

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**ANÁLISIS DE CONTENIDO SOBRE ELEMENTOS VIOLENTOS EN EL ANIME
JAPONÉS DRAGON BALL Z**

AUTORA:

MICHELLE JACQUELINE PACHECO ARIZO

TUTOR:

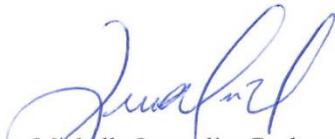
JAIME RAMIRO MOREJÓN VALLEJO

QUITO, JULIO DEL 2020

Cesión de derechos de autor

Yo, Michelle Jacqueline Pacheco Arizo con documento de identificación N° 171834779-0 manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora del trabajo de grado de titulación intitulado: “ANÁLISIS DE CONTENIDO SOBRE ELEMENTOS VIOLENTOS EN EL ANIME JAPONÉS DRAGON BALL Z”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Michelle Jacqueline Pacheco Arizo

171834779-0

27 de Julio del 2020

Declaratoria de coautoría del docente tutor

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el artículo académico, “ANÁLISIS DE CONTENIDO SOBRE ELEMENTOS VIOLENTOS EN EL ANIME JAPONÉS DRAGON BALL Z”, realizado por Michelle Jacqueline Pacheco Arizo, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, Julio del 2020



Jaime Ramiro Morejón Vallejo

CC. 1720575339

Dedicatoria

Con todo el cariño dedico este trabajo investigativo a todas las personas que han permanecido a mi lado brindándome su apoyo incondicional a lo largo de estos años de preparación académica.

Agradecimiento

Debo darle gracias a Dios por permanecer a mi lado y fortalecerme cada día de mi vida.

A mis amados padres Anita Arizo y Patricio Pacheco y hermana Melisa Pacheco quienes en todo momento se encuentra junto a mi dándome su apoyo de forma incondicional y me alientan a lograr todas las metas que he trazado.

Agradezco también a mi tutor Ramiro Morejón quien con todo su conocimiento me ha guiado en este proceso de investigación hasta poder culminarlo. También le doy gracias a mi mejor amigo Bryan Cadabid por su ayuda desinteresada en el desarrollo de este trabajo académico.

Resumen

La siguiente investigación consiste en un análisis de contenido que va a permitir a las personas conocer cómo los diferentes elementos dentro de los audiovisuales cumplen un rol fundamental en el momento de transmitir un mensaje a las audiencias, ya sean estos niños, jóvenes o adultos. Es debido a esto que para poder desarrollar la investigación en torno a la animación se decidió hacer uso de un enfoque práctico cualitativo a través de la técnica de observación exhaustiva del episodio número 285 con el nombre: “Una Genkidama hecha por todos” del anime Dragon Ball Z, dentro de este episodio se examinaron los diferentes elementos y símbolos presentes en el audiovisual para que de esta forma se pueda determinar si el anime cuenta con elementos que posean características violentas.

Dentro del análisis se pudo llegar a evidenciar que el episodio 285 de Dragon Ball Z, si llega a carga diferentes elementos violentos que pueden pasar desapercibidos por las diferentes audiencias debido a que ciertas conductas han llegado a naturalizarse por la sociedad y han dejado de asociarse con la violencia. Por otra parte, fue posible conocer que el anime puede llegar a ejercer cierta influencia sobre las personas en diferentes partes del mundo bajo determinadas características.

Palabras Clave: Análisis de contenido, Anime, Dragon Ball Z, Violencia, Japón

Abstract

The following research consists of a content analysis that will allow people to know how the different elements within audiovisuals maintain a fundamental role when transmitting a message to different audiences, whether they are children, youth or adults. It is due to this that in order to develop research around animation, the use of a qualitative practical approach will be developed through the exhaustive observation technique of the episode number 285 with the name: "A Genkidama made by everyone" or "People of Earth Unite" from the anime Dragon Ball Z, within this episode the different elements and symbols present in the audiovisual will be examined so that in this way it can be determined if the anime has this elements that have violent characteristics or not.

Within the analysis, it was possible to reveal that episode 285 of Dragon Ball Z contains different violent element that reaches a load that can go unnoticed by different audiences because certain behaviors have become naturalized by society and have ceased to be associated with. On the other hand, it is possible to know the anime can get to exert certain influence on people in different parts of the world under different and specific characteristics.

Key Words: Content analysis, Anime, Dragon Ball Z, Violence, Japan

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	1
Violencia televisada.....	2
El manga y el anime	5
El proceso de comunicar.....	6
Metodología.....	9
Resultados.....	13
Conclusiones.....	26
Referencias Bibliográficas.....	30

Índice de Tablas

Tabla 1 - Estereotipos de mujeres dentro del episodio.....	16
Tabla 2 - Personajes importantes dentro del episodio.....	17
Tabla 3 - Violencia verbal en el episodio.....	21
Tabla 4 - Escenas de violencia física en el episodio	23

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 - Porcentajes de espacio dentro del episodio de hombres y mujeres	20
Ilustración 2 - Porcentaje de lenguaje violento	22
Ilustración 3 - Porcentajes de violencia física	24
Ilustración 4 - Contenido violento dentro del episodio	25

Introducción

La presente investigación pretende realizar el análisis de contenido de elementos violentos dentro del anime japonés Dragon Ball Z. Debido a esto se seleccionó el episodio 285 con el nombre “Una Genkidama hecha por todos” para poder determinar si el mismo posee carga violenta dentro de su contenido y puede llegar a influir en la conducta de las personas.

Dragon Ball es un anime que se disfruta en diversos países a nivel mundial como son Alemania, España, Francia, Brasil, Ecuador, Grecia y Estados Unidos.

Para (Herrera Monteros, 2012), el anime dentro de nuestros medios de comunicación no puede ser medido debido a los problemas de piratería, censura y mala interpretación de mensajes.

Tal y como lo afirma Herrera, la piratería es una realidad que se vive en el país. El tema de distribución de contenido pirata de todo tipo ha llegado a convertirse en una práctica normal de comercialización. Este factor hace que la audiencia no pueda ser medida con cifras reales.

Si bien la historia de Dragon Ball se ha convertido en un fenómeno social alrededor del mundo, el impacto de su contenido con elementos violentos ha llevado a las personas a cuestionarse sobre la forma en la que influye este sobre la audiencia.

Para (Brendt, 1996), el haber mantenido la cultura intacta es un factor que ha beneficiado a los japoneses al desarrollo de los mangas y animes, haciendo que sea un grado más complejo el poder entender el mensaje que abarcan las historias para las audiencias extranjeras.

