

Violencia audiovisual y protección de la niñez

Audiovisual violence and child protection

Violência audiovisual e proteção da criança

Erick Gómez Tagle López¹

¹Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1305-5513>

Para citación: Gómez Tagle López, Erick, “Violencia audiovisual y protección de la niñez”, DOI: <https://doi.org/10.22235/rd.vi20.1867> en *Revista de Derecho* N° 20 (dic. 2019): ISSN 1510-3714, ISSN On line 2393-6193, 15-28.

Resumen:

En el artículo se analiza la violencia audiovisual en programas televisivos, la mayor parte dirigidos a población menor de dieciocho años, cuyos personajes aparentemente inocentes realizan conductas controversiales y, en algunos casos, antisociales, las cuales pueden afectar el libre desarrollo de la personalidad. Argumentación que se hace mediante ejemplos y en una lógica discursiva que plantea interrogantes clave, buscando despertar el interés crítico de la opinión pública. El objetivo es favorecer la protección integral de la niñez, su inteligencia emocional y su asertividad, alejándola de situaciones de inseguridad de la que pueden ser objeto.

Palabras clave: violencia audiovisual, conductas antisociales, personalidad, niñez, protección integral.

Abstract:

In this article violence on audiovisual media is discussed, specifically that on TV shows. These shows are targeted for an audience under the age of 18 and the characters depicted are

Recibido: 04/09/19. Evaluado y observado: 13/09. Corregido y aceptado: 23/09/19.

apparently innocuous, but in most of the times their behavior is controversial, inappropriate or even antisocial. Being continuously exposed to such behavior could negatively influence on the audience's personality development; this argument is supported with examples and a discursive logic that proposes key questions, looking to arise the public opinion with a critic focus. The main objective is to protect the emotional intelligence and assertiveness of the children, keeping them from situations in which they could otherwise be easily targeted.

Keywords: audiovisual violence, antisocial behaviour, personality, childhood, child protection.

Resumo:

O artigo discute a violência audiovisual em programas de televisão, a maioria deles destinados a pessoas com menos de dezoito anos de idade, cujos personagens aparentemente inocentes se envolvem em comportamentos controversos e, em particular alguns casos, antissocial, que podem afetar o desenvolvimento livre da personalidade. Argumentação que é feita por exemplos e em uma lógica discursiva que levanta questões-chave, buscando despertar o interesse crítico da opinião pública. O objetivo é promover a proteção integral das crianças, sua inteligência e sua assertividade, longe de situações de insegurança a partir das quais podem ser submetidas.

Palavras-chave: violência audiovisual, comportamentos antissociais, personalidade, infância, proteção integral.

Sumario: 1. Introducción. 2. Violencia mediática. 3. ¿Causa de conductas antisociales? 4. Programas dirigidos a la niñez. 5. Expresiones de género alternativas. 6. Educación y censura; 7. Programas positivos. 8. Conclusiones. 9. Fuentes documentales.

Desde que la televisión tomó el poder, la imagen determina la realidad.

Carlos Fazio, escritor uruguayo-mexicano

1. Introducción

Considerando el objetivo primordial de favorecer la protección integral de la niñez, así como su inteligencia emocional y su asertividad, alejándola de situaciones de inseguridad de la que pueda ser objeto, este artículo analiza, desde la criminología, la violencia audiovisual en programas televisivos, la mayor parte dirigidos a población menor de dieciocho años, cuyos personajes aparentemente inocentes realizan conductas controversiales y, en algunos casos, antisociales, las cuales pueden afectar el libre desarrollo de la personalidad. Argumentación que se hace mediante ejemplos y en una lógica discursiva que plantea interrogantes clave, buscando contrastar algunos lineamientos jurídicos con lo que realmente se difunde.

Instrumentos entre los que destaca la **Convención sobre los Derechos del Niño**, en la cual se reconoce que las actividades recreativas, el descanso, el esparcimiento y el juego son derechos de la niñez. Como estudio de caso se analiza la legislación mexicana, particularmente en cuanto a la violencia permitida en programas clasificados para niñas, niños y adolescentes, destacadamente en su comunicación gráfica y narrativa visual.

Al respecto, la televisión, dentro del espacio mediático, es un instrumento idóneo para la comunicación masiva, considerando cinco elementos clave: a) su presencia en la mayor parte de los hogares, convirtiéndola casi en un integrante más de la familia; b) la cantidad de tiempo que es observada y escuchada, c) la lectura acrítica que hacen de ella millones de personas, d) su conversión en niñera electrónica, e) la propagación amplia de patrones culturales, ideológicos y de consumo.

La pantalla chica, como también se le conoce, permite informarse, entretenerse y conocer lugares distantes, pero también satisface necesidades superfluas, interrumpe el diálogo familiar (permitiéndolo únicamente en los comerciales), fomenta el ocio y refleja el estatus social de sus poseedores, sea porque el aparato está al alcance visual de las visitas (en la sala por ejemplo) o por su distribución en los diferentes espacios de la casa o el negocio.

Otras plataformas, dispositivos y aplicaciones móviles, para ver y descargar contenidos en línea (*smart TV*, consolas de videojuegos, reproductores multimedia, decodificadores, *smartphones* y tabletas) complementan el escenario actual, en el que destacan las exitosas empresas comerciales de entretenimiento que proporcionan, mediante una tarifa mensual, un *streaming* de contenido multimedia (series, películas, documentales y producciones originales) bajo demanda por Internet. *Netflix* y *Blim* son ejemplos de estas últimas, las cuales ofrecen contenido las 24 horas: “Netflix es el servicio de entretenimiento por Internet líder en el mundo con más de 148 millones de membresías pagas en más de 190 países que disfrutan de series de televisión, documentales y películas en una amplia variedad de géneros e idiomas.”²

La televisión históricamente ha evolucionado, política y tecnológicamente, convirtiéndose en un enorme negocio. Televisa, por ejemplo, es una empresa de medios líder en la producción de contenido audiovisual en español, cuyo corporativo tiene participaciones en sistemas de televisión de paga vía satélite, así como en la publicación y distribución de revistas, producción y transmisión de radio, deportes profesionales, entretenimiento en vivo, producción y distribución de películas, juegos y sorteos: “Televisa distribuye el contenido que produce a través de varios canales de televisión abierta en México y en más de 50 países, a través de 26 marcas de canales de televisión de paga y canales de televisión, operadores de cable y servicios adicionales por internet.”³

En todo caso, nuestro argumento es que la televisión es un medio de manipulación, de prestigio y de poder, lo cual exige consumidores críticos y proactivos, capaces de romper la pasividad que provoca, al dejar de ejercitarse, leer, pasear o jugar por sentarse a ver el programa de elección, el cual incluso puede ser seleccionado con días de anticipación y grabarse, dependiendo de la compañía que provea el servicio.

Situación que impacta negativamente a la población adulta, pero sobre todo a la niñez, acostumbrada a ver sus emisiones favoritas durante periodos prolongados, dentro de las que destacan los dibujos animados, conocidos comúnmente como caricaturas. Personajes de ficción, aparentemente inocentes, capaces de alejar a los pequeños televidentes de los

² <https://media.netflix.com/en/> (consultada el 25 de abril de 2019).

³ www.televisa.com (consultada el 30 de abril de 2019).

problemas reales, afianzándose como un medio de control social sutil. Lo anterior si recordamos al marxista italiano Antonio Gramsci, quien contribuyó a la ciencia política afirmando que los medios de comunicación masivos son reproductores del pensamiento hegemónico, empleando técnicas como la utilización del lenguaje, el manejo de la información, el desvío del fondo de la cuestión, la generación de opinión pública y la intervención cultural:

[...] por razones de «eficiencia», todo poder prefiere *inducir* conductas y sólo *forzarlas* en caso de no conseguir lo primero. Gramsci llamaba a estas dos grandes posibilidades *consenso y dominación* [...]

La eficacia del discurso del derecho constituye lo que, desde Gramsci, tal vez ampliando un poco su concepción original, se denomina *hegemonía*. En efecto, tiene hegemonía quien consigue dirigir la sociedad; y «dirigir» no puede querer decir otra cosa que lograr que otros produzcan las conductas y posean la ideología deseadas por quien detenta esa hegemonía.⁴

La construcción ideológica de la sociedad es dual, pues se basa en un sistema cultural capaz de estructurar un modelo de dominación sutil, con contenidos estratégicos, al mismo tiempo que amenaza con el uso legítimo de la violencia física, lo que permite crear cierto tipo de identidades, personalidades y proyectos sociales, con mayor o menor grado de sumisión al poder en turno: “La política penal moderna intenta transformar la conducta con amenazas, sanciones, adiestramiento conductual, ajuste psicológico y manipulación del entorno, así como mejorar y corregir por medios técnicos, más que por la persuasión moral.”⁵

Al respecto, este artículo explora el contenido ideológico que está detrás de estas ficciones audiovisuales y argumenta las posibles consecuencias negativas del contenido actual de la televisión (nombre genérico que damos a esta **multiplataforma**, la cual incluye a la televisión abierta, de paga y digital). Para lograrlo se analizan, desde la óptica de la criminología y la crítica jurídica, programas “infantiles” previamente seleccionados y se

⁴ Oscar Correas, *Introducción a la Sociología Jurídica*. 2ª Ed. (Barcelona: Signo, 1995), 222.

