka Osamu consistió en que estaba inspirada más en películas y animaciones que en historietas, lo que le dio un nuevo sentido de movimiento. En vez de limitarse a solamente un cuadro por acción, decidió dedicar hasta páginas completas a un solo movimiento, e introducir un concepto que se generalizaría en la industria del manga: Tezuka estaba convencido de que las historietas podían ir mucho más allá de sólo hacer reír, por lo que utilizó temas sobre lágrimas y dolor, sobre ira y odio, creando historias que no necesariamente tuvieran un final feliz. También a él se deben los ojos grandes característicos del anime/manga, para los cuales se inspiró en *Bambi* de Walt Disney.

En nuestros días, la palabra manga se utiliza para designar las historietas o comics, sin importar su estilo o lugar de procedencia: *Astérix*, *Batman* y *Mafalda* son manga por igual. Sin embargo, fuera del Japón, el significado de esta palabra se ha modificado, hasta utilizarse para designar exclusivamente a las historietas hechas en Japón, caracterizadas por el estilo de dibujo, fácilmente reconocible en los ojos grandes y expresivos y las figuras altas y espigadas de los personajes, por el uso de técnicas cinematográficas, por la complejidad de las tramas, por la profundidad psicológica de los personajes, etc.

A partir de 1957, con la fundación del estudio Toei Animation Co., Japón comenzó a producir películas animadas a la manera en que Disney lo hace: una película al año, basada en alguna leyenda europea u oriental, etc. Para la película *Saiyu-ki* (El rey de los monos), el director Taiji Yabushita pidió su colaboración a Tezuka Osamu, por ser el autor de la historia original. Esta experiencia, junto con la llegada de la primera serie de *Hannah-Barbera* a Japón en los '50s, puso una nueva idea en la cabeza de Tezuka, y así, en 1963 comienza la transmisión de la versión animada de *Tetsuwan Atom* en la televisión japonesa, creando así el anime tal como se conoce actualmente.

Tal como lo hizo con el manga, Tezuka Osamu revolucionó la industria de la animación japonesa por medio de historias más realistas y personajes más humanos, dio un espacio a las niñas, e hizo a un lado el estereotipo de las animaciones para niños pequeños, creando historias para todo tipo de públicos, tanto tratándose de películas como de series de televisión y animaciones originales para video.

La palabra anime, proviene del término inglés *animation*, y es utilizado en Japón para nombrar las animaciones de todo tipo, desde *El Rey León* hasta *Los Simpson*. Al igual que lo que pasa con la palabra *manga*, mundialmente se conoce como anime a las series, películas y OAVs (Original Animation Video; animaciones que sólo son lanzadas a la venta en video, sin que sea posible proyectarlas en salas de cine o transmitir las por televisión) provenientes de Japón, que poseen prácticamente las mismas características que el manga en cuanto a diseño de personajes, profundidad de la historia, etc. Este hecho se debe a que los anime generalmente se crean a partir de manga populares, modificándolos tan sólo en cuestiones de mercadeo, etc.

Desde el principio del tiempo, los seres humanos han intentado capturar el sentido del movimiento en su arte. Desde el bisonte de ocho piernas en las cuevas de Altamira al norte de España hasta las pinturas en honor a faraones muertos hace ya mucho, esta lucha por capturar el movimiento ha sido un tema común a través de muchas de las expresiones artísticas de la humanidad.

La animación descansa en un principio fundamental del ojo humano: la persistencia de la visión, demostrada en 1826 por el francés Paul Roget, inventor del taumatropo. Era un disco con una cuerda atada a ambos lados. Un lado del disco mostraba un ave; el otro, una jaula vacía. Cuando se giraba el disco, el pájaro parecía estar dentro de la jaula. Esto probó que el ojo retiene las imágenes al ser expuesto a una serie de escenas congeladas, una a una.

Más adelante surgieron otros dos inventos que promovieron la causa de la animación. El fenakistoscopio o fantascopio inventado por Joseph Plateau en 1826, estaba compuesto por dos discos que giraban sobre un mismo eje. En uno de estos discos se hacían ranuras que permitían ver el segundo, en el que se estampaban figuras. Al girar ambos discos y ver a través de las ranuras del primero, las figuras parecían moverse. El otro invento era el zootropo, que consistía en un cilindro bajo, con ranuras verticales y figuras estampadas en su interior.

El desarrollo de la cámara y proyector de movimientos de Thomas A. Edison y otros más proveyó los primeros medios prácticos para crear animaciones. Aún así, la animación se hacía por los medios más sencillos. Stuart Blackton lanzó en 1906 un cortometraje titulado "Fases Humorísticas de Caras Graciosas", para el cual dibujaba una cara cómica en un pizarrón, la fotografiaba y la borraba para dibujar la siguiente etapa de la expresión facial. Este efecto de "movimiento detenido" asombró al público haciendo que los dibujos cobraran vida.

A principios de los años '20, la popularidad del dibujo animado declinaba, y los cineastas buscaban medios alternativos de entretenimiento. El público estaba harto de la vieja fórmula de ligar situaciones visualmente cómicas sin trama ni desarrollo alguno de los personajes. Lo que se podía hacer por medio de la animación aún no se explotaba, con la excepción de "Gertie el Dinosaurio" (1914), de Winsor McCay, cuyo logro radicaba en haber creado una personalidad en su dinosaurio, algo que sólo se había visto en Félix el Gato, de Otto Messmer. Sin embargo, y a pesar de tener la

personalidad escénica más fuerte, Félix el Gato no se desarrolló como lo pudo haber hecho, sirviéndose únicamente de crudos trucos visuales para entretener al público. Como diría luego Dick Huerner: "¿Trama? Nunca nos interesó la trama. Sólo eran una serie de gags hilados entre sí. Y no muy graciosos, me temo".

En ese entonces, muchas de las animaciones existentes estaban basadas en gags primitivos y violencia, lo cual perdura en las caricaturas de hoy. Un personaje golpeaba al otro sin piedad, sólo para que su víctima se recobrase inmediatamente y le devolviera el favor; el héroe sacaba su espada y reducía al villano a rebanadas, sólo para que éste reapareciera como si se hubiera pegado mágicamente.

A mediados de los años veintes, una gran oportunidad se presentó ante la industria de la animación: la comercialización. Los grandes estudios se apoderaron de las pequeñas industrias y establecieron estándares para la animación. Los animadores tenían cuotas que cubrir en cuanto al número de dibujos que debían producir al día. Los dibujos animados debían ser creados en grandes cantidades, y bajos presupuestos.

Los mismos gags se hicieron y rehicieron. El público se cansó, pues la novedad de ver dibujos cobrando vida se hacía cada vez menos interesante. Esto causó una depresión en la industria de la animación, que coincidió con la depresión económica de Estados Unidos.

En noviembre de 1928, sin embargo, se produjo un acontecimiento que habría de cambiar radicalmente el medio de la animación: "Steamboat Willie", que marcó no sólo el debut en pantalla del ratón más famoso del mundo (Mickey Mouse), sino la primera animación con sonidos. Dos años después, en 1930, aparece la primera animación a color: "The King of Jazz", de Walter Lantz. En Japón, la primera animación con sonido, "Chikara to Onna no Yononaka" (La fuerza, las mujeres y cómo funciona el mundo), de Kenzo Masaoka, surge hasta 1933.

A partir de entonces, comenzaron a surgir series de cortometrajes animados, como las Silly Simphonies de Disney, entre las que sobresalen "Flores y Árboles" y "La Gallinita Sabia"; y las Merrie Melodies de la Warner Brothers; y de la misma manera aparecen personajes que perdurarían hasta nuestros días, como el ya mencionado Mickey Mouse (1928), Popeye (1933), Donald Duck o Pato Donald (1924), y Porky Pig (1935). En 1937 viene el lanzamiento de "Blanca Nieves y los Siete Enanos" de Walt Disney, el primer largometraje en la historia de la animación. Aunque los ejecutivos de la compañía estaban preocupados por los resultados que obtendrían, Blanca Nieves fue un éxito rotundo, dando pie a que los estudios Disney siguieran con películas como "Pinocchio", "Fantasia", "Dumbo", etc.

2.1.3. ALGUNAS CLASIFICACIONES DEL ANIME.

El desarrollo de las caricaturas en Oriente se dio de una manera muy distinta al de las de Occidente, todo a causa de un solo factor: Tezuka Osamu, el autor que mencionamos anteriormente.

Al introducir en sus historias temas realistas y situaciones de la vida diaria, al igual que personajes más humanos, Tezuka creó una tendencia nueva, que marcaría la pauta para los directores, escritores y productores que vendrían después de él: el anime tomó un rumbo distinto al de la animación en el resto del mundo.

Surgieron géneros y subgéneros, dirigidos a distintos públicos, y con temáticas diversas, de manera que hubiera un anime para cada persona. Aunque actualmente existen tantas maneras de clasificar el anime como maneras de pensar en este mundo, existen algunas pautas para hacerlo, según la temática de la historia, los recursos que se utilicen para narrarla, etc.

Los principales géneros y subgéneros son los siguientes:

Shônen Dirigido a los jóvenes varones, aproximadamente hasta los 20 años.

Aventura Chicos con misiones específicas que cumplir.

Mecha Robots, generalmente de combate, piloteados por seres humanos.

Deportivas Jóvenes atletas de todo tipo

CyberPunk Exaltación de la tecnología, cyborgs, inteligencia artificial, etc.

Shôjo Contraparte del shonen, dirigido a las jovencitas. Las tramas son generalmente más complejas.

Magical Girls Jovencitas con poderes y/o accesorios mágicos.

Shônen Ai Idilios entre bishônen, jóvenes extremadamente bellos.

Fantasia Chicas normales que se enfrentan a una aventura de algún tipo.

Drama Amor intenso, traición, pérdidas, intrigas, etc.

Hentai Literalmente significa pervertido, historias con contenido erótico.

Hentai También conocido como (hechi).

Yaoi Relaciones eróticas entre varones.

Esta división, aunque bastante aceptada, no es definitiva, ya que está lejos de comprender la variedad de temas que el anime llega a cubrir, además de que los géneros y subgéneros se mezclan y subdividen sin respetar clasificación alguna, es decir, que pueden existir series magical girl cyberpunk de fantasía y mechas.

Otra clasificación aceptada se basa en el giro de la revista en que se haya publicado el manga original.

2.1.4. ESTUDIOS DE ANIME MÁS IMPORTANTES EN JAPÓN.

Estudio Ghibli

Este estudio, bajo el mando de uno de los más grandes creadores de la animación japonesa, Hayao Miyazaki, se dedica únicamente a producir películas animadas de alta calidad, lo cual es bastante peculiar, ya que la mayoría de los estudios japoneses de animación dependen de series para TV y OVAs.

Ghibli fue establecida en 1985, para la creación de *Laputa: Castle in the Sky*. Sin embargo, los orígenes del estudio datan de 1983, cuando la compañía Tokuma Shoten decidió producir *Kaze no Tani no Nausicaä*. Dos años más tarde, Tokuma, editorial para la cual Miyazaki trabajaba, decidió financiar Laputa, para lo que surgió el estudio Ghibli.

Entre sus producciones más sobresalientes se encuentran:

Kaze no Tani no Nausicaa (Nausicaa del Valle del Viento), 1984
Tenkû no Shiro Laputa (Laputa: El Castillo en el Cielo), 1986
Tonari no Totoro (Mi Vecino Totoro), 1988
Hotaru no Haka (Tumba de las Luciérnagas), 1988
Majo no Takkyubin (Servicio de Repartición Kiki), 1989
Mononoke Hime (La Princesa Mononoke), 1997

Anime International Co. (AIC)

AIC ha producido algunas de las animaciones japonesas mejor logradas hasta nuestros días. Sus títulos mejor conocidos son *Tenchi Muyo*, *El Hazard*, *Aa*, *Megami-sama!*, *Bubblegum Crisis*, *Vampire Princess Miyu* y muchas más.

En sus propias palabras: "Somos una compañía productora de anime. Eso significa que nosotros creamos las historias y los personajes; dibujamos las imágenes y pintamos los cels; escogemos y contratamos los talentos vocales que les dan vida; dirigimos el anime; hacemos todo hasta el momento de poner el producto terminado en el videocassette, LaserDisk o CD".

Estudio Pierrot

Desde su establecimiento en 1979, el Estudio Pierrot ha producido, con conceptos frescos y novedosos, gran cantidad de éxitos en cuanto a filmes animados de calidad de diversos géneros, desde cuentos de hadas, manga populares, historias originales, etc. Hasta la fecha, Pierrot ha producido 36 series de televisión, 3 especiales para televisión, 10 largometrajes y 51 OVAs.

Entre sus obras más conocidas se encuentran:

Creamy Mami, The Magic Angel
Key the Metal Idol
Fushigi Yūgi
Clamp Campus Detective
Flame Of Recca

Toei Animation

Toei es un estudio de animación japonesa que ha producido cientos de títulos a través de los años, ya que fue uno de los primeros en fundarse, en 1956. Una de sus obras más conocidas y amadas es *Nagagutsu wo Haita Neko* (El Gato con Botas), cuyo personaje principal se convirtió en la mascota del estudio. Sus últimas producciones incluyen series tan mundialmente famosas como *SailorMoon*, *Dragon Ball* y *Cutey Honey F*.

Sunrise

Se dice que Sunrise es la compañía que comenzó toda la locura por la animación japonesa que se vive actualmente. En sus propias palabras: "Sunrise, una compañía de animación, planea y produce programas de animación. Nuestra obra más famosa es *Mobile Suit GUNDAM*, que ha sido popular desde que comenzamos a transmitir la primera serie en 1979".

Con *GUNDAM*, Sunrise comenzó la manía de los robots gigantes o mechas, que daría pie más adelante a series como *Mazinger Z*, *Bubblegum Crisis*, *Neon Genesis Evangelion*, etc.

También podemos mencionar de entre sus obras, *Crusher Joe*, *Tenkū no Escaflowne*, *Dirty Pair* y *City Hunters*.

GAINAX

GAINAX, fundado el 25 de diciembre de 1984, es uno de los estudios más jóvenes que hay en Japón actualmente, y sin embargo, es uno de los más afamados. Su primera producción, *Honneamise no Tsubasa* (Las Alas de Honneamise), fue un rotundo fracaso comercial en su tiempo, pero es ahora considerado una obra maestra de la animación, como lo serían las producciones que vendrían después.

GAINAX, que por mucho tiempo se consideró el patito feo de la industria del anime, se ha caracterizado por manejar historias particularmente complejas y personajes extremadamente humanos, al grado que el factor que hizo fracasar Honneamise no Tsubasa fue precisamente que nadie pudo entenderla. Sin embargo, tras series como *Top o Nerae! Gunbuster* (¡Llega hasta arriba! Gunbuster), *Otaku no Video* (El Video de los Aficionados), y especialmente *Fushigi no Umi no Nadia* (Nadia de los Mares Misteriosos: El Secreto del Agua Azul), GAINAX se encuentra entre los estudios más cotizados de la industria de animación japonesa en nuestros días.

2.1.5. CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DEL ANIME.

Ahora bien, en Japón la industria del anime/manga es totalmente distinta a la "nuestra" (aunque más norteamericana que nada) del cartoon/comic. Existen incontables diferencias sustanciales entre ambas, siendo algunas de ellas:

La primera y la más importante: A diferencia de los cartoons y muchos comics, el anime y el manga vienen en todas las presentaciones para todo tipo de gente: niños pequeños, adolescentes, universitarios, adultos, etc.

- Aun el anime orientado a los niños pequeños es muy distinto al cartoon con las mismas características: generalmente no sólo no es tan simple (y hasta cierto punto, soso), sino que sus personajes están expuestos a lo que podríamos llamar la dura realidad.
- Los distintos episodios de una serie tienen continuidad: lo que pasó en el capítulo anterior es importante para comprender lo que sucede en siguiente, no existen las tramas de 30 minutos en los que el héroe resuelve la situación y todo termina bien, hasta el siguiente episodio, en que hay una nueva situación que el héroe debe resolver en otros 30 minutos.
- El uso de diversas técnicas cinematográficas y distintos tipos de tomas en el anime, a comparación de la eterna distancia media del cartoon.
- Los autores. Para hacer comics tipo Marvel o DC se tienen equipos enteros de dibujantes y artistas en general para hacer cada número. Los manga, en cambio, son el trabajo de un solo autor, cuando mucho dos, siendo el equipo CLAMP una de las excepciones más raras, con 4 artistas dividiéndose entre ellas la trama, los dibujos, el entintado, etc. Esta diferencia da pie a la que sigue:
- Los personajes. Es difícil mantener la consistencia de un personaje cuando cada número es creado por un distinto equipo de gente. El manga (y por ende, el anime) se caracteriza por contar con personajes tridimensionales, con sueños y aspiraciones, debilidades y defectos: personajes con los que uno puede identificarse fácilmente, puesto que son casi humanos, independientemente de la situación en la que se encuentren.

Hay que tomar en cuenta también, que ciertos rasgos le son característicos al anime, y que son importantes de resaltar en lo particular;

*Ojos grandes y expresivos.*³³

Existen varias versiones de porque los dibujantes japoneses les ponen los ojos tan grandes a sus creaciones, solo mencionaremos dos (las mas relevantes):

a) Los ojos son el espejo del alma, por eso alguien bueno o inocente tiene los ojos grandes (todos los héroes, las mujeres y los niños) y en contraparte alguien malvado tiene los ojos pequeños (la mayoría de los villanos de las series japonesas).

b) Al terminar la segunda guerra mundial (el 2 de septiembre de 1945) los norteamericanos mantuvieron tropas de ocupación en todo Japón, el país había quedado devastado por la guerra, endeudado y sin dinero, casi sin industria, lo único que podía exportar (en ese tiempo, claro) eran sus artesanías (los mangas o "revistas" entre ellas) y por supuesto, debían dibujar a los personajes de forma que les gustaran a los ricos invasores norteamericanos, es decir con rasgos occidentales.

Seres andróginos.

Seres andróginos (es decir sin sexo definido) tal vez eso sea por su contacto con las costumbres occidentales tan liberalizadas y la rápida adaptación del pueblo japonés a todo lo nuevo, sea cultural o científico.

Cuerpos modelo.

Cuerpos bellos y esbeltos, influenciados no hay duda por las modelos de los Estados Unidos y Europa (solo vean cualquier desfile de modas tanto masculinas como femeninas).

Mezcolanza de personajes.

Una mezcla de seres humanos, animales y a veces hasta extraterrestres (herencia de su mitología, muy rica en seres fantásticos tales como dragones, dioses y apariciones fantasmales, etc).

La trama.

La trama (historia) de los animes suele ser demasiado real (como mencionamos anteriormente) ya que los protagonistas nacen, viven, se desarrollan (física y mentalmente) y mueren.

³³ Se tomo como referencia el artículo de Internet: [¿Qué es el anime?](http://www.goala.galeon.com/pl.html)
<http://www.goala.galeon.com/pl.html>

Cualquier cosa puede pasar en el anime. Lo importante es no olvidar que la mente humana varía con respecto a la cultura a la que se refiera, y que es por eso que el contenido de algunos animes japoneses puede parecer inapropiado para niños mexicanos, cuando en realidad puede ser que la animación contenga elementos que son perfectamente permisibles en la cultura infantil japonesa o que de hecho la obra estaba dirigida a un público de edad mayor...no niños.

Las fuentes de inspiración del anime son diversas y muy variadas, e incluyen mitología griega, mitología nórdica, historia, obras clásicas y los mismos mangas.

2.1.6. CULTURA JAPONESA.

La cultura japonesa y la cultura occidental, son muy diferentes entre sí, y esto se ve reflejado en el anime, en cuanto a la interpretación de moralidad, costumbres, etc., por ejemplo tenemos, la exposición de los niños frente a la muerte, el animé japonés toma este tema y lo expone como sucede en la vida real, mientras que en la televisión americana se niega a exponerlo a los niños (cada uno respecto a su interpretación de vida real).

La televisión occidental para los niños retrata el universo como un lugar moral. Las personas hacen cosas buenas en la cultura Occidental, esto debido a un sentido de responsabilidad, a un ser más alto en el universo, Dios.

Ahora en contraste, tenemos Japón, con un complejo tejido de creencias, las cuales plagan su cultura.

2.1.6.1. RELIGIONES EN JAPÓN.³⁴

Las creencias de Japón están centradas mayoritariamente alrededor del Budismo. No tiene sentido considerar al Budismo como algo aislado de la sociedad y el culto a los antepasados, en particular en los países Asiáticos. En Japón, la creencia en el Budismo se sincretiza para la gran mayoría de los japoneses con el Sintoísmo y para muchos con el taoísmo.