La marcada diferencia cultural que existe entre Oriente y Occidente determina la forma en la que las personas llegan a recibir o interpretar el anime. La recepción del contenido no será la misma debido a lo que menciona el autor.

Para (Gutiérrez, 2016), las teorías manejan un punto de información central que va a permitir enlazar los datos obtenidos con las aseveraciones que se hagan entorno a ella abarcando de esta forma el campo de la hermenéutica.

Marco Teórico

Violencia televisada

Los medios de comunicación masiva han llegado a tener cierto impacto dentro de las audiencias al ser constructores de imaginarios colectivos, los que cargan a las audiencias con distintos mensajes que de forma inconsciente llegan a afirmar o modificar la conducta de las personas e incluso a influir en la violencia a través del contenido.

Existen diferentes formas en las que la violencia se hace presente en la sociedad más allá de aquella que es percibida de forma directa en la cotidianidad. La violencia se presenta también dentro del lenguaje (violencia no material). La violencia se encuentra presente dentro de los diversos canales comunicativos, se muestra dentro de un noticiero con imágenes de guerra o en un dibujo animado (Penalva-Verdú, 2002).

El contenido dentro de los medios de comunicación se liga a aquello que ocurre en la realidad. Para (Fernández, Bedía, & Cerdá, 2016), la violencia dentro de los medios de comunicación se liga a estructuras de la realidad como son la desigualdad, discriminación y opresión de la sociedad.

Dentro del campo informativo se puede evidenciar que las agendas mediáticas colocan grandes titulares entorno a conflictos políticos, sociales y armados. Las audiencias se ven atraídas a este tipo de contenido afectando su sensibilidad; es debido a esto que los medios empiezan a generar productos comunicacionales entorno a temas que se asocian al drama, suspenso y papeles antagónicos y protagónicos.

Las imágenes con contenido de agresión al estar en una constante emisión dentro de los medios pueden convertirse en factores que inciten al comportamiento violento de las personas. De acuerdo a (Romo, 1998), la televisión al ser un medio de comunicación se convierte en productor de violencia y hace de la realidad un espectáculo sensacionalista que se estimula por el rating.

Al convertirse la violencia en un tema que asocia los aspectos de la realidad a la ficción también se genera la réplica de estructuras reales dentro del contenido y estos muchas veces llegan a incluir la violencia que existe de forma invisible o simbólica.

Para (Bourdieu, 1998), el proceso de control que engloba a aspectos como son el sexo, cultura, religión o idioma, llegan a traspasar el nivel lógico de las personas ya que la dominación simbólica llega a construirse dentro de los hábitos, de la percepción y decisiones que maneja cada sujeto.

Como lo mencionan (Arocha & Carrasco, 2005), el sujeto posmoderno se presenta fragmentado, desnaturalizado y liberado de la fijeza eterna de la identidad que se pasa a definir de forma histórica y social. Esto lleva a cuestionar el tipo de seres humanos que forman la sociedad quienes se presentan con carencia de identidad y razón como lo mencionaba Horkheimer.

Dentro del contenido de los medios, las representaciones de roles se presentan bajo estereotipos. El autor (Colaizzi, 1993), habla sobre la construcción de este imaginario socio sexual que domina la época moderna y que pone a la figura masculina como sujeto y a la figura femenina como objeto.

La ausencia de las mujeres dentro del protagonismo no llega a ser visible de forma directa, ya que los personajes femeninos inician con roles fuertes, pero tienden a perder su protagonismo y terminan conectadas a los sentimientos.

La mujer, o mujer objeto es simplemente una mercancía más, que con su belleza y atractivo invita a la compra de un determinado producto, es en la mayoría de los casos expuesta como algo “bonito” y casi siempre sexualmente deseable (Troncoso, 2019, pág. 25).

En la industria del entretenimiento se han creado personajes femeninos fuertes e independientes, estos terminan ligados a las emociones. Para (Arredondo, Villareal, & Echanizb, 2016), las mujeres están asociadas a la debilidad, estereotipos y roles que carecen de importancia o poder, acoplándose siempre a los roles tradicionales que han venido cargando las mujeres a través de los años.

El verdadero trabajo recae en que la sociedad salga del pensamiento que posiciona a la mujer como una figura que se esfuerza por ser todo y aprender a verla más allá de los roles sentimentales.

Cómo dice (Arredondo, Villareal, & Echanizb, 2016), las personas que llegan a recibir la información deben desarrollar un sentido crítico al observar los diferentes contenidos que ofertan los medios de comunicación e intentar conectarse más con programación que fomenta inclusión de géneros.

Por otro lado, el lenguaje es una de las herramientas que necesita el sujeto para poder comunicarse, es decir transmitir un mensaje al otro. De acuerdo a (Butler, 2001), las diferentes palabras que son emitidas por una persona tienen el poder de producir un efecto que puede generar consecuencias positivas o negativas al momento de ser emitidas.

En la actualidad, los temas que venden son entorno a la violencia. Sin embargo, la violencia verbal llega a pasar desapercibida aun cuando tiene un gran efecto sobre las audiencias. Como lo menciona (Cebrían, 2006), de una manera no perceptible la forma en la que las personas piensan se comienza moldear sobre cómo se percibe al otro, los sucesos alrededor de su entorno o nivel global.

Por su parte, las imágenes violentas llegan a tener cierto grado de influencia dentro del comportamiento de los niños quienes llegan a presentar conducta agresiva. Para (Galtung, 2002), la persona puede comprender al conocer los tres tipos de violencia. La primera que afecta de forma directa al físico de la persona, seguido de la violencia que atenta a la honra o dignidad y finalmente la que ataca a la ideología del otro.

El manga y el anime

El término manga o también conocido como dibujo caprichoso nace del artista japonés Katsushika Hokusai a finales del siglo XIX e inicios del XX en Japón siendo una forma de expresión artística dentro de la cultura nipona.

“La calidad o el prestigio de un manga no lo decide un experto, sino la aceptación y repercusión que haya tenido en la sociedad” (Román, 2016, pág. 7). Además, no se puede hablar de animación japonesa sin hacer mención al manga.

Es alrededor de 1920 que el tema de la animación empieza a tomar más impulso cuando una empresa japonesa toma la decisión de lanzar en pantalla grande una película animada.

De esta forma el anime se empieza a convertir en una forma de expresión de aquellas cosas que superan la vida cotidiana. De acuerdo a (López, 2012), para realizar animación, se llega a depender de las técnicas y creatividad que tengan los mangakas a la hora de plasmar las historias.