⁵ David Garland, *Castigo y Sociedad moderna. Un estudio de teoría social* (México: Siglo XXI, 2010), 98.

exponen los resultados dentro de una lógica discursiva que plantea interrogantes clave, buscando despertar el interés crítico de nuestros lectores, sobre todo de los padres de familia, psicólogos, educadores y científicos sociales.

Escenarios actuales como la inseguridad pública y la criminalidad organizada en México, pero también en muchos otros países, nos obligan a mirar de forma amplia las causas de las **conductas antisociales** (acciones y actitudes consideradas hostiles debido a que generan conflictos y enemistad, afectando los derechos e intereses de los individuos, así como los objetivos y las normas de la organización, desde la familia hasta el Estado nación), en particular porque se ha incrementado el número de adolescentes que se encuentran en conflicto con la ley,⁶ de ahí la importancia de incursionar en el análisis crítico y argumentativo de uno de estos factores criminógenos, el cual debe ser considerado en la prevención, atención y resolución de conflictos, tanto los de carácter legal, como los que son simples choques de intereses.

2. Violencia mediática

Cada individuo reacciona ante la **violencia** (utilización lesiva de fuerza contra lo que se considera natural, justo, moral o legal) de manera diversa, dependiendo de su personalidad, historia de vida, circunstancias, educación y estado de ánimo. Algunos, con sentido altruista y empatía, generan mayor compromiso social en la medida en la que advierten condiciones

⁶ Véase la *Encuesta Nacional de Adolescentes en el Sistema de Justicia Penal*, así como el *Censo Nacional de Gobierno, Seguridad Pública y Sistema Penitenciario Estatales*, ambos publicados en 2017 por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía. En ellos consúltese como unidad de análisis la población de adolescentes que estén siendo procesados y que tengan al menos una medida cautelar o que se les haya dictado una medida de sanción por la comisión de un hecho con apariencia de delito, sea del fuero común o del fuero federal (www.inegi.org.mx).

conflictivas y de sufrimiento. Otros, quizás la mayoría, experimentan: incredulidad de los mensajes, deformaciones del comportamiento, desapego hacia la realidad, deshumanización, fragmentación de valores, habitualidad, imitación de conductas antisociales y miedos patológicos.

Las estadísticas de delitos son palpablemente significativas, aunque la forma en que son reportadas puede resultar más elocuente que las tasas mismas. Katherine Beckett (1997) descubrió que el temor de la gente al crimen respondía mucho más a la presentación política y mediática de las “olas” delictivas que a los cambios en las verdaderas tasas de delitos.⁷

También los entretenimientos están llenos de delitos violentos. «Si hay sangre, es atractivo» parece ser el lema de la industria del entretenimiento. Tanto las películas de Hollywood como los dramas, las novelas y las miniseries de la televisión traen al interior de nuestra casa asesinatos, asaltos, violaciones y violencia de todo tipo. Según algunas estimaciones, el 25 por ciento del horario estelar de la televisión se dedica a temas relacionados con la delincuencia.⁸

Al respecto, el reducido control sobre la exhibición de violencia mediática es resultado del modelo de oferta-demanda en el cual la sociedad juega el papel central, aunque desafortunadamente pasivo, subordinado a intereses económicos e ideológicos empresariales. “Es dentro de este planteamiento que los medios masivos –especialmente la televisión y el cine– cobran vital importancia en cuanto aparatos ideológicos que tienen un rol protagónico en la lucha por la hegemonía dentro del campo de la representación, al fijar ciertos contenidos posibles como necesarios por sobre otros que pierden verosimilitud y presencia.” (Portales y Fielbaum, 2013, p. 104). El *rating*, la influencia, la fidelidad de las audiencias y las ganancias es lo que motiva a los inversionistas y a quienes contratan los espacios publicitarios, por lo cual el contenido y la calidad de los programas quedan en un lejano segundo lugar.

⁷ David Downes - Paul Rock, *Sociología de la desviación* (Barcelona: Gedisa, 2011), 81.

⁸ Esther Madriz, *a las niñas buenas no les pasa nada malo. El miedo a la delincuencia en la vida de las mujeres* (México: Siglo XXI, 2001), 35.

Como ejemplos baste señalar los programas **Laura en América** y **Laura**, en Perú y México, respectivamente, ambos de la conductora Laura Bozzo y del género *talk show*, con récords de audiencia, pese a las críticas y controversias que suscitaron, o quizás precisamente por ellas. Entrevistas en las cuales se abordaban problemas familiares y sociales (infidelidades, deserción escolar, drogadicción, violencia de pareja), en donde protagonistas y público asistente a los foros, terminaban implicados, por lo regular, en insultos y riñas, además del cuestionamiento que siempre existió sobre la veracidad de los testimonios. Prensa que hace de la comunicación un negocio, sin importarle las consecuencias sociales.

Se requiere, siguiendo nuestra línea argumentativa, una educación nueva, libertaria, generadora de cualidades para el consumo prudente, controlado y crítico del contenido televisivo, capaz de cuestionar lo que aparece en pantalla y de proponer nuevos temas, incluso los que son juzgados como **tabú** (aquéllos sobre los cuales se habla poco por considerarlos contrarios al pudor, la decencia, la moral o la religión), pero abordados de manera científica, clara y sencilla, evitando tintes morbosos y estrictamente comerciales. “Se llamará moralidad positiva o normas de uso social al conjunto de normas cuya fuerza para ordenar la vida comunitaria es fundamentalmente ideológica, del tipo «tabú» descrita.”⁹

Dentro del campo forense y penal existe la criminología positiva, la cual se define como el análisis científico de las conductas prosociales que permiten prevenir, atender y resolver conflictos de forma pacífica, ordenada y con apego a los derechos humanos, recordando que éstos deben ser interpretados de forma extensiva, en todo aquello que beneficie a la persona (principio *pro homine*).

Buscando evitar así cualquier expresión de violencia que atente contra la seguridad humana, el desarrollo sustentable, la vida comunitaria y la democracia. Más aún, contra la dignidad, la cual es uno de los principios rectores de la **Constitución Política de la Ciudad de México**, publicada en la *Gaceta Oficial de la Ciudad de México* el 5 de febrero de 2017 (día de la conmemoración del centenario de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*): “La dignidad humana es principio rector supremo y sustento de los derechos humanos. Se reconoce a toda persona la libertad y la igualdad en derechos. La protección de

⁹ Juan Ramón Capella, *Fruta prohibida. Una aproximación histórico-teorética al estudio del derecho y del estado* (Madrid: Trotta, 1999), 42.

los derechos humanos es el fundamento de esta Constitución y toda actividad pública estará guiada por el respeto y garantía a éstos.” (artículo 3).

Dignidad que también se menciona en la **Declaración Universal de Derechos Humanos**, en dos ocasiones en su preámbulo y en otras tres en sus artículos 1, 22 y 23, respectivamente, lo que junto con la protección al libre desarrollo de la personalidad (artículos 22, 26 y 29), nos da los elementos necesarios para la protección integral de las personas (satisfacción de sus derechos económicos, políticos, sociales y culturales), especialmente para quienes aún no arriban a la adultez.¹⁰ Lo que se traduce en la necesidad de establecer un entorno protector que defienda a las niñas, los niños y los adolescentes de cualquier forma de violencia.

El objetivo es *provenir* (hacer) lo que sí se desea, más que impedir lo que no, destacando principios, valores y axiomas como el amor inteligente, la cooperación solidaria, la igualdad, la educación intercultural y el respeto a la diversidad. Por su contenido nuestra propuesta tiene estrecha relación con la conflictología y los estudios para la paz. Temas a menudo descuidados por la criminología tradicional, centrada en lo antisocial; y por el discurso legalista, aquél que antepone a toda otra consideración la aplicación literal de las leyes.

3. ¿Causa de conductas antisociales?