El **Sintoísmo** desciende del antiguo animismo, mezclado con el Culto a los Antepasados, la Adoración al Sol y fundamentalmente al Budismo. El Sintoísmo considera que todo tiene su propio espíritu al cual denominan "kami". Incluso cuando una persona muere llega a ser un kami de los cuales hay "ocho millones en el mundo", lingüísticamente equivalente a "muchos".

³⁴ Se tomo como referencia el artículo: Religiones japonesas.
<http://www.aunmas.com/religion/budismo/japon.htm>

Hay diversos kami. Los hay quienes hacen por la buena cosecha, los *fuku-no-kami*; los que anuncian desastres: *Magatsu-kami*, arquetipos de la polaridad binaria de dioses animistas. Cada poblado tiene su trono "*Shinto*" en el que adoran al kami considerado más importante. Algunos deifican al kami del agua, otros al kami de un viejo árbol y cuando muere uno de sus pobladores, se entroniza y pasa a convertirse en un kami menor.

Como en el Cristianismo de antaño, los gobernantes usaron del Sintoísmo para controlar a la gente. Así, crearon a la diosa *Amaterasu* o diosa del sol, ubicada en la cima de los otros kami. Al introducirse el Budismo, hace alrededor de 1300 años, ambas creencias se amalgamaron. Así, algunos templos fueron usados para adorar a Buda y a algún kami en particular.

Budismo: La Secta Jodo, es la mayor Secta Budista del Japón. El Budismo original establecía que un hombre podía salvarse únicamente mediante un despertar por sí mismo. Cuando Buda murió, sus seguidores se dividieron en dos grupos. Uno de ellos formó el Budismo Hinayana, orientado a salvar únicamente a los monjes que pudieran despertar por sí mismos. El otro, formó el Budismo Mahayana, que trata de salvar a todos. La Secta Jodo es una lejana descendiente del Budismo mahayana. Ellos predicán:

"Tú renacerás en el Paraíso si te comportas bien,
mientras que lo harás en el Infierno si te comportas mal".

Y creen en seis vidas, a saber:

la vida humana;
la vida en el Paraíso;
la vida como un animal;
la vida en guerra permanente;
la vida en eterno hambre y;
la vida en el Infierno.

Justamente la palabra Jodo significa paraíso. Originada en China, llegó al Japón hace 1000 años y se sincretizó con el Shinto y otros Cultos a los Antepasados, convirtiéndose en una religión que asigna gran importancia a los funerales y servicios a los muertos.

Shinran ha sido el monje más famoso del Budismo Jodo y fundador de la Sub-Secta Jodo-Shin-Shu. Su famosa palabra *akunin shoki*, por "*aún un ladrón puede salvarse*" es a veces comparada con la predicación similar de Jesús Cristo. Es la única religión japonesa que predica la liberación después de la vida. Es por ello que sus seguidores no temen a la muerte, como en el Islam.

Esta secta fue bastante perseguida por los gobernantes y a su vez sus seguidores han sido reconocidos como agresivos y han respondido en forma violenta a los intentos de suprimirlos. En momentos de la historia del Japón fueron incluso conocidos como *ikko-ikki*, por revoltosos. Su moral fue siempre muy elevada y han sido de luchar hasta morir. En la Era de la Guerra Civil se constituyeron en uno de los mayores poderes dentro de los daimyo. La

secta está a su vez dividida en dos desde el siglo XVII: *Honganji* y *Otani*, que pese a tener similares doctrinas se mantiene distanciadas entre sí. El Jodo-Shin-Shu continúa siendo poderoso en el Japón actual.

El Budismo Esotérico: Desde hace más de 1000 años, se introduce en Japón una misteriosa secta Budista, cuyos sacerdotes invocaban poderosos milagros denominados *horiki*. Podían curar enfermedades, matar a una persona a distancia, volar en el aire, ver el futuro y desafiar a monstruos. Esta religión fue la preferida por la nobleza de la *Era Heian*. Sus templos fueron en su mayor parte destruidos en la Era de la Guerra Civil por *Oda Nobunaga*. Su más famoso monje fue *Singonshu* fundador de la secta de su nombre y del templo *Kongobuji*. Sus monjes practican sus disciplinas en las montañas y son conocidos como *Yamabushi*. Los *Yamabushi* tiene fama de ser excelentes en milagros y en Artes Marciales.

El Budismo Zen: Es una secta Budista descendiente del Budismo Hinayana. Los monjes Zen creen que el despertar se logra sólo mediante meditación. Meditan y se hacen preguntas en forma continua, una tras otra, cuyas respuestas sólo pueden obtenerse mediante meditación y la ayuda de un maestro. Las preguntas Zen realizadas por los monjes, denominadas *koan*, son muy difíciles y aparentan ser irracionales, tales como:

"¿Cuando golpéas las manos, qué mano hace el sonido?" que es una de los cientos de versiones de esa pregunta clásica. Lógicamente (!?), las dos manos no es una respuesta correcta.

Taoísmo: Mucha gente cree que el Taoísmo se origina en el legendario *Lao Tzé*. La filosofía atribuida a *Lao Tzé* es sólo una componente del taoísmo y lo define como una mezcla de religiones nativas de la China antigua, arte adivinatorio y ceremonial Confuciano.

Aunque el Taoísmo no es popular en Japón, ha influenciado indudablemente su cultura. La filosofía Taoísta, descrita por los libros escritos por *Lao Tzé* y por *Shuang Tzé* se presta a infinidad de interpretaciones por su carácter, o es demasiado vago o demasiado abstracto, para el pensamiento de la época. La filosofía Taoísta supone un ser más allá de los sentidos, una unidad universal denominada *Tao*. *Tao* es también traducido tradicionalmente como "el camino". Nadie puede lograr el *Tao* a través de la inteligencia o de la meditación profunda, la única forma de lograrlo es "vivir naturalmente".

Los japoneses no serían muy afectos a esta forma de pensar, demasiado abstracta. No obstante, uno de sus principales conceptos: "el camino" o *do* constituye una marca registrada de la cultura japonesa, del pasado y actual.

Adivinación Japonesa y herencias Confucionistas y Taoístas: Se solía hacer en base a los ruidos que hacían los huesos quemados y a los caparazones de las tortugas. Los caracteres que representaban los diferentes ruidos fueron quizás un antecedente de los caracteres *Han*. A partir de estos antecedentes inventaron otros métodos de

adivinación tales como astrología, calendarios, arquitectura de las viviendas y técnicas para el estudio de los rasgos del cuerpo y de los gestos corporales. La extensa tradición China se incorporó al taoísmo y a su vez esta tradición fue introducida al Japón bajo la denominación de *Onmyo-Do*.

Entre las herencias Taoístas deben tenerse en cuenta la Alquimia, las leyendas y el culto a la inmortalidad y del Confucianismo, el "Ceremonial" y el protocolo en la familia y en el Estado. La Alquimia Taoísta era bastante diferente de la europea y de la árabe pues se centraba más en la longevidad que en el encuentro de riquezas materiales. Se creía que los Taoístas que habían logrado el Tao eran inmortales o "sennin". Estos sennin que tenían el secreto de la longevidad eran personas que solían vivir como hermitaños apartados del mundo.

Cristiandad: Finalmente, la Cristiandad fue introducida en Japón por el jesuita *Francisco Javier* en el año 1549. Inicialmente los cristianos crecieron bajo el amparo del poderoso daimyo *Oda Nobunaga*, pero después de su muerte su sucesor, *Toyotomi Hideyoshi* prohibió su práctica pues negaba el tradicional sistema de clases. A la muerte de Hideyoshi, lo sucede *Tokugawa Ieyasu* quien comenzó a perseguirlos y a matar a muchos de ellos, no obstante lo cual continuaron arribando misioneros Cristianos de Europa y se rebelaron contra el shogunato. El tercer shogún, *Tokugawa Iemitsu* decidió cerrar el país en 1638. Cuando cayó el shogunato de Edo en 1867, se permitió la libertad de cultos. A pesar de ello, recrudece el rechazo en la Guerra del Pacífico cuando los Cristianos son considerados espías americanos. En 1954 el cristianismo fue finalmente legalizado, existiendo cientos de miles de Cristianos actualmente en Japón.

2.2. FENÓMENO POKÉMON.

En México, la censura es muy fuerte, por lo que no hemos visto muchas series en la tv. abierta (la que no es de cable, ni de paga), por ejemplo "Neon Genesis Evangelion", solo se vio por medio de parabólica y por lo tanto muy pocos la disfrutaron (aunque muchos la conocen), además se dice que arremete contra la religión (no se sabe exactamente contra cual) y por eso no es admitida en la T.V., *Ranma 1/2* es considerada muy fuerte por las escenas de desnudos parciales que muestra y por consiguiente tiene muchos cortes ¡a veces más de 12 por capítulo! además de que mucha gente cree que promueve el homosexualismo, otro claro ejemplo, el cual nos interesa más, es el caso de Pokémon, del cual se dijo incluso, que ¡no tendría permiso para ser exhibida en el país!. A pesar de ello, desde *Los Simpson* (con sus reservas), ninguna serie animada había atraído tanto la atención de los pequeños del mundo como Pokémon, anime que tomó a los niños por las solapas y sacudió el rating de manera asombrosa. Ante la perplejidad de los sociólogos, la incredulidad de las cadenas televisivas y la complacencia de los padres de familia, los animalillos encabezados por *Pikachu* se han instalado como los iconos

indiscutibles de la subcultura infantil, dejando de lado la inicial censura.

2.2.1. ¿QUÉ ES POKÉMON?³⁵

Pokémon es un juego de RPG/Aventura (juego electrónico en el que los participantes tenían que "capturar" a una serie de pequeños monstruos para luego desarrollar sus poderes, además de hacerlos combatir entre sí), al cual muchos se aventuran a catalogarlo como un nuevo género de videojuegos "breeding", por su innovador concepto, que mas tarde se volvió anime (dirigido a niños a partir de los 6 años), un anime muy popular en Japón y que después fue adaptado a la cultura accidental. Los pokémon no son otra cosa que pequeños monstruos de bolsillo (Pocket Monsters, es el origen del nombre Pokémon) que tienen que ser atrapados. La aventura de este anime puede simplificarse de la siguiente manera: "En el fantástico mundo de los pokémon a los niños se les permite convertirse en entrenadores Pokémon y los mejores de ellos algún día se convertirán en Pokémon Masters. Ese es el sueño de Ash Ketchum, nuestro joven héroe que se embarca en una aventura en la que tiene una ventaja: su especial amor por estas impresionantes criaturas lo ayuda a sobreponerse a increíbles obstáculos y logra que sucedan cosas aparentemente imposibles. Para convertirse en un gran entrenador Pokémon, Ash tiene que atrapar la mayor cantidad posible de pokémon salvajes. Pero no es algo sencillo, porque cada uno de los pokémon tiene habilidades y poderes especiales. Para atrapar uno, tiene que enfrentarlo con un Pokémon de su propiedad (...) Si Ash juega bien, el Pokémon salvaje será capturado en una Pokéball y se convertirá en parte del equipo de Ash. ". Es decir, la serie no es otra cosa que la transpolación del juego de Nintendo a la pantalla.

Pokémon es un concepto original de Satoshi Tajiri, quien lo desarrolló como consecuencia de su fascinación por capturar insectos en su infancia; gustaba de capturarlos, clasificarlos, "entrenarlos", y algunas veces liberarlos.

A medida que el tiempo pasó, Satoshi se empezó a interesar en los videojuegos; se convirtieron en su principal afición, y junto con su mejor amigo, Ken Sugimori, decidió hacer una revista para video jugadores llamada "Game Freak" (revista especializada en el mundo de los videojuegos, donde contaban trucos y trampas para los programas de ordenador). Pronto su Fanzine iba ganando popularidad en varios lugares del Japón.

Su amor a los videojuegos iba creciendo cada vez más, y con ella el deseo innato de cualquier video jugador, de hacer su propio videojuego. Después de tocar muchas puertas y poner todo su empeño, lograron llegar a Nintendo de Japón, donde presentaron su descabellado proyecto llamado "Pocket Monsters"... a Nintendo le pareció un buen proyecto, y le dieron oportunidad de llevarlo a cabo. Después de 6 años de desarrollo, Pocket Monsters, en sus

³⁵ Se tomo como referencia el articulo: [Pokémon FAQ. www.fantasyanime.com/pokemon4.htm](http://www.fantasyanime.com/pokemon4.htm)

versiones Verde y Roja, para el sistema portátil "Gameboy", estaban a la venta en Japón.

Pronto se volvió un fenómeno impresionante, como pocas veces antes se había visto. Había ya una serie de animación japonesa, un juego de tarjetas coleccionables, y miles de productos llevaban a Pocket Monsters, o "Pokémon", como se le llamaba de una manera abreviada, en sus campañas publicitarias. En poco tiempo todos los niños japoneses se encariñaron con "Pikachu", y demás personajes. Para la navidad de 1996 ya era frecuente encontrar en las calles de Japón, niños teniendo duelos con sus pokémon, o intercambiándolos.

Al principio, cuando se consideró llevar Pokémon al mercado estadounidense, pensaron que no tendría éxito por ser algo muy "Japonés", y pensaron que el mercado de EUA lo consideraría muy "sin chiste". Pero conforme el fenómeno se hacía más y más grande en Japón, empezaron a vislumbrar la posibilidad de hacerlo.

Para 1998, decidieron aventurarse, y empezaron un despliegue de marketing muy grande, sin importarles demasiado el hecho de que un año antes, en 1997, 700 niños japoneses tuvieron convulsiones después de ver el capítulo N° 38, en el cual Pikachu uno de los Pokémon despedía rayos y centellas a alta velocidad (estas convulsiones se produjeron en niños con epilepsia fotosensible).³⁶

La serie animada, trajo consigo el juego de tarjetas coleccionables (o TCG), revistas, películas, y concesiones a empresas fabricantes de juguetes, ropa y alimenticias para usar la licencia de Pokémon.

Para octubre de 1998, todo estaba listo, y se lanzaron las adaptaciones de las versiones de pokémon, esta vez en versiones azul y rojo (versiones a las cuales les faltan 11 especies con las cuales luchar), al mercado estadounidense. El fenómeno superó las expectativas y ganó popularidad rápidamente.

No pasó mucho tiempo para que llegara a nuestro país.

2.2.2. POKÉMON, EN MÉXICO.

Era el 3 de octubre de 1998. 11 de la mañana, todo estaba listo para que pokémon arribará a México. Fueron sólo 150 los afortunados en entrar al evento, organizado por Gamela México. Había varios sistemas Game boy con las versiones Roja y Azul; además de varias máquinas de N64, mucho calor, y, sobre todo, refrescos gratis. El lugar era Espacio 64, donde se habían venido haciendo varios estrenos de juegos. Al lado, podías adquirir tu versión, por la "módica" cantidad de 400 pesos... Muchos se aventuraron, sin embargo no era muy popular el nombre de "Pokémon".

³⁶ Enriquez M. Amor amarillo. *Radar*. Página 12; 14 de enero de 2001; 11 y 12.

Tuvieron que pasar ocho meses, hasta que el lunes 14 de junio de 1999, se estrenó en México la serie animada de Pokémon, que pasaría de Lunes a Viernes a las 20:00 hrs. por XHGC Canal 5.

A medida que el tiempo pasó, la serie fue adquiriendo popularidad, incluso superando a series de horario similar (como Dragonball Z). Pronto los juguetes empezaron a ser importados y marcas como sabritas y mirinda fueron adoptando la imagen de Pokémon para sus campañas publicitarias. También surgió una comunidad de fanáticos de Pokémon, conocida como la Liga Pokémon México.³⁷

La primera película de Pokémon, "Mewtwo Strikes Back", fue estrenada en cines mexicanos el 3 de Diciembre de 1999, sin embargo la premiere en el World Trade Center fue el 13 de Noviembre.

Gracias a la popularidad del Pokémon más famoso, Pikachu, se lanzó una edición del juego de Gameboy especial basada en él y en la serie animada, mejor conocida como Yellow Version, Pikachu Special Edition.

La Liga Pokémon México comenzó a hacer sus primeros torneos, con gran éxito y participación de todos los poseedores de las versiones Roja, Azul y Amarilla. En esos momentos el fenómeno Pokémon en México estaba llagando a su cúspide. por todos lados habían juguetes, tazos, promociones, estampitas inundaban las escuelas y se llevaban todo lo que veían a su paso. Nada podía detener a Pokémon...

En Febrero de 2000, se estrenó lo que se había estado esperando desde que salieron las versiones Roja y Azul: El Pokémon Stadium. Por fin podías ver a los pokémon que entrenaste, en un entorno 3D que casi podías tocar. De esta forma, renació el espíritu de entrenar y capturar de las versiones Roja y Azul.

Por fin, el 16 de Octubre del 2000, y después de un año de espera, se lanzaron las secuelas del éxito de game boy, las nuevas versiones de Pokémon "GS" (Gold y Silver, Dorada y Plateada). Actualmente puedes conseguir las en los distribuidores autorizados nintendo, el precio oscila entre los 400-500 pesos...

La demanda de pokémon ha despertado la imaginación de los realizadores originales y cada día aparecen más pequeños monstruos que deben ser atrapados. Conforme ha pasado el tiempo, se ha creado una historia detallada para cada monstruo: sus mañas, sus poderes, su físico, la razón por la que sería bueno domesticarlos, etcétera. En febrero del 2002, la serie Pokémon dejó de ser transmitida; sin embargo, diversas fuentes confirman próximamente el estreno de la tercera película.

³⁷ Artículo: Liga Pokémon. <http://www.pokemex.com/ligapokemon/index.html>

2.2.3. SINOPSIS DE LA HISTORIA DE POKÉMON.

Las aventuras de Ash Ketchum junto con su mascota favorita Pikachu y sus amigos que luchan contra el equipo Rocket (Jessie y James y el malvado felino Meowth conforman el Equipo Rocket.) la más conocida banda de ladrones de Pokémon en el mundo, fueron y aun son seguidas por millones de niños en todo el mundo, y es debido, por supuesto a la historia y a los personajes que se presentan en este animé.

La historia de "Pokémon" está situada en un mundo de fantasía en el que los hombres conviven con unos pequeños monstruos (de ahí el nombre Pokémon = pocket-monsters), los cuales son unos seres virtuales con poderes especiales que utilizan para combatir entre sí. El único objetivo que tienen en la vida es luchar, y así es como surgieron unos campeonatos en los que compiten diversos Pokémon que son entrenados por un ser humano, con el único objetivo de determinar quién es el Maestro Entrenador de Pokémon. Pero antes deben ser capturados, ya que su hábitat natural son los bosques de "Isla Pokémon". Lo primero que hay que hacer es lanzar a un monstruo propio que se haya conseguido previamente y que ya esté amaestrado para que luche con el salvaje y lo debilite. Una vez está con la defensa baja, se lanza un aparato llamado "Pokeball" que lo absorbe. Además, lleva también una "Pokedex", que es un aparato que le da información sobre los Pokémon que captura, sobre las reglas de la Liga Pokémon, etc. Un entrenador sólo puede llevar 6 Pokémon a la vez dentro de su "Pokeball". Si el entrenador posee más, los deberá guardar en el centro donde consiguió su "Pokedex". Existen también unos Gimnasios cuyo dueño es un entrenador de Pokémon. Si otro entrenador llega para luchar contra él, este no puede negarse y deben enfrentarse en un Campo de Batalla. Allí se puede comprobar quién ha entrenado mejor a sus Pokémon. Si el visitante vence, consigue una insignia, que es necesaria para poder entrar en la Liga Pokémon. Una vez conseguidas todas las insignias de todos los Gimnasios, se le permite el acceso a esta liga. Allí podrá enfrentarse a los mejores entrenadores del mundo, hasta poder convertirse en el mejor entrenador de todo el mundo.³⁸

2.2.3.1. PERSONAJES PRINCIPALES.³⁹

Ash

Este personaje se ha convertido en uno de los chicos más famosos del mundo. Tiene 10 años, ha vivido desde que comenzó su gesta para convertirse en el mejor Maestro Pokémon del mundo. Ha demostrado tener una personalidad mucho más profunda, interesante y madura de lo que muchos supusieron al principio de la historia.

³⁸ Se tomo como referencia el site: <http://arcade.ya.com/rollheiser/>, el cual incluye información acerca del mundo pokémon.

³⁹ <http://arcade.ya.com/rollheiser/personajes>

Cuando se le presentan desafíos con los que nunca antes había tenido que lidiar, consigue aplicar su ingenio y su gran corazón para salir adelante. En cada situación de riesgo que parezca imposible de ganar, las neuronas le hacen cortocircuito y alguna idea brillante y astuta se enciende en su cabeza. Pokémon que tiene con él: Pikachu, Bulbasaur, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Noctowl.