Es dentro de la década de los 70's cuando el mercado del anime empieza a dar grandes pasos en Occidente, convirtiéndose en una forma de generar ingresos para fortalecer la economía de Japón.

Cabe mencionar que el anime permitió romper las barreras culturales entre Oriente y Occidente. Esta ruptura y fusión cultural ha permitido que, a través del anime, jóvenes alrededor del mundo

puedan identificarse a través de los contenidos llegando a convertirse también en un espacio de interacción entre aficionados.

El proceso de comunicar

Los procesos comunicativos son tan importantes y esenciales para los seres humanos debido a la necesidad social que tienen las personas.

Según (Castells, 2008), dentro de las sociedades industrializadas la comunicación se masificó generándose mensajes que se empezaron a mover en diferentes direcciones. He ahí la importancia de los canales de comunicación como medio a través del cual el emisor puede hacer llegar el mensaje que desee.

Los enormes avances que ha tenido la comunicación desde finales del siglo XX hacen evidente que en la actualidad las personas gozan de un fácil acceso al entretenimiento, sin un condicionante temporal para el consumo. Como lo menciona (Elizondo Martínez, 2009), la concepción de tiempo real se altera dentro de la sociedad en red ya que ahora se concibe un universo en auto mantenimiento donde no existen limitantes temporales o espaciales, todo es constante y permanente.

Los avances tecnológicos han facilitado la interactividad y han hecho que diferente contenido audiovisual como el anime, se encuentre en el espacio digital sin tener que someterse a un tiempo de transmisión y espacio.

De acuerdo a (Bolós, 2003), la expansión del internet permite que dentro del campo periodístico la creación de hipertextos llegue a mejorar los procesos de comunicación permitiendo a las personas tener interactividad.

La proximidad de las personas a la tecnología es tan grande que se podría llegar a pensar que la gente pasa más tiempo frente a una pantalla que con otra persona convirtiendo al medio digital en ese canal para enviar y recibir información.

Para (Ramos-Serrano, Lozano Delmar, & Hernández-Santaolalla, 2012), al existir un cambio de escenario como sería de la televisión a dispositivos inteligentes también cambia la recepción de contenido haciendo que los espectadores se vuelvan independientes en la información que adquieren.

El uso de plataformas digitales ha sido sin duda un canal para que el contenido llegue a diferentes partes del mundo. (Ortega, 2017), menciona que de la forma en la que Akira Toriyama tomó elementos de otras culturas para fortalecer el universo de Dragon Ball, en Occidente se retomaron referencias del anime para la construcción de su contenido y de esta forma fortalecerlo.

Es importante también destacar la importancia que tiene el análisis de discurso dentro de la sociedad debido a que sirve para analizar el accionar de las personas en cierta medida. Así como lo dice (Ibañez, 2003), la estructura mente-mundo pasa a ser reemplazada por la estructura discurso-mundo en el que el lenguaje se convierte en uno de los diferentes factores que participan en la construcción de la realidad social.

De acuerdo a (Cáceres Zapatero, 2010, pág. 216), “El proceso de producción audiovisual está obligado a producir un mensaje que, en algún punto, conecte con la audiencia y sus valores – garantía última para su aceptación”.

Es importante resaltar que cierto contenido audiovisual llega a tener significaciones diferentes dependiendo del lugar en el que se transmite ya que los elementos culturales en los que se plantean ciertas ideas no coinciden.

Cuando se llega a plantear un análisis del discurso ideológico se debe establecer el propósito de conocer las estructuras del discurso conjuntamente con las ideologías que pueden ser compatibles o no, significa que, dentro de cada uno de los contextos sociales de interacción y discurso, las personas deberán ser capaces de aceptar sus distintas corrientes.

Para (Van Dijk, 2007), el poco conocimiento que las personas tienen sobre el lenguaje es lo que hace que muchas veces los discursos sexistas o estereotipados pasen desapercibidos. La falta de conocimiento ciega a las personas generando indiferencia.

Metodología

Para empezar a realizar el análisis de contenido de elementos violentos en cuestión se estableció trabajar bajo la línea investigativa “Comunicación, Lenguaje y Estructura de contenidos”, dentro del eje temático de narrativas audiovisuales. De esta forma se pretende que el investigador en cuestión pueda tener la capacidad de determinar si el anime presenta elementos con carga violenta en su contenido.

Dentro del proceso de análisis de contenido del episodio 285 “Una Genkidama hecha por todos” de Dragon Ball Z se manejó el enfoque orientador cualitativo debido a que este maneja la realidad dinámica y subjetiva en la que las personas viven.

Asimismo, este enfoque le permite al investigador sumergirse dentro del contenido del mencionado episodio para poder descubrir la información que considere pertinente y así tenga la capacidad de identificar los elementos que carguen violencia y de esta forma poder llegar a determinar si existe violencia intrínseca que incite comportamientos violentos en las personas haciendo evidente que la investigación científica es de carácter exploratorio.

Al ser exploratorio se pretende que la persona que realiza la investigación pueda hacer uso de sus sentidos, en este caso la vista, que le va a permitir participar de forma activa dentro del audiovisual y agudizar las distintas destrezas haciéndolo capaz de recolectar datos que sean útiles haciendo uso de la técnica de la observación minuciosa o detallada.

Además, es necesario mencionar que este tipo de investigación exploratoria es una de las más óptimas para hacer un análisis dentro de una realidad dinámica y que se interesa en la sociedad.

Por otra parte, se coloca al análisis de contenido dentro del paradigma interpretativo ya que como se mencionó está en manos de quien realiza la investigación el poder comprender e interpretar la relación que se genera o existe entre el sujeto y objeto de estudio con el fin de ir

construyendo el conocimiento. A la vez que le permite al investigador adquirir nuevas capacidades dentro del campo de la investigación y agudizar las destrezas.

Además, para desarrollar la investigación se cree que es necesario hacer uso de un enfoque práctico cualitativo, ya que como se mencionó es necesario hacer una minuciosa observación del contenido analizando las escenas, personajes y lenguaje utilizado para poder arrojar algún resultado que sea válido.

El método de la investigación será etnometodológico, porque se hará uso de una forma de abstracción de información empírica, debido a que se encarga del estudio de fenómenos sociales que se encuentran dentro de los discursos que se crean en las narrativas audiovisuales. Además, la etnometodología nos dice que dice el mundo social en el que nos encontramos está compuesto de significados a los que nosotros nos encargamos de darles un sentido.

