

Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy **Violence in the cartoons of past and present days**

Fina Pérez Garcías
Santos Urbina Ramírez
Islas Baleares (España)

RESUMEN

Persecuciones con armas, choques estruendosos, disparos, explosiones, caídas por precipicios, agresiones de lo más diverso, amenazas, imprecaciones e insultos. Estos eran algunos de los ejes recurrentes que guiaban el desarrollo de los espacios televisivos favoritos de los que éramos niños hace unas tres décadas: los dibujos animados. Se trataba de producciones mayoritariamente norteamericanas (las factorías Warner y Hanna-Barbera eran las principales realizadoras) dobladas a una variante del español con modismos y vocabulario algo «diferente» (pero que les otorgaba un sello de identidad) y, hasta mediados de los setenta, obligatoriamente en blanco y negro.

En la actualidad se ha visto incrementado notablemente el tiempo que los niños dedican diariamente a ver la televisión. Y (al margen del cumplimiento o no del famoso pacto entre las cadenas televisivas con mayor audiencia), lo cierto es que, probablemente, los dibujos animados, programa infantil por antonomasia, siguen poseyendo un grado de violencia a considerar.

Mucho se ha debatido e investigado acerca de la relación entre consumo televisivo y conducta agresiva, sin que se haya llegado a conclusiones definitivas. Pero no es un debate en el que consideremos preciso entrar ahora.

En el trabajo que planteamos se pretende comparar las series de dibujos animados de los años 70 con las actuales, con la finalidad de comprobar si la preocupación social en torno a la representación de la violencia presente en los programas infantiles ha propiciado cambios al respecto en los últimos años. Para realizar la selección de las series antiguas, se procederá a hacer un sencillo cuestionario a personas con una edad aproximada de 40 años, preguntándoles qué series de dibujos animados recuerdan de su infancia; como información adicional, además, se les pedirá que indiquen qué recuerdan de cada serie. Con respecto a las series actuales se recogerán los índices de audiencia más recientes y se seleccionarán las más vistas.

A continuación, conceptualizaremos el alcance del objeto de estudio –la representación de la violencia– para, posteriormente, realizar un análisis de contenido en diferentes episodios de varias series emitidas durante los 70 (para ello contamos con la reemisión de muchas de ellas en algunos canales de televisión por satélite) y en las series más vistas por los niños actualmente.

ABSTRACT

This study compares several cartoon serials -from middle 60's to middle 70's- with actual cartoon programs, and has the main objective of analyzing if the social concern about the violence representation in children TV programs has provoked substantial changes during the last years. To proceed to that comparison we used the content analysis methodology. Results suggest that there was a bigger presence of violence in the «old» serials when compared to the «actual» ones, despite the language used seems to be more aggressive in the current cartoons.

DESCRIPTORES/KEYWORDS

Dibujos animados, violencia, análisis de contenido.
Cartoons, violence, content analysis.

Persecuciones con armas, choques estruendosos, disparos, explosiones, caídas por precipicios, agresiones de lo más diverso, amenazas, imprecaciones e insultos. Estos eran algunos de los ingredientes que, más que aderezar o salpicar, guiaban el desarrollo de los espacios televisivos favoritos de los que éramos niños hace unas tres décadas: los dibujos animados. Se trataba de producciones mayoritariamente norteamericanas (las factorías Warner y Hanna-Barbera eran las principales realizadoras) dobladas a una variante del español con modismos y vocabulario algo «diferente» (pero que les otorgaba un sello de identidad) y, hasta mediados de los setenta, obligatoriamente en blanco y negro.

A imitación de la popular fórmula, que los niños de los años 60 conocíamos tan bien (1), el título de este trabajo ilustra bastante fielmente su pretensión. Nuestra intención no es otra que intentar comparar la presencia de violencia en aquellas series de dibujos animados con las actuales.

En la actualidad se ha visto incrementado notablemente el tiempo que los niños dedican diariamente a ver la televisión. Y (al margen del cumplimiento o no del famoso pacto entre las cadenas televisivas con mayor audiencia), lo cierto es que, probablemente, los dibujos animados, programa infantil por antonomasia, siguen poseyendo un grado de violencia a considerar.

En el trabajo que planteamos se pretende comparar las series de dibujos animados de mediados de los 60 a mediados de los 70 con las actuales (2), con la finalidad de comprobar si la preocupación social en torno a la representación de la violencia presente en los programas infantiles ha propiciado cambios al respecto en los últimos años.