Violencia, como hemos establecido, es la utilización lesiva de fuerza contra lo que se considera natural, justo, moral o legal. Socialmente es el uso y/o abuso de cualquier forma de poder dirigida a sujetos, grupos o sociedades, con el fin de someterlos, aplicar una sanción o imponer la “conclusión” de un conflicto y obtener de ellos algo que, de otra manera, difícilmente podría ser obtenido. Para la **conflictología** es la degeneración destructiva del conflicto, derivada de la incapacidad para asumirlo y tratarlo positivamente a través de procesos como la mediación, el diálogo, la pacificación, el desarrollo de recursos

¹⁰ www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/ (consultada el 22 de marzo de 2019).

cooperativos, la conciliación de intereses y la resolución alternativa. En la naturaleza es una fuerza que altera un estado regular produciendo daño, pero en el ámbito humano conlleva siempre una actitud elegida.¹¹

Todo aquello que perjudica o pone en riesgo la salud mental o la estabilidad emocional es violencia; en este sentido, los medios de comunicación masiva desempeñan un papel que debemos estudiar, desde las “narcoseries” hasta los programas destinados a la niñez. Es un hecho que las televisoras y, en general, las empresas de contenido multimedia, abordan temas más reales (corrupción, migración, narcotráfico, política, sexualidad) en sus horarios *prime time*, al mismo tiempo que muchas series, en plataforma *streaming*, encantan a un amplio sector, pues si bien son polémicas, son altamente exitosas, lo que explica sus diversas temporadas y los millones de suscriptores. Entre éstas destacan: *El Capo*; *El Cártel de los Sapos*; *El Chapo*; *El Señor de los Cielos*; *La Reina del Sur*; *Las Muñecas de la Mafia*; *Pablo Escobar, el patrón del mal*; *Narcos*; *Sin tetas no hay paraíso* y *1994: Poder, rebeldía y crimen en México*.

Series con valores de producción, libretos y actores de escala mundial cuya calidad compite con películas de alto presupuesto, alejadas de las clásicas telenovelas, más cercanas a los dramas y la comedia, aunque entre ellas una excepción es “Cuna de Lobos”, cuyo personaje antagónico de Catalina Creel, interpretado por María Rubio, marcó un hito en la década de los ochentas del siglo pasado, por el vínculo que estableció entre homicidios, herencias y calidad actoral. Frases como “¿no es mejor gobernar en el infierno que ser esclava en el cielo?” aún se recuerdan y ¡cómo no hacerlo! con expresiones crueles como “si se muere de un fulminante ataque cardiaco, me haría un favor, porque no quiero mancharme las manos con sangre de pobre”.

Para nosotros, la **violencia mediática** es un elemento que favorece —y que por esto es digno de estudiarse— pero que por sí solo no determina la generación de comportamientos censurables o ilegales, lo cual, como es fácil de comprender, no es obstáculo para profundizar en su análisis. Al respecto, la criminología distingue entre factores predisponentes,

¹¹ Erick Gómez Tagle, *Vademecum criminológico. Diccionario de ciencias sociales y penales* (México: Federación Mexicana de Psicología, 2018), 246-247.

preparantes y desencadenantes, por lo que sería un error imputar el hecho a un solo elemento. Pensamiento monocausalista incorrecto, ampliamente superado por la ciencia.

Ha habido una fascinación particularmente intensa por el papel que desempeñan los medios de comunicación, aunque en realidad es muy difícil separar e inspeccionar los efectos de la comunicación del crimen en sus audiencias, y el debate sobre este tema ha sido enconado e infértil. En parte debido a las dificultades de estudiar los efectos sobre la audiencia, muchos sociólogos han volcado su atención hacia la construcción y composición social de las noticias sobre el crimen. Se ha afirmado que las agencias de noticias son fundamentales en la difusión de información de segunda mano sobre la desviación, en la medida en que proporcionan un escenario de santos, malvados y villanos que parece tan real como cualquier otra cosa que pueda conocerse mediante la limitada experiencia inmediata.¹²

Coincidimos: es difícil comprobar los efectos de la comunicación del crimen en las audiencias. No obstante, dada la satisfacción emocional que genera en algunos sujetos y la distorsión cognitiva en otros, es recomendable evitar la exposición prolongada a actos crueles, inhumanos y degradantes, debido a que el espectador puede volverse insensible al dolor ajeno (tristeza, miedo, coraje), normalizando lo desagradable y dejando de preocuparse por ello. Para ejemplificar cualquiera puede encontrar en internet *selfies* con cadáveres, es decir, autofotos de gente sin escrúpulos en los que aparecen acompañados de una o más personas recientemente fallecidas. Lo mismo ha sucedido con pacientes agonizantes, cuyos protagonistas suelen difundir estas lamentables imágenes en sus redes sociales.¹³

Por otro lado, existen los que presentan argumentos favorables a la exhibición de películas y programas violentos en el cine y en la televisión. Afirman los defensores de dicha posición que los niños y los adolescentes se encuentran constantemente expuestos a las escenas que ellos presencian en el cine o en la televisión. Es suficiente

¹² Downes y Rock, *Sociología de la desviación*, 74.

¹³ En el cine existen antecedentes como la película alemana *Nekromantik* (1987), dirigida por Jörg Buttgerit, en cuya trama e imágenes aborda abiertamente la necrofilia, por lo cual fue censurada en varios países, aunque también tuvo una secuela con el mismo título, lo que nos hace preguntarnos el porqué.

abrir un periódico para encontrar en casi todas sus páginas escenas o temas de violencia. Los noticieros de la radio y de la televisión informan constantemente acerca de temas violentos. En consecuencia, el niño y el adolescente se encuentran de tal forma penetrados por la idea de que la violencia es un componente íntimamente vinculado a la sociedad que la violencia presentada en el cine o en la televisión no les llama especialmente la atención. Además, afirman los defensores de esta línea de pensamiento, los programas violentos pueden tener efectos catárticos, o sea, pueden facilitar, por sustitución, la expresión de sentimientos agresivos, evitando que la persona emita conductas agresivas en el mundo real.¹⁴

En nuestra opinión, el crecimiento mental de la niñez, consistente en el desarrollo de su inteligencia, su personalidad y sus habilidades sociales, exige una mayor vigilancia gubernamental, parental y comunitaria, sobre el contenido audiovisual a la que está expuesta. La televisión, en sus diversas plataformas, es un medio formativo a la vez que informativo, de ahí la importancia de mayor calidad en sus contenidos, sobre todo los que están dirigidos a la población menor de dieciocho años. ¿Y qué decir de Internet, donde uno puede encontrar de todo? En especial en la *deep web*, la cual se distingue por el anonimato.

Al respecto cabe preguntarse si el contenido violento descrito es causa de la percepción social de inseguridad. Lo anterior, considerando que la mayor parte de la población se entera de lo que ocurre en materia de inseguridad pública por los noticieros de televisión, seguido de la radio, las redes sociales, la prensa escrita, las pláticas con gente cercana (familiares, amigos, compañeros de trabajo, vecinos) y experiencias personales, por lo cual sí es una de las causas de la percepción generalizada que tenemos como ciudadanía.

Los medios de comunicación no sólo transmiten la violencia cotidiana, la cual de por sí es grave,¹⁵ sino que la generan, visible en noticieros, películas, series policíacas, telenovelas y programas de **telerealidad**, como los *reality shows* y los *talk shows*, cuyo

¹⁴ Aroldo Rodrigues, *Psicología social* (México: Trillas, 1982), 319.

¹⁵ “El 2018 terminó como el año más violento de que se tenga registro, al contabilizar 33 mil 341 homicidios dolosos, superando así a 2017 que registró, 28 mil 866 víctimas, reportó el Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública” (García, 2019).

manejo editorial deja mucho que desear, al ridiculizar, humillar y exhibir a la gente, con el costo social que ello implica en demérito de su dignidad y su imagen pública.

la importancia de los modos de procesar la información social se ha comprobado también en los contextos de la familia, la escuela, los amigos y en el acto de ver la televisión, constituyendo una variable moderadora entre las influencias sociales, las disposiciones individuales y los riesgos derivados de la situación que incitan a cometer actos delictivos.¹⁶

La Internet, la televisión y los teléfonos inteligentes, son medios necesarios en el mundo actual, de enorme utilidad, pero también en ellos es fácil acceder a material indeseable, como aquél en el que se muestra maltrato hacia otro ser humano, así como crueldad hacia los animales. Caso extremo son los videos **snuff**, en los que la barbarie y la muerte son el espectáculo principal. “Intención o negligencia, la circulación de estos videos en el límite de lo insoportable tiene como resultado instalar progresivamente en el espectador una forma de insensibilidad y de indiferencia frente al sufrimiento de los demás. De manera que el objetivo último se habrá alcanzado: eliminar, con la propia complicidad de los occidentales, toda forma de civilización”.¹⁷

Situaciones reales y otras donde se aparenta serlo donde se tortura (tratos crueles, inhumanos y degradantes), viola o asesina con el objetivo de registrar estos hechos por algún medio audiovisual, sea con fines comerciales o de placer. En particular, **snuff** es un término genérico que también se emplea para las películas pornográficas de feminicidios sexuales, lo que mantiene abierto el debate sobre si estos materiales pueden ser considerados arte.