Dentro del caso de estudio se pretende encontrar diferentes significaciones dentro de las imágenes a las cuales el investigador debe darles un sentido y llevar de la mano con los sustentos teóricos de apoyo.

Se decidió tomar como sustento a la escuela de Frankfurt. Para (Balseca, Logroño, & Triviño, 2017), esta escuela es el génesis de la teoría crítica, la misma que emite juicios sobre la teoría tradicional marxista preexistente y genera un nuevo punto de vista teórico.

La teoría crítica es la que cuestiona la dominación bajo la cual vivían o viven las personas a través del capitalismo bajo un pensamiento reflexivo sobre el efecto de los grupos de poder y medios de comunicación en las personas.

Para (Horkheimer & Adorno, 1998), la humanidad no ha mostrado grandes pasos de progreso dentro del proceso de llegar de forma plena a la ilustración, sino que esta ha llegado a tener más

pasos de retroceso. Ya que no hacen uso de la razón y asimila la información sin otorgarle algún tipo de sentido.

Así como lo menciona (Sánchez, 2009), la modernidad y la ilustración son procesos irreversibles de racionalización de las esferas de la vida (...) la razón deviene a razón técnica o instrumental.

La razón, al conectarse con el dominio de la sociedad, se ha convertido en un instrumento de orden racional en el que las personas dejan de pensar por sí mismas y empiezan a guiarse en una idea en específico.

Para (Horkheimer M. , 1973), los humanos han dejado de pensar por sí mismos y se han sometido a la industria, llegando a convertirse en un instrumento más dentro del campo de la producción. Haciendo que el eje central de la ilustración pierda el sentido y convirtiendo a las personas en objetos que pretenden vivir una realidad en forma de libertad.

De acuerdo a (Zapata Upegui, 2019), la cultura llega a masificarse perdiendo espontaneidad en la posibilidad de reproducirse una y otra vez en imágenes fijas o movimiento en las diferentes pantallas.

Por otro lado, también se considera importante la Escuela Latinoamericana en la que se habla sobre la influencia en los pensamientos a través de la introducción de cultura en las mentes de las personas.

(Barbero, 1991) habla sobre cómo la masificación mediática se da con la promulgación del pensamiento americano mediante los medios como son la prensa, el cine y el comic. Los medios masivos de comunicación más allá de brindar información introducen cultura en la mente de las personas. Haciendo que se construyan ideales en base a estos productos a los que las personas tienen acceso

Además, para (Salmón, 2005), las nuevas formas de comunicación permiten que se amplíe y exista igualdad en el acceso a los diversos datos informativos para todas las personas, de esta forma también se garantiza el avance de la tecnología y otros campos como la justicia y libertad.

La teoría Latinoamérica busca la democratización de los sentidos y hacer que el medio y las personas construyan juntas esa comunicación humana para que de esta forma no exista una imposición ideológica o de patrones culturales.

Por último, tras haber realizado el análisis de contenido haciendo la observación de cada uno de los elementos que se presentan se considera que la academia se verá enriquecida con una nueva investigación que ha arrojado nuevos datos dentro del área de audiovisuales y puede llegar a ser de utilidad para que futuros investigadores desarrollen sus trabajos y contrasten la información con nuevos documentos u otros ya existentes, de esta forma se garantiza la construcción del conocimiento día a día.

Además, para (Flores, 2010), la comunicación humana es una conducta que se utiliza para diferentes propósitos, diferentes situaciones o de diferentes formas y está dentro de la vida cotidiana, es por eso que las formas en las que se da la comunicación siempre será un tema de estudio para la sociedad.

Resultados

Descripción del caso de estudio: Dragon Ball Z

En el planeta Kaio Shin se ve a Majin Boo bueno siendo golpeado por Majin Boo malo. Al mismo tiempo, Vegeta les habla desde este planeta a los humanos pidiéndoles que levanten los brazos hacia el cielo para poder formar la Genkidama.

Los terrícolas en las calles de la ciudad se niegan a levantar las manos diciendo: “nosotros no tenemos nada que ver con eso”. Vegeta se enfada y dice “¡No sean tontos! ¡Esta es su Tierra, tienen que defenderla!”

Majin Boo bueno sigue recibiendo golpes por todo su cuerpo y termina siendo aplastado por enormes rocas. Mr. Satán abraza la pierna de Vegeta dice: “¡Por favor, por lo que más quieras ayuda a Boo, él ya no puede seguir luchando!”

Tras esto se ve a Gokú flotando en el aire con las manos extendidas formando la genkidama. Vegeta enfadado vuelve a gritar: “Levántenlas ya!”

En la Tierra vemos a dos personas caminar por la nieve. Una de ellas siente curiosidad y levanta las manos, tras elevarlas siente que pierde energía. Su amigo le regaña y dice que no debió hacerlo porque debe ser una trampa del diablo.

En el planeta Kaio Shin se empiezan a escuchar las voces de los terrícolas decir: “¡Tengan cuidado esa trampa absorbe poderes!”, “Nadie va a levantar las manos por ti”, al escuchar esto Vegeta enfadado dice “¡Tontos!”

Vegeta y Mr. Satán no pueden creer como Boo bueno es destrozado, “¡Maldición no puedo seguir viendo esto, déjalo!” mientras le arroja una piedra a la cabeza a Majin Boo malo.

El momento en que Majin Boo gira su cabeza para ver a Mr. Satán se da cuenta que Gokú está en el aire, es por esto que Vegeta se eleva por el aire, “Kakaroto trataré de detenerlo, convence

a los terrícolas para que te den su energía”, en ese momento Majin Boo se acerca a Vegeta y lo ataca con un golpe en el estómago que lo hace escupir sangre.

“¡Escúchenme todos, por lo que más quieran necesitamos que nos den su energía!, ¡Créanme!, ¡Necesitamos de su ayuda!, ¡Denme su energía, dense prisa!” dice Gokú.

En la Tierra, los amigos de Gokú llegan a reconocer su voz y empiezan a levantar sus manos. Por otro lado, las demás personas de la Tierra notan que la voz es distinta pero no quieren levantar las manos.

Aun cuando los amigos de Gokú enviaron toda su energía, no es suficiente para poder ser utilizada. Gokú continúa hablándoles a los terrícolas para que levanten sus manos.

En unas colinas, Piccolo les dice a Gohan, Goten y Trunks que es mejor separarse e ir a la ciudad para convencer las personas de levantar sus manos.

Gohan llega a una transitada calle de la ciudad y empieza a decir: “disculpen podrían ser tan amables de mirar al cielo y levantar sus manos”, pero no tiene respuesta favorable de ninguna persona.

