

¿Qué es más adecuado, Disney o Pokémon?

Los niños reciben multitud de estímulos de su entorno, desde la propia familia y la escuela hasta los medios de comunicación. En éstos, los dibujos animados les introducen en un mundo de fantasía que los niños hacen propio, identificándose con unos personajes 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 y ficción nadie muere, tanto los malos como los héroes se atacan mutuamente con armas letales y reaparecen co-

mo 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 modelo Pokémon?

Ante todo no olvidemos que somos europeos, 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 transmiten con sus imágenes arquetipos ancestrales utilizando un lenguaje en ocasiones subliminal. (Bambi, el Rey León, etc.), pero cuidando las emociones y los afectos. Sus personajes son animales no imaginarios que podrán gustar o no, pero (insisto) pertenecen a nuestra cultura.

La agresividad es una respuesta adaptativa 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 objetos, es una respuesta desadaptativa, propia de los grupos humanos.

¿El modelo Pokémon, trasmite agresividad o violencia? Frases escritas en productos oficiales Pokémon dicen: “¿Cómo es po-

WALT DISNEY 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

POKÉMON 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



LA VANGUARDIA

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 resolver los conflictos.

¿Agresividad o violencia? Evidentemente los límites no siempre quedan bien definidos, pero pueden inducir hacia la violen-

Disney transmite un modelo occidental y tradicional, y Pokémon, un modelo nuevo y oriental

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

Ahora bien, al margen de los modelos, cualquier mente sana puede tolerar perfectamente esta “escuela paralela”, reñida en ocasiones con la solidaridad, la tolerancia y el pacifismo.

JORDI SASOT LLEVADOT

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