Violencia en la televisión

Mucho se ha debatido e investigado acerca de los efectos que puedan ocasionar los contenidos televisivos violentos en los telespectadores, sin que se haya llegado a conclusiones definitivas, tal como pone de manifiesto Matilla (sf). Sea como fuere, lo cierto es que se trata de un tema recurrente y polémico que acapara la atención de numerosos sectores sociales preocupados por el papel de los medios de comunicación.

Hasta tal punto llega la preocupación de determinadas administraciones al respecto, que han puesto en marcha proyectos para regular la emisión de determinado tipo de contenidos, como la aplicación de sofisticados dispositivos electrónicos, como el V-chip (violence chip) (Peters y Blumberg, 2002).

Respecto a la violencia presente en los programas infantiles, no cabe duda que resulta especialmente preocupante. La infancia se caracteriza por su permeabilidad y maleabilidad, y se trata, por tanto, de un sector de la población especialmente sensible e influenciable. Así los dibujos animados se convierten en un medio con gran capacidad de incidencia en los niños. García Galera (2000) alerta sobre este hecho, debido al alto nivel de aceptación que los dibujos animados tienen entre la población infantil, poniendo de manifiesto que, pese a su supuesta inocuidad, pueden resultar perjudiciales de una manera u otra a los más pequeños.

Así, dicha autora comenta los resultados de algunas investigaciones en que parecen demostrarse estos efectos negativos. Por ejemplo, alude a una investigación realizada en 1980, donde se concluye que a mayor consumo de dibujos como *Correcaminos* o *Tom y Jerry*, mayor probabilidad de concurrencia de conductas violentas. Añadiendo, eso sí, que tal comportamiento sólo era predecible en niños con personalidad violenta.

Peters y Blumberg (2002) también se refieren a algunos estudios que sugieren la dificultad que los niños preescolares tienen para distinguir la realidad de la fantasía. Por el contrario, también se refieren a otras investigaciones que refieren que los dibujos violentos desarrollarían en los niños sentimientos como la lealtad... Y por supuesto, al igual que García Galera (2000), también aluden a toda una línea de investigaciones que parten de la Teoría del aprendizaje social, recordando que en estudios llevados a cabo por el propio Bandura, se afirma que la observación de modelos agresivos es condición suficiente para producir agresiones por imitación.

Dado que el objeto de nuestro trabajo no es profundizar en este tema y que ya hemos ofrecido algunas pinceladas sobre el mismo, continuaremos con el hilo de nuestro discurso.

Dibujos animados de ayer y hoy

Las personas que ahora rondamos la cuarentena crecimos con una única televisión (y no por el número de receptores en casa, que también). Sólo existía la televisión pública y dos canales como posible elección. Tampoco existían, por supuesto, las emisiones ininterrumpidas. Los dibujos animados diarios comenzaban en la UHF (todavía no la habían bautizado como «La 2»), con la programación diaria de la cadena, al atardecer, tras un rato de impaciencia y carta de ajuste. Y a lo largo de un espacio más corto que largo asistíamos - cosas de la dulcificación de los recuerdos- a un auténtico acontecimiento.

Pero, ¿tenían aquellas series algún denominador común, algo que pudiera darles cohesión? Ciertamente la variedad era grande, si bien una pocas productoras que copaban el mercado, establecían una marca y estilo propios. Se trataba, a grandes rasgos, de series de carácter lineal, con argumentos recurrentes y previsibles, tanto por lo que respecta a la trama como al desenlace, pero sobre todo por lo que se refiere al proceso: los choques, caídas, golpes, explosiones, eran recursos obligados de cualquier dibujo animado. En la mayoría de casos el núcleo narrativo era el *gag*, que prevalecía sobre la historia (como es el caso del *Correcaminos*, o *Piolín y Silvestre*). Eran, pues, y hasta cierto punto, series ciertamente pobladas de acciones violentas.