Por su lado, Trunks y Goten llegan a un grupo de agricultores que se encuentran trabajando, “Por favor levanten sus manos, miren hacia el cielo y levanten sus manos”, les pide Goten, pero las personas les dicen que dejen de molestar.

Piccolo va a un parque de diversiones y las personas empiezan a salir corriendo diciendo que es un monstruo.

En la misma línea, Vegeta continúa siendo golpeado por Majin Boo y le es difícil mantenerse en pie. “¡Dense prisa, mándenme más energía, “¡Son unos estúpidos!” exclama Gokú.

Las personas en la Tierra se disgustan aún más. “Esa no es la forma de pedir las cosas”, “son historias inventadas” comentan. Mr. Satán molesto eleva la voz diciendo “¡Escuchen ustedes,

más vale que reaccionen de una vez!”, “¿No piensan escuchar este favor que les estoy pidiendo?!”

Esa es la voz de Mr. Satán” dicen las personas tras reconocer su voz, “el guerrero que está luchando es Mr. Satán”, “es nuestro héroe” dicen. De forma contigua, Mr. Satán replica “Sí, así es, no quería decirles, pero ni hablar, ya me descubrieron. El motivo por el que les estamos hablando es porque necesito de su fuerza para derrotar a Majin Boo”.

En la Tierra, las personas comienzan a levantar sus manos repitiendo “¡Satán, Satán, Satán, Satán! Gokú ve como la energía comienza a dar forma a la genkidama.

“Resiste Vegeta”, exclama Gokú. “¡Oigan todavía no es suficiente! ¡Que levanten las manos los que hacen falta!” dice Mr. Satán.

En ese momento, Vegeta recibe un fuerte golpe en el estómago y cae adolorido en el suelo. “¡No!, ¡no lo lograremos!” dice Gokú, desde el aire.

Análisis del episodio

Para poder conseguir los resultados anhelados y validar los objetivos establecidos dentro de la metodología estructurada para esta investigación se realizó la observación del episodio N° 285 “Una genkidama hecha por todos de la saga de Majin Boo de Dragon Ball Z en el que los personajes principales Gokú y Vegeta buscan reunir la energía suficiente con la ayuda de los seres humanos para poder salvar la Tierra de la destrucción.

Tras realizar la observación de este episodio y analizar detenidamente los escenarios, movimientos, personajes y diálogos se llegó a evidenciar que existen diferentes elementos cargados de contenido que refleja violencia.

Está presente la violencia simbólica o no directa, la misma no llega a ser evidente de forma clara o explícita para los diferentes espectadores ya que se encuentra interiorizada y establecida como natural, pero se presenta dentro de pequeños fragmentos del episodio.

Son los personajes femeninos de diferentes edades que aparecen en este fragmento de historia los que permiten visualizar este tipo de violencia debido a que las características físicas llegan a estar cargadas con estereotipos de belleza que maneja la sociedad actual y se encuentran labores que se asocian a la figura femenina.

**Tabla 1 –
Estereotipos de mujeres dentro del episodio**

Estereotipos de mujeres – episodio 285	
Mujeres Jóvenes	Cuerpos curvilíneos Piernas largas Cabello sedoso y peinado Ropa reveladora
Mujeres Adultas	Cuerpos fornidos No atractivas Roles del hogar Madres de familia Ropa conservadora Maternales

Nota: Se muestra los estereotipos presentes dentro del episodio

Además de estos estereotipos que están presentes, se llega a hacer evidente la ausencia de protagonismo que tienen los personajes femeninos en la trama central del episodio que consiste en derrotar a Majin Boo para que la Tierra no vuelva a ser destruida. Aun cuando las mujeres

dentro de las diferentes temporadas del anime (Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball Kai, Dragon Ball AF, Dragon Ball Super) han jugado un papel esencial en las batallas para combatir a los enemigos, en este episodio las mismas no cumplen un rol de gran importancia.

Si bien las figuras femeninas se encuentran dentro del grupo de personas que envían su energía al planeta Kaio-Shin para que Gokú pueda usarla, las mismas no desempeñan el rol protagónico que se mencionó previamente y entran como ayuda dentro del colectivo que comprende la humanidad.

El acto heroico se lo llevan los hombres ya que son ellos quienes se encargan de realizar todo el esfuerzo dentro del planeta Kaio Shin y la Tierra para así poder destruir al enemigo antes de que acabe con la humanidad

Tabla 2 -

Personajes importantes dentro del episodio

Personajes masculinos (Descripción)	Rol en el episodio
<p style="text-align: center;">Son Gokú</p> <p>Guerrero de sangre sayayin perteneciente al planeta Vegita. Tiene una gran fuerza. Busca derrotar a los enemigos que amenazan al planeta Tierra y al Universo.</p>	<p>Este personaje se encarga de formar la gran Genkidama en el planeta Kaio Shin con la energía que envían todos los seres vivos desde distintas partes de la Tierra para poder destruir a Majin Boo.</p>
<p style="text-align: center;">Vegeta</p>	

<p>Príncipe de la raza sayayin, se presenta como enemigo de Gokú, pero tiempo después se une a los guerreros Z con el fin de proteger al universo de los enemigos que amenazan con la destrucción.</p>	<p>Desde el planeta Kaio Shin les habla a los humanos para que levanten las manos y así reunir la suficiente energía para formar la Genkidama, pero las personas se niegan a hacer caso a su pedido. Además, tiene un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con Majin Boo malo para evitar que se acerque a Gokú.</p>
<p style="text-align: center;">Mr. Satán</p> <p>Es el mejor peleador de artes marciales del mundo y las personas le atribuyen la derrota del monstruo Cell.</p> <p>Es considerado un héroe a nivel mundial y es por esto que todos los terrícolas lo aman de forma incondicional.</p>	<p>Este héroe del planeta Tierra al igual que Vegeta les habla a los terrícolas para que envíen toda su energía y salvar al planeta Tierra de la destrucción. Mr. Satán llega a ser una pieza clave en el episodio ya que convence a la humanidad de levantar sus manos y enviar su energía.</p>
<p style="text-align: center;">Piccolo</p> <p>Piccolo juega un papel importante al ser el maestro de artes marciales de Gohan. Además, es parte de los guerreros Z y busca proteger la Tierra de aquellos que buscan destruirla.</p>	<p>Este guerrero Z desde el planeta Tierra busca convencer a los seres humanos para que levanten sus manos. Piccolo va a un parque de atracciones, pero la gente huye de él al verlo.</p>