Picachu

Es el gran amigo de Ash. es un excelente Pokémon para batallas y al igual que Pichu vive en grandes grupos junto a otros de su misma especie. Poseen el doble de tamaño que sus antecesores y su cuerpo está diseñado para generar tres veces la energía máxima que puede disparar un Pichu, además tienen otra arma prácticamente infalible, su agilidad. En general, no poseen un buen carácter, se enojan fácilmente y les gusta que las cosas se hagan fácilmente y como quieren ellos. Cuando descubren nobleza y bondad en un ser humano, se unen a él y se convierten prácticamente en su sombra. Cuando están en estado salvaje, son agresivos solo por desconfianza y miedo a ser dañados.

Brock

Su meta es convertirse en el mejor criador Pokémon del mundo y espera aprender cada cosa que pueda acerca de ellos. Su especialidad son los Pokémon de roca, pero su corazón no es una dura piedra. Su mayor debilidad son las chicas bonitas, especialmente por la enfermera Joy. Pokémon que tiene con él: Geodude, Onix, Zubat, Vulpix, Pineco.

Misty

Es talentosa, leal, aventurera y tierna. Misty es aparentemente dura, pero en su interior es realmente una buena muchacha. Es agradable con todos, excepto con Ash. Proviene de una familia de líderes gimnastas. Es la más joven de 4 hermanas, Violeta, Lily y Daisy, "las hermanas sensacionales", quienes tienen la responsabilidad de liderar el Gimnasio de Ciudad Celeste. Ella siempre ha vivido a la sombra de sus hermosas hermanas. Es obvio porque Misty siente pasión por entrenar Pokémon acuáticos. Pero, cansada de la situación, decide un día romper con la vida en el Gimnasio y se lanza a la aventura para desarrollar su talento como entrenadora Pokémon y viaja en compañía de sus amigos Ash y Brock. La medalla que otorga en su Gimnasio es la Medalla Cascada. Pokémon que tiene con ella: Staryu, Starmie, Psyduck, Poliwhirl, Togepi.

Señora Ketchum.

La madre de Ash es lo que debe ser una madre, que cuida de que su hijo tenga la ropa interior limpia y que esté seguro, etc. Ella fue la primera persona en advertir la pasión que los pokémon despertaban en su hijo. Vale recordar una de las escenas del primer capítulo de la serie, cuando la señora envía a su hijo a dormir y

éste no puede despegarse del televisor, está viendo un combate entre pokémon. esta situación es la desencadenante de todos los sucesos que vendrían después. Decide comenzar el entrenamiento de Ash mostrándole un video sobre pokémon, Ash queda tan sorprendido que esa misma noche tiene un sueño en el que miles de pokémon aparecen frente a él. Esta señora vive pendiente de su hijo, brindándole consejos. Pokémon que tiene con ella: Mr. Mime.

Gary.

Es el rival de Ash desde que eran muy pequeños. Su abuelo es el profesor Oak. Es muy agrandado. Su Pokémon más conocido es Eevee con lo cual cuando lucharon por primera vez contra Ash, él ganó gracias a su Eevee. Es la única persona que además de Giovanni conoció a Mewtwo, pero no sabía que clase de Pokémon era. Perdió en la tercera ronda de la Liga Pokémon y por eso Ash aprovechó a burlarse de él ya que Ash perdió en la cuarta ronda y quedó entre los 16 mejores y ganó el campeonato de la Liga Naranja. Pokémon que tiene con él: Eevee, Nidoqueen, Arcanine, Pidgeot, Venusaur, Scyther.

Jenny

Son aproximadamente 15 hermanas, es la oficial del Mundo Pokémon hay una de ellas en cada pueblo. Pokémon que tiene con ella: Una manada de Growlithe.

Joy

Son aproximadamente 15 hermanas es la enfermera del Mundo Pokémon hay una de ellas en cada pueblo. Pokémon que tiene con ella: Chansey.

Profesor Oak

Es inventor del Pokedex y el abuelo de Gary, además es el que más sabe de Pokémon en el pueblo Paleta y muy respetado en el mundo. Pokémon que tiene con él: Todos los de los entrenadores de Pueblo Paleta.

Richie

Richie y Ash cruzaron sus caminos varias ocasiones, despertando una gran amistad entre ellos durante las competencias de la Liga Pokémon. Juntos se las arreglan para vencer al Equipo Rocket que como siempre intenta robarse a Pikachu. En el siguiente encuentro, estos buenos amigos deben enfrentarse en la competencia Pokémon. Justamente es Richie quien decide hablar con Ash y animarlo para que use toda su fuerza en la batalla ya que son amigos y deben dar lo mejor de si mismos. Aquí es donde vemos un poco de la personalidad de Richie, que no solo posee un gran parecido en la forma de vestir y de combatir como Ash. Pokémon que tiene con él: Pikachu, Butterfree, Charmander.

Tracey

Tracey es un niño un tanto "raro", pero muy inteligente. Quizás sea el personaje que más conocimiento tenga de los Pokémon. Este chico tiene grandes virtudes, entre las que se destaca su capacidad de observación. Pokémon que tiene con él: Marrill, Scyther, Venonat.

Cassie

Esta chica es una novata en el Mundo Pokémon. El Profesor Elm le otorgó su primer Pokémon, ella eligió a Chikorita pero podría haber elegido a Cyndaquil o a Totodile. Ash la conoció en unos de los primeros capítulos de la Liga Johto y más adelante en el parque nacional donde compitieron atrapando el mejor Pokémon para ganar la Piedra Sol. Ash capturó a un Beedrill, con el cual ganó la Piedra Sol y luego se lo regaló a Cassie. Ash tiene una nueva rival. Pokémon que tiene con ella: Bayleef, Rattata, Pidgey, Weedle, Beedrill. Estos son sus Pokémon conocidos

James

Este gracioso y malvado personaje, es uno de los integrantes del Equipo Rocket. Si existen dos características son su maldad y su falta de inteligencia. Su nombre en japonés es Kojiro, tiene alrededor de 15 años y desde muy joven ha intentado hacerse un gran conocedor de los Pokémon. Inició sus estudios sobre los Pokémon en una prestigiosa escuela conocida como Pokémon Tech, que se dedicaba a la formación de entrenadores sin la necesidad de que éstos viajen por el mundo. Es conocido por su vanidad y le gusta hacer su aparición con una rosa en la boca. Pokémon que tiene con él: Weezing, Victreebel.

Jessie

Su nombre en japonés es Musashi. Tiene 15 años y es la hermana de James. Es la más malvada del Equipo Rocket después de Giovanni. Su sueño es ser millonaria. Su madre es Prima quien apareció en los capítulos de la Liga Naranja y ella ni siquiera supo que era su madre. Su madre fue la que descubrió a Mew y ella si fue la más malvada del Equipo Rocket y ahora está entre los Cuatro Hermanos Elite, ella es la primera que te desafía con sus Pokémon de hielo. Pokémon que tiene con ella: Arbok, Wobbuffet.

Jessie y James aparecen en la demostración diciendo su famoso poema: "prepárese para el problema, haga esto doble. Proteger el mundo contra la devastación, para unir a toda la gente dentro de nuestra nación. Denunciar los males de la verdad y el amor, prolongar nuestro alcance a las estrellas. Jesse, James. Equipo Cohete apagado a la velocidad de la luz! Ahora entregúese, o prepárese para luchar."

Prima

Es la madre de Jessie, pero en el episodio no la reconoció dado que su aspecto ha cambiado mucho. Prima, es la que descubrió a Mew y la única que lo vio, además pertenece a los 4 hermanos Elite con el nombre de Lorelei. Pokémon que tiene con ella: Dewdong, Cloyster, Lapras, Jynx, Slowbro.

Meowth

Inteligente, astuto y muy ambicioso, con un andar silencioso y furtivo puede pasar desapercibido y sorprender así a sus enemigos. Es el único en el mundo que puede hablar. Forma parte del Equipo Rocket. Antes vivía en Hollywood con una banda de meowth, liderada por un persian, ellos robaban comida para subsistir.

Giovanni

Misterioso, peligroso y terriblemente malvado. El fundador y jefe del siniestro Equipo Rocket es el responsable de la mayoría de los graves problemas que sacuden al mundo Pokémon. Al principio sólo escuchábamos su voz ó veíamos su espalda, nadie sabía que aspecto tenía. Sin embargo, con el correr del tiempo se fue dando a conocer. De cabello oscuro peinado hacia atrás, ojos fríos y criminales capaces de congelar a una persona. Calculador y astuto que sólo tiene como objetivo tener al Mundo Pokémon a sus pies. En principio hay que decir que es el líder del Gimnasio de Ciudad Viridian, sabe mucho de Pokémon. Gracias a ello logró conseguir a Meowth, el único pocket monster que habla nuestro idioma. Pokémon que tiene con él: Nidoqueen, Nidoking, Dugtrio, Persian, Kingler, Scyther.

Butch y Cassidy

Ellos dos también forman parte del Equipo Rocket, pero son algo más malvados e inteligentes que Jessie y James. En la serie siempre los hemos visto con planes que funcionan a la perfección, pero Jessie y James siempre los arruinaban y Cassidy los amenazaba con contarle al jefe que quieren robarle sus Pokémon.

Los pokémon.

Los Pokémon son criaturas de todas las formas, tamaños y personalidades. Algunos viven en el océano, otros en cuevas, torres viejas, ríos o grandes pastizales. Están divididos en elementos (agua, hierba, veneno, hielo, fuego, etc.). Algunos Pokémon parecen plantas, otros parecen animales y otros parecen fantasmas; también los hay con características propias de personajes de la mitología japonesa. Hay 151 especies conocidas de Pokémon y existen varios Pokémon de cada especie. Cada Pokémon tiene un tipo de características y técnicas específicas de combate; por ejemplo, rasguñar, embestir, gruñir, etc. Los Pokémon responden a un entrenador que los captura y adiestra y que, a su vez, gana dinero a partir de los combates. Los Pokémon tienen una evolución prevista que depende del nivel al que llegan y su experiencia (dos o tres

grados). Comienzan en el nivel uno y a medida que ganan más experiencia, su nivel aumenta. Hay tres maneras básicas de evolución de un Pokémon. Normal significa que evoluciona al adquirir mayor experiencia, aprender nuevas técnicas y avanzar a niveles más altos. Rocas especiales (como la Roca Luna o la Roca Trueno) significa que no puede evolucionar sin esta piedra. Intercambio, sólo avanza a la siguiente etapa después de que cambie de juego. En algunos casos, el Pokémon no evoluciona.⁴⁰

2.2.4. DETALLES DEL UNIVERSO POKÉMON.

Pokémon surge a partir de un juego y es por ello que instala al niño no como un mero receptor, sino que da lugar a su participación activa y hasta el protagonismo. Cada niño que mira o lee Pokémon y también lo juega, tiene una misión: "conseguir y entrenar a tantos Pokémon como pueda". El objetivo de cada uno depende de su elección personal: ser el maestro Pokémon más grande del mundo, convertirse en un gran criador de Pokémon o coleccionar y entrenar a Pokémon de un solo elemento. A su vez, para lograr su misión, cada niño necesita: saber tanto como pueda sobre su Pokémon. Los niños se ven obligados a realizar un esfuerzo de interpretación, clasificación, selección y memorización para elegir y llevar a cabo las prácticas del juego con cartas o juegos electrónicos. El niño, como perceptor de Pokémon, generalmente muestra una inclinación por alguno de los entrenadores o de los Pokémon. El hecho de tener preferencias similares a alguno de los personajes en el tipo de Pokémon a entrenar puede dar lugar a la identificación con alguno de los entrenadores.

Es interesante, a su vez, tener en cuenta cómo afecta la expansión mundial de los manga y los anime, a éstos en sí. En este proceso de distribución, hay veces en que sufren transformaciones de acuerdo al contexto en que son transmitidos. Un ejemplo claro de ello son "Los caballeros del zodiaco"; su verdadero nombre, en japonés, se traduciría como "Los santos del zodiaco". En algunos países de Occidente de habla hispana, por antecedentes religiosos (la tradición judeocristiana) una traducción de ese estilo provocaría rechazo por las connotaciones que conlleva.

Los anime y los manga pueden estar dirigidos a adolescentes o adultos; sin embargo, se presentan a veces como dibujos animados para niños. Los manga para adultos están producidos pensados y realizados para ese público. Los temas expresan problemáticas de interés para el adulto y con un tratamiento orientado a él; es así como se desarrollan temas eróticos, de violencia. Ejemplo de esto son *Evangelion*, *Black Jack*, *La espada del Inmortal*, entre otros. A su vez, la forma en que es presentado en cuanto a estética y vocabulario puede ser de alto impacto para quien no pertenece al público al que va dirigido; en este caso que nos ocupa, los niños. Es por ello que no corresponde decir que es algo malo, sino que es algo inadecuado para los niños porque no fue producido pensando en ellos, sino en un público mayor.

⁴⁰ Barbo M. Guía oficial Pokémon. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2000:4-19, 130-153

CAPITULO 3

ANÁLISIS PSICOSOCIOLÓGICO DEL ANIME POKÉMON, EN NIÑOS DE 7- 8 AÑOS.

CONSIDERACIONES PRELIMINARES SOBRE EL ESTUDIO

En las investigaciones sobre la influencia de la televisión en los niños; los investigadores acaban olvidándose de ellos o, lo que es lo mismo, reduciéndolos a su condición de espectadores pasivos de televisión. Es por ello que el presente análisis sobre niños (más adelante se hablará de la delimitación del estudio) se hará desde el punto de vista de audiencias: esto significa asumirlos a la vez como consumidores (del producto televisivo), como actores sociales que elaboran representaciones de sí mismos y sobre los demás, tomando en cuenta que son seres activos, seleccionadores de estímulos y a la vez transformadores de éstos.

Debido a que los niños son receptores activos, no se deben dejar de lado las diferencias psicosociobiológicas que los caracterizan, es por ello, que se deben de tomar en cuenta sus "mediaciones": de género (sexual), étnica, socioeconómica, y su procedencia geográfica. Ser hombre o mujer tiene implicaciones específicas en el proceso de la percepción en general, y en particular en el de la percepción televisiva. Un ejemplo de esto pueden ser las elecciones de programación diferenciadas entre los niños y las niñas. Los hábitos domésticos del ver televisión en la escena hogareña: si solos los menores, o acompañados, en un televisor colectivo situado en la sala o en un televisor en una alcoba; si en casa de los vecinos, etc. "El estrato socioeconómico"⁴¹ determina en gran medida cómo los niños «se exponen» a la programación.

Se deben de tomar en cuenta las "mediaciones institucionales" se alude a las propiciadas por las instituciones sociales con las cuales el sujeto interactúa, recibe, intercambia, y produce sentidos o significados; es decir, se comunica. Cada institución social (familia, escuela, iglesia, espacio laboral) es productora de sentidos y significados que pueden complementarse, fortalecerse o sustituirse. Cada institución social usa diferentes mecanismos para hacer valer sus propias significaciones. Los discursos de estas instituciones constituyen mediaciones claves en el proceso de recepción de televisión.

⁴¹ Este aspecto es difícil de definir, sin embargo, la sección de procedencia de los niños en la ciudad de México, nos dará un "indicio" de ciertas condiciones, sociales, económicas; que fueron reforzadas por el llenado de una cédula de identificación.

OBJETIVO SOCIAL DEL ESTUDIO.

Concientizar a la sociedad sobre los "efectos" surgidos en los niños al estar en una creciente exposición ante el televisor, a fin de que los Padres de Familia o encargados de la educación infantil, tengan información sobre los factores que intervienen en la complejidad de éste tema y puedan así identificar cómo puede afectar el desarrollo de la niñez (cognitivo, emocional y conductual).

DELIMITACION DEL OBJETO DE ESTUDIO.

Se llevó a cabo con 26 niños (13 niñas y 13 niños) de 7- 8 años, asiduos televidentes del Anime Pokémon. Estudiantes del 2° grado del turno Matutino del Instituto María P. Alvarado; ubicado en la Colonia Agrícola Oriental, Sur 20 No. 243.

HIPÓTESIS.

No se puede hablar simplemente de modelos C-E, que el contenido de un anime llegue tal cual, siempre existirá un proceso de interpretación personal, que dependen de muchos otros factores (como lo son la situación personal, el medio en que se desenvuelven, etc.) que median todo proceso de influencia. Así como el anime tendrá sus códigos, valores, la audiencia también. El tipo o tipos de influencia que genere el anime, es lo que se debe estudiar, anclado a su contexto (posibles orígenes tanto psicológicos, como sociales; considerando la lógica propia de los niños investigados).

METODOLOGÍA.

Debido a que los sujetos de estudio son niños de 7- 8 años; una de las mejores maneras de tratar de penetrar en las áreas emocionales, cognitivas y conductuales, es a través del juego teatral, éste podría entrar en la categoría del Psicodrama con su juego de roles (utilizando como herramienta, la filmación de las sesiones), que implica la reconstrucción de su mirada; complementado con entrevista individual, grupal y la creación individual de una historieta ilustrada sobre el anime.

PROCEDIMIENTO.

La aplicación de la metodología se llevó a cabo en 6 sesiones que consistieron en:⁴²

Sesión 1: Llenado de cédulas de identificación elección de un personaje del anime y realización de su disfraz.

Sesión 2: Conversación grupal y realización del primer Sociodrama.

Sesión 3: Realización de una historieta con dibujos y un segundo Sociodrama.

Sesión 4, 5, 6: Entrevistas individuales.

A continuación se mencionarán algunas características (3.1. y sus sub-apartados) del anime pokémon, en cuanto a su contenido de imágenes recurrentes, los supuestos culturales que conlleva, y el análisis de su mensaje, independientemente, sin vincularlo con lo observado, analizado en los niños, que fueron sujeto de estudio. Por lo cual, en muchas ocasiones no se profundizará sobre algunos aspectos que se deben considerar; sin embargo esto está reservado para el apartado (3.2.) que engloba éstos aspectos, ya vinculados con los sujetos de estudio.

⁴² Los resultados del llenado de las cédulas de identificación, la elección individual de un personaje, las historietas y el contenido de las entrevistas individuales están incluidas en el Apartado I.

3.1. ELEMENTOS DEL ANIME POKÉMON:

Nuestros sentidos están sujetos a nuestro constructo social, de tal manera que aquello que percibimos, sentimos, nombramos y conocemos, está mediado por el lenguaje, un lenguaje que va más allá de las palabras, contenido de infinidad de símbolos contruados, que se manifiestan en forma verbal (implícita, o explícitamente, como lo son las metáforas y las metonimias), y no verbal. Todo ello con la finalidad de apropiarnos, familiarizarnos con aquello que nos rodea.

El sujeto experimenta la vida cotidiana en grados diferentes de proximidad y alejamiento⁴³. Lo más próximo es el mundo en el que se actúa, accesible a la experiencia directa, pero la realidad abarca fenómenos que no están presentes aquí y ahora. Existen dos niveles de la experiencia del sujeto, "ámbito cotidiano", y "ámbito imaginario", no se trata de dos ámbitos desarticulados, sino en relación; que se sobreponen y diferencian. Por ejemplo, el ámbito cotidiano comprendería a la familia, es cuela, amigos, etc. Y el ámbito imaginario, puede ofrecerlo la televisión a través de la inclusión del niño en significaciones abstractas tales como Mexicano, perteneciente al Distrito Federal, etc. Si preguntamos de qué modos disponen los medios, en éste caso la T.V. para configurar ciertas "lecturas" de nociones abstractas que incluyan a los niños, en relación con las propuestas de significaciones culturales, tendremos que nombrar los elementos de los que éstos se valen para hacerlo. Así tenemos que el mensaje posee ciertas características en su contenido y función, que no necesariamente llegarán al "receptor", el niño, tal cual.

3.1.1. EL MENSAJE Y SUS CARACTERISTICAS.

La realidad se construye socialmente, la vida cotidiana tiene para los individuos y grupos el significado subjetivo de un mundo coherente, para que de ésta forma se pueda apropiar, es por ello que en los medios los mensajes contienen una realidad ordenada. El lenguaje y los otros sistemas de signos proporcionan continuamente las objetivaciones indispensables y disponen el orden dentro del cual éstas adquieren significado y la vida cotidiana cobra sentido. Además, la realidad cotidiana constituye un mundo intersubjetivo; es decir, un mundo que el sujeto comparte con otros. Las tipificaciones⁴⁴ pueden ser modificadas, y también determinar los actos de los sujetos ante situaciones específicas. Todo ello a través de la creación de un mundo lleno de signos.

Los signos no son fenómenos naturales, no dicen nada por sí mismos. Ellos "hablan" en la medida que una tradición (de tantas) nos ha enseñado a leerlos. Las cosas no tienen un significado intrínseco y se transforman en signos sólo cuando los investimos con

⁴³ Berger, Peter L., Y Lukkman, Thomas (1995): La construcción social de la realidad, Buenos Aires: Amorrortu, p 15.