A partir de mediados de los 70 se produce la «invasión» de las producciones japonesas que supondrán una ampliación del género. Así se inician producciones a gran escala, de larga duración y gran éxito como *Heidi* o *Marco*, basados en obras literarias. Estos personajes, pese a las críticas que también pueden hacerse, serían la cara amable de los dibujos japoneses. Porque también llegará *Mazinger Z*, serie provista de una violencia considerable. Y *Mazinger* no hace sino abrir la veda a toda una gama de productos cuyo denominador común consistirá en mantener la tensión en la trama y no poca dosis de violencia. Así, algunos sucesores, de esta línea dura, serían *He-Man* o los *Caballeros del Zodiaco*, y más recientemente Bola de Dragón o Pokémon. Obviamente hasta nuestros días han coexistido (y coexisten) tendencias muy diferentes por lo que respecta al trato que se le da a la violencia.

Dos serían pues las cuestiones que podríamos plantearnos: ¿poseen los dibujos actuales el mismo grado de violencia?; ¿se trata del mismo tipo de violencia?

1. Planteamiento del estudio

- Objetivos

Como ya se ha expuesto con anterioridad, la finalidad del presente estudio estriba en intentar discernir hasta qué punto, con el transcurso del tiempo, se han producido modificaciones en los planteamientos y los contenidos de los dibujos animados, con respecto a la representación de la violencia. ¿Son las series de dibujos actuales más o menos violentas que las antiguas? O dicho de otro modo, ¿están los niños actuales igual de expuestos que los niños de los 60 y 70 a la violencia representada a través de los dibujos animados?

¿Qué entendemos por violencia en los dibujos animados?

Consultado el vocablo «violencia» en el diccionario de la Real Academia (3), se nos remite al adjetivo «violento», donde obtenemos un buen número de acepciones. Y ninguna de ellas delimita con exactitud la naturaleza de aquello que nos planteamos estudiar. De modo que, con la finalidad de concretar al máximo nuestro objeto de estudio, resulta necesario establecer qué entendemos por tal concepto, ligado al universo de los dibujos animados.

Sin duda la violencia en el medio puede caracterizarse de diferentes formas. De manera general, podemos referirnos a *aquellas acciones llevadas a cabo por alguno de los personajes y que implican daño físico o psicológico en otro personaje o en el entorno*. Pero esta violencia no tiene por qué ser ejercida de forma física exclusivamente, sino que puede, también, llevarse a cabo mediante el lenguaje o los gestos. Obviamente se trata, en cualquier caso, de una serie de actos que «padecerán» en mayor o menor medida los espectadores infantiles.

Por su parte, y de manera análoga, Escandell y Rodríguez (2002), se refieren a tres tipos de violencia: *narrada, visual y verbal*.

En un estudio sobre la violencia en la televisión mexicana, López y Cerda (2001), adoptan una completa definición propuesta por el Estudio Nacional de Violencia en la Televisión, centrándose también en los mismos tipos que los autores precedentes.

- Metodología

En primer lugar, es preciso señalar que nuestra pretensión al realizar el presente estudio ha sido únicamente intentar averiguar la existencia de determinadas tendencias circunscritas a la realidad analizada. En ningún caso nuestra pretensión es la de generalizar o hacer extensibles las conclusiones obtenidas. Se trata, pues, de una primera aproximación al objeto de estudio. En cualquier caso, las limitaciones derivadas del reducido equipo de trabajo –los firmantes de este trabajo– no aconsejaban plantearse, por el momento, objetivos ambiciosos. Las razones expuestas condicionan, en gran medida, la metodología utilizada, que se describe a continuación.

Selección de las series. Por motivos obvios (trabajar con una cantidad de datos aceptable para nuestra posibilidades) tuvimos que proceder a seleccionar determinados títulos. Obviamente, el problema que se suscita en primer lugar es el de representatividad. Dado el elevado volumen de series a considerar y la gran variedad existente, resulta realmente difícil seleccionar un número reducido que cumpla tal requisito. Aparte de esta cuestión, un segundo elemento de dificultad era cómo realizar dicha elección, teniendo en cuenta dos momentos de tiempo distanciados varias decenas de años entre sí.

De esta manera procedimos a establecer dos criterios de selección, en función del momento de emisión:

- Para las series antiguas, decidimos realizar un mini-cuestionario, vía correo electrónico, donde se pedía a un grupo de personas de esa generación que indicasen los dibujos animados que mejor recordaban de su infancia (entendiendo que eran sus preferidos).
- Para las series actuales, pensamos en un primer momento consultar los datos de audiencias y así seleccionar las series más vistas (y, por lo tanto, las que más gustan).