<p style="text-align: center;">Gohan</p> <p>Hijo mayor de Son Gokú, pasa de ser un niño mimado, llorón y miedoso a convertirse en un verdadero guerrero. Se convierte en el guardián secreto de la ciudad Satán.</p>	<p>Él empieza a recorrer las calles de la ciudad intentado convencer a las personas de enviar su energía para la Genkidama.</p>
<p style="text-align: center;">Goten y Trunks</p> <p>Ambos son hijos de los personajes principales (Gokú, Vegeta) niños poderosos con la capacidad de combatir con grandes enemigos.</p>	<p>Ambos vuelan a las zonas rurales para convencer a los agricultores dentro de los campos que levanten sus manos.</p>

Nota: Se destaca a los personajes masculinos que desempeñaron un rol en el episodio

Cabe mencionar que a lo largo de todo el episodio los personajes masculinos tienen diálogos bien estructurados e interactúan entre ellos generando un hilo conductor que permite el desarrollo de la historia, pero por otro lado las apariciones y voces femeninas no tienen mucha importancia emiten pocas palabras, con información nada sustancial que bien podría ser omitida sin afectar el desarrollo de los sucesos. Cabe mencionar que su aparición en el episodio tiene una duración de treinta segundos.

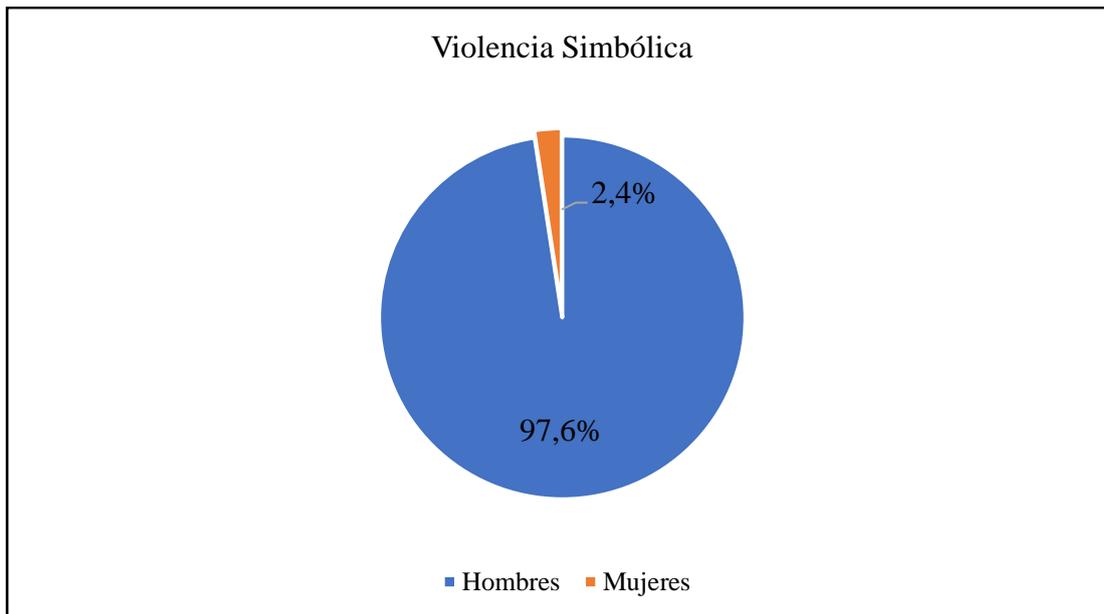


Ilustración 1 - Porcentajes de espacio dentro del episodio de hombres y mujeres

Elaborado por: Michelle Jacqueline Pacheco Arizo

El episodio 285 tiene una duración total de veinte minutos y cuarenta y cuatro segundos de los cuales el 97,59% de tiempo aparecen los personajes masculinos y solamente el 2,41% comprende el espacio que se muestran las figuras femeninas. Para poder determinar este resultado se procedió a realizar una regla de tres tomando como base el tiempo mencionado que dura.

Por otra parte, siguiendo la línea de violencia que se está analizando, se encuentra la manifestación de la misma a través del lenguaje o expresiones que usan los personajes dentro de los diálogos, en este campo, las palabras llegan a cargar significaciones agresivas que se emiten de un personaje a otro con el fin de enfatizar el mensaje que quieren transmitir a la otra persona. Dejando claro el estado de ánimo que va desde ira, desesperación y sorpresa.

Las expresiones verbales con carga violenta que se evidenciaron tras la observación son las siguientes:

Tabla 3 -

Violencia verbal en el episodio

Expresión	Minutos/ Segundos
¡No sean tontos!	00:45
¡Tontos!	03:40
¡Maldición!	05:14
¡Ese miserable ya se dio cuenta!	05:54
¡¿Te estás burlando de mí, insecto?!	06:26
Ese estúpido de Yajirobe	08:04
¡Son unos estúpidos!	14:24

Nota: Se especifica el tiempo en el que se suscitan las escenas violentas

Son diferentes personajes quienes usan estas palabras o expresiones. En el caso de Gokú y Vegeta lo hacen para que las personas hagan caso a su pedido de levantar las manos y les brinden la energía que necesitan. En el planeta Tierra está el Androide 17 demuestra su sorpresa sobre quienes se encuentran enfrentando al enemigo. Algo que se hace evidente también es el efecto negativo que las diferentes expresiones agresivas tienen sobre las personas, esto se

demuestra cuando las personas empiezan a decir: “¡¿Oíste eso?, nos dijo estúpidos?!, “¡Esa no es la forma de pedir las cosas! Ocasionalmente que se rehúsen a brindar la ayuda que los personajes principales necesitan.