En el presente, siendo críticos, advertimos un proceso de **desdefinición** del arte desde las polifacéticas expresiones de la violencia cultural, lo cual nos obliga a repensar qué somos, qué aspiramos ser y cómo lo representamos. Al encontrarse con la muerte, el arte la reasume, cuestiona, problematiza, resignifica y, en ocasiones, la transgrede, permitiéndonos **revalorarla** de formas diversas. “Si extendemos la mirada hacia otras nominaciones estéticas como la comicidad, la tragedia, lo sublime o lo trivial, sumariamos nuevos componentes que,

¹⁶ Vicente Garrido, *Qué es la psicología criminológica* (Madrid: Biblioteca Nueva, 2005), 94.

¹⁷ Michela Marzano, *La muerte como espectáculo* (México: Tusquets Ed., 2010), 39.

si bien conviven con la desacralización, el simulacro, la parodia, la banalización, proyectan maneras de ser y hacer que solicitan el derecho a la visibilidad y el reconocimiento.”¹⁸

En la actualidad se presentan artistas sin talento, plataformas estéticas de bajo valor, posicionamientos radicales y obras frívolas, vacías, huecas. No obstante, es una máxima que la obra es reflejo de su sociedad y ése justamente es su valor, de ahí que el arte debe comprenderse y apreciarse dentro de su momento histórico. Contexto que hoy, en México y en muchas partes del mundo, está plagado de violencia, lo mismo en las calles que en las narrativas y composiciones gráficas.

4. Programas dirigidos a la niñez

Otra situación interesante, digna de ser comentada en este espacio, es si las series y programas televisivos dirigidos a la niñez, en particular las caricaturas, transmiten mensajes positivos y la alejan de la violencia mediática, cuya primera respuesta, casi obvia, es que no es posible generalizar. Cada programa expone contenido diferente, algunos motivando la creatividad, la inteligencia emocional, la asertividad y los valores, mientras que otros tocan irresponsablemente temas como el alcoholismo, los deportes de alto riesgo, las drogas, la moda, la política, la religión y la sexualidad. Aclarando que ningún tema por sí mismo es el problema, sino la forma poco profesional desde la que se aborda.

“Los criminólogos mexicanos siguieron asociando el crimen con la ignorancia, el alcoholismo, el juego, la prostitución y hasta el ocio, y proponiendo la educación pública, la reforma carcelaria y la racionalización de las leyes penales como soluciones al crimen. Además, el eclecticismo de los criminólogos clásicos perduró

¹⁸ Mayra Sánchez, “Actualizaciones de axiología estética: vislumbrar la complejidad del mundo” en José Ramón Fabelo y Alicia Pino (coords.), *Estética, arte y consumo. Su dinámica en la cultura contemporánea* (México: BUA de Puebla. Instituto de Filosofía de La Habana, 2011), 31.

como marca distintiva de la criminología posterior, cuyos practicantes se valieron de colegas europeos y estadounidenses a los que adaptaban a su arbitrio.”¹⁹

Las actividades recreativas, el descanso, el esparcimiento y el juego son derechos de la niñez reconocidos internacionalmente desde hace décadas (artículo 31 de la **Convención sobre los Derechos del Niño**). Su participación libre en la vida cultural, las artes y las humanidades, ayuda a su desarrollo, pero debe ser con actividades propias de su edad, fortaleciendo sus capacidades motrices, sociales y emocionales; es decir, integrando en su vida los valores de la convivencia y logrando un sano desarrollo cognitivo.

Lamentablemente la sustitución de actividades lúdicas tradicionales por la televisión, los juegos electrónicos y las actividades en línea, ha generado problemas nuevos, desde el aislamiento hasta adicciones a las tecnologías. Al respecto, recomendamos la lectura completa del número 8 de **Rayuela**, Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos (EDNICA, 2013), dedicado al derecho al juego, en cuyas páginas se reafirma que jugar y divertirse son acciones vitales para toda persona.

Desafortunadamente, así como hay experiencias lúdicas altamente positivas, también existen juegos controversiales y dibujos animados perjudiciales para el desarrollo de la **personalidad**. Vocablo, este último, de enorme valor. Etimológicamente deriva del griego *prósopon* (máscara), del latín *personare* (resonar) y, probablemente, del latín *per se una* (unidad substantiva). Como “máscara” es la imagen que uno proyecta y como “resonar” es sonar o comunicarse a través de algo, por lo cual incluye la forma como uno es percibido y como se manifiesta ante los demás. Refiere, por consecuencia, las pautas de pensamiento, percepción y comportamiento relativamente estables, propios de cada sujeto, resultado de la suma del temperamento (genético), el carácter (social), la constitución física y la inteligencia.

Psicológicamente se destaca como un conjunto integrado, organizado y dinámico de rasgos físicos, psíquicos y socioculturales que hacen a cada ser humano diferente y que caracterizan su peculiar ajuste al medio, de manera relativamente perdurable. En general a los 25 años tenemos una personalidad definida (por ejemplo, una escritura propia), aunque cambia por la interacción entre herencia, medio ambiente y experiencias de vida. La

¹⁹ Robert Buffington, *Criminales y ciudadanos en el México moderno* (México: Siglo XXI, 2001), 59.

personalidad se infiere a través de la conducta, es decir, la parte observable del comportamiento.

Jurídicamente —y esto es muy importante— se protege su **libre desarrollo**, suma de bienes esenciales, individuales y sociales, debido a que situaciones críticas pueden provocar trastornos y afecciones duraderas, aquejando la salud, la integridad, los sentimientos, la libertad, la intimidad, la imagen y la estima social. Por su relevancia y características, los derechos de la personalidad son absolutos, inherentes, irrenunciables e inalienables, debido a que son ejercitables frente a todos, no precisan ningún mecanismo especial (adquisición, transmisión) que los vincule a la persona y porque no se pueden enajenar a otro.

En cuanto a nuestra hipótesis de que hay juegos controversiales y dibujos animados perjudiciales para el desarrollo de la personalidad de la niñez, consideramos que existen suficientes elementos para afirmar que sí. Nocivos por su contenido (textos y manejo visual), pero también porque el grueso de los padres desconoce lo que ven sus hijos/as, impidiéndoles aclarar dudas razonables que les pueden surgir, como el hecho de si los niños pequeños pueden besarse en la boca, al estilo de **Pucca**, quien con tan sólo 10 años besa a Garu aunque él no quiera. Situación de erotización precoz preocupante, cuyo fenómeno comercial y cultural no tiene precedentes en la animación coreana, con éxito en más de cien países.

El estudio en profundidad [...] permitiría abrir una serie de interesantes debates académicos tales como preguntarse si la presencia de tramas adultas con fines educativos, como la denuncia directa de la violencia machista, es adecuada en los dibujos infantiles, o por el contrario, si es mejor ignorar situaciones de este calado en este tipo de productos audiovisuales.²⁰

El autor hizo el análisis de contenido (argumento, aspecto físico, diálogos) de los personajes de “La Máscara”, un capítulo de la serie animada estadounidense **Courage the Cowardly Dog**, traducida como **Coraje, el perro cobarde** en Hispanoamérica y como

²⁰ Pedro Vázquez-Miraz “Presencia de la violencia machista como denuncia social en la animación infantil «Agallas, el perro cobarde»”. *Questión. Revista especializada en Periodismo y Comunicación*, vol. 1, n.º 55 (2017). Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

“Agallas, el perro cobarde” en España. En su opinión se transmitió a la audiencia un mensaje claro contra el maltrato machista y la violencia de género.

Pero ¿qué decir de **Ranma** ½ quien cambia de sexo con el agua fría? ¿Estamos preparados para argumentar sobre transexualidad y transgénero? ¿Son temas “tabú”? ¿Será que la niñez es ignorante y no se da cuenta de la transmutación sexual? Antecedentes existen desde hace décadas, como el Barón Ashura-Ashler, quien es mitad hombre y mitad mujer, enemigo acérrimo de **Mazinger Z**, uno de los animes más populares de la historia, cuya película “Mazinger Z: Infinity” se estrenó en 2018, hecha para conmemorar los 45 años de la serie original.