En el primer caso, decir que las personas consultadas pertenecían en su totalidad al colectivo de profesorado universitario (dada la accesibilidad) y que respondieron al cuestionario 21 de ellas.

En cuanto a las series nuevas, tuvimos un problema para proceder de la manera explicada, ya que los datos a que tuvimos acceso no daban una información tan detallada que nos permitiera determinar, por franja de edad, el nivel de audiencia de todos los dibujos emitidos actualmente. De esta manera, decidimos recurrir también a la encuesta, preguntando para ello a un total de 18 niños, de edades comprendidas entre los 5 y los 13 años, qué series de dibujos animados les gustaban más. Adicionalmente, en este caso, creímos conveniente desestimar todas aquellas series que actualmente no se emitían en cadenas de acceso gratuito.

Asimismo, decidimos limitar el análisis a seis series de cada época, entendiendo que se trata de un número que permite tener representados los posibles diferentes tipos. Por supuesto, se trata de un criterio ciertamente subjetivo, pero nuestra pretensión era la de hacer factible el análisis teniendo en cuenta las características de nuestro trabajo.

A continuación presentamos un cuadro donde se muestra las seis series más votadas para cada una de las épocas en cuestión, según el orden preferencia:

Series antiguas	Los Picapiedra – El Correcaminos y el Coyote – El Oso Yogui – Tom y Jerry – Bugs Bunny – La Hormiga Atómica
Series actuales	Doraemon – Shin Chan – Digimon – Las Tres Mellizas – Lilo y Stitch – Las Supernenas

Podemos encontrar una limitación adicional si tenemos en cuenta que la diferencia entre las series más votadas y sus seguidoras es mínima (4).

Este problema podría haber sido resuelto si el número de encuestados hubiera sido mucho mayor; tal vez así podrían haberse producido diferencias más claras.

En cuanto a cómo abordar el análisis de las series antiguas, dado que se emitían hace treinta o cuarenta años, recurrimos al canal Boomerang, de la televisión por satélite, especializado en dibujos animados de otras épocas, donde encontramos absolutamente todas las series que precisábamos.

Procedimiento de análisis. Dada la naturaleza del objeto de estudio pensamos que la mejor opción era recurrir al análisis de contenidos. De esta manera, tuvimos que elaborar un sistema de categorías con la finalidad de acotar los eventos observables. Para ello procedimos en primer lugar, al visionado de un capítulo al azar de cada época. Posteriormente, creamos un listado más o menos extenso de sucesos y pasamos a su ordenación y agrupación en dimensiones provisionales. A continuación analizamos otro capítulo con la finalidad de establecer la viabilidad del sistema provisional. Y, realizadas las modificaciones oportunas, establecimos el sistema de categorías definitivo en que basar la observación de los capítulos en cuestión. Consideramos que dos capítulos por serie nos permitiría caracterizar lo suficientemente cada una de ellas. Así pues, finalmente, se observaron, codificaron y analizaron un total de 22 capítulos (5).

Dimensiones y categorías de análisis. A continuación se reproduce el sistema de categorías aludido, basado en cuatro grandes ejes o dimensiones aglutinadoras: comportamientos o acciones violentas, lenguaje violento, manifestaciones de sentimientos previas a la violencia, manifestaciones y resultados de la violencia.

Comportamientos o acciones violentas

- Apuntar, encañonar
- Disparar (mediante poderes, cualquier arma, cualquier cosa)
- Lanzar objetos
- Agredir con objetos (a alguien o a algo, atropellar, envenenar)

- Agresión sin objetos (empujar, embestir, zancadillear, abofetear, ...)
- Inmovilizar, encerrar (en cualquier recinto o con cualquier cosa)
- Agresiones sobre o contra objetos, o propiedades (robo, rotura de objetos, ...)
- Persecuciones
- Accidentes violentos (rocas que caen, caer por precipicio)

Lenguaje violento

- Insultos y decir tacos
- Amenazas, intimidaciones (verbales o gestuales)

Manifestación de sentimientos previa a la violencia

Sentimientos relacionados: odio, ira, miedo, pánico, terror

- Gritos
- Llanto
- Sudor
- Tiritar
- Sorpresa, inmovilidad
- Risas
- Pedir ayuda e implorar

Manifestaciones y resultados de la violencia

Cambios, modificaciones o alteraciones físicas o dolor

- Efectos visuales diversos: estrellas, ojos desorbitados, lengua fuera, salir humo del cuerpo)
- Deformaciones del cuerpo
- Roturas en la ropa (también despeinado, suciedad, quemaduras)
- Desmayarse
- Vendajes
- Cambios de voz y verbalizaciones (ay, huy, ahhh, qué daño, ...)