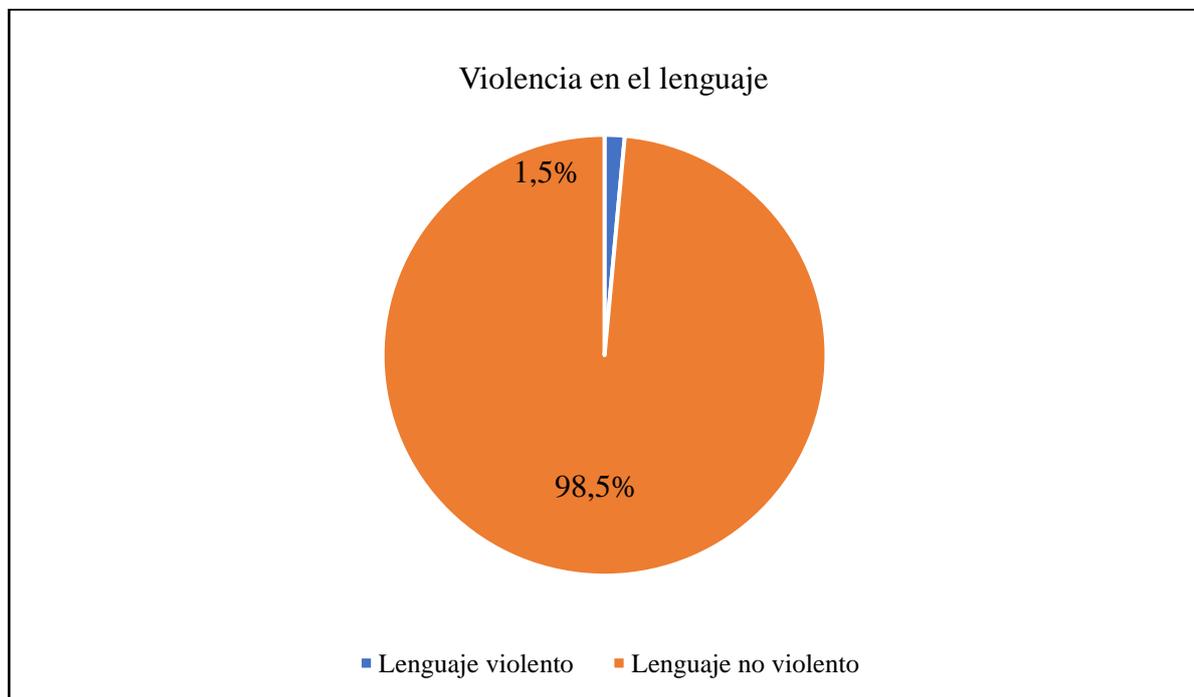


Ilustración 2 - Porcentaje de lenguaje violento

Elaborado por: Michelle Jacqueline Pacheco Arizo

Como se puede evidenciar dentro del gráfico, el uso de lenguaje violento del anime comprende el 1,46 % del total de tiempo del episodio. La violencia de lenguaje, se demuestra en las siete expresiones fuertes mencionadas anteriormente.

Además, un punto que se puede mencionar es la tonalidad con la que se expresan los personajes en ciertas ocasiones, aun cuando no llegan a la agresividad verbal, las palabras son emitidas en una tonalidad algo alterada por los personajes mostrando gran enfatización fonológica por lo que llegan a ser confundidas como lenguaje ofensivo.

Un punto interesante a resaltar es que a través del lenguaje se da una manifestación cultural alrededor de las creencias espirituales. En el minuto 03:20 se menciona “Esa debe ser una trampa del diablo” mientras en el minuto 16:20 las personas repiten en una sola voz con alegría “Satán, Satán” sin considerar el peso que tiene la palabra dentro de las creencias cristianas. Esta situación evidencia que el anime no orienta hacia una postura de creencia determinada a través de las palabras, sino que cualquier persona está en la libertad de disfrutar del contenido.

Seguidamente, se encuentran las escenas de violencia física, las mismas tienen una duración de seis minutos con treinta y dos segundos dentro del tiempo total de la secuencia. Estas escenas violentas que se muestran giran en torno:

Tabla 4 -

Escenas de violencia física en el episodio

Enfrentamientos directos de cuerpo a cuerpo.	Golpes repetidos en cara, estómago y cabeza.
Golpes de impacto contra elementos de la naturaleza.	Uso de poderes con el fin de lastimar al oponente.
Gestos de dolor acompañados de heridas y sangre.	

Nota: Se describen las escenas violentas en el episodio

De las diferentes descripciones se llegó a determinar lo siguiente:

Tomando en cuenta que el episodio se centra en una batalla para salvar a la Tierra y se puede visualizar las escenas previamente mencionadas, el contenido violento físico ocupa el 31,5 %

del contenido total, evidenciado que las escenas violentas no tienen tanto peso o que ocupa todas las escenas del episodio.

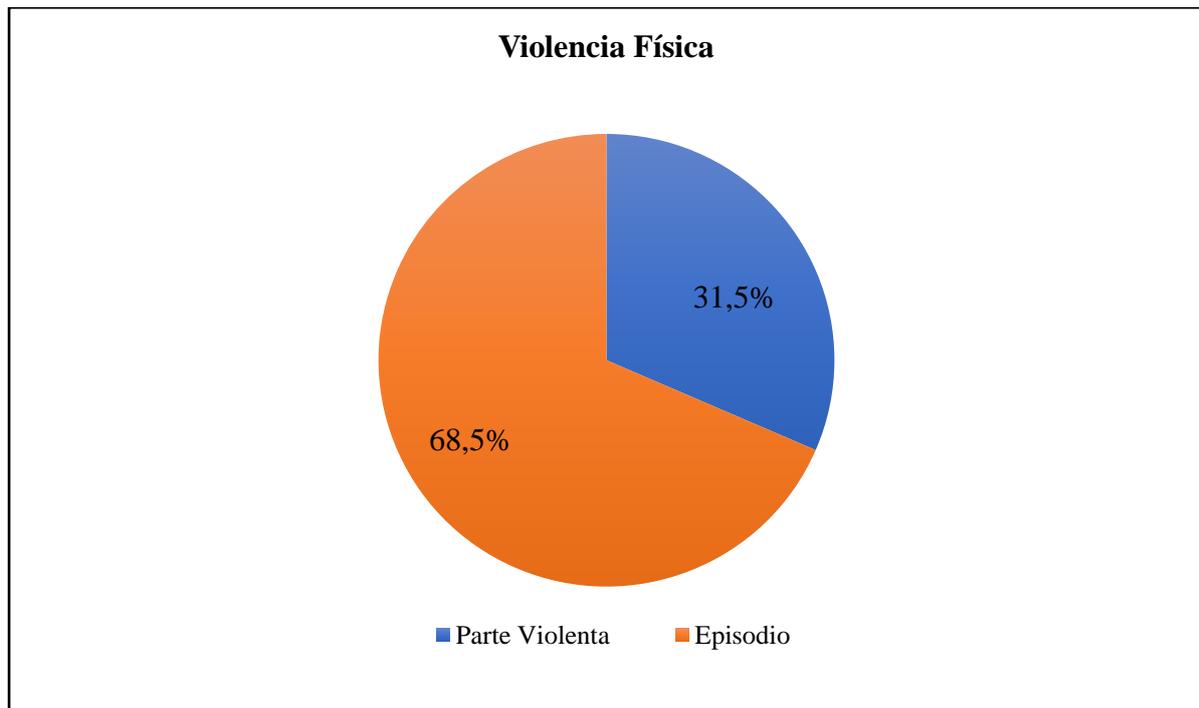


Ilustración 3 - Porcentajes de violencia física

Elaborado por: Michelle Jacqueline Pacheco Arizo

Para finalizar el análisis de contenido se procedió a realizar un gráfico que pueda evidenciar de forma clara el porcentaje de tiempo en el que se visualizan los distintos tipos de violencia dentro del episodio y el porcentaje del tiempo que no tiene contenido violento.