⁴⁴ Retomando el concepto de Schutz.

significado. Para calificar como un signo, ese algo debe tener una forma física, debe referirse a otra cosa más que a sí mismo y debe ser reconocido, cada signo está compuesto por: ⁴⁵

Un Significante -o forma que el signo toma.

Un Significado -el concepto que representa.

La imposición de normas de grupo se produce a menudo en el área del tratamiento de un mensaje. Si tomamos, por ejemplo, una fuente, un receptor y un contenido determinado, los distintos sistemas tienen diferentes maneras de tratar el contenido.

Existe lo que puede llamarse "estilo de sistema", una forma característica en que los miembros de un determinado sistema encodifican y decodifican los mensajes. La denotación tiende a ser descrita como la definición *literal*, *obvia* o del sentido común del significado de un signo, mientras que la connotación se refiere a las asociaciones personales y socio culturales, como son las ideológicas y emocionales. Ambas distinciones involucran el uso de códigos aprendidos y socializados⁴⁶.

La connotación está relacionada a factores como la clase, la edad, el género, la etnia, entre otros. También el paso del tiempo y no sólo los factores individuales y socio-culturales cambian las connotaciones y denotaciones

Un sistema dado desarrolla formas de hacer las cosas, formas de hablar sobre las cosas. Estas conductas normativas son impuestas a los miembros de un sistema.

Dentro de los elementos que emplea la televisión para influir tenemos:

La primera técnica se denomina de las *facetas*, donde se presentarán imágenes distintas según a la fracción de la población a la que se dirija, o se genere una imagen compuesta y se utilice a promotores o agitadores para que resalten lo conveniente de esa imagen a cada fracción.

La segunda técnica es el *mito del amigo*, donde se construye una imagen mítica de poder y bondad que resolverá los problemas, conciliando incluso a los intereses y opiniones antagónicas. Según el psicoanálisis, se desea construir una imagen paterna, añorada y confiable. El recurso puede usarse inversamente y crear el *mito del enemigo*, donde se intenta identificar y achacar a una fuente enemiga todo el mal y convencer a la población de que existe un enemigo común. Este chivo expiatorio se le achacarán males reales o

⁴⁵ Ejemplo lingüístico clarificador: Signo: La palabra escrita "abeja". Significante: Las letras "a-b-e-j-a". Concepto Significado o Referente: categoría de insectos en singular "la /esa abeja".

⁴⁶ Los semióticos estructurales enfatizan la relativa arbitrariedad de los significantes, mientras que los llamados semióticos sociales enfatizan la diversidad de la interpretación y la importancia del contexto histórico y cultural, no aceptando fácilmente la idea de un sentido literal. Entonces nos quedamos con la solución de que la denotación que produce un significante respecto a su significado involucra un consenso amplio en los sentidos posibles.

imaginarios, proyecciones e instintos reprimidos, donde se le descargará autorizadamente el odio de un grupo o nación.

El *pathos* agrupa a los recursos que apelan a la afectividad, sentimientos, valores y emociones del receptor, buscando influir por a través de las vivencias afectivas, que validarán el mensaje no por su contenido, sino por la evocación que este provoca.⁴⁷ Las características de inteligencia o autoestima, por ejemplo, a veces tienen efectos contrarios sobre los dos componentes anteriores, ayudando la primera a entender mensajes complejos que requieren entendimiento para ser aceptados, pero interfiriendo en los mensajes simples.

3.1.2. ANÁLISIS DEL MENSAJE DE POKÉMON.⁴⁸

En Pokémon, se presenta el binomio conformado por dos polos bien diferenciados: antagonistas y protagonistas. El desarrollo de esta polaridad se basa en la antítesis, la cual permite, mediante la oposición, recalcar las características y valores de aquellos personajes que le interesa exaltar al creador. La antítesis, en Pokémon, busca llevar a los destinatarios a dar su apoyo a los protagonistas. Exalta de distintas formas las virtudes de Ash y sus compañeros. A partir de allí, propone un modelo de persona que trabaja en pos del éxito por sí mismo y con sus compañeros y que utiliza la información y la tecnología digital. Estos personajes tienen que ver con la acumulación, la popularidad, el éxito y el reconocimiento público, a partir del hecho de coleccionar Pokémon, los cuales son usados como objetos que actúan según el deseo de los entrenadores en competencia con otros. Los protagonistas no responden a las características del héroe clásico ni poseen los valores atribuidos a los de las viejas historietas, dibujos animados y películas. Defienden valores que responden a intereses propios de nuestra época (ecología, vida, ciudadanía, etc.).

Al presentar la historia Pokémon, como en los cuentos fantásticos, que comienzan diciendo "Había una vez...", no se hace una referencia clara al tiempo y el espacio en que se desarrolla. Podemos suponer que se trata de una historia actual, parecería que se desarrolla en una isla o lugar de características similares a Japón y, sin embargo, no podemos ubicar claramente la acción en un espacio y tiempo determinados. Los niños, entonces, entran en un ámbito de fantasía y de juego y desde allí ven el dibujo animado.

La violencia aparece en Pokémon de diversas formas en las relaciones entre los protagonistas y sus oponentes; expresiones verbales, gestos, golpes, entre otros, son algunas de las manifestaciones. Se da principalmente en los combates. El combate es una de las formas en que se presenta, además de estar en otras

⁴⁷ Mc Guire propuso un modelo sobre la relación entre las características de un receptor y su posibilidad de ser influido, donde el cambio de actitud viene determinado fundamentalmente por: A) la recepción del mensaje (incluyendo la atención, comprensión y retención) y B) la aceptación.

⁴⁸ Cabe mencionar que el análisis del mensaje, se realizó en la versión doblada al español, la cual puede tener diferencias con la original.

agresiones de tipo verbal o actitudinal, o a través de ataques de los Pokémon bajo la forma de descargas eléctricas o chorros de agua fuertes.

El combate de Pokémon tiene dos finalidades básicas:

- Por deporte: significa combatir con otro entrenador en una competencia amistosa. Los Pokémon de cada entrenador son los que realmente luchan y es el entrenador quien decide qué técnicas o ataques utilizar. Los combates por deporte son considerados importantes porque cada Pokémon gana experiencia valiosa, aprende nuevas técnicas, mejora técnicas viejas y evoluciona al siguiente nivel mucho más rápido; a su vez, se los ve como algo divertido puesto que a los Pokémon les gusta jugar.
- Atrapar Pokémon salvajes: éstos no han sido entrenados y no tienen dueño. El combate es una de las principales formas de conseguir Pokémon. También, se pueden comprar o intercambiar con los amigos; sin embargo, no se pueden capturar los Pokémon de los enemigos, salvo a través de la pelea.
- El concepto de combate en Pokémon implica una serie de ideas como lo son competencia, desafío, entrenamiento y de reglas, sí, por ejemplo, otro entrenador reta a una competencia amistosa, se debe aceptar porque se considera de mala educación rechazarlo.⁴⁹

Es importante tener en cuenta que, como en el habla cotidiana y en todos los dibujos animados, se hace uso abundante de las hipérboles visuales y verbales. Las hipérboles permiten exagerar ciertas características de los personajes o de las situaciones que ellos viven, para resaltar los valores que interesan en la comunicación. "Nos morimos de risa", por ejemplo, es una hipérbole que permite expresar el carácter de una situación muy graciosa. Un dibujo animado en el cual se presenta un luchador con músculos exageradamente desarrollados y que no concuerdan con las medidas del resto de su cuerpo, muestran a través de la hipérbole la fuerza del personaje. Las hipérboles dan la posibilidad de salirse de la medida y esto resulta atractivo. Es importante pensar que las hipérboles son recursos que no son malos en sí mismos; pueden ser muy atractivas y de gran significación para seguir el curso del relato. El hecho de que sean positivas o negativas no dependerá de su forma, sino del contenido que transmiten.

Pokémon, en cada capítulo, se refiere a diversos valores, por ejemplo, la ecología, el descanso, la amistad. Los hace a través de, por ejemplo, las características de los Pokémon y, entonces, alude a la ecología a través del elemento al que corresponde el Pokémon, por ejemplo hierba; o a través de la trama; entonces, se resalta el valor del descanso frente al enloquecimiento de las grandes ciudades, la vida nocturna desquiciada, etc. Aquí tenemos una muestra de sus raíces religiosas, ya que en Japón tienen Dioses meteorológicos, de las montañas, de las aguas, los elementos. Las piedras y las rocas también son objeto de veneración.

⁴⁹ La cortesía y amabilidad son valores fundamentales, característicos de la población Japonesa.

3.1.3. VALORES CULTURALES JAPONESES EN MENSAJE DEL ANIME: POKÉMON.

De diversas formas, existe un anclaje entre la religión, los valores culturales, y el desarrollo histórico de un País. Tal es el caso de Japón.

Muchos investigadores, a través de estudios afirman, que uno de los factores influyentes en el desarrollo tecnológico, por lo tanto económico de Japón, tuvo que ver con su valores religiosos; ya que pese a que éste país no cuenta con recursos agrícolas que abastezcan la necesidad primaria: la alimentación, fue capaz de surgir y sobresalir como una potencia mundial.

Japón puede considerarse orientado socialmente, es decir, dentro del Colectivismo. El Colectivismo se refiere a la prioridad dada a la persona, grupo o al colectivo (a menudo a la familia extensa). En cuanto a las tareas cotidianas con las que se enfrentan, se manifiesta una tendencia a mostrar su excelencia en fines comunes con los otros significativos, como la familia. Dentro de sus principales motivaciones de logro están relacionados con la "piedad familiar" y compromiso con la familia. Esto se supone que se asocia a la imagen de sí interdependiente, que incorpora los fines del endogrupo en los fines individuales. Posee el valor individual de Tradición, relacionado con respetar las normas y costumbres, las cuales se pueden vincular a la motivación de Afiliación. Los adjetivos asociados a Conformidad son educado, obediente y autodisciplinado. Valoran la dependencia del grupo extenso y que aceptan y valoran las desigualdades de status y poder.

La idea básica es que las personas de culturas colectivistas comparten una representación, imagen o "construcción" del sí mismo interdependientes. Sin embargo, ello no quiere decir, que no se pueda hablar de los Japoneses en términos de personas individuales.

En la caricatura Pokémon, encontramos muchos de éstos valores orientados al pensamiento del colectivismo de su sociedad; por ejemplo el combate presentado en el anime, es visto como un papel, una tarea que se desarrolla en la vida cotidiana. Ganar medallas es el producto de esa tarea, ganar medallas está orientado hacia el éxito, el reconocimiento público, pero éste no en términos de relaciones de ganador omnipotente vs perdedor inferior. Muestra de ello son los capítulos donde los personajes considerados como de la "Legión de Bien"⁵⁰ Ash, Misty y sus amigos se unen con la "Legión del mal", para vencer a un oponente en común. Oponente, no puede sustituido por Enemigo (simplemente sin el oponente, no hay combate).

La aparente dualidad existente en el anime, empieza a desaparecer si establecemos un vínculo con algunos aspectos mitológicos japoneses: Los *kami*, corporalmente, son como los humanos, con todas las cualidades y defectos que estos poseen. Los dioses suelen presentar dos caras, una pacífica y benévola, y otra

⁵⁰ Esta división no se encuentra tan marcada en el anime, aquí se utiliza para fines explicativos.

colérica y dañina. Si bien todos los *kami* pueden producir el mal, como consecuencia de sus acciones, no existe ninguno que sea intrínsecamente maligno. La categoría de seres malvados por su propia naturaleza residen en los infiernos, y no pertenecen propiamente al ámbito de los *kami*, aunque puedan vivir en los mismos lugares. Los "demonios" u *oni* personifican las epidemias, los terremotos, las inundaciones y otras catástrofes, pero, como hemos dicho, estos sucesos también pueden ser causados por los *kami*. Por otra parte, los *kami* no son omniscientes, es decir, no poseen un conocimiento absoluto: los que están en el Cielo no saben lo que pasa en la Tierra⁵¹. Para enterarse tienen que valerse de mensajeros.

Los Japoneses aceptan la contradicción como una característica de sus Dioses y los humanos, con la capacidad de cambiar drásticamente de emociones, posiciones, pensamientos, dependiendo de las circunstancias: "empaparse y dejarse llevar por sus emociones, en el flujo de la vida"

Un ejemplo reflejado de la no dualidad concebida en el anime es la frase recurrentemente mencionada por el Equipo Rocket "Prepárese para el problema, haga esto doble. Proteger el mundo contra el devastación, para unir a toda la gente dentro de nuestra nación. Denunciar los males de la verdad y el amor, prolongar nuestro alcance a las estrellas. Jessie, James. Equipo Cohete apagado a la velocidad de la luz! Ahora entréguese, o prepárese para luchar." (James siempre aparece con una rosa blanca en la boca).

Si analizamos la frase anterior, tenemos que la verdad y el amor, siempre traen consigo su contraparte: la verdad/ mentira, el amor⁵² como mito de la felicidad, el amor como un constructo de la sociedad. La verdad y el amor pueden dar origen al dolor (para ésta cultura el dolor es un "factor" presente, inherente a toda vida y a toda persona).⁵³

En lo referente a las relaciones de poder y éxito, desde el punto de vista Japonés presentes en el anime, pueden generalizarse como la Conformidad Social asumida como la parte necesaria para la estructura del todo.

La solidaridad existente entre los Japoneses tiene raíces muy profundas. Lo mismo en la familia que en la escuela y los lugares de trabajo, ellos viven siempre en grupos; usan la lógica de la dependencia (amé): si una compañía y un empleado la aceptan, ambas partes serán fieles a la otra pase lo que pase. La lógica de la dependencia es un marco vital y un contexto de pensamientos, sentimientos, etc. la dependencia, como forma lógica es la que hace que el individuo haya de quedar sometido a la amé. Por lo tanto dicha valoración ha permitido a nivel económico y social del Japón tener una visión realista que permite que el gobierno, las industrias, las empresas comerciales y financieras, y el pueblo enfoquen con acierto sus energías.

⁵¹ No conoces aquello que no está relacionado con tus experiencias.

⁵² Debe tomarse en cuenta, que para los japoneses, el amor no existe en su totalidad, en su vocabulario no hay una palabra exacta que lo describa.

⁵³ El concepto de dolor se acepta porque tiene sus orígenes en la religión budista, que afirma lo siguiente: la vida es sufrimiento. La visión del mundo tiene como centro la muerte, la vejez, y sufrimiento.

Cada japonés sirve a un grupo, el que por su parte le ayuda, brindándole calor humano y ofreciéndole seguridad económica. Se estudia, se vive y se trabaja en un círculo de compañeros y amigos. Resulta significativo que en las fábricas, las decisiones se tomen de abajo para arriba, lo que solamente es posible gracias a la profunda integración de los trabajadores a sus empresas. Una vez tomada una decisión, todos la apoyan y emplean lo máximo de sus habilidades para hacer que se convierta en un éxito.

El Combate en el anime no sucede entre los considerados personajes centrales, por ejemplo Ash contra James, sino de forma indirecta a través de sus Pokémon, por lo que la conducta de los Pokémon se orienta a obtener una buena imagen de sí mediante la inserción, el sentido de pertenencia grupal, el cumplir con los deberes implicados en sus roles, la promoción de objetivos grupales y el mantenimiento de la armonía en el endogrupo. Todo esto implica la tendencia hacia una presentación de sí misma modesta y realista, más que de enaltecimiento, así como la tendencia a hacer converger fines personales y grupales, como maneras de tener una balanza afectiva positiva o para sentirse bien (bien podrían los Pokémon sublevarse contra sus entrenadores, o presentar actitudes de no conformismo con sus tareas; al contrario establecen fuertes lazos de amistad que inclusive serán capaces de anteponerse a la motivación de ganar de una medalla, por ejemplo si un Pokémon es severamente lastimado en el combate, su entrenador es capaz de interrumpir el combate para que su Pokémon no sea lastimado más, y puede ser relevado por otro del equipo).

Al fundir las personas sus propias personalidades en un sistema, se necesitan presiones para sujetarlas dentro del tipo de conformidad social necesario para el éxito del funcionamiento de dicho sistema. Esta noción de conformidad social necesaria para la creación de un sistema, grupo, se encuentra en Pokémon de manera metafórica: Los Pokémon, se encuentran en estado salvaje, para poder ser domesticados necesitan ser capturados (oponen resistencia, hasta ser sometido), una vez entrenados, establecen vínculos de cooperación y dependencia (incluyendo el valor afectivo).

La amistad y el papel de la Madre de Familia en el anime, son aspectos centrales, resaltados.

3.1.4. LA IMAGEN Y SUS CARACTERÍSTICAS.

La acepción etimológica de la palabra nos indica que está relacionada con el sustantivo latino "imago", que significa figura, sombra e imitación, y con el griego "eikon", vale decir, icono o retrato. La acepción etimológica de la palabra nos indica que está relacionada con el sustantivo latino "imago", que significa figura, sombra e imitación, y con el griego "eikon", vale decir, icono o retrato.

* Referencias consideradas del artículo de Internet: "Modelación Icónica de la Realidad", Autor: Bárbara González Hilario, localizado en la página: http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/Ima.htm

Una imagen nunca es la realidad misma, si bien cualquier imagen mantiene siempre un nexo de unión con la realidad, independientemente del grado de parecido o fidelidad que guarde con ella, toda imagen es un modelo de realidad. Lo que varía no es la relación que una imagen mantiene con su referente, sino la manera diferente que tiene esa imagen de sustituir, interpretar, traducir o modelar la realidad.

En el proceso de creación icónica se produce una primera "modelización" o traducción de la realidad en imagen a través del esquema preicónico que se forma como resultado de una organización visual del objeto percibido y una selección del número mínimo de rasgos que permiten identificar al objeto.

En la segunda modelización se utilizan como instrumentos de interpretación de la realidad elementos y estructuras icónicas, es decir, categorías plásticas que sustituyen a la realidad. En otras palabras, cada una de las técnicas para registrar o crear imágenes poseen unos elementos que son utilizados según determinadas estructuras icónicas que la propia técnica y el sujeto imponen (lo que podríamos denominar lenguajes o modos de expresión que manifiestan especificidades según el medio elegido (anime). Como resultado se obtiene una representación, un modelo de realidad, una imagen. Este modelo no es nunca la realidad, pero no está totalmente desconectada de ella.

Existen tres categorías de categorías de imágenes: las categorías de *construcción*, que se determinan por la manera en que la expresión está relacionada con el contenido; las categorías de *función*, que resultan de los efectos socialmente intencionados (que son a veces obvios, otras veces menos determinados, como en las obras de arte, o que ocupan una posición intermedia, como en el anime); y las categorías de *circulación*, que dependen de los canales de circulación social de las imágenes (que son diferentes para un póster, un cartel, una tarjeta postal, un cuadro, etc.).

Existen tres tipos de modelización icónica: *Representación* (o *función representativa*): la imagen sustituye a la realidad de forma analógica. Por ejemplo, una fotografía en color de una persona o su retrato al óleo. En ambos casos entre imagen y realidad existe una similitud o equivalencia. Es posible identificar, con mayor o menor exactitud, al sujeto que aparece en la foto por comparación con su aspecto "real". En cualquier caso toda representación, por muy rigurosa que sea, es siempre convencional o artificiosa, si bien hay convenciones más naturales que otras (por ejemplo, la perspectiva en el dibujo). *Símbolo* (o *función simbólica*): la imagen atribuye una forma visual a un concepto o una idea. En todo símbolo icónico existe un doble referente: uno figurativo y otro de sentido o significado. Así, por ejemplo, la paloma de Picasso es un símbolo comúnmente aceptado con un referente figurativo (el ave que representa) y un referente de sentido (la paz). En la imagen, el símbolo de la libertad. *Signo* (o *función convencional*): la imagen sustituye a la realidad sin reflejar ninguna de sus características visuales. Son arbitrarios, como las palabras escritas o algunas señales de tráfico. Es posible que una imagen cumpla más de una función de realidad, es decir, que contenga componentes analógicos, simbólicos y arbitrarios.

Una imagen se define por tres hechos que conforman su naturaleza:

- a) una selección de la realidad sensorial;
- b) un conjunto de elementos y estructuras de representación específicamente icónicas
- c) una sintaxis visual.

Se puede clasificar las imágenes según el grado de fidelidad que guarden con relación a su referente; o en función de la legibilidad, es decir, la mayor o menor dificultad para "leer" la información visual que contiene la imagen.