Cociente de violencia. Mediante el sistema de categorías presentado se elaboró un registro de frecuencias. Así, dispusimos del número de conductas correspondientes a cada categoría, por capítulo y por serie. Consignamos también la duración de cada episodio, por lo que pensamos que un buen índice comparativo podía establecerse mediante el cociente resultante entre la frecuencia hallada y el tiempo. De esta manera, dicho cociente nos mostraría el número de ocurrencias por minuto de una determinada categoría. Así podemos saber, por ejemplo, cuántas amenazas o intimidaciones por minuto se han producido en un capítulo de *Las Suprernas*.

- Resultados

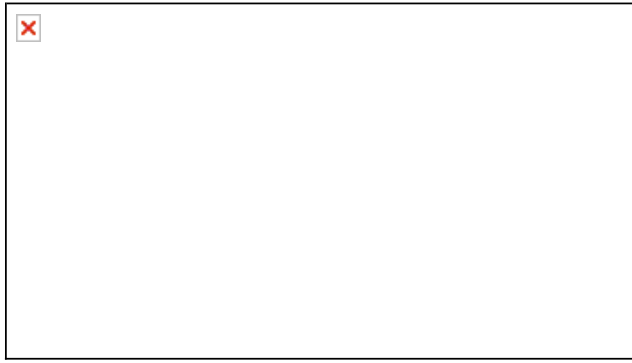
A continuación, iremos mostrando los resultados obtenidos a partir del análisis realizado. En primer lugar nos centraremos en los datos más genéricos para ir, posteriormente, pasando a comentar las conclusiones a que hemos llegado tras observar qué ha ocurrido en cada una de las dimensiones. Es preciso mencionar que las valoraciones se realizan a partir de los cocientes obtenidos.

Datos globales

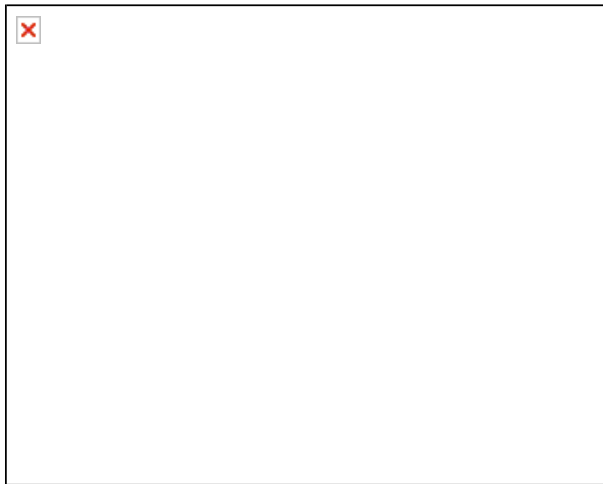
- A nivel general las series antiguas son más violentas (cociente de 2,68 frente a 1,45 en las nuevas), aunque:
 - El lenguaje es más violento en las series nuevas.
 - La manifestación de sentimientos se da prácticamente por igual (0,13 en las series antiguas y 0,14 en las actuales).
 - Los resultados o efectos de la acción violenta son significativamente mayores en las series antiguas (0,59) que en las actuales (0,13).

En las series antiguas la frecuencia de escenas violentas es mayor y se muestran más los resultados de la acción violenta. Ante esto, es curioso que el lenguaje violento sea mayor en las series actuales. Los sentimientos se expresan aproximadamente por igual.

Cabe mencionar que la duración de los episodios de series antiguas es sensiblemente inferior a la de las series nuevas. De tal forma que, aunque la frecuencia de concurrencia de actos violentos sea mayor en un episodio actual, la considerable menor duración de las series antiguas arrojará normalmente un cociente superior.



A continuación, podemos observar en la siguiente gráfica, la representación de los cocientes globales por series, tanto antiguas como actuales:



Como se puede apreciar, la tendencia es bastante clara, aunque también podemos ver una relativa diversidad dentro de cada grupo.