Bajo esta misma línea argumentativa (razones explicativas y justificativas mediante las cuales probamos o evidenciamos una pretensión), también sostenemos que los personajes de ficción reproducen modelos y estereotipos aparentemente ya superados.

Cualquier dibujo animado actual representa y hace alusión a situaciones y personajes reales, en muchos casos de manera estereotipada. Por ello, es fundamental la presencia de personas que guíen el proceso, al menos en los primeros momentos en los que los niños y niñas entran en contacto con el producto audiovisual. La pretensión es capacitarlos para defenderse, educarles audiovisualmente de modo que se conviertan en sujetos autónomos preparados para realizar una correcta lectura e interpretación ante cualquier tipo de contenido.²¹

Postura con la cual coincidimos, en virtud de que formas sutiles de violencia, destacadamente la de género, no siempre es detectada como tal, pero sí consumida de forma inocente. Ejemplos hay muchos. En el género cómico fantástico están **Los Pitufos**, como en el caso de Pitufina, quien fue creada por Gargamel y era morena, por lo cual tenía baja autoestima y episodios depresivos. Papá Pitufo le quitó esa “desgracia” mediante la alquimia, convirtiéndola en una hermosa rubia y en fuente de deseo, sobre todo porque durante mucho tiempo fue la única hembra en una comunidad de varones, prueba de ello es Pitufo Enamorado.

²¹ Inmaculada Sánchez-Labela, “Violencia de género en los dibujos animados televisivos: la impasibilidad del público infantil. Pautas para un consumo responsable”. *Communication Papers*, vol. 5, n.º 9 (2016). Girona (Catalunya): Universitat de Girona.

Un compañero de la aldea, Pitufo Vanidoso, es delicado, sensible y vive pendiente de su apariencia, al igual que **Johnny Bravo**, narcisista, coqueto y engreído, quien vive atrapado en su personalidad y artificialidad, producto de su musculatura, pero principalmente de su cabello rubio de color no natural.

Jessica Rabbit, de la película **¿Quién engañó a Roger Rabbit?** (1988), es el ejemplo perfecto de la mujer fatal, capaz de erotizar a varones reales y ficticios por igual. En la industria del juguete sobresale **Barbie**, de la empresa Mattel, quien de 1959 a la fecha refleja los cambios en los estereotipos de belleza, convirtiéndose en ícono mundial, impactando los gustos de las mujeres y de los hombres en cuanto a la estética, la moda y el glamour. Afortunadamente, a partir de 2016 su colección Fashionista incluyó una amplia variedad en los cuerpos, tonos de piel, colores de ojos y estilos de cabello, reconociendo la diversidad física de las mujeres. Hecho que aplaudimos.

Al respecto, la **puericultura** (profesión dedicada al óptimo desarrollo psicopedagógico de la niñez) ha establecido que los juguetes tienen un rol importante en la construcción de la identidad de las personas. Lamentablemente, la mayoría de los juguetes destinados a las niñas pertenecen a tres categorías: ama de casa (cuidado del hogar), mamá (crianza de los hijos) o soy bonita (atención de la belleza), reproduciendo y reforzando estereotipos de género. Las industrias cultural y de negocios deben repensar el contenido de aquéllos, evitando encasillar pobremente las opciones femeninas. “En otras palabras, durante los siglos en los que las mujeres solo tenían su cuerpo para mantenerse en la sociedad, para procrear o encontrar marido, el concepto de belleza era una moneda de cambio. Las mujeres ya no quieren ese sistema. No quieren jugar más a ese juego.”²²

La inteligencia es una cualidad muy valiosa, pero a menudo dejada de lado ante el atributo de la hermosura. Cuestión que afecta a los varones, pero más a las mujeres, quienes invierten mucho tiempo, dinero y dolor en verse atractivas. Mercado de la belleza y del cuidado personal donde el aspecto físico tiene un papel determinante a la hora de conseguir

²² Philippe Barraud - Shere Hite, *Todo lo que preguntaría a Shere Hite sobre sexo. Conversaciones con Philippe Barraud*. Trad. Carmen Martínez (Madrid: Espasa Calpe, 2003), 201.

un trabajo, un aumento salarial o encontrar pareja. Después de todo: “Como te ven, te tratan” dice una máxima popular.

Maquillajes, perfumes, cosméticos, productos antienvjecimiento, ropa de moda y muchos accesorios, son “lo que toda mujer necesita para sentirse bonita”. En México, como ejemplo de este emporio, tenemos a la CANIPEC, conformada por la Cámara Nacional de la Industria de Productos Cosméticos y por la Asociación Nacional de la Industria de Productos del Cuidado Personal y del Hogar AC.

Pero no son solamente esas cuestiones nos llaman la atención en las caricaturas, pues también podemos advertir que existen personajes con trastornos alimenticios. Ejemplo fácil es Olivia, quien presuntamente es anoréxica, visible por su casi esquelética figura, la cual parece ser del agrado de **Popeye**, adicto a la pipa, y de Bluto/Brutus, un pretendiente violento. Triángulo amoroso, objeto de controversias y de conflictos frecuentes, cuyo formato inició como una tira cómica de prensa.

Por el contrario, **Pedro Picapiedra**, personaje del famoso estudio de animación Hanna-Barbera Productions, además de su ludopatía (obsesión por el juego, en especial por el boliche), tiene la compulsión a comer en exceso. Sus atracones se explican por el débil manejo de sus emociones. Cuando tiene hambre, lo cual es muy seguido, se acrecienta su carácter agrio, el cual expresa mediante gritos, en particular a su esposa Vilma, fiel ama de casa, así como a su mejor amigo, Pablo Mármol, a quien apoda “Enano”, con lo peyorativo que esto pudiera ser.

He-Man y Los Amos del Universo gozan aparentemente de salud y fuerza extrema, pero es probable que presenten dismorfia muscular, con cuerpos desproporcionados y distorsión de la imagen. Psicológicamente podrían ser diagnosticados con vigorexia o complejo de Adonis, derivado de su obsesión por verse musculosos. “El modo de vida y los valores privilegiados por el capitalismo en auge fueron primordiales en esa transición del carácter hacia la personalidad, al propiciar el desarrollo de habilidades de autopromoción y autoventa en los individuos, y la instauración de un verdadero “mercado de personalidad”, en el cual la imagen personal es el principal valor de cambio.”²³

²³ Paula Sibilía, *La intimidad como espectáculo* (Buenos Aires: FCE, 2008), 267.

Estar bien no es sinónimo de verse bien. Lo primero se refiere a la salud física, mental y espiritual, lo segundo a la apariencia, establecida según los estereotipos de cada época y cultura. Para muestra es el caso de modelos y fisicoculturistas, cuyos cuerpos parecen envidiables, gracias a prácticas como la ingesta de esteroides anabólicos, la inyección de aceite, dietas “milagrosas” y cirugías estéticas, con graves consecuencias a menudo, desde afecciones cardiovasculares hasta la muerte. Cuerpos atléticos o fitness como los de **He-Man y Los Amos del Universo**; **She-Ra**, la princesa del poder o los **ThunderCats**: los felinos cósmicos.

En el mismo sentido, la Organización Mundial de la Salud (OMS) estableció que “salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”. La cita procede del Preámbulo de la Constitución de la Organización Mundial de la Salud, que fue adoptada por la Conferencia Sanitaria Internacional, celebrada en Nueva York del 19 de junio al 22 de julio de 1946, firmada el 22 de julio de 1946 por los representantes de 61 Estados y entrando en vigor el 7 de abril de 1948, sin que haya sido modificada desde entonces.²⁴

5. Expresiones de género alternativas

En los programas analizados, cuya destinataria es la niñez, hay representantes virtuales de la **comunidad LGBTTI** (lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales), desde quienes tienen actitudes, prácticas o comportamientos que no corresponden culturalmente a su sexo, hasta quienes optan por relaciones sexo-afectivas controversiales o fuera de lo común. Señalamiento que hacemos con fines exclusivamente didácticos, reconociendo y respetando la diversidad humana en materia de identidad de

²⁴ *Official Records of the World Health Organization*, www.who.int/suggestions/faq/es/ (consultada el 21 de octubre de 2018).

género y orientación sexual, así como manifestándonos en contra de toda forma de discriminación.²⁵

Otis, por ejemplo, es una vaca “masculina” (no un toro), líder de la serie **La granja**, atraída por otras vacas (Daisy, Abby), quienes se refieren a ella como macho, sin importarles su sexo natural. Haruka Tenou, alias Sailor Uranus, viste como hombre y en ocasiones se comporta como tal, enamorándose y besando en la boca a otras mujeres. En el mismo manga y anime de **Sailor Moon** existen tres hombres llamados Seiya, Taiki y Yaten, quienes juntos forman los Three Lights, pero cuando se transforman y adquieren poderes se vuelven mujeres, autonombrándose las Sailor Starlights. ¿Vaginoplastia mágica?