En las imágenes nos vienen dadas por quienes han realizado el mensaje. No vemos lo que nosotros elegimos, sino lo que otros eligen para que veamos. En la relación directa con la realidad hay un conocimiento directo. Cuando interviene la T.V. hay como un muro que se interpone entre conocedor y realidad. Lo que se llega a conocer es la imagen. En el conocimiento por experiencia, un mismo hecho lo conoce cada persona de manera diferente según sus características personales. Se dice que el lenguaje televisivo, la imagen, es un lenguaje "contorneal", figurativo, pero no conceptual.

Se piensa que la imagen visual es un medio de comunicación universal. Sin embargo, aún cuando la imagen tiene muchas virtudes, no puede considerarse un lenguaje universal. Cada persona al recibir "señales visuales" (anime) e interpretarlas lo hace de manera distinta. El ser humano es esencialmente "transformador" en el proceso de la comunicación. Es posiblemente deficiente como emisor y receptor, pero su capacidad de creación y fabulación es considerable. "La señal gráfica esta siempre sujeta a la interpretación cultural del grupo e individual".

Las formas visuales, líneas, colores, proporciones, etc. Tienen tanta capacidad de articulación (combinación compleja), cuanto tienen las palabras.

Lo fundamental del dibujo animado puede residir entonces en tres aspectos o dimensiones principales:

Lo que es materia de expresión: una historia; una narración, real o ficticia, realista o fantástica, actual o pasada, etc.

La forma de expresión constituida por los elementos figurativos: tales como el encuadre, el rectángulo de imagen que se verá.

Los planos y su sucesión: la sucesión de planos y las características de estos sirven para establecer la secuencialidad que no tiene por que ser siempre lineal, se distribuye la temporalidad ficticia con la temporalidad del anime. La imagen habla el lenguaje de los niños y el pueblo para el que fue creado. Enseña técnicas de información, motiva, golpea emocionalmente, permite una

fácil identificación. A lo largo de la historia de la humanidad se nota una corriente de expresión y comunicación popular, cuya columna vertebral es la imagen visual.

Para que una imagen que impacta sobre los órganos de la percepción llegue a ser procesada e interpretada debe sobrepasar el "umbral atencional", es decir debe en primera instancia llamar la atención. En esto influye tanto la configuración del estímulo perceptual, su forma, como la motivación personal, el interés particular de una persona hacia determinada temática. El primer filtro que se interpone a los estímulos del ambiente, es el del foco atencional.

La televisión trabaja con estímulos audiovisuales, El lenguaje audiovisual o código audiovisual es considerado como el resultado de la combinación de tres elementos que lo caracterizan: el elemento verbal, el elemento visual o icono y el elemento sonoro.

La Televisión es el medio hegemónico de las culturas masivas, transformadas ya hoy en culturas visuales.

La Televisión daba una complementación de la imagen con la palabra. Este equilibrio, hoy se rompe en aras de un creciente predominio o protagonismo de la imagen.

Se ha desarrollado una nueva vía para la sensibilidad humana, la cual trasciende los parámetros que hemos fijado al espacio, al tiempo e incluso al cuerpo. La emergencia de la imagen digital nos permite interactuar con la imagen en tiempo real, así también permite: 1) Crear nuestro entorno, dar "fisicalidad" a nuestras fantasías y movernos en ella más fácilmente. 2) Elegir el formato que tendrá esa fisicalidad de nuestras fantasías (fijo, movimiento, animado, caricaturizado) a través de un mismo aparato. 3) Menor costo económico. 4) Requerir menores destrezas especializadas. 5) Por medio de la red Internet, compartir imágenes digitales con diversas personas. El producto-Imagen se dirige más a nuestras emociones y deseos haciendo posible que seamos productores y consumidores al mismo tiempo. De este modo, las imágenes digitales generan una nueva videocultura, que podríamos llamar televideocultura (cultura de lo visual a distancia), caracterizada por la simulación de los acontecimientos y su poder de convicción.

El elemento visual o icono, representado por la imagen en donde la forma, el color y el movimiento se presentan con el mayor grado de semejanza posible con la realidad. Lo visual o icono es el resultado de la combinación de unidades visuales formales que dan continuidad al contenido que se va a transmitir. Estas unidades constituyen subcódigos audiovisuales: el encuadre con su escala de planos, la angulación y las transiciones o movimientos de cámara. Los subcódigos representan la realidad, limitándola de acuerdo con la intención específica con que se construye la narrativa de un material audiovisual. Podemos decir que el carácter específico del lenguaje audiovisual está determinado por una relación equilibrada entre la palabra, la imagen y el sonido, de esta relación dependen las funciones o posibilidades que posee dicho lenguaje.

En un juego dramático se ocupan diferentes roles, se inventan personajes y formas de ser para cada uno y además nunca se sabe cuál es el próximo paso de la escena. Y esto es así tanto por necesidades propias del formato de la imagen, como por el tiempo con que se dispone, porque la rapidez en el salto de diversidad de imágenes es necesaria para no aburrir, ya que el contenido, el significado, lo que se dice es breve y superficial.

Los mensajes audiovisuales demasiado complejos o ambiguos se pueden perder sin efecto alguno o, peor aún, pueden ejercer el efecto en sentido contrario al deseado por el emisor.

Los mensajes audiovisuales televisivos, ofrece las siguientes posibilidades: *Disminuir el tiempo en fenómenos lentos*: pasar en unos segundos escenas sobre personas comiendo, durmiendo, etc. *Alargar el tiempo en fenómenos rápidos*: la producción de un relámpago, la caída de una gota de lluvia, el trayecto de una bala. *Observar o estudiar fenómenos que ocurren en lugares inaccesibles*: teles como el espacio o el agua. *Observar fenómenos invisibles al ojo humano*: ondas ultravioletas, infrarrojas. *Observar fenómenos que ocurren a gran distancia*. *Exponer hechos, conceptos y procedimientos mediante esquemas y/o dibujos animados*: porque de otra manera sería imposible presentarlos.

3.1.5. ANÁLISIS DE LOS ASPECTOS AUDIOVISUALES DEL ANIME POKÉMON.

La gran diversidad de especies que ofrece esta serie da la facilidad para que cada espectador-consumidor pueda elegir aquel o aquellos personajes con los que se siente más atraído. Existen una variedad de Pokémon: de tierra, hierba, fuego, veneno, hielo, aire y agua, los cuales tienen distintos poderes especiales: como el "psíquico". Entre éstos hay roedores como Rattata y Raticate, serpientes como Arbok y Onix, lagartijas como Charmander y Charmeleon, murciélagos como Golbat y Zubat, tortugas como Squirtle y Blastoise, polillas y cangrejos, además de decenas de criaturas.

Con la finalidad de mantener la atención sobre aquellos aspectos que el anime desea resaltar, se da una naturaleza interactiva de éste, permitiendo la relación entre el público y los usuarios a través de la "evolución" (existe la analogía entre el desarrollo del niño y la evolución de los personajes; en términos de mejoras en las aptitudes intelectuales y psicomotrices, otorgadas por el cúmulo de experiencias y el crecimiento biológico natural).

Y precisamente, ésa es una de las características más singulares de Pokémon, que los monstruos tienen varias "fases evolutivas", de manera que un solo personaje puede conjugar características complementarias o antagónicas, además son símbolos de la posibilidad de cambiar y hasta una inofensiva lagartija puede transformarse en un peligroso dragón, una promesa muy atractiva para miles de niños y adolescentes cansados del autoritarismo de los adultos y los abusos de sus compañeros.

El anime, mantiene la vinculación entre realidad y cierta representación de ésta, mediante elementos identificables del entorno, como lo son los paisajes, ciudades, aldeas; inclusión de la estructura familiar. Con la finalidad de que lo presentado, sea "legible" para el espectador.

La imagen retoma lo conocido, pero con modificaciones, que permitan "gatillar" la imaginación del niño.

Para orientar la atención hacia el anime, y mantenerla en él, el contenido audiovisual, emplea la técnica de presentar, como ya se había mencionado, una variedad de Pokémon con características antropomórficas, así como la inclusión de sucesos que sean capaces de elevar la "excitación" del niño, en determinados periodos de tiempo (un combate, un rapto, preparación de estrategias para un ataque).

Sin embargo, agregar el "factor" de sobreinformación, necesitó ser "aminorado" mediante el empleo de algunos recursos, como lo es la asociación entre las características físicas de Pokémon y el color del elemento del poder que utiliza para el combate. Por ejemplo, los Pokémon que posee poderes de hierba, es decir, para atrapar a su contrincante por medio de látigos de hierba, poseen características similares a los vegetales (redondos, de color verde, con hojas en la cabeza).

A través de la vinculación entre palabras, frases e imágenes, se introducen conceptos como lo son : evolución y poderes psíquicos, de hierba, de fuego, eléctricos, entre otros. Es también, a través de esto que se muestra la vinculación de algunos "fenómenos" y sus características (el rayo es capaz de producir cargas eléctricas, que pueden dañar, quemar). Esto quiere decir, que a su vez logran acercar al espectador a "fenómenos" que en la mayoría de las veces, no son muy próximos a su experiencia (el rayo, si bien es conocido, rara vez se le puede contemplar a detalle, por la rapidez del suceso).

Los colores empleados en el anime, generalmente de emisión luminosa, "llamativos".

El cabello de los personajes, son distintos y extravagantes (elemento común en el anime), a pesar del hecho de que ninguna cultura los considera la norma. Esto con el objetivo de marcar una diferencia entre los personajes.

Una de las principales características de los humanos, son los ojos grandes, (como se había mencionado en el Capítulo II, utilizado simbólicamente para expresar, la bondad, sinceridad), sin embargo, en los personajes antagónicos, los ojos son grandes, pero sesgados de la puntas superiores externas, como símbolo de egoísmo.

Pokémon, presenta indicios de la introducción de su cultura en el "mercado de masas", manifiesto en el vestir: el uso de la mezclilla, gorras, tenis; así, como un predominio de los rasgos occidentales en los personajes. Esto aspectos, son utilizados para trascender a otros países tales, como E.U.A. y Europa, es decir, con fines mercadotécnicos

3.2. ELEMENTOS QUE FACILITAN LA INFLUENCIA DEL ANIME POKÉMON.

Las características mencionadas anteriormente sobre la imagen y los valores culturales implicados en el anime, no llegaron tal cuál a los receptores, está mediada por su interpretación, pese a ello, el anime Pokémon tiene algunos elementos contenidos, por los cuales logró llegar, a impactar a los niños receptores. Tales elementos que lograron "trascender" y llegar a los receptores, pueden dar cuenta de algunos tipos de influencia; por ejemplo, a través del color, de las características de personajes, etc. Ciertamente todo ello implica la mediación del sujeto, es decir aquello que le es más significativo. En el presente trabajo se manejará la influencia, como las partes "descritas" del anime Pokémon, por los sujetos de estudio, ya sea en forma verbal o implícitamente, a través de un dibujo, una representación, etc.

3.2.1. CONTEXTO SOCIAL DE LOS SUJETOS DE ESTUDIO.

Los niños, estudiados, presentan ciertas características sociales, que los diferencian de otros niños. En la mayoría de sus "hogares", ambos padres trabajan (esto obedece a las nuevas dinámicas familiares que están surgiendo en México, ya que por un lado tenemos que la mujer no desea dedicarse exclusivamente a las labores domesticas, desea su inserción en el campo laboral como un elemento que permite "desarrollo personal", y por otro lado, está la necesidad económica, que hace posible dicha inserción).

El que trabajen ambos padres, permite a éstos niños, ciertas modificaciones en sus "rutinas" cotidianas, por ejemplo: la mayoría posee computadora y play station⁵⁴. Haciendo posible que para poder "empaparse" de todo aquello que ocurre a su alrededor, no solamente utilizan sus sentidos; sino también toman "extensiones tecnológicas" que les permiten acercarse, familiarizarse con otros lugares, culturas. Es decir, la televisión es empleada, no solamente como medio de distracción, sino también de información.

El televisor, en éstos niños, juega un papel importante, como su "compañero", pues generalmente, son hijos únicos, sus familias no exceden de 4, o 5 integrantes.

3.2.2. LA INFLUENCIA DEL COLOR EN POKÉMON.

El primer "paso" metodológico, que se realizó en la presente investigación, fue la creación de un "disfraz" de un personaje del anime Pokémon. Uno de los aspectos, que influyeron en la elección, fue el color, y las características del personaje. Respecto al color, tenemos algunas consideraciones:

⁵⁴ La mayoría del tiempo de "ocio" es empleado en el televisor, computadora y play station.

El significado del color, es construido socialmente, ya que por si solos carecen de significado. Es bien sabido, que los colores percibidos por los seres humanos, no están en los objetos: el color dependerá del esparcimiento de la longitud de onda blanca. Sin embargo, aquello que denominamos por "x" color y su significado, no está del todo impuesto sin una base, ya que en muchas ocasiones existe una asociación entre los contenidos en la naturaleza y su significado: por ejemplo⁵⁵, el amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo. El rojo esta relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación. El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad. El naranja, mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de estos, aunque en menor grado. El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante. El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza. En estos seis colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro; cada una de estas variaciones participa del carácter los colores de que proceden, aunque con predominio de aquel que intervenga en mayor proporción. El blanco es pureza y candor ; el negro, tristeza y duelo; el gris, resignación; el pardo; madurez; el oro, riqueza y opulencia; y la plata, nobleza y distinción.

Culturalmente el color, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción (el color puede funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una asociación psicológica). Posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz de comunicar una idea.

El color de los personajes (es un elemento, pero no el único, ya que no puede verse desarticulado con las características propias de los personajes), es un factor relevante, para atraer la atención de los niños. Existe una atracción hacia colores "luminosos". Pese a que no se puede hablar de la incorporación del significado de los colores en su totalidad en los niños, sí se empiezan a mostrar indicios de elecciones de éstos, con ciertas connotaciones culturales: En las entrevistas, las niñas nombraban al color rosa, amarillo, blanco, verde, café, como sus colores favoritos y uno de los factores determinantes para la preferencia de un personaje. Debemos tener en cuenta, que generalmente el color rosa, así como los colores considerados "claros", socialmente están más dirigidos a la población femenina. Los niños por el contrario, ponían más énfasis en las características físicas de los personajes (está relacionado con los roles asignados socialmente, de los que se hablará posteriormente).

Como se mencionaba anteriormente; para que no exista una saturación de información (son 150 Pokémons) en el anime, hay una asociación entre el color de éste y el tipo de ataque que posee. Por lo que el color, está anclado a las características del personaje, por lo tanto aquello que bien, puede decirse está dirigido para los niños o para las niñas, un ejemplo de ello es el rojo, símbolo de

⁵⁵ McCould S. (1995): Cómo se hace un comic. El arte invisible. Barcelona: Ediciones B.

fuerza, dirigido para los niños. De tal forma tenemos que, en las niñas el color recurrente es el amarillo y blanco.

El blanco es la síntesis de todos los colores, en sentido positivo significa perfección, pureza, verdad, inocencia, gloria, integridad, firmeza, obediencia, elocuencia, iniciación, perdón.

El amarillo es el color del sol y del oro, significa luz, inteligencia, constancia, nobleza.

Cabe mencionar, que uno de los principales factores por los que el color amarillo predominó, se debe a que es el color de Pikachu (y su evolución: Raichu), el Pokémon principal del anime.

Los colores predominantes en los disfraces de los niños, fueron el rojo y naranja.

El rojo significa sangre, fuego, pasión, violencia, actividad, impulso y acción y es el color del movimiento y la vitalidad; se dice que aumenta la tensión muscular, activa la respiración, estimula la presión arterial.

El naranja es entusiasmo, ardor, incandescencia, euforia.

Socialmente, a los hombres, desde niños se les enseña que en ellos debe predominar la fuerza, a diferencia del sexo femenino que debe "exaltar" la delicadeza" en sus comportamiento. Y ello, es un proceso que va interiorizándose en el niño; muestra de ello son algunos comentarios realizados durante las sesiones: "Las niñas no saben de Pokémon" (aludiendo a que el anime, al tener como tema central: el ataque físico; era más apta para los niños).

Pudo observarse, que al construir sus disfraces, se incluyeron elementos exclusivos en los niños y otros en las niñas. Que dan cuenta del constructo de lo femenino y de lo masculino.

En las niñas pudo encontrarse: pestañas en los ojos, bolsas en los disfraces, corazones rosas en las mejillas de las máscaras, chapas.

En los niños se hacía más alusión a ciertos elementos, que daban cuenta de las características de los Pokémon, que le permitían tener más capacidades físicas, como lo es volar. Se encontraron dibujados: escudos, picos alrededor del cuerpo, alas, pico en lugar de boca.

3.2.3. REPRESENTACIÓN SOCIODRAMÁTICA DE POKEMON

El lenguaje, nos permite comunicarnos, éste puede o no ser de manera hablada; está compuesto por signos, los signos no son fenómenos naturales, no dicen nada por sí mismos. Ellos "hablan" en la medida que una tradición (de tantas) nos ha enseñado a leerlos.

Las cosas no tienen un significado intrínseco y se transforman en signos sólo cuando los investimos con significado. Para calificar como un signo, ese algo debe tener una forma física, debe referirse a otra cosa más que a sí mismo y debe ser reconocido al hacer esto por los usuarios del sistema signico. El lenguaje y los otros sistemas de signos proporcionan continuamente las objetivaciones indispensables y disponen el orden dentro del cual éstas adquieren significado y la vida cotidiana cobra sentido.

Para que sea posible el juego dramático (sociodrama), se deben compartir esos significados de signos (tanto verbales como no verbales), que permiten la aproximación de la interpretación, e interiorización del contenido del anime Pokémon en los niños. Se debe tomar en cuenta los *códigos corporales*: contacto corporal, proximidad, orientación física, apariencia, expresión facial, la mirada, movimientos de cabeza, gestos y posturas. Que buscan "transmitir" emoción⁵⁶ son experiencias muy complejas y para expresarlas utilizamos una gran variedad de términos, además de gestos y actitudes.

3.2.3.1. EL ANIMISMO Y ANTROPOMORFISMO, EN POKÉMON Y SU RELEVANCIA SOCIAL.

El animismo, designa la creencia en la existencia de almas o seres espirituales. Es la forma originaria de la religión, la teoría del animismo se divide en dos grandes dogmas, el primero se refiere a las almas de las criaturas individuales capaces de continuar su existencia después de la muerte o la destrucción del cuerpo; el segundo se refiere a otros espíritus hasta las divinidades supremas.

El intento de explicar las causas desconocidas lleva a los hombres a representárselas con caracteres humanos. La búsqueda de explicaciones para lo fortuito, para lo inexplicable es lo que lleva al hombre a esa atribución de caracteres humanos a las cosas, para acercarlos mas, a nuestra propia imagen.

Para Piaget, los servicios que el niño puede pedir a una concepción animista de la naturaleza son dos: explicar lo fortuito, y explicar la regulación de las cosas.

El antropomorfismo como tendencia natural, es cuando se representa todo lo eterno con las cualidades del hombre, atribuyendo, por tanto vida, juicios, propósitos, y pasiones humanas a los animales y hasta a los objeto.

En el anime, éstos dos elementos están presentes, y es de suma importancia considerarlos, ¿porqué?, porque es uno de los elementos de los que se vale el anime, y caricatura, para llegar al público

⁵⁶ "Sentimiento, fisiológico o cognitivo o como un producto de la interacción de factores físicos y mentales". Papalia D. (1990): *Psicología*. P. 353.

infantil; es decir, es uno de los elementos más explícitos que se utiliza para influencias.

El animismo, subyace en toda cultura⁵⁷, y especialmente para los niños resulta atractivo, por ser uno de los elementos que utilizan para apropiarse de su entorno, es decir, al prolongar sus experiencias a objetos inanimados, aprenden ese constructo de emociones, sentimientos, etc. Se puede decir, que les permite "afirmarse", "construirse" como personas.

Los personajes de Pokémon, son en su mayoría figuras antropomórficas, dotadas de poderes "sobrenaturales", con colores "llamativos", susceptibles de "proyección de sentimientos" pudiendo ser por identificación⁵⁸. Los niños son atraídos hacia uno u otro personajes porque: "es tierno", "es muy alegre", "bonito", "valiente".

Que el anime, utilice las características mencionadas, anteriormente, no hace referencia, a un animismo y antropomorfismo presente en los niños al 100%, sin distinguir entre edades y contexto.

