## la consulta l

## ¿Qué es más adecuado, Disney o Pokémon?

os niños reciben multitud de estímulos de su entorno, desde la propia familia y la escuela hasta los medios de comunicación. En és tos, los dibujos animados les introducen en un mundo de fantasía que los niños hacen propio, identificándose con unos personaies que influyen en su propia psicología. hasta el punto que interiorizan en sus pensamientos y exteriorizan en sus comportamientos todo el mensaje que reciben.

Según la Academia Americana de Pediatría un niño que sólo viera dibujos animados, sería testigo de como sus personajes se pegan, se insultan o se hacen daño de alguna u otra forma con una frecuencia de veinte veces en una hora.

Gracias a la confusión infantil entre realidad v ficción nadie muere, tanto los malvados como los héroes se atacan mutuamente con armas letales y reaparecen como si nada, dispuestos a seguir luchando. Los niños que observan estas imágenes van a repetir seguramente estos actos, no nos puede también extrañar que su mirada se vuelva más dura o que rompan un determinado objeto.

¿Es mejor el modelo Walt Disney o el mo-delo Pokémon?

Ante todo no olvidemos que somos euro-peos, Walt Disney pertenece a la cultura occidental. Pokémon nace en la cultura oriental. Walt Disney, pertenece al pasado y al presente, Pokémon es el hoy, desconocemos su mañana

Los dibujos de Walt Disney trasmiten con sus imágenes arquetipos ancestrales utilizando un lenguaje en ocasiones subliminal. (Bambi, el Rey León, etc.), pero cui-dando las emociones y los afectos. Sus per-sonajes son animales no imaginarios que podrán gustar o no, pero (insisto) pertenecen a nuestra cultura.

La agresividad es una respuesta adaptati-va del ser humano y del los animales para defenderse de los posibles peligros procedentes del exterior. La violencia tiene un carácter destructivo sobre las personas y los obietos, es una respuesta desadaptati-

va, propia de los grupos humanos. ¿El modelo Pokémon, trasmite agresivi-dad o violencia? Frases escritas en productos oficiales Pokémon dicen: "¿Cómo es po-

PERTENECE A LA CULTURA OCCIDENTAL, TIENE CONNOTACIONES DEL PASADO Y DEL PRESENTE Y TRANSMITE ARQUETIPOS ANCESTRALES, MUCHAS VECES A TRAVÉS DE ANIMALES, Y UTILIZANDO UN LENGUAJE SUBLIMINAL PROCEDE DE LA CULTURA ORIENTAL, ES EL HOY Y DESCONOCEMOS CUÁL SERÁ SU FUTURO. SUS PERSONAJES TIENEN SU RAZÓN DE SER PARA RESOLVER CON VIOLENCIA Y/O AGRESIVIDAD SUS DISPUTAS

sible que no veas la belleza del mal?" "Dame...tu...alma", "Voy a hacer que mi Pokémon pelee para que se fortalezca"

Pokémon pertenece a la generación infantil actual, ahora bien, sus personajes utilizan excesivamente la agresividad para re-

solver los conflictos ¡Agresividad o violencia? Evidentemen-te los limites no siempre quedan bien defi-nidos, pero pueden inducir hacia la violen-

Disnev transmite un modelo occidental v tradicional, v Pokémon, un modelo nuevo y oriental

cia a ciertos niños cuyo temperamento sea más vulnerable. En estos pequeños espectadores el modelo Pokémon no sería aconse-

Ahora bien, al margen de los modelos, cualquier mente sana puede tolerar perfec-tamente esta "escuela paralela", reñida en ocasiones con la solidaridad, la tolerancia v el pacifismo.

JORDI SASOT LLEVADOT

Coordinador de la Unidad de Psiquiatría Infantil y Juvenil Centro Médico Teknon

## **Enanitos machistas**

Una fundación norteamericana acusa a la factoría Disnev de distorsionar la figura de la mujer y reforzar los tópicos étnicos

alt Disney, la multinacional que alimenta la imaginación de los niños en todo el mundo con sus productos audiovisuales, no produce personajes e historias asépticas, según un estudio hecho público hace unos meses. Una organización norteamericana, la fundación para la Educación en los Medios de Comunicación (www.mediaed.org), acusa a la multinacional de ofrecer arquetipos machistas y racistas. La entidad, en cuyo consejo asesor está el lingüista norteamericano Noam Chomsky, considera esto preocupante dado que las historias de Disney sirven como referente para que los niños se construyan una imagen del mundo.

Las mujeres, por ejemplo, son presentadas en las pe-lículas Disney con una imagen distorsionada de su feminidad -cuerpos que exageran las características sexuales o necesidad de ser rescatadas por un macho-. Blancanieves limpia la cabaña de los enani-tos para integrarse en el grupo; la Sirenita entrega su voz para atraer la atención del príncipe, y Mulan gana la guerra sólo para regresar a casa y ser querida

Además, la representación de la diversidad étnica

en la películas animadas de Disney es más bien esca-sas, y cuando aparecen personajes de otras razas, se tiende a reforzar los estereotipos culturales de esos grupos. Por ejemplo, los latinos son irresponsables chihuahuas en La Dama y el Vagabundo. Los afro-americanos son mostrados como cuervos que bailan frenéticamente en Dumbo y como orangutanes medio hom-

Los latinos aparecen como maleantes, los afroamericanos como bailarines u orangutanes, v los indios como salvajes

bres en el Libro de la Selva, mientras que están ausentes en el África de Tarzan. Los latinos y afro-americanos son maleantes callejeros en El Rey León; los asiáti-cos aparecen como gatos siameses en La Dama y el Vagabundo, y los árabes como bárbaros en Aladino, mientras que los indios norteamericanos son salvajes en Peter Pan y Pocahontas.

4 días

3 días



Blancanieves es aceptada en el grupo tras asumir las tareas del hogar

LLÁMANOS AL 902108108



www.viajesiberia.com