Sobre esto nuestra postura es clara: la **orientación sexo-afectiva** debe respetarse en la población adulta, la cual de manera libre, informada y consentida decide cómo y con quién ejerce su erotismo y su sexualidad. Con esto reiteramos nuestro rechazo a la homofobia, la discriminación y los crímenes de odio que tanto daño hacen. Respeto es la palabra clave, tanto a la integridad personal, como a la diversidad sociocultural.

Empero, la caricaturización de temas controversiales poco ayuda al debate serio, confundiendo a quienes por su edad aún no se forman un criterio. Al respecto, cabe preguntarse si las caricaturas van más allá y muestran “perversiones”. La respuesta es sí, aunque términos como perversiones y desviaciones sexuales están en desuso por su enorme carga moral, optando la literatura contemporánea por hablar de parafilias y de expresiones comportamentales de la sexualidad.

Desde el punto de vista clínico, los trastornos sexuales se dividen en dos grupos. Las parafilias se caracterizan por una respuesta de activación a objetos o situaciones sexuales que no forman parte de las pautas habituales y que en diversos grados puede interferir con la capacidad para una actividad sexual recíproca y afectiva. Los

²⁵ En México, el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación, CONAPRED, es un órgano de Estado, sectorizado a la Secretaría de Gobernación, creado por la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación, aprobada el 29 de abril de 2003, y publicada en el Diario Oficial de la Federación el 11 de junio del mismo año.

trastornos o disfunciones sexuales se caracterizan por inhibiciones del deseo sexual o de los cambios psicofisiológicos que caracterizan al ciclo de la respuesta sexual.²⁶

Al maestro Roshi, sensei de las artes marciales y personaje clave del exitoso manga **Dragon Ball**, le gustan mucho las jóvenes, al punto de espiarlas (voyeurismo), excitarse continuamente, tocarlas de forma impropia y solicitarles que se desnuden ante él, siendo aún más grave la situación cuando las mujeres tienen la apariencia física de ser menores de edad. Hecho que provocó que algunos países prohibieran la transmisión de ciertos episodios, los cuales fácilmente pueden encontrarse y descargarse por Internet.

Pepe le Pew, personaje de los **Looney Tunes**, es un zorrillo enamorado de la gatita Penélope, por lo cual la hostiga sin importarle su miedo y sus rechazos, convirtiéndolo en un acosador sexual. Ciertamente es que la confunde con una hembra de su misma especie, pero la testosterona (hormona sexual del grupo andrógeno), si bien influye en el incremento de la libido, no justifica su hostigamiento con presuntos tintes románticos.

El máximo exponente de las presuntas perversiones es Capitanazo, personaje de **La casa de los dibujos**, quien es machista, polisexual y necrófilo, por lo cual no le importa el género ni la putrefacción al momento de compartir su intimidad sexual, pues después de unas cervezas llega a tener sexo con cadáveres. Cuestión, la profanación de cadáveres con fines sexuales, inédita en series animadas —aún en comedias de situación para adultos, como es el caso—, aunque no en películas como antes comentamos.

[...] una intersección especial entre el cyborg, la transexualidad, el cuerpo inorgánico y la atracción por la extrema juventud está latente en los modelos adolescentes de género indeterminado que pueblan el mundo de la moda, la publicidad y la música: seres de corte artificial, más cercanos al androide, con rasgos estandarizados, con signos corporales orgánico-reproductivos reducidos o eliminados mediante el referente pedófilo o pedomimético.²⁷

²⁶ Ernesto Lammoglia, *Abuso sexual en la infancia. Cómo prevenirlo y superarlo* (México: Grijalbo, 2002), 35.

²⁷ Miguel Ángel Torres, “Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía”, *Desacatos. Revista de Antropología Social*, Nº 9 (2002):44.

Juguetes, historietas y caricaturas en donde los personajes femeninos que aún no arriban a la adultez “disfrutan” del uso de maquillaje, ropa ajustada y zapatillas (como en el caso de la línea de muñecas **Bratz**), convirtiéndolas en princesitas coquetas en detrimento del natural desarrollo de su niñez, cuya base debiera ser el estudio, el entretenimiento saludable y el amor familiar, en lugar de su insaciable pasión por la moda... ¡y por las joyas! (como en la película animada *Bratz: pasión por diamantes*).

6. Educación y censura

Algunas sociedades de padres de familia sostienen que la televisión aleja a la niñez de la escuela, al menos aquélla con programación de contenido cuestionable. Al respecto, existen muchas causas que contribuyen a la deserción escolar, como las adicciones, el fracaso en las calificaciones, las influencias negativas del grupo de pares, la necesidad de trabajar, el ser víctima de **bullying** (acoso escolar) y la violencia familiar. Delito, este último, multiofensivo, delicado y muy frecuente.

Una evidencia más del agotamiento del orden social es la creciente manifestación de la violencia en la escuela y en el resto de los espacios educativos. La escuela, que ha sido la institución central de normalización de los sectores sociales y que ha jugado un papel preponderante en la legitimación de los valores sociales que permiten la naturalización de la dominación, está hoy en crisis. Su función de integración se ve fuertemente cuestionada por un entorno social cada vez más desintegrado. Las expresiones de violencia son uno de los modos en que toma forma esta crisis en el sistema de educación. Esta violencia expresa así la dificultad del actual modelo de dominación para reproducirse y legitimarse en el sistema escolar actual.²⁸

Cuestiones como el **bullying** no podemos considerarlas simples cosas de la edad, aún en el mundo virtual, puesto que es una conducta dirigida a hacer daño, repetida en el tiempo

²⁸ Alberto Riella, “violencia y control social: el debilitamiento del orden social de la modernidad”, *Papeles de Población*, Año 7, Nº 30 (2001): 201-202.

y desarrollada en el ámbito escolar, que se produce en una relación interpersonal caracterizada por el desequilibrio de poder (capacidad de imponer la propia voluntad pese a la resistencia del contrario), cuya manifestación es el maltrato físico y/o emocional.

Por ejemplo, Bart Simpson está orgulloso de sus bajas calificaciones y de su rebeldía, además considera aburrido ser “normal”. Influencia negativa que ejerce a sus amigos y a su hermana pequeña. Patricio Estrella, noble pero tonto y mejor amigo de **Bob Esponja**, tiene el premio por no hacer nada durante más tiempo en la ciudad submarina de Fondo de Bikini. Situación preocupante porque es un adulto, quien ocasionalmente trabaja por necesidad.

Otros casos son **Fanboy y Chum Chum** quienes, impresionados con los comics, casi no estudian y usan su ropa interior de fuera. Helga, cínica, mandona y enamorada de Arnold (niño de nueve años, protagonista de **Hey, Arnold!**), lo oculta siendo grosera, intimidando a sus compañeros de clase. Alguien similar es Pulpleito, personaje de **Pecezuelos**, quien molesta y golpea a los peces “nerds” de la escuela, es decir, a los que sí estudian.

No obstante los ejemplos anteriores, debemos ser cuidadosos al momento de fijar nuestra postura, en virtud de que la censura no es recomendable en una sociedad democrática, respetuosa de la libertad, al ser ésta un derecho constitucional y sustantivo. Se requiere una ponderación adecuada y proporcionalidad en la intervención estatal, pero también una revisión detallada de los programas televisivos que ve nuestra niñez, reconociendo que muchos favorecen conductas antisociales, valores negativos y un manejo distorsionado de la sexualidad, perjudicando —o al menos poniendo en riesgo— su sana formación psicoemocional. Hecho que debemos cautelar.

Es evidente que para mantener un estado de equilibrio los sistemas sociales tienen que prohibir el crimen y los desafueros de la violencia dentro del grupo; y cada vez que ocurre un nuevo delito de violencia es posible constatar que ha habido una falla en la transmisión cultural de dichas prohibiciones o en los procesos para socializar debidamente al individuo. Semejante falla tiene que provocar siempre reacciones negativas de carácter emocional en la opinión pública.²⁹

²⁹ Marvin Wolfgang y Franco Ferracuti, *La subcultura de la violencia: hacia una teoría criminológica* (México: FCE, 1971), 206.

Toda censura es riesgosa porque implica la imposición de la ideología de unos cuantos, sobre millones de personas, concibiendo una falsa idea de moral pública, tan perjudicial para la diversidad cultural y la libertad de creencias. Las censuras política y editorial han sido históricamente comunes a las dictaduras y las tiranías, así como entre quienes pretenden distinguir lo culto de lo popular, confundiendo regulación de la información con prohibición.