Los niños de edades que oscilan entre los 7 y 8 años, para Piaget, están en la segunda etapa, donde se encuentran en un punto intermedio entre animismo, antropomorfismo y realismo. Esto quiere decir, que se encuentran entre dos factores de orden social: por un lado, la necesidad moral a que el niño esta sometida por la educación y los sentimientos de participación que el niño debe experimentar, frente a su ambiente social favorecen la persistencia del animismo infantil. El segundo aspecto que favorece el determinismo físico, es que el niño esta edad asiste a la escuela, y es capaz de diferenciar entre ciertas cosas que están vivas, y otras que pertenecen a la ficción de esa pantalla televisiva. Si a esto le agregamos un tercer factor, un tanto contradictorio: el niño bien puede mirar el televisor y saber que ciertas "cosas" que aparecen en él son ficción, "no pueden ocurrir, en realidad", y por otro, observan programas televisivos, dirigidos para públicos de otras edades, que presentan "realidades crudas" (talk shows, reality shows). El público infantil mira en la televisión, todo tipo de programas, incluidos aquellos que teóricamente, están dirigidas a los adultos, esto a tenido implicaciones pues ahora los niños, cada vez están mas relacionados con ese mundo contradictorio, conflictivo y "caótico", del que han tratado de ser alejados, por medio de fantasía infantiles, construidas por los adultos, en forma verbal y escrita.

El niño no es tan antropomorfizado: solo presta a las cosas la conciencia estrictamente necesario para el cumplimiento de sus funciones respectivas. Piaget explica que el niño de 7 años se negara a admitir que los ríos ven las orillas, pero en cambio saben que el agua avanza.

⁵⁷ Considerar las diferencias culturales es de suma importancia, sin embargo siempre existirán puntos en los que se encuentran. Y estos puntos, bien pueden ser las características fisiológicas o sociales, como lo son el "reforzamiento" o inclusión de los niños en ese todo social, mediante ciertos elementos.

⁵⁸ A través de la identificación, los niños adoptan ciertas características, creencias, actitudes, valores y conductas de otras personas o grupos. Es considerado, uno de los aspectos más importantes de la personalidad, en la infancia.

Es decir, el animismo es importante, como elemento de atracción, que a su vez cumple funciones psicológicas como sociales (introducir al niño en conceptos sociales como valentía, amistad, amor, odio, es decir, dar un amplio abanico de ejemplos sobre éstas nociones que son tan abstractas⁵⁹, y a su vez, como ya se dijo "poder proyectarlas" para "reafirmarse" como un ser individual, capaz de sentir, identificarse, elegir). También mantiene cierto grado de artificialismo, donde se hace una atribución de origen medio natura y artificial a los fenómenos; que cumplen con la función psicológica, de una anclaje en la deidificación de los padres, cuando ésta va desapareciendo, la va atribuyendo a Dios, la paternización (Como seres sociales que somos, a nivel psicológico, el vínculo con los padres, "marca" la vida de todo ser humano).

3.2.3.2. FUNCION PSICOLÓGICA Y SOCIAL DEL JUEGO INFANTIL, A TRAVÉS DE LA REPRESENTACIÓN DEL ANIME POKÉMON.

El que juega, manifiesta su pasión. Se ve obligado a sobrepasarse, a volverse otro, va exactamente a donde lo llevan sus motivaciones.

En el juego, el niño se apodera de los objetos, para descubrir lo que puede permitirle actualizarse, por tanto, la asimilación del simbolismo, se da de varios modos: 1) los objetos percibidos, se asimilan por proyección de imágenes privilegiadas, 2) el lenguaje sirve de instrumento a esta asimilación, 3) la asimilación esta presente en la manera que el niño, integra los relatos, concernientes a otro en su propia vida; el niño se pone en el centro de lo vivido, un ejemplo de esto el introducción del gesto, donde hace una vinculación entre el significado construido socialmente del gesto y el contexto en el que debe de aplicarlo.

Sirve para la captación de las relaciones existentes en el mundo de los significados sociales, los juegos de ficción, están animados, por diversos factores: por las necesidades profundas, constituidas en la vida interpersonal del niño, por la aspiración de este a presentarse distinto de lo que es, por el descubrimiento incesante, sobre un fondo de asociaciones espontáneas de un simbolismo, que permite la representación, en el plano de la inclusión, del símbolo socialmente construido.

Dada la importancia tanto psicológica como social del juego, es que se eligió como uno de los medios para indagar sobre los tipos de Influencia de Pokémon.

En el juego, se ponían en práctica las relaciones entre el "gesto" y la emoción, sentimiento. Por ello, el juego da cuenta de ésta función socializadora; en donde a cada emoción, no puede corresponder un gesto cualquiera: por ejemplo, la posición de

⁵⁹ El niño, puede "entender" el concepto de dolor, sin embargo, dentro de dolor, existe una complejidad existente para diferenciarlo, en realidad dolor, puede hacer referencia a diferentes magnitudes y tipos de éste.

combate, era acompañada de ceños fruncidos (simulación de sentimiento de repulsión).

En el juego, se pueden observar, ya en la práctica, las conductas sociales, éstas están a su vez "determinadas" por la edad. Los niños de 7 - 8 años, establecen una separación de géneros, establecen vínculos profundos con sus pares del mismo sexo. Esta característica se identificó, cuando en las representaciones, un equipo compuesto por niñas y solamente un niño, marcó la distinción entre los "buenos y malos", dejando al niño como el "malo", pese a que el niño representaba al personaje principal del anime: Pikachu.

Las representaciones, por lo tanto, daban cuenta de la transformación de anime, ajustándolo al contexto social de los niños: también en las representaciones se establecían diferencias en cuanto a los comportamientos de violencia representados; ya que existía la tendencia a tomarse de las manos, caminar juntas y los acercamientos físicos en comparación con los de los niños, son más "sutiles"⁶⁰.

El contenido de las representaciones y el anime, no correspondían. Se realizó generalmente una mezcla entre la "Historieta Clásica Occidental Infantil" de la Princesa que está atrapada en un castillo y necesita ser rescatada por un príncipe. Y por otro lado, las luchas entre los Pokémon.

En la realización de las historietas dibujadas, aparecían elementos circunstanciales de ese momento en particular motivacionales⁶¹, personales, por ejemplo el dibujo de dulces (el mensaje no llega tal cual, está mediatizado por mis experiencias psicológicas, sociales, estado de ánimo, sentimientos, etc.)

Todo lo anteriormente descrito, es posible gracias a la imaginación, que permite el cuestionamiento, las cosas pueden reformularse, pueden ser distintas a como son. Surge a través de la motivación individual, creada socialmente, que encuentra en las creencias del grupo, la forma y el contenido afectivo, de la correspondencia, entre la naturaleza y la sociedad.

La imaginación⁶², es un elemento socialmente presente de muchas maneras, con el atractivo de trascender las "limitaciones humanas", es por ello que el contenido del anime, con sus elementos que aluden a la imaginación, tal como el que los personajes puedan volar, mover objetos con la mente (poderes psíquicos), desaparecer a voluntad (poder fantasma), entre otros; da origen a que aflore un importante "factor" psicológico que

⁶⁰ Una vez más, queda demostrado, que pese a las características de la "lógica infantil"; los niños a esta edad ya han incorporado muchos comportamientos, de diferencias de géneros, que implican esa permisividad social violenta hacia el género masculino.

⁶¹ Factor que, junto a las necesidades y las aspiraciones, subyace en el proceso del aprendizaje, la comunicación y las operaciones tendientes al logro de la gratificación en relación con objetos determinados.

⁶² Claro está que a nivel social, la imaginación, juega un papel importante en la creatividad; sin embargo en la etapa de la infancia, este factor se privilegia, existe una permisividad social, inclusive en el juego; desafortunadamente en la etapa adulta, este factor puede verse manifiesto de otras formas como lo es la religión, arte, etc. Pero se alude a la razón, por encima de la afectividad.

satisfaga los deseos "más profundos": el hombre manifiesta la necesidad de intentar armonizar las potencias, que se reparten en su vida. Logra satisfacer sus deseos, principalmente por medio de la revelación de los mitos, que viene a constituir el tema, la interpretación en la cual se cristalizan emociones e imágenes, los sentimientos confusos vividos por los sujetos (sus deseos, emociones sexuales, dolores físicos, esfuerzos por dominarse), el medio de ordenarse, de esquematizarse, la regulación de lo imaginario por tradición mítica, están guiadas siempre por las preocupaciones, que actúan en lo imaginario afectivo, las de sexo, naturaleza, y otra.

El deseo de trascender sus limitaciones se manifiesta en mitos, leyendas y religiones principalmente. Vencemos nuestros temores, sus imágenes tienden a separar, vencer o huir de lo desconocido, de lo que nos produce miedo. Y así, los símbolos tienen como objeto convertir la realidad en un esquema dualista, que separe claramente el Bien del Mal y establezca una confrontación entre ambos, en cuyo desenlace el primero vencerá al segundo. Donde metafóricamente tenemos símbolos ascensionales⁶³. Siempre lo de arriba ha sido lo bueno y malo lo de abajo, se trata del arquetipo de la verticalidad. El cielo, las nubes, las altas montañas, el vuelo, el viaje astral, y los instrumentos para subir: la escalera -la Escala de subir, progresar, inmortalidad. Todo esto describe como una ascensión gloriosa hacia cumbres cada vez más heroicas y más gloriosas de dominio y de poder sobre el enemigo.

De igual manera, logramos trascender hacia la inmortalidad, en lo imaginario el tiempo no es lo que nos quita la Vida, sino lo que nos la da. El tiempo se identifica con la vida. La muerte no es un final trágico, sino un sueño feliz, la entrada en otro estado mejor, un tránsito, un paso hacia otra realidad posterior, definitivamente un nuevo nacimiento a otra dimensión. Existe el poder creciente de que dispone respecto a la naturaleza inanimada o de la vida bajo todas sus formas.

Los niños, no están exentos, de ésta búsqueda de seguridad, no ha sido incorpora de la misma forma que el adulto; sin embargo desde que el niño nace, las personas que le rodean lo van guiando a profesar una religión. Incorporando con ello, ciertas "maneras" de organizar el mundo.

La imaginación en la representación sociodramática le permite al niño dejar de lado esa coherencia con la que se nos obliga movernos en la vida cotidiana. Aquí podemos observar, que el niño necesita de ciertos elementos, conceptos, que ha interiorizado, para poder de alguna manera, ordenar, y clasificar, todo lo que implica, su relación con lo social, que le crea conflicto, porque tiene sus bases (lo social), y lo cambiante. Mucho de esta forma de clasificación se da en forma de dualidades, las cuales, al referirse a los extremos, facilita dicha organización además de que es un aspecto arraigado culturalmente).

⁶³ Idea ampliamente desarrollada en el libro de Lakoff y Jonson: Metáforas de la Vida Cotidiana.

La mayoría de las representaciones de los niños, aludían a la atracción hacia acciones como lo son: el volar, y la simulación de lanzar rayos con las manos.

Para el niño al involucrar sus emociones en la representación, la dualidad permite cierta descarga psicológica emocional, necesaria para su "equilibrio". Por ejemplo, en la entrevista al preguntar: ¿Cómo consideras al equipo Rocket?, los niños contestaron:

"Malos." "James y Jessie son malos". "Muy bélicos y malos". "El equipo Rocket es malo, y a su jefe que también es malo, casi nos se le ve la cara." "Feos". "Siempre pierden, porque siempre gana Ash." "Malos, piensan que van a ganar que van a tener Pokémon nuevos." Son unos villanos, son malos."

"Ash, es bueno, amable, inteligente, valiente, alegre".

Como se recordará, el mensaje, tiene como una de sus principales técnicas para impactar, el manejo de la afectividad, el *phatos*; donde generalmente se utiliza la función psicológica de "descarga" sobre un personaje "malo" de sentimientos de rechazo, repulsivos y por el contrario, al personaje "bueno" de sentimientos de "identificación", simpatía, etc.

El personaje que representaba al "mal", siempre debía ser castigado con la muerte. En cada representación solamente existía un personajes considerados como "malo", el cuál era "atacado" por el resto de equipo.

Mucho del lenguaje no verbal representado en el sociodrama, era presentado en forma de dualidades, tales como son: la muerte con los ojos cerrados, y el cuerpo que se abre (manos y piernas extendidas), ya que, como indicativo de muerte no basta cerrar los ojos, por ello, el niño opone los ojos y el cuerpo como abierto a cerrado; el manejo de los contrarios (Cierra los ojos en señal de final de la "vida terrenal", abre el cuerpo como señal de inicio de otra "vida no material").

En la representación, la violencia, estuvo presente, sin embargo estaban acompañadas por "tramas", estructuradas de tal forma que no fuera el eje central; la violencia se manifestó solamente como un juego, que iba acompañado por risas, al que después de unos minutos detenían; es decir aquí la violencia cumplió cierta función de "desahogo de energía".⁶⁴

El juego o la ficción, es otra de las maneras, que el niño encuentra para superar la naturaleza conflictiva, de las relaciones del niño y las personas. De tal manera, que encuentra una imagen de

⁶⁴ La influencia de la televisión hacia comportamientos considerados "peligrosamente" agresivos, o bien "negativos", ha sido un tema recurrente en los investigadores, sin embargo, en éste estudio, no se manifestó tal influencia con "carga negativa", es decir, que se lastimara físicamente a otros niños. Por lo tanto, para que se produzcan ese tipo de "influencias consideradas negativas", es necesario la combinación de diversos factores que incluyen el ambiente social del niño, sus experiencias psicológicas, entre otros medios propicios para que se desarrolle éste tipo de comportamientos "destructivos". Es por ello que la violencia en el juego, será abordada solamente por sus "funciones psicológicas circunstanciales".

sí mismo liberadora de dificultades, por lo tanto, es un lenguaje indispensable para el niño, para declararse a sí mismo distinto de lo que pensaba hacer, para explicar la posibilidad de un cambio.

Los juegos agresivos, donde no se ejerce "verdadera" violencia física intencionada, como lo es en el caso de las representaciones, permiten como ya se dijo, "liberar energía; sin embargo puede tener algunas bases funcionales a nivel psicológico"; cumplen la función de resolver ciertos conflictos, en los que se ve inmerso el niño por las relaciones ambiguas existentes en la sociedad, principalmente generadas en el seno familiar, un ejemplo de ellos es la madre que cuida protege a la cual se ama, y a su vez, la que regaña, y es injusta. Los juegos realizados por varios niños, le permiten al niño, poner en practica, algunas estrategias, como lo son influir en otro, interesarle, dominarle, o recibir testimonios de simpatía.

En la fabricación del mundo ficticio, el niño aprende a perfeccionar, algunas de las actividades intelectuales, un ejemplo, es el lenguaje no verbal. El que juega, aprende los sentimientos a través de las representaciones, así como, contribuye a organizar el "carácter". Una de las importancias del juegos, es que le permite al niño, concebirse como un ser ambiguo, contradictoria y pasar súbitamente, de la agresividad a la pasividad, de una representación alegre a una triste.

Con el mundo de la ficción, el niño interioriza, actitudes del adulto, se desdobra, y al lado de la dependencia vividas, en sus relaciones ordinarias, construye un personaje, cuya autonomía, aunque de ficción, no es por ello menos indispensable para la conquista del mundo que lo rodea.

3.2.3.3. POKÉMON COMO REFORZADOR DE ROLES SOCIALES.

Cuando nos comunicamos tratamos de influir en nuestro medio ambiente y en nosotros mismos. Al hacerlo podemos aprovecharnos de las predicciones sobre la manera de conducirse de otras personas y de nosotros. Cabe que logremos mayor entendimiento y efectividad. Al hacer predicciones necesitamos tener en cuenta todos los factores que influyen en la conducta. Algunos son sociales y otros personales.

Cuando somos interdependientes de otros para lograr nuestras metas, nuestras conductas tienden a *especializarse* y *estratificarse*. Con la finalidad de que la sociedad sea "funcional", es ahí donde aparecen los roles sociales.

El conjunto de conductas bajo un determinado rol se basa:

- a) sobre las percepciones del grupo referentes a una forma útil de estructuración de conductas.
- b) sobre las formas en que se ha desarrollado la especialización de una función.

Los sistemas sociales son la consecuencia de la necesidad humana de relacionar su conducta con la de los demás, para poder llevar a cabo sus objetivos; y los niños no están exentos de ello, también existen para ellos roles dentro del complejo constructo social, tal es el caso de la relación entre el rol de hijo-padres, que indican que funciones deben cumplir y cuáles son los comportamientos socialmente deseados.

Las representaciones sociales sobre la infancias, que imperan en cada cultura, son transmitidas en niños y niñas, de formas mas o menos directas, o "sutiles", y forman parte de los elementos de identificación, que los mismos interiorizan sobre sus roles, su pertenencia en un grupo de población sus aspiraciones, etc. Los medios de comunicación, pueden fortalecer estas mismas representaciones, propias del entorno cultural, del niño o niña, o contraponer a las mismas representaciones distintas. Culturalmente se han asentado bases de la interacción, elaborando discursos y creencias, que a su vez distinguen a los niños de las niñas y edades en particular dentro de la niñez.

La cultura está constituida por la creencias, los valores, las formas de hacer las cosas y los modos de conducirse que el hombre comparte. Incluye juegos, cantos y bailes, la manera de construir una casa, preparar alimentos, incluso cómo se deben de "resolver ciertos problemas"; la estructura y el funcionamiento de las familias, de los gobiernos y de los sistemas educacionales; la división de autoridad, la asignación de los papeles y el establecimiento de normas dentro de esos sistemas; el lenguaje y todos lo demás códigos, y los conceptos compartidos.

Si preguntamos ¿cómo puede un mensaje de una cultura, influir en otra?, la respuesta no está simplemente en el mensaje; se necesita que existan elementos compartidos. Específicamente, se tiene que la cultura japonesa, que como se mencionaba está orientada al colectivismo, considera importante la estructura familiar; dentro de esa estructura familiar, el rol desempeñado por la madre y en general de las mujeres, se centrará como la encargada de las labores domésticas; procurando el cuidado y atenciones de los hijos y esposo. Este es un punto, en el cual convergen los valores familiares Japoneses y Mexicanos. Por ello el mensaje al respecto, fue capaz de llegar tal cual a los niños.

En estudios realizados, se ha mencionado que tanto la cultura japonesa como la mexicana, son Culturas principalmente Masculinas. El rol de madre y esposa es especialmente exaltado. A veces se oculta la denigración tras ciertas adulaciones aparentes: "mamá prepara el desayuno". "Qué ricos nos sabe la sopa de mamá". "No hay nadie en el mundo como mamá". Se resaltan a través de la madre los roles relacionados con la pasividad, la afectividad lindante con la sensiblería y actitudes sumisas de servicio. La mujer cuida enfermos y ancianos, lleva el botijo al campo, cuida gatos, lleva a los niños al colegio y los recoge. La madre, y no el padre, está especializada en la tarea de dar amor y afecto, de consolar. Ya es muy fácil ver imágenes en que se representa a las madres ejecutando tareas domésticas. El padre suele aparecer en actividades de fuerza y destreza, levantando maletas, empujando un coche, haciendo deporte, evitando algún peligro para sus hijos, o bien reposando sobre el

sofá instalado en el centro. A veces lee. La mujer no suele aparecer leyendo; sólo se preocupa de los acontecimientos sociales de la vida exterior a la casa. El padre puede aparecer fuera de casa en alguna actividad, la madre casi siempre está dentro. Si está fuera es para pasear al bebé, hacer alguna visita o simplemente para mirar. Los hijos y las hijas son las miniaturas de los progenitores del correspondiente sexo. Los niños juegan a hacer travesuras, sólo a ellos les está relativamente tolerado realizarlas, sólo él aparece a veces por los suelos con sus juguetes, postura "impropia" de una mujercita. Hay siempre reflejada una mayor agresividad motora en los chicos, que frecuentemente corren, saltan, chillan, nadan, pescan, trepan a árboles, montan a caballo, sueñan con ser cowboys o tarzanes de la selva, se pegan entre ellos, montan y desmontan juguetes. Las niñas, por el contrario, aparecen en situaciones más sedentarias y, en ocasiones, incluso ridículas: tienen miedo frente a una cucaracha, de una tormenta, se marean, lloran, se protegen de las bolas de nieve que les lanzan los niños, tienen miedo a los perros, no consiguen levantar una maleta, no se atreven a subir al árbol desde el que el niño suele lanzarle los frutos recogidos. Las niñas recogen flores, los varones recogen manzanas. En otras ocasiones, aquéllas aparecen en actitudes de aseo o coquetería, pintándose los labios; a escondidas con el lápiz de mamá, en alguna actitud de vanidad o chismorreo. La idea de aseo va unida en la niña a la búsqueda de belleza; en el niño, a su condición higiénica y sanitaria. Los niños suelen estar estudiando, las niñas casi nunca. Las niñas casi siempre sonríen; los niños, no es absolutamente necesario. Es constante, en este sentido, la asociación de belleza, simpatía y alegría como proyecto fundamental de la mujer. La mujer es casi siempre la obediente, la receptora del mensaje; el hombre, el emisor. Las niñas son las ayudantes u observan la actividad ejecutante del niño. La iniciativa en todos los campos, incluido el amoroso, corresponde al hombre, mientras a la mujer corresponde la espera pasiva.