Podemos decir que parece haber, en las series analizadas, una diferencia acusada si consideramos los dos grupos en su conjunto. De esta manera, se muestran notablemente más violentas las series más antiguas, como ya se apuntó con anterioridad.

Sin embargo, dentro de cada grupo podrían matizarse estos resultados. Tenemos, en el caso de las series antiguas, las cuatro primeras representadas, que despuntan por encima de las otras dos. La diferencia obedece probablemente a la tipología de las series: las primeras siguen casi siempre un esquema más lineal y repetitivo, y su eje argumental se basa, bien la resolución de conflictos mediante la violencia (como es el caso de la *Hormiga Atómica*), o bien en persecuciones donde, en la mayoría de casos la presunta víctima será el vencedor (como ocurre con el *Correcaminos* y el *Coyote*); en cuanto a las dos series restantes (el *Oso Yogui* y, sobre todo, los *Picapedra*) obedecen a unos argumentos en que la violencia no es tan relevante y el argumento suele tener un mayor grado de elaboración (no en vano, la duración de cada episodio es mayor).

En cuanto a las series nuevas, podemos ver que despunta claramente la primera de ellas (las *Suprnenas*), poseedora, con diferencia, de las mayores representaciones de violencia, siguiendo un esquema similar, aunque actualizado, al la *Hormiga Atómica*; algo más alejadas, las dos siguientes (*Lilo y Stitch*, y *Shin Chan*), y con escasa violencia encontraríamos las dos últimas series (*Las tres mellizas* y *Doraemon*). En estas dos últimas series, como ocurría con el caso de *Los Picapedra*, los argumentos son bastante más elaborados y la violencia no desempeña un papel relevante en la trama (6).

- Comportamientos o acciones violentas

Series antiguas:

- Predominan los accidentes violentos (0,48) (caerse de una altura considerable, chocar contra objetos,...); en segundo nivel, la agresión con objetos (golpear con objetos domésticos, envenenar,...) (0,29) agresión sin objetos (empujar, embestir, golpear...) (0,27) y las persecuciones (0,21); le seguiría todo tipo de disparos (0,18) y con poca incidencia el lanzamiento de objetos, las agresiones contra objetos, apuntar y encerrar o inmovilizar.

Series actuales:

- Predomina la agresión sin objetos (0,23), seguida de disparos (0,14), agresión con objetos

(0,11), y accidentes violentos (0,09); con menor incidencia la inmovilización (0,06), la agresión con objetos y las persecuciones (0,05), lanzar objetos (0,04) y apuntar (0,01).

El tipo de violencia de las series antiguas se basa más en las caídas, choques,... golpes con objetos, peleas y persecuciones; mientras que en las series actuales predominan las acciones violentas de lucha, disparos y agresiones contra objetos.

Ya hemos mencionado los característicos y reiterativos argumentos centrados en persecuciones, cuyo máximo exponente es el *Correcaminos*. La resolución de cada persecución (en un episodio pueden producirse una decena de ellas) con gran frecuencia se materializará en un accidente sufrido por el *Coyote*: una caída desde un precipicio, una explosión a destiempo, o un camión que le pasa por encima.

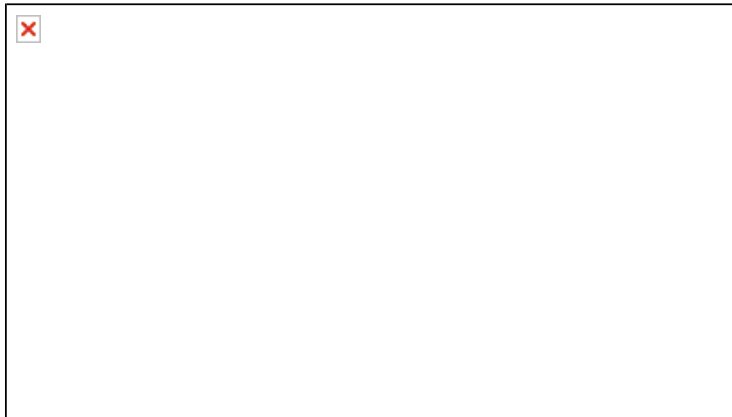
Lenguaje violento

Series antiguas:

- Los datos sobre el lenguaje violento indican que en las series antiguas (0,23) se presenta en forma de amenazas verbales o gestuale. Y los insultos son prácticamente inexistentes (0,04)

Series actuales:

- En las actuales se incrementa el cociente de amenazas (0,29) y los insultos si son considerables (0,11)



El índice de lenguaje violento de las actuales es casi del doble de las antiguas. Crece en amenazas y se triplica en insultos.