En Estados Unidos, el *Comics Code Authority* (**Autoridad del Código de Cómic** o CCA por sus siglas en inglés), impuesto en la década de los cincuenta del siglo XX, no permitió las drogas, las escenas de terror (incluidos espectros, hombres lobo y vampiros), el derramamiento excesivo de sangre, los crímenes repugnantes, la desnudez y los actos sexuales “depravados”, con la enorme carga subjetiva que esto implicó. En España, de 1964 a 1970, se prohibió el tebeo (cómic) de **Superman**, pues la **Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles** (CIPIJ) lo consideró un riesgo para la educación religiosa, debido a que él y otros personajes se asemejaban más a dioses que a héroes. En Italia, en vez de prohibirlo, le cambiaron el nombre a “Nembo Kid” y le quitaron la “S” del emblema (Bayona y Matos, 2013).

En México, los criterios generales de clasificación de películas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados son competencia de las autoridades federales, cuya legislación y reglamentación establece lo correspondiente a telecomunicaciones, radiodifusión, transmisiones y publicidad. Un ejemplo es la **Ley Federal de Cinematografía**, cuyas normas regulan el sexo explícito, el lenguaje procaz y el grado de violencia (art. 25). Otro es la **Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión**. En ambos casos, estableciendo que la Secretaría de Gobernación debe respetar los derechos a la manifestación de las ideas, libertad de información y de expresión, por lo cual no podrá realizar ninguna censura previa. “El derecho de información, de expresión y de recepción de contenidos a través del servicio público de radiodifusión y de televisión y audio restringidos, es libre y consecuentemente no será objeto de ninguna persecución o investigación judicial o administrativa ni de limitación alguna ni censura previa, y se ejercerá en los términos de la Constitución, los tratados internacionales y las leyes aplicables” (artículo 222 de la **Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión**), pero inmediatamente precisa que “Las autoridades en el ámbito de su competencia promoverán el respeto a los derechos humanos,

el principio del interés superior de la niñez, a fin de garantizar de manera plena sus derechos, así como la perspectiva de género”.

Por lo cual las autoridades si bien no deben perseguir, investigar, limitar o censurar, sí están obligadas a promover y propiciar la integración de las familias, el desarrollo armónico de la niñez, el mejoramiento de los sistemas educativos, la difusión de los valores artísticos, históricos y culturales; así como la igualdad entre mujeres y hombres. Específicamente, en el artículo 226 de la misma ley ordena que, a efecto de promover el libre desarrollo armónico e integral de las niñas, niños y adolescentes, debe evitar contenidos que estimulen o hagan apología de la violencia.

Más aún, en cumplimiento de lo establecido en la *Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión* respecto a la programación dirigida a la población menor de edad, así como los criterios de clasificación emitidos de conformidad con la misma, “las concesiones que se otorguen en materia de radiodifusión y telecomunicaciones deberán contemplar la obligación de los concesionarios de abstenerse de difundir o transmitir información, imágenes o audios que afecten o impidan objetivamente el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, o que hagan apología del delito, en contravención al principio de interés superior de la niñez” (artículo 68 de la **Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**). Análisis de estos ordenamientos sobre los que este trabajo es una contribución, desde la óptica de la criminología y la crítica jurídica.

7. Programas positivos

En **Lazy Town**, la niña Stephanie, al igual que el adulto Sportacus, son activos, hacen deporte, comen sano (sobre todo fruta) y dan buenos consejos. **Manny a la obra** es un latino bilingüe que, junto con sus herramientas parlantes, repara y construye objetos de la ciudad, enseñando el valor de la amistad y del trabajo en equipo. “La amistad está más allá de las

ideologías y creencias y puede darse, aunque ellas sean distintas, siempre y cuando se respeten, aquí más que cuestión de flexibilidad, es cuestión de mutuo respeto.”³⁰

Los **Súper Números** son números animados que resuelven problemas matemáticos en el mundo real con la colaboración de infantes, eliminando la idea de que las ciencias exactas son aburridas y difíciles. **Kai-Lan** es una niña china, quien junto con sus amigos animales nos instruye el bilingüismo (sabe español y chino mandarín), respeta a los adultos mayores (su abuelo Yeye) y nos ayuda a resolver positivamente los problemas. **El pequeño Bill** es afrodescendiente y tiene cinco años, cuya inocencia fomenta la tolerancia, la amistad, el respeto a la diversidad y el desarrollo de habilidades sociales. A menudo toma decisiones equivocadas, pero sabe ofrecer disculpas y también perdonar. “... la tolerancia requiere la negación de los absolutos, y el reconocimiento de las limitaciones humanas; requiere la aceptación de lo que se denomina relativismo ético, que tiene muchas variantes, pero que acepta, como punto de partida, que no hay absolutos en materia ética y política.”³¹

Un ejemplo más es la **Doctora Juguetes**, una niña con la habilidad de hablar con los juguetes y peluches para curarlos y repararlos, siempre en compañía de Hallie, una pequeña enfermera hipopótama y otros amigos mágicos, quienes cobran vida para compartir sus aventuras. Además, cuando el diagnóstico y el tratamiento se complican, siempre cuenta con el apoyo amoroso de su mamá, una médica profesional.

Analizar los personajes, la trama, los dibujos y los diálogos para encontrar cuáles son las opciones que más valores positivos aportan a la niñez no es tarea sencilla, puesto que puede variar de una temporada a otra o incluso entre episodios. En **Charlie y Lola** (conocidos en España como Juan y Tolola), él siempre ayuda y aconseja pacientemente a su hermana menor, de cinco años, quien es tierna, simpática y con una gran imaginación. Lo raro es que ella tiene un amigo, Soren Lorensen, el cual únicamente ella ve. Al respecto, hay versiones encontradas, pues hay quienes sostienen que es el producto de la imaginación de una niña pequeña, por sentirse en ocasiones sola; la versión egoísta de ella, pues la ha motivado a

³⁰ Jorge Medina, *Valores para crecer* (México: Universidad Pontificia de México, 2004), 159.

³¹ Oscar Correas, *Metodología Jurídica II. Los saberes y las prácticas de los abogados*. (México: Fontamara, 2006), 49.

desobedecer o mentir (como en el episodio “Yo no he sido”), aunque al final siempre dice la verdad; su conciencia o su hermano fallecido. En todo caso, esto no está claro, así que nos quedamos con el hecho de que es un programa formativo de alta calidad.

8. Conclusiones

La televisión desde su origen (décadas de los 20's y los 30's del siglo XX, aunque se popularizó después), es un medio fundamental para la transmisión de ideas, la formación educativa, el entretenimiento, el uso del tiempo libre y la publicidad, cuyo contenido varía desde programas históricos, científicos, culturales y deportivos de excelente calidad, hasta aquéllos que contaminan la formación psicoemocional de quienes los observan, derivado del manejo distorsionado, absurdo, o morboso, de temas que requieren seriedad. Cuestiones que en la actualidad se fortalecen con la introducción de la denominada televisión inteligente, con videos sobre demanda e internet *streaming*.

Los dibujos animados tradicionalmente creados para la niñez fueron pensados como un arte visual de fantasía, en donde las fábulas y los cuentos clásicos cobraban aparente vida, permitiéndonos conocer a aquél personaje que antes sólo habíamos imaginado mediante la lectura, las historias antes de dormir o la radio. Su contenido predominantemente inocente amenizaba el tiempo que sobraba después de hacer la tarea y de ayudar en el hogar, distrayéndonos de los problemas escolares o familiares que uno pudiera tener a esa corta edad.

Amistad, compasión, fraternidad, respeto, son valores que las caricaturas podían transmitir a la niñez, sin generar eventuales respuestas de animadversión como en la educación formal, al ser considerada ésta por algunos como “aburrida”. Ser asertivos significaría expresar pensamientos y sentimientos de forma honesta, directa y correcta, argumentando sus puntos de vista, de forma respetuosa, libre y serena.

Desafortunadamente, con el paso del tiempo, las compañías productoras introdujeron nuevos temas, con un contenido bélico, político y sexual acentuado, forzando la maduración de las noveles generaciones, así como creando manifestaciones negativas de ansiedad, estrés

o violencia, ante situaciones conflictivas y agobiantes. Todo lo cual contribuyó de manera decisiva a transformar también la industria del juguete, abandonando los tradicionales baleros, loterías, marionetas, matracas, pirinolas, tablitas, yo-yos y trompos, tan representativos de la cultura mexicana. “Se ha mostrado también que los programas violentos fomentan la compra de juguetes/armas —ocupan uno de los primeros lugares de una importante industria— que se utilizan en juegos bélicos, con la significación que las actividades lúdicas tienen en la conformación de la subjetividad.” (Guinsberg, 1997, p. 44).