Lo anterior ejemplifica cómo se maneja culturalmente la superioridad masculina (pese a que, en apariencia, universalmente se menciona la igualdad de derechos en los hombres y mujeres; donde se compartan las tareas familiares por igual); y cómo es reforzada. Sin embargo, esto no podría ser así si no existiera correspondencia con los "modelos sociales" ya desarrollados en el niño.

La autoridad puede definirse como un conjunto de derechos prescrito, para una determinada posición de rol que permite a quien la ocupa controlar las conductas de otros dentro de la organización. El poder *designado* para influir en el funcionamiento del sistema está relacionado con el rango de la posición dentro de este sistema. El poder real de influencia (masculina) puede corresponder o no al ranking o estructura de la autoridad; es decir, es decir individuos particulares que no ocupan posición alguna de autoridad, pueden, sin embargo, ejercer una influencia sobre el sistema, a acusa, de sus facultades personales, por la posición que ocupan con otros sistemas, o como consecuencia de las demás variables existentes.

Se encontraron muchos ejemplos verbalizados, de ésta transmisión del rol de la madre que cuida, cuya principal función son las tareas domésticas:

"Bonita. "Le prepara de desayunar a Ash." "Es buena ayuda a Ash en hacer la comida." "Agradable". "Siempre ama su hijo." "Cuando se va Ash a un lugar lejos, piensa ella que no va a volver a verlo." "Buena". "Está feliz con Ash y con M.R Minne." "Lo quiere mucho (Ash), le hace de comer." "Es feliz y a su hijo le pide todo, (o sea) ir a comprar algo." "Piensa ¡no, mi hijo que no vaya a morir!" "Muy cariñosa, quiere mucho a su hijo." "Buena, porque tiene un Pokémon que aceptó en su casa, ahora es suyo." "Quiere a su hijo porque le hace favores." "A veces se pone triste porque Ash no ha regresado a su casa."

Las mujeres, por considerarse como más orientadas a hacia la sensibilidad. La mujer se presenta en al anime como enojona, "inconsciente", por que le da prioridad a "cosas" sin importancia (en la mayoría de los capitulos: le reclama a Ash, el haberle roto su bicicleta); ya que es más importante el papel desempeñado por Ash, pelea, entrena Pokémon. Ejemplos:

"Misty a veces se enoja." "Misty, a veces buena a veces mala, se enoja porque Ash no le da su bicicleta." "Ash es bueno, Misty quien sabe." "Luego le pregunta porqué se cayó y quiere recuperar su bicicleta." "Misty también es buena porque triunfa." "Misty tiene una cola de caballo, es buena, pelea con Ash porque le rompió su bicicleta y se enoja porque no se la arregla y nunca se la arregla." "Misty es buena." "Misty es un poco mala, porque a veces se enoja con Ash y empiezan a pelear, ella con su Pokémon de agua." "Misty es más alegre." "Misty es ruda porque le quiere ganar a Ash pero le ha ganado a ella, y le da envidia porque no ha tenido ni una medalla."

Influencia a través de mensajes universales.

Pese a las diferencias culturales existentes entre el contenido del anime pokémon y los valores de los niños receptores, ha logrado penetrar en el gusto de los niños, porque muchos de los argumentos que se manejan apuestan por mensajes universales, que puedan ser comprendidos desde cualquier cultura, una manera de hacerlo es a través de comportamiento que podríamos denominar deseable, para los grupos de niños en general, tal es el caso de la amistad, la reciprocidad afectiva, entre otros. Ello obedece a la consideración del creador de trascender mercados.

Ejemplos del realce universal del valor de la amistad, manifestado por los sujetos de investigación, respecto al anime Pokémon:

"Ash es algunas veces bueno porque quiere a su Pikachu". Ash quiere mucho a sus Pokémon, salva a sus Pokémon". "Misty ayuda a sus Pokémon cuando están enfermos, los trata bien." "Ash es bueno porque también ayuda a sus amigos, con sus Pokémon y Misty también."

CONCLUSIONES

La televisión no es solamente algo que vemos, sino algo "con lo que vemos". Las barreras espaciales caen, las distancias cambian de contenido relativo, las dimensiones se transforman. La prolongación de nuestros sentidos, pone en contacto una realidad más amplia, de una manera más constante. La vivimos, participamos vivencialmente en ella, por medio de contenidos concretos.

Hoy en día la familia Mexicana, ha tenido una serie de transformaciones en su estructura, por ejemplo, las mujeres prefieren o tienen que salir a trabajar (por causas de "desarrollo personal", o por necesidad de recursos económicos); ello ha generado nuevas dinámicas familiares, permitiendo un mayor acercamiento de los niños al televisor, como medio de información, distracción y como "compañero".

La información, afectividad y valoraciones con los que un sujeto se aproxima a la pantalla median su recepción del mensaje, los aspectos que son percibidos como relevantes, y las asociaciones que establecen. Para que surja algún tipo de influencia es necesario, que alguno de éstos mecanismos, se active, para ello es necesario aludir a la configuración del mundo "que los niños ya traen". Siempre que un receptor recibe un mensaje persuasivo, lo dicho por la fuente será "comparado" con sus sentimientos y actitudes previas respecto al tema en cuestión, generando respuestas cognitivas (en éste caso, a partir de la lógica del niño).

En la génesis de las actividades imaginarias del niño, se tiene ante todo, que construye los simulacros, para adquirir, el poder de representar, una escena o un conjunto de actividades, que él ha percibido o realizado anteriormente. Luego en las ficciones, operan múltiples transferencias que consisten en procesos de identificación y de proyección. Los simulacros y ficciones presentes, tanto en el juego infantil, como en la imaginación, son aspectos fundamentales, de la socialización del niño.

Los modos como los sujetos y grupos humanos se perciben mutuamente, tenderán a expresarse en sus formas de relación social. Si soy «madre, niño, o niña», una de las mitologías mediáticas fuertes, luzco y actúo de determinada manera, me relaciono con determinados sujetos, y trataré de comportarme dentro de pautas que me diferencien de otros grupos por fuera de mi categoría formas de interacción social que pueden ser alentadas o desestimuladas por los discursos, imágenes y narrativas de los medios. Es por ello que el anime Pokémon y en general, la televisión, actúan en muchas ocasiones como reforzadoras de roles, es decir, socialmente también tienen una función que cumplir, y al hacerlo no solamente sabe que logrará su objetivo de impactar en el receptor; sino que servirá para el mantenimiento funcional de una sociedad, en sus términos (aquellos valores o normas a los que se le da prioridad) por que el niño nace en una sociedad en marcha, con símbolos comunes, modelos establecidos de conducta y posiciones reconocidas. A través de los demás (especialmente de «otros» de relevante significación es como el niño aprende los elementos de su mundo social. Estos «otros»

relevantes indican al niño sus actitudes, sentimientos y expectativas.

El significado de un signo también depende del código donde este está situado, ya que los códigos entregan un esquema (compuesto también por convenciones sociales) dentro del cual el signo adquiere sentido y permite tanto la producción como la interpretación de un texto, cada uno de éstos organizado de acuerdo a códigos y subcódigos que reflejan valores, actitudes, creencias, asunciones y prácticas. Por lo tanto, la reinterpretación del contenido de un mensaje, siempre estará presente. Esta reinterpretación, da cuenta de tipos de influencia, generados a través de esa "convergencia" entre elementos, como lo son; el énfasis en ciertos roles, el significado socialmente construido sobre los colores, el juego como un medio socializador con funciones psicosociales, que van desde resolver aspectos cotidianos (aprender técnicas de convivencia, estrategias de influencia, "desahogo de tensiones"), hasta encontrar "bases profundas" del ser humano, envueltas en forma de mitologías religiosas.

La influencia, puede ocurrir, también gracias a puntos, donde unos valores culturales y otros, se encuentran (culturas orientadas hacia el realce del prestigio del factor masculino), y otros donde son reinterpretados (la dualidad vs Aceptación de la contradicción en la personalidad).

DATOS DEL SEXO MASCULINO OBTENIDOS DE LAS CÉDULAS DE IDENTIFICACIÓN

NIÑOS DE 7 AÑOS: <u>9</u>		NIÑOS DE 8 AÑOS: <u>2</u>	
VIVEN EN CASA: <u>7</u>		VIVEN EN DEPARTAMENTO: <u>4</u>	
COL. AGRÍCOLA ORIENTAL: <u>8</u>	COL. LEYES DE REFORMA: <u>1</u>	COL. EJÉRCITO CONSTITUCIONALISTA: <u>1</u>	COL. SAN JUAN: <u>1</u>
PERSONAS QUE VIVEN EN TU CASA: 3 PERSONAS: <u>1</u> 4 PERSONAS: <u>7</u> 5 PERSONAS: <u>1</u> 6 PERSONAS: <u>3</u>			
QUIEN TRABAJA EN TU CASA: PAPÁ: <u>6</u> MAMÁ: <u>1</u> AMBOS: <u>4</u>			
PASATIEMPOS: JUEGOS DE VIDEO <u>4</u> VER T.V. <u>2</u> COMPUTADORA <u>2</u> JUEGOS INFANTILES (atrapadas, escondidillas, etc.) <u>6</u> HOCKEY <u>1</u> PARQUES RECREATIVOS <u>1</u>			
PROGRAMAS DE T.V QUE VES: POKÉMON: <u>9</u> DIGIMON: <u>8</u> POWERS RANGERS: <u>1</u> SAMU MATU: <u>1</u> GARFIELD: <u>1</u> PITUFOS: <u>1</u> PANDILLA EN EL RECREO: <u>1</u> DINOSAURIOS: <u>1</u> FANTASMA ESCRITOR: <u>1</u> SABOO MAFOO: <u>1</u> LOCOS DE REMATE: <u>1</u> ¡AY CARAMBA!: <u>1</u> VER PELÍCULAS: <u>1</u>			
CON QUIÉN VES LA T.V: SOLO: <u>1</u> CON MIS PRIMOS: <u>1</u> HERMANOS: <u>1</u> AMBOS PADRES: <u>1</u>			
A QUÉ JUEGAS: PLAY STACION: <u>5</u> MP3: <u>2</u> CON MUÑECOS: <u>1</u> FOOTBALL: <u>1</u> DINOSAURIOS: <u>1</u> CANICAS: <u>1</u> PATIN DEL DIABLO: <u>1</u>			
QUÉ COLECCIONAS: TARJETAS DE FOOTBALL: <u>1</u> DISQUETS DE VIDEO JUEGOS: <u>1</u> INSECTOS: <u>1</u> FIGURAS 3D: <u>1</u> DINOSAURIOS: <u>1</u> CANICAS: <u>1</u> MUÑECOS DE PLÁSTICO: <u>1</u> DIGIMONES: <u>1</u> TARJETAS QUE SALEN EN EL PAN BIMBO: <u>1</u> ROCAS: <u>1</u> HOJAS DE PLANTAS: <u>1</u> CARROS: <u>1</u> CATARINAS: <u>1</u> PECES Y REPTILES: <u>2</u> POKÉMONS: <u>1</u> SOLDADOS DE PLASTICO: <u>1</u> MASTEEL: <u>1</u>			

TABLAS

CÉDULA DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE: _____	
EDAD: _____	SEXO: NIÑO <input type="checkbox"/> NINA <input type="checkbox"/>
DONDE VIVES: _____	
VIVES EN CASA <input type="checkbox"/> O DEPARTAMENTO <input type="checkbox"/>	CUANTAS PERSONAS VIVEN EN TU CASA: _____
QUIENES TRABAJAN EN TU CASA Y EN QUÉ (SI LO SABES) _____	
CUALES SON TUS PASATIEMPOS: _____	
QUÉ PROGRAMAS VES DE T.V. Y CON QUIEN LO VES: _____	
A QUE JUEGAS EN TUS RATOS LIBRES: _____	
QUÉ COSAS COLECCIONAS: _____	

DATOS DEL SEXO FEMENINO OBTENIDOS DE LAS CÉDULAS DE IDENTIFICACIÓN

NIÑAS DE 7 AÑOS: <u>12</u>		NIÑAS DE 8 AÑOS: <u>1</u>	
VIVEN EN CASA: <u>7</u>		VIVEN EN DEPARTAMENTO: <u>6</u>	
VIVEN EN LA COL. AGRICOLA ORIENTAL <u>9</u>	PANTITLAN <u>1</u>	PUEBLA <u>1</u>	
PERSONAS QUE VIVEN EN TU CASA: 3 PERSONAS: <u>3</u> 4 PERSONAS: <u>2</u> 5 PERSONAS: <u>3</u> 6 PERSONAS: <u>1</u> 7 PERSONAS: <u>1</u> 8 PERSONAS: <u>1</u> 9 PERSONAS: <u>2</u>			
QUIEN TRABAJA EN TU CASA: PAPÁ: <u>4</u> MAMÁ: <u>0</u> AMBOS: <u>9</u>			
PASATIEMPOS: J. DE VIDEO: <u>1</u> NADAR: <u>1</u> VER T.V.: <u>6</u> COMPUTADORA: <u>7</u> CINE: <u>1</u> VIAJAR: <u>1</u> Jueg. INFANTILES (atrapadas, escondidillas, etc.): <u>4</u> CHATEAR: <u>1</u> PARQUES RECREATIVOS: <u>3</u> J. MUÑECAS: <u>3</u>			
PROGRAMAS DE T.V QUE VES: EL CHAVO DEL 8: <u>7</u> POKÉMON: <u>3</u> RUGRATS: <u>3</u> THOMBERRIES: <u>1</u> DENIKEDELON 16: <u>1</u> SIMPSON: <u>1</u> SAKURA CATO: <u>1</u> CHICAS SUPERPODEROSAS: <u>2</u> ARNOLD: <u>2</u> DIGIMON: <u>1</u> MONA: <u>1</u> VAMPIROS: <u>1</u> SABRINA: <u>1</u> HECHICERAS: <u>2</u> ¡AY CARAMBA: <u>1</u> OTRO ROLLO: <u>1</u> 100 MEXICANOS DIJERON: <u>1</u> MILDRED EMBROLLO: <u>1</u> AUNQUE UD. NO LO CREA: <u>1</u> AL DIN DE SEMAN: <u>1</u> Ma BELEM: <u>5</u> EL MANANTIAL: <u>1</u> SALOMÉ: <u>2</u> COMO EN EL CINE: <u>1</u> AMIGAS Y RIVALES: <u>1</u>			
CON QUIÉN VES LA T.V: SOLO: <u>1</u> CON MIS PRIMOS: <u>1</u> HERMANOS: <u>2</u> MAMA: <u>1</u> AMBOS PADRES: <u>2</u>			
A QUÉ JUEGAS: LAS MUÑECAS: <u>6</u> J. INFANTILES: <u>8</u> COMPUTADORA: <u>2</u> CARROS CONTROL REMOTO: <u>1</u>			
QUÉ COLECCIONAS: MUÑECOS DEL CHAVO DEL 8: <u>1</u> ESTAMPAS DE PERROS: <u>1</u> ESTAMPAS DE POKÉMON: <u>1</u> PIEDRAS Y JOYAS: <u>1</u> CALCOMANÍAS: <u>1</u> TAPAS DE REFRESCO, CERVEZAS Y VINOS: <u>2</u> BARBIES: <u>3</u> LIBROS: <u>2</u> MUÑECAS: <u>2</u> ROPA DE BEBE: <u>1</u> PELOTAS: <u>1</u> DISCOS: <u>1</u>			

LISTA DE PERSONAJES ELEGIDOS

PERSONAJE	ELECCIÓN	CARACTERISTICAS
Chicorita	1 Niña	Personaje "noble", considerado como "bueno" . tiene el poder de lanzar látigos de hierba.
Entei	1 Niño	Pokémon de fuego. Lanza remolinos y tornados de fuego.
Saryu	1 Niña	Lanza agua.
Metalurgia	1 Niño	En su cuerpo tiene partes de metal, vuela.
Snorlax	1 Niña	Un gusano con picos en 4 patas, muy gordo.
Raichu	2 Niñas	Es la "evolución" de Pikachu, el muñeco amarillo carismático. Es eléctrico.
Eevee.	2 Niñas.	Muñeco parecido a Pikachu y Raichu, un gato pequeño, carismático, es hembra.
Butterfly	1 Niño.	Bicho volador. Lanza polen y duerme a sus oponentes.
Ho Ho	2 Niños.	Lanza fuego, posee alas.
Togepik	2 Niñas.	Togepik es el bebé Pokémon de la niña de caricatura: Misty.
Saydok	1 Niña	Lanza agua.
Ash.	1 Niño.	El niño de la caricatura que quiere ser un maestro Pokémon.
Squartl	1 Niño.	Lanza chorros de agua.
Mewtwo	1 Niña	Rasguñar y correr.
Diglipop	1 Niña	Pokémon que canta y duerme a la gente.
Dragonair	1 Niño	Lanzar fuego por la boca.
Lugia	1 Niño	Considerado el rey de Pokémons, lanza objetos por la boca
Dogepik	1 Niña	Pokémon que para ataques con sus manos.
Megascissor	1 Niño.	Lanza navajas.
Megablaistor	1 Niño	Acuático, lanza chorros de agua, posee un caparazón.
Pikachu	1 Niño	Gato eléctrico, el principal Pokémon de Ash.
Charmander	1 Niño	Lanza fuego.

ENTREVISTAS INDIVIDUALES *

DE QUE TRATA LA FANTASÍA DE LOS POKÉMON

- Niño: Tienen que atrapar a Pikachu, pero Pikachu vence todas las veces.
- Niño: Peleas, son amigos que van a lugares a pelear los Pokémon con sus entrenadores.
- Niño: De un niño que quiere convertirse en un maestro Pokémon.
- Niño: Ash quiere ser el mejor entrenador de Pokémon y después lo hace.
- Niño: Puras peleas y de viajar por el mundo.
- Niño: De personajes que pelean
- Niño: Hace Ash batallas contra otros Pokémon.
- Niño: De peleas
- Niño: De un niño que quiere convertirse en maestro Pokémon.
- Niña: de Pokémon y peleas.
- Niña: Ash y Misty quieren tener las medallas para tener muchas, pero siempre el equipo Roquet le quiere robar a Pikachu, pero siempre los mandan a volar.
- Niña: un niño tiene su Pikachu y son dos niños: un niño y una niña que tiene su Togerpik y viajan para capturar Pokémon
- Niña: De la entrenadora de Togerpik, que es Misty.
- Niña: De una pelea que ganó Ash, porque sacó muchos de sus Pokémon.
- Niña: De que hay un niño que anda buscando Pokémon y quiere buscar gimnasios para luchar y ganar medallas.
- Niña: De que un niño quiere convertirse en un maestro Pokémon y que siempre les gana a todos cuando va a los gimnasios porque tiene una amiga que a ala que le pidió prestada su bicicleta y no se la ha pagado, se la rompió y se descompuso y ella siempre lo anda correteando.

* Uno de los aspectos centrales de la entrevista fue la libertad que se le dio al niño de rehusarse a contestar.

**¿QUÉ OTROS PERSONAJES DE LA CATEGORÍA DE LOS DRAGONES Y
PORQUÉ LOS ELIGEN?**

- Niño: CHARIZARD, es un Dragón, me gustan los dragones porque hacen fuego.
Niño: METALURGIA, porque tiene metal, vuela y está padre.
Niño: MEGASSOR, porque es fuerte y de color azul.
Niño: HO HO, porque es de color rojo y ese color me gusta.
Niño: CHARIZARD, porque es de fuego.
Niño: BUTTERFREE, porque es un tipo volador.
Niño: HO HO, porque tiene poderes de fuego y vence a todos.
Niño: Ahora quiero elegir a HITMONCHAN, porque tiene poder luchador.
Niño: DRAGONAI, es fuerte, valiente y es bonito.
Niña: RAICHU, es bonito y tierno.
Niña: RAICHU, porque es de color café y es bonito.
Niña: TOGERPIK: porque es un bebé.
Niña: EEVEE, su piel es suave.
Niña: SNORLAX: porque su nombre tiene mi letra favorita: X, y es de color verde.
Niña: CHICORITA, porque me gusta como actúa: es bueno.
Niña: STARYU, porque es de agua, echan chorros y me gustan los Pokémons de agua.