Manifestación de sentimientos previa a la violencia

Series antiguas:

- No destaca un sentimiento predominante, en todo caso en primer lugar se sitúa la sorpresa (0,04); seguido de gritos y pedir ayuda (0,03) y las risas (0,02); el llanto y el sudor (0,01) y no se dan temblores.

Series actuales:

- En las series actuales destacan la sorpresa, gritos y risas (0,03) seguido del llanto y solicitud de ayuda (0,02) y no se dan ni el sudor ni temblores.

Así, podemos constatar que la diferencia en la manifestación de sentimientos es prácticamente irrelevante entre en las series antiguas y las actuales.

Manifestaciones y resultados de la violencia

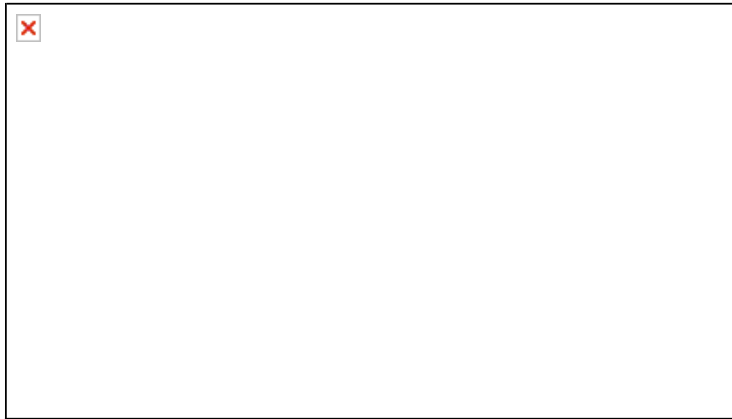
Series antiguas:

- Predomina notablemente la presencia de efectos visuales que denotan dolor (estrellas, ojos desorbitados,...) (0,29); seguido de las deformaciones en el cuerpo (0,11), y cambios de aspecto como rotura en las ropas, suciedad,... (0,10); y con menos intensidad las manifestaciones verbales...ahhh, huy, qué daño... (0,06). Aparecen con escasa relevancia los desmayos y vendajes (0,01, respectivamente)

Series actuales:

- En las series actuales a nivel general el grado de manifestación de los resultados de la violencia

es escaso (casi 5 veces menor) (0,59 de las antiguas frente al 0,13 de las nuevas). En primer lugar las verbalizaciones (0,05), efectos visuales (0,04), llanto (0,03) y sorpresa (0,01) no se dan desmayos ni rotura de ropa.



En las series actuales la manifestación de los resultados de la violencia apenas es apreciable. Mientras que en las antiguas, como se puede apreciar en la gráfica, destacan los efectos visuales y las deformaciones del cuerpo. Un buen ejemplo podemos encontrarlo en Bugs Bunny, que colocará un explosivo en la boca de un conejo competidor, resultando de ello una cara chamuscada, humeante, sin dientes y con un rosario de estrellas orbitando alrededor de la cabeza de la víctima.

Aunque en un grado mucho menor, si comparamos con las series antiguas, en las actuales, tienen alguna presencia la verbalización y los efectos visuales, sobre el resto de manifestaciones.

No quisiéramos finalizar, sin exponer algunas reflexiones y consideraciones generales que permiten caracterizar cada uno de los grupos de series analizadas.

En las series antiguas:

- Los protagonistas son mayoritariamente animales que adoptan comportamientos humanos.
- Los supuestamente más débiles suelen ser los vencedores en las pugnas.
- Generalmente los «buenos» salen ilesos (como puede ser el caso del *Correcaminos* o la *Hormiga Atómica*) y las manifestaciones de la acción violenta se producen básicamente mediante efectos visuales para mostrar el dolor (estrellas, ojos desorbitados ...).
- El tipo de violencia se basa preferentemente en las caídas, choques, golpes con objetos, peleas y persecuciones.
- La violencia está más relacionada con situaciones fantásticas o irreales, que desafían en muchos casos las leyes de la física.
- Pese a todo, los «malos» aparecen intactos en la siguiente escena tras haber sufrido un grave accidente.
- A tenor de lo anterior, podría argumentarse que se trata de una «violencia recreativa» o ligera (recordemos además que los protagonistas son normalmente animales).
- Colores alegres o pasteles y estética en general fresca.