Las armas de plástico, las muñecas anoréxicas siempre bellas, los soldados y las videoconsolas, paulatinamente convirtieron la violencia simulada en real, pues los juguetes que imitan armas o sirven para jugar a matar promueven la competencia y la idea de que el “otro” no es mi compañero de entretenimiento, sino mi enemigo. Falsas pistolas tan bien elaboradas que algunas han sido utilizadas en delitos, confirmando que el contenido nocivo de la televisión y los juguetes bélicos se fortalecen entre sí, convirtiéndonos culturalmente en violentos.³²

Don Gato y su pandilla, de la compañía Hanna-Barbera, son responsables de alteración de la paz, juegos clandestinos y usurpación de identidad, por lo cual en casi todos los episodios son perseguidos por la policía, personificada por el oficial Matute, a quien suelen desacatar. El Pato Donald es temperamental, indisciplinado e iracundo, lo que incrementa su riesgo social, aun cuando su rol como tío lo moderó; pero más lo es Sam Bigotes, pues además de su mal carácter está armado con un par de pistolas. Situación parecida a la de Elmer Gruñón quien, aunque parece noble, es un cazador que siempre carga una escopeta. Análisis de riesgos —en este mundo virtual de los estudios Warner Bros y Disney— en los que habría que valorar sus motivaciones individuales a la violencia y las condiciones criminógenas que las explican.

Max Montana, personaje de los **Tiny Toon**, es un niño “malvado”, rico, ambicioso y egoísta, lo que sin duda no es un buen ejemplo. Más recientemente, en **Los Simpsons**, una

³² Caso emblemático sucedió en Florida, Estados Unidos, en agosto de 2018, cuando un *gamer* (experto en videojuegos), de 24 años, identificado como David Katz, disparó contra varias personas después de perder en un torneo, provocando tres víctimas mortales, incluido el atacante quien se suicidó, además de varios heridos.

de las comedias de situación animada más exitosas de la historia, el personaje de Bob Patiño, harto del abuso del payaso Krusty, se convierte en genio criminal, asaltante armado y homicida potencial de Bart Simpson, quien para colmo es víctima de las estrangulaciones parciales que le provoca su padre Homero, un alcohólico sin superación profesional.

Happy Tree Friends, de apariencia tierna, destaca por su humor negro y sus composiciones gráficas violentas de características *gore* (sangriento), lo cual puede generar afectaciones psicológicas en los pequeños televidentes. ¡Y qué decir de **La casa de los dibujos!**, antítesis de una caricatura inocente por su homofobia, racismo, sexualidad explícita, violencia y lenguaje procaz. Programas, estos dos, que aunque están destinados a la población adulta, son también vistos por quienes tienen corta edad.

En síntesis, la defensa y promoción de los derechos de la niñez no sólo es jurídica o política, sino que abarca las múltiples esferas de su vida, desde el acceso a la educación de calidad, hasta la protección del libre desarrollo de su personalidad, la cual debe estar ajena de la contaminación audiovisual de programas televisivos con contenido negativo.

Suficientes tragedias vemos a diario en las noticias. Demasiada sangre y sexo en las películas y series, como para que ahora también las caricaturas, mangas y animes, sean partícipes de esta vorágine destructiva. Nuestras niñas y niños merecen algo mejor, pues además de ser una cuestión ética y moral, el marco jurídico nacional y los tratados de los que México forma parte nos obligan a proteger su presente y su futuro. Instrumentos entre los que destacan la **Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes**, así como la **Convención sobre los Derechos del Niño**, cuyo análisis pormenorizado hubiera desbordado los objetivos de este estudio, pero que se deben tener en cuenta en la elaboración, implementación y evaluación de toda política pública.

El mensaje final es que gobierno, sociedad y academia debemos trabajar juntos a favor de la paz y en beneficio del **interés superior de la niñez**, para lo cual la argumentación, ejemplos y lógica discursiva que utilizamos buscaron despertar el interés crítico de los lectores, particularmente de quienes son padres de familia, protegiendo a la población menor de edad de las situaciones negativas, controversiales, de las que puede ser objeto mediante la televisión y otros medios audiovisuales a su alcance. No lograrlo es arriesgar su felicidad y su estabilidad emocional.

Contribución: 100% del autor

Bibliografía

- Barraud, Philippe y Hite, Shere. *Todo lo que preguntaría a Shere Hite sobre sexo. Conversaciones con Philippe Barraud*. Trad. Carmen Martínez. Madrid: Espasa Calpe, 2003.
- Bayona, Mariano y Matos, Diego. *Superman. El primer superhéroe*. España: T. Dolmen Editorial, 2013.
- Buffington, Robert. *Criminales y ciudadanos en el México moderno*. Trad. Enrique Mercado. México: Siglo XXI, 2001.
- Capella, Juan Ramón. *Fruta prohibida. Una aproximación histórico-teorética al estudio del derecho y del estado*. 2ª. ed. Madrid: Trotta, 1999.
- Correas, Oscar. *Introducción a la Sociología Jurídica*. 2ª. ed. Barcelona: Signo, 1995.
- Correas, Oscar. *Metodología Jurídica II. Los saberes y las prácticas de los abogados*. México: Fontamara, 2006.
- Downes, David y Rock, Paul. *Sociología de la desviación*. Barcelona: Gedisa, 2011.
- EDNICA. *Rayuela. Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos*, año 4, n.º 8 (2013). México: Educación con Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes en Situación de Calle IAP.
- García, Dennis. "2018, el año más violento con 33 mil 341 homicidios". *La Jornada*. México, 21 de enero de 2019. www.jornada.com.mx.
- Garland, David. *Castigo y sociedad moderna. Un estudio de teoría social*. Trad. Berta Ruiz. México: Siglo XXI, 2010.
- Garrido, Vicente. *Qué es la psicología criminológica*. Biblioteca Nueva, 2005.
- Gómez Tagle, Erick. *Vademécum criminológico. Diccionario de ciencias sociales y penales*. México: Federación Mexicana de Psicología, 2018.
- Guinsberg, Enrique. "Violencia/ subjetividad/ sociedad/ medios de difusión". En Área de Investigación Subjetividad y Procesos Sociales. *Tiempos de violencia*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 1997.
- Lammoglia, Ernesto. *Abuso sexual en la infancia. Cómo prevenirlo y superarlo*. 6ª ed. México: Grijalbo, 2002.

- Madriz, Esther. *A las niñas buenas no les pasa nada malo. El miedo a la delincuencia en la vida de las mujeres*. Trad. Stella Mastrángelo. México: Siglo XXI, 2001.
- Marzano, Michela. *La muerte como espectáculo. Estudio sobre la "realidad-horror"*. Trad. Nuria Viver. México: Tusquets Editores, 2010.
- Medina, Jorge. *Valores para crecer*. México: Universidad Pontificia de México, 2004.
- Portales, Carlos y Fielbaum, Alejandro. "Multiculturalismo, televisión infantil y violencia cultural. Apuntes para la investigación". *Comunicación y Sociedad*, n.º 19 (2013). México: Universidad de Guadalajara.
- Riella, Alberto. "Violencia y control social: el debilitamiento del orden social de la modernidad". *Papeles de Población*, año 7, n.º 30 (2001). México: Centro de Investigación y Estudios Avanzados de la Población, Universidad Autónoma del Estado de México.
- Rodrigues, Aroldo. *Psicología social*. Trad. Anatolio de Paula Crespo. México: Trillas, 1982.
- Sánchez, Mayra. "Actualizaciones de axiología estética: vislumbrar la complejidad del mundo". En José Ramón Fabelo y Alicia Pino (coords.). *Estética, arte y consumo. Su dinámica en la cultura contemporánea*. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Instituto de Filosofía de La Habana, 2011.
- Sánchez-Labela, Inmaculada. "Violencia de género en los dibujos animados televisivos: la impasibilidad del público infantil. Pautas para un consumo responsable". *Communication Papers*, vol. 5, n.º 9 (2016). Girona (Catalunya): Universitat de Girona.
- Sibilia, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Trad. Rodrigo Fernández. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- Torres, Miquel Ángel. "Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía". *Desacatos. Revista de Antropología Social*, n.º 9 (2002). México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Vázquez-Miraz, Pedro. "Presencia de la violencia machista como denuncia social en la animación infantil «Agallas, el perro cobarde»". *Questión. Revista especializada en Periodismo y Comunicación*, vol. 1, n.º 55 (2017). Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

Wolfgang, Marvin y Ferracuti, Franco. *La subcultura de la violencia: hacia una teoría criminológica*. Trad. Antonio Garza y Garza. México: Fondo de Cultura Económica, 1971.