**¿QUÉ OTROS PERSONAJES DE LA CATEGORÍA DE LOS LUCHADORES ELIGEN?
PORQUÉ?**

- Niño: NIUTU (porque es Psíquico: aparece y desaparece cosas), LUGIA (es el rey de los Pokémons), HO HO (hace fuego).
Niño: HO HO (lanza fuego, tiene un pico de oro alas blancas y rojo con su cuerpo anaranjado), ARCANAIN (casi es negro con verde, y tiene algo de metal en las piernas)
DRAGONAI (puede vencer a casi todos, lanza como una bomba de burbuja por la boca).
Niño: STALLICS (es de piedra, lanza rocas)
Niño: SAISSOR (es poderoso,lanza navajas, LUGIA (es igual de poderoso que Saissor, puede hacer tornados de agua).
Niño: MEOTH (tiene todos los poderes de todos los pokémon)
Niño: CHARMANDER (es de fuego), PIKACHU (es eléctrico).
Niño: LUGIA (tiene poderes de aire, lanza cosas por la boca), ARTICUNO (lanza hielo), SAPTOS (lanza rayos), MOLDRES (lanza fuego).
Niño: HITMONLEE (es luchador)
Niño: SQUARTLE, BLASTOIR, CHARIZARD, GARADOUS, MEWTWO, LUGIA (porque todos ellos son fuertes).
Niña: PIKACHU (es Raichu, pero evoluciona), EEVEE (es café).
Niña: BILBIS (porque camina).
Niña: PIKACHU (porque es amarillo y mi color favorito es el amarillo)
Niña: TOGERPIK (tiene mi color favorito: el rosa)
Niña: STARYU (lanza agua), TOGERPIK (cuando mueve sus manos, cambia las cosas a otro lugar)
Niña: Los de Hierba (CHICORITA, BORBOSOR, CATERPIE), echan ramas, látigos

PERSONAJES DE LA HISTORIA

Niño: SQUARTLE (lanza agua), CHARMANDER (lanza fuego), BORBOSOR (hace hierba).
Niño: BORBOSOR (lanza hojas, látigos), CHARMANDER (lanza furgo), CHARIZAR (es la evolución de Charmander).
Niño: MEWTWO (es un gato), RAICHU (rata eléctrica), son como 600 y algo.
Niño: Me los sé del 1 al 250, algunos sé su número.
Niño: CHARMANDER (es igual que Charizard, lanza fuego).
Niño: PIKACHU (es eléctrico)
Niño: CHARMANDER, SQUARTLE, CASTLE, GENGAR.
Niño: SQUARTLE (tipo agua), PIKACHU y RAICHU (tipo eléctrico), EEVEE (es normal) y CHARMANDER (lanza fuego).
Niña: PIKACHU Y EEVEE
Niña: BORBOSOR (echa agua), RAICHU (es eléctrico).
Niña: PULPIS (lanza fuego).
Niña: LUGIA (lanza fuego), SQUARTLE (lanza agua).
Niña: CHICORITA, EEVEE Y RAICHU.
Niña: No recuerdo otros.
Niña: Los de fuego.

PERSONAJES DE LA HISTORIA

Niño: Tiene un vestido rojo y una falda azul, se parece a Ash, es buena.
Niño: Bonita, tiene su cabello anaranjado, le prepara de desayunar a Ash.
Niño: Alta y güera.
Niño: Es buena ayuda a Ash en hacer la comida.
Niño: Es buena.
Niño: Bonita, agradable; siempre la ama su hijo.
Niño: Cuando se va Ash a un lugar lejos, piensa ella que no va a volver a verlo.
Niño: Buena, está feliz con Ash y con M.R Minne.
Niño: Lo quiere mucho (Ash), le hace de comer.
Niña: Es feliz y a su hijo le pide todo, (o sea) ir a comprar algo.
Niña: Güera, piensa ¡no, mi hijo que no vaya a morir!.
Niña: Muy cariñosa, quiere mucho a su hijo.
Niña: Buena, porque tiene un Pokémon que aceptó en su casa, ahora es suyo.
Niña: Es Buena.
Niña: Buena, quiere a su hijo porque le hace favores.
Niña: A veces se pone triste porque Ash no ha regresado a su casa.

COMO ES ASH Y MISTY

Niño: Ash es amable y Misty a veces se enoja.

Niño: Ash tiene una gorra roja, tenis y guantes, tiene sus Pokébolos, Pikachu siempre lo cuida.

Niño: Ash es inteligente, Misty es enojona.

Niño: Ash tiene una gorra roja, es bueno, Misty, a veces buena a veces mala, se enoja porque Ash no le da su bicicleta.

Niño: Ash es bueno, Misty quien sabe.

Niño: Ash es un poco enojón, Misty que también es enojona, luego le pregunta porqué se cayó y quiere recuperar su bicicleta.

Niño: tiene su gorra, su pants negro, siempre va a ganar, va a triunfar; Misty también es buena porque triunfa.

Niño: Ash es algunas veces bueno porque quiere a su Pikachu y algunas veces malo porque pela siempre contra el equipo Rocket y se enoja si pierde.

Niño: Ash quiere mucho a sus Pokémon, salva a sus Pokémon; Misty ayuda a sus Pokémon cuando están enfermos, los trata bien.

Niña: Tiene gorra, pantalón de mezclilla y es feliz y peleador, Misty tiene una cola de caballo, es buena, pelea con Ash porque le rompió su bicicleta y se enoja porque no se la arregla y nunca se la arregla.

Niña: Ash es un chaparro que es bueno, Misty es buena.

Niña: Ash tiene una gorra roja y tiene una mochila, su mamá siempre le dice que se ponga los guantes cuando hace frío.

Niña: Ash es bueno, Misty es un poco mala, porque a veces se enoja con Ash y empiezan a pelear, ella con su Pokémon de agua.

Niña: Ash es muy bueno con sus Pokémon, pero ella es más alegre.

Niña: Ash es bueno porque también ayuda a sus amigos, con sus Pokémon y ella también.

Niña: Ash es rudo porque siempre quiere ganar las peleas; Misty es ruda porque le quiere ganar a Ash pero le ha ganado a ella, y le da envidia porque no ha tenido ni una medalla.

¿CÓMO SON LOS RIVALIZADORES DE ASH?

Niño: Malos .

Niño: James y Jessie son malos.

Niño: Muy bélicos y malos.

Niño: El equipo Rocket es malo, y a su jefe que también es malo, casi nos e le ve la cara.

Niño: Feos.

Niño: Siempre pierden, porque siempre gana Ash.

Niño: Malos; piensan que van a ganar que van a tener Pokémon nuevos.

Niño: Son unos villanos, son malos.

Niño: Malos.

Niña: Su jefe es malo, los Rockets medio malos, me da chiste cuando ellos se van para el cielo donde los manda Ash.

Niña: Son malos porque le quieren robar a Ash todos sus Pokémon para dárselos a su jefe.

Niña: Muy malos, quieren agarrar a los Pokémon que son muy raros: algunos dan marometas, bailan.

Niña: Malos.

Niña: Está formado por Jessie y James, y Meoth, son muy enojones a cada rato se quieren vengar de Ash.

Niña: A veces buenos porque una vez que estaban en peligro Ash Misty y Brock, los ayudaron a pelear; y a veces malos porque quieren atrapar a Pikachu, el Pokémon de Ash.

Niña: Malos, quieren robarse a Pikachu, quieren ser ricos para que su jefe no los regañe, quién los manda a robar Pokémon para que se los traigan.

¿DE QUÉ PODERES DISPONEN LOS RIVALIZADORES DE ASH?

Niño: Los de todos: fuego, chorro de agua, el que lanza hierba, el psíquico.

Niño: No, no hago ataques de mis Pokémon en mi casa.

Niño: Los poderes de hielo que congela ala gente y el Psíquico que mueve las cosas sin que las toquen

Niño: El de fuego, aire, el de hierba y el psíquico que es muy poderoso.

Niño: Los que lanzan fuego.

Niño: El de fuego, rayo y agua.

Niño: El de aire, el de remolinos de agua y el de rayo, para vencer.

Niño: El de fuego, el eléctrico, el de fantasma que desaparece y el psíquico que vuela las cosas.

Niña: El de agua que apaga los fuegos y el de fuego que acaban con el agua.

Niña: El de Eevee que corre rápido.

Niña: El de hielo, aire y fuego.

Niña: El de fuego, porque el rojo me gusta. Me gusta el color verde, blanco y rojo.

Niña: El que cambia de lugar: El psíquico, y el que lanza agua.

Niña: Los de fuego

¿QUE PIENSAS DE LOS PERSONAJES QUE MUEREN EN LA CARICATURA POKEMON?

Niño: Cuando Charizard pelea con ente, como ellos son de fuego se echan fuego, pero unos más poderosos que Meoth los atacan y Ente se vuelve bueno y Ente salva a Charizard, entonces Ente ayudó a Ash, Misty y Brock; pero los UNAO (los muy poderosos) hicieron un poder y vencieron a Ente y se murió, ya no revivió.

Niño: Ash quería defender una batalla Pokémon, de un enemigo que se llama Brock.

Niño: Lidorino pelea con Pikachu, gana Lidorino y Pikachu gana el segundo tiro.

Niño: De un niño llamado Ash que quiere convertirse en un maestro Pokémon, fue a una casa de maestros, le dieron su primer Pokémon que es Pikachu quien no-le hacía caso y lo tuvo que amarrar con una cuerda; después Ash se cayó a un río y Pikachu lo salvó, vio Ash otro Pokémon y le lanzó una piedra y se asustó el Pokémon y no lo pudo atrapar.

Niña: Estaban en una pelea Ash contra otro, peleando con sus Pokémon, se lastimó el del malo y el otro peleaba con Pikachu, y creo que Ash ganó.

Niña: Ash fue a un gimnasio y un señor tenía una peluca, pero Ash no sabía que la tenía, y tenía un Pokémon que también era de fuego como el de Ash y Pikachu fue a enfrentarse a él y también le lanzó fuego y Ash lanzó a otro Pokémon y salvó ese Pokémon a Pikachu, luego Ash escogió a Charizard y se enfrentaron ellos dos; y como se cayeron en las piedras hirviendo, el fuego empezaba a subir y a subir, entonces que se salen rápido y lucharon allá afuera, el lugar ya había explotado. Lucharon ahí en el piso y entonces cuando estaban pelando ganó Charizard porque dio muchas vueltas y luego que se cae el Pokémon del señor.

Niña :Cuando Ash encontró un huevo misterioso, tenía manchas de colores; y sus amigos le decían: lo cuida por ti si quieres porque les gustaba, entonces a él se le olvidó ese Pokémon que se llamaba Togerpik y se lo ganó Misty, se lo prestó, porque Ash siempre le pide que Misty se lo guarde, que lo cuide, le dice que lo cuide bien porque él tiene batallas, que no se le vaya a romper su cascarón.

¿QUE PIENSAS DE LOS PERSONAJES QUE MUEREN EN LA CARICATURA POKEMON?

2 Niños, en la caricatura los personajes no se mueren, pero en la vida real Si.

1 Niño: Bueno los vencen, se mueren, los pasan a su Pokebola, luego los vuelven a elegir y reviven, pero así no pasa en la vida real.

1 Niña: Murió Eevee y revivió, pero en la vida real no revivimos. 1 niña en la caricatura reviven, pero en la vida real No.

1Niña: No, no revivimos; solo un hombre que dijo en la Iglesia :éste hombre ha muerto y ha vuelto a la vida.



Niño: Vídeo juegos, con mis muñecos y mis estampas Pokémon.
Niño: Juegos de Vídeo.
Niños: Con mis hermanos a la pelea Pokémon
2 Niño: A los atrapados.
Niño: A los Digimon.
Niño: Veo T.V.
Niña: Con mi computadora, los programas de inglés: Cuca y Pipo.
3 Niñas: A los Pokémon, con los muñecos.
Niña: Veo T.V.
Niña: A las Barbies.
Niña: A los atrapados



Niños: 6 tienen el álbum y coleccionan las estampas; 4 niños los tazos (salen en las Sabritas) y 2 muñecos Pokémons.
Las Niñas: 4 tienen el álbum, 5 coleccionan tazos, 3 tienen el disco con el tema de la caricatura Pokémon, y 1 tiene un Pikachu de peluche.

BIBLIOGRAFÍA

- Bandura, Albert. (1976): Agresión; a Social Learning Analysis. USA, Ed. Prentice-Hall Inc.
- Bandura, Albert. (1980): Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad, España, Ed. Alianza Universidad,
- Bandura, Albert. (1984): Modificación de Conducta. México, Trillas.
- Bandura, Albert. (1982), Teorías del Aprendizaje Social. España, Ed. Alianza Universidad.
- Berger P y Luckman T. (1968): La Construcción Social de la Realidad. Buenos Aires, Amorrortu.
- Bruner, J.(1998): Realidad mental y mundos posibles. Gedisa. España Primera parte.
- Bruner, J.(1989): Acción, Pensamiento y Lenguaje. Alianza. España Capítulo 7.
- Casas Ferran. (1998): Infancia: Perspectivas Psicosociales. México, Paidós.
- Castañeda González Juan Antonio, (1991),: La Influencia de la Televisión como Medio Masivo de la Comunicación en la Formación del Estereotipo Sexual del Hombre Maduros en lo Adolescentes. UAM-I.
- Castilla del Pino, C. (1972): Introducción a la Hermenéutica del Lenguaje. Barcelona, Península, pp 11-56.
- Curran, James y O (1981): Sociedad y Comunicación de Masas México F.C.E.
- Davies, B & Harré, R (1990): Posicionamiento: la producción discursiva de la identidad en Sociológica, #39, México, UAM-A, ene-abr, 1999, pp.215-239.
- Delval Juan A. El Animismo y el Pensamiento Infantil. México, Siglo XXI, pp. 19-63.
- Diliguenski G.G y col. (1983): Psicología Social.
- Elkin, F (1964): El Niño y la Sociedad. Buenos Aires: Paidós.
- Enciclopedia de Educación especial: (1996). Período de las Operaciones Concretas, Ed. Santillana, pp. 1465.
- Enciclopedia de la Psicología. (1988): De los Cinco a los Diez Años México, Edit. Credito Reymo.
- Fernández-Collado y Bautista, C. P.(1986): La Televisión y el Niño. México, Ed. Oasis.
- Fernández, F (1994): Clase Social, Exposición a la Televisión y Percepción de la Violencia en la Televisión en Estudiantes Urbanos de Educación Básica en Chile, Estudios sociales CPU.
- García González Enrique (2000): La Imaginación y el Dibujo Infantil. México, Trillas.
- González, Jorge (1983): Televisión, Teoría y Práctica. México Ed. Alambra.

- González, J. A (1994): Ensayos Sobre realidades Plurales. México, Conaculta.
- Haddad S.M. (1980): Psicología y Aprendizaje. México, MacGraw Hill.
- Hall, T.T: (1959): El Lenguaje Silencioso. Madrid, Alianza, pp. 73- 124.
- Halloran, James (1974): Los Efectos de la Televisión. Madrid, Editora Nacional, pp 54.
- Hoffman Lois Etal. (1995): Psicología del Desarrollo. México, Mac Graw Hill.
- Klapper, Joseph La Ciencia de la Comunicación Humana. México; El Roble.
- Lakoff, G, Johnson (1986): Metáforas de la Vida Cotidiana. Cátedra, Madrid.
- Levine, M. (1997): La Violencia en los Medios de comunicación: Cómo Afecta al Desarrollo de los Niños y Adolescentes. Bogotá: Norma.
- Luque, T (1996): Marketing Político. Barcelona, Ariel Economía.
- McCould S.(1995): Cómo se hace un Comic. El Arte Invisible. Barcelona: Ediciones B.
- MacQuail. Sociología de los Medios Masivos de Comunicación. México, Paidós.
- MacQuail, Dennis (1985): Introducción a la Teoría de la Comunicación de Masas, Paidós.
- Mal Rieu Phillipe (1971): La Construcción de lo Imaginario. Madrid, Ediciones Guadarrama.
- Matterlard, Armando. Comunicación Masiva y Revolución. México, Siglo XXI .
- Matterland, Armando., La Comunicación Masiva en el Proceso de Liberación. México, Siglo XXI.
- Mayr Franz K(1989): La Mitología Occidental. México, Anthropos.
- Meece Judith (2000): Desarrollo del Niño y del Adolescente: Perspectivas sobre el Desarrollo del Niño. México, McGrawHill, , pp. 16-280.
- Meyers, W. (1984): Los Creadores de Imagen. México, Planeta, pp 218-247.
- Moles, A. (1990): Las Ciencias de lo Impreciso, UAM-A - Porrúa, México.
- Morales Francisco y col (1994): Psicología Social, México, MacGraw-Hill.
- Moreno, J. L. Psicoterapia de Grupo Y Psicodrama. México, FCE.
- Morin, E (1992): El problema del conocimiento del conocimiento en Fischer y otros, El final de los grandes proyectos, Barcelona, Gedisa, 1997, pp.99-106.
- Moscovici, Serge. (1985): Psicología Social: Vol. I y II. Barcelona, Paidós.
- Moscovici, Serge. (1981): Psicología de las Minorías Activas. Madrid, Ediciones Morata.
- Mujica, Héctor (1980): Comunicación México, Edicol.

Munné, Federico. (1974): Grupos, Masas y Sociedades: Sociología de la Comunicación. Barcelona, Edición Hispano- Europea.

Munné, Federico. Psicología Social. Ediciones CEAC.

Osgood, Charles E. (1973): Curso Superior de Psicología Experimental. México, Trillas.

Papalia, D.E. y Wendkos Olds, S. (1987): Psicología, México, Mc Graw-Hill.

Piaget Jean y col (1984): La Representación del Mundo en el Niño. Ediciones Morata, S.A

Pratkanis Anthony. La Era de la Propaganda (Uso y Abuso de la Persuasión). Paidós, Buenos Aires-México, pp 67-86.

Predvechni. G.P ((1983): Psicología Social. Editorial Cártago de México.

Rice, F.P. (1997): Desarrollo Humano: el Estudio del Ciclo Vital. México, Prentice-Hall.

Rico Lolo (1994): El Buen Telespectador: Cómo ver y Enseñar a Ver Televisión. Espasa Calpe.

Revista de Psicología (1998): Psicología: Dibújame un Monigote. Tomo No. 27, Gedisa Mexicana.

Revista de Psicología (2000): Psicología: Creatividad, Edición Especial. Ed. Gedisa Mexicana.

Sánchez Roberto - Cataña Mejorada (1999): ¡Toma el Control! Litho Press de México.

Sapir, E (1921): El Lenguaje. México, FCE. pp 9-31

Santos Guerra Miguel Angel. (1998): Imagen y Educación. Ediciones Magisterio del Río de la Plata.

Schutz, Alfred (1974): Estudios Sobre Teoría Social. Buenos Aires. Amorrortu Editores.

Schramm, W. (1948): Communications in Modern Society: Fifteen Studies of the Mass Media, Urbana: University of Illinois Press.

Singer, J. y Singer, D. (1993): "Las Experiencias Familiares, el Consumo de Televisión y su Influencia en la Marginación, Desasosiego y Agresividad en el Niño", Infancia y Sociedad.

Smith Alfred G. (1977): Comunicación y Cultura. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.

Toussaint, F (1975): Crítica de la Información de Masas. México, Trillas, pp 13- 91.

Wallon Henri (1976): Los Orígenes del Pensamiento en el Niño. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.

Wolf, M. (1977): Los Efectos Sociales de los Medios, Bacerlona, Paidós.

Wolf Mauro (1987) La Investigación de la Comunicación de Masas. Barcelona, Paidós.

Artículo de Internet: Realidad Alternativa, Sin Autor.
<http://www.elpais.realidadalternativa.htm>

Artículo de Internet: Una Idea Generalizada de lo que es el ANIME Y MANGA. Sin Autor
www.imperiotaku.com

Artículo en Internet: Temas del Japón: Mitología Japonesa Autor: Eduardo de Paz Gútez
edepaz@yahoo.com

Artículo en Internet : Mitos y Verdades Sobre la T.V en niños. Autora: Bacchi Ma. Pia
Jornas@zonapediatrica.com

Artículo en Internet: El Psicodrama de Jacob Levi Moreno Autor: Julio Obst Camerini.
<http://www.ehu.es>

Artículo en Internet: Familia y Medios de Comunicación. Medios de Comunicación y Familia
Autor: Blas Bermejo <http://editor.edutec.rediris.es/documentos/1998/FAMILIA.htm>

Artículo de Internet: Los Niños y la Pena por la Muerte de un Ser Querido Autor: American
Academy of Child and Adolescent Psychiatry
<http://www.aacap.org/publications/apntsfam/grief.htm>

Artículo en Internet: ¿Por qué la Mayoría dice que el Anime ya no Es como Antes?.
Universus.
http://www.elpais.es/articulo.html?d_date=20011103&xref=20011103elpvas_20&type=Tes&anchor=elpvas

Artículo de Internet: La Etnografía de la Educación. Autora: Parra Sabaj María Eugenia.
<http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/moebio/03/frames49.htm>