En las series nuevas:

- Los protagonistas son mayoritariamente humanos. Los animales aparecen como mascota (como es el caso de *Lilo y Stitch* o *Doraemon*), aunque con atributos humanos, o como elementos humorísticos (ratones y búho, en las *Tres Mellizas*).
- Predomina la agresión directa (peleas, golpes,..) y los disparos, básicamente mediante poderes. Son más frecuentes los insultos.
- Las situaciones responden bastante fielmente a la realidad y las tramas se desarrollan en escenarios cotidianos.
- La violencia es, normalmente, más realista aunque no exenta de tintes cómicos (por ejemplo, si Shin Chan recibe un cachete se le enrojece la mejilla); ocasionalmente, la violencia es detallada y con ensañamiento (por ejemplo, las Suprnenas, desmembrando o decapitando a su enemigo).
- Es de destacar al presencia de monstruos en algunas series (lo que era bastante infrecuente en las series antiguas).
- Los colores y la estética varían mucho según las series.

Referencias

- ESCANDELL, O. y RODRÍGUEZ, A. (2002): «La televisión: ¿genera violencia y agresividad en los niños y adolescentes?», en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 5(4).
<http://www.aufop.org/publica/reifp/02v5n4.asp>
- GARCÍA, M.C. (2000): *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Barcelona, Gedisa.
- LARA, L. y RODRÍGUEZ, J. (2000): *Televisión y derechos de los usuarios. Estudio de la parrilla infantil: Análisis de contenidos -Publicidad- Cumplimiento de la norma*. Madrid, CEACCU.
- LÓPEZ, J.R. y CERDA, A.A. (2001): «Violencia en la televisión mexicana: un análisis del contenido de los treinta programas con mayor nivel de audiencia», en <http://hiper-textos.mty.itesm.mx/num2rafyaida.html>
- MATILLA, L. (sf): «La violencia en los medios audiovisuales» en la web de *Comunicación & Medios*.

<http://www.comunicacionymedios.com/Reflexion/miscelanea/articulo24.htm>

PETERS, K.M. y BLUMBERG, F.C. (2002): «Cartoon violence: Is It as Detrimental to Preschoolers as We Think?», en *Early Childhood Education Journal*, 29, 3; 143-148

1. Al comenzar cada episodio de dibujos animados de la compañía Warner, una engolada voz en *off* anunciaba: «Fantasías animadas de ayer y hoy presentan...».

2. Hemos decidido centrarnos en este momento por considerar que se trata de una etapa con entidad propia (siempre de manera aproximada): desde la consolidación de la televisión como medio de masas en España, hasta la introducción en nuestro país de los receptores en color. Por otra parte, y por lo que respecta a los dibujos animados, la segunda mitad de los 70 estará marcada por un giro debido a la introducción de las producciones japonesas que comenzarán a robar terreno a las -hasta el momento hegemónicas- americanas y que introducirán un estilo radicalmente diferente en el género.

3. Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. Versión web: <http://www.rae.es>

4. Así, han quedado fuera de nuestro análisis algunas series como *Los Autos Locos* o *Popeye*, que han sido objeto de las preferencias de bastantes de los encuestados; o por poner otros ejemplos, entre las actuales, *Los Rugrats* o *Kim Possible*.

5. Es preciso mencionar que tuvimos que prescindir del análisis de la serie *Digimon*, debido a reajustes de última hora en la programación televisiva.

6. Podrían objetarse diferentes argumentaciones en contra de la serie *Shin Chan*, como por ejemplo, que representa un modelo familiar más que cuestionable. Por otra parte, la serie *Doraemon* no está exenta de críticas; así, en un documentado informe realizado por Lara y Rodríguez (2000) para la CEACCU, se pone de relieve el carácter marcadamente conservador de la misma (máxime cuando en un episodio aparece el gato protagonista caracterizado como Hitler). Coincidimos con las críticas realizadas si bien no se centran en la temática que aquí abordamos.

Fina Pérez Garcías y **Santos Urbina Ramírez** son profesores de la Universitat de les Illes Balears (España) (fina.perez@uib.es) (santos.urbina@uib.es).