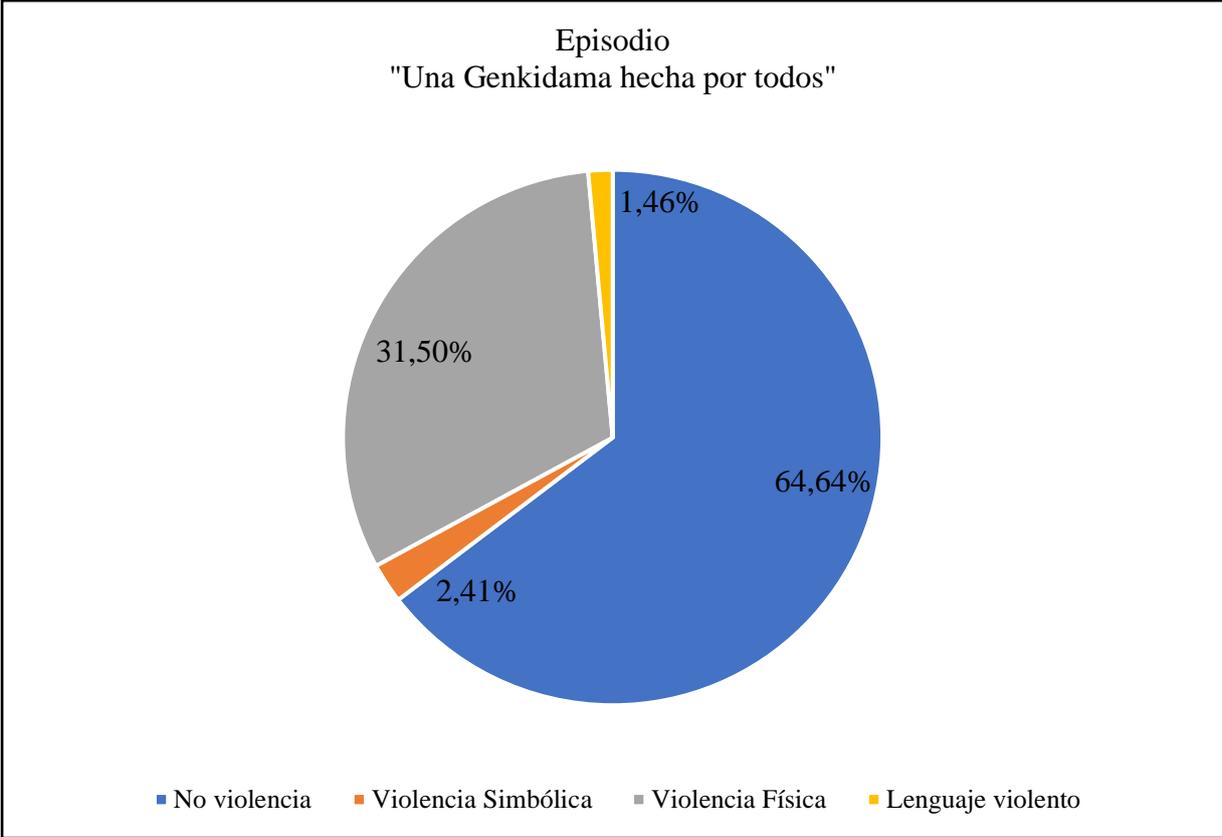


Ilustración 4 - Contenido violento dentro del episodio

Elaborado por: Michelle Jacqueline Pacheco Arizo

Este gráfico muestra que el 1,46% de contenido carga lenguaje violento, el 31,5% pertenece a escenas cargadas de violencia física, el 2,41% pertenece a las escenas de violencia simbólica y el 64,64 % de contenido no posee ningún elemento violento.

Estos resultados permiten evidenciar que dentro del episodio se pueden encontrar elementos con carga violenta en diferentes proporciones pero que también existen elementos que no presentan violencia y estos tienen mayor espacio en el episodio de forma global.

La investigación arroja resultados que le dan al investigador la potestad de llegar a plantearse conclusiones en torno al tema abordado a lo largo de esta investigación.

Conclusiones

Los procesos comunicativos dentro de la televisión, el cine y entorno digital han llevado a las personas a saturarse de información, que tienen estructuras discursivas previamente establecidas. La sociedad no llega a percibir la atemporalidad dentro de la información que ahora existe.

La rápida distribución informativa a hecho que se rompan barreras de distancia que existen entre Oriente y Occidente. El anime hace evidente como a través de una narrativa audiovisual dos culturas distintas pueden llegar a tener un punto de intersección.

El código donde la naturaleza de los dibujos animados se liga solo con los espectadores infantiles es una idea que ha quedado atrás. En la actualidad son grandes y pequeños los que disfrutan del contenido con gran emoción o expectativa.

Cuando se realiza una observación detenida de la programación que se disfruta diariamente se llega a obtener diferente información que las personas no llegan a identificar debido a que contenidos como dibujos animados o anime están en las pantallas con el fin de brindar distracción, entretenimiento y un buen momento a los expectantes disipando la mente de las personas de la realidad o cotidianidad.

Dentro del episodio 285 “Una Genkidama Hecha por todos” de la saga Majin Boo de Dragon Ball Z se llegaron a identificar diferentes elementos que las audiencias deben aprender a interpretar o identificar, es por esto que considero pertinente mencionar lo siguiente en torno al contenido visualizado para esta investigación.

La violencia simbólica se visualiza al presentar a las mujeres jóvenes con esa imagen perfecta, atractiva y jovial, a las mujeres mayores dentro de esos papeles maternos y hogareños. La figura femenina sigue mostrándose ligada a las emociones y la misma tiene que ser protegida por el héroe careciendo de importancia protagónica.

Es debido a la enculturación o naturalización de modelos y comportamientos que existen dentro de las sociedades que este tipo de violencia se vuelve invisible y llega a carecer de importancia para las personas, quienes para lograr evidenciar la violencia deben prestar más atención al contenido.

El rol de los varones es fuerte sigue mostrándose como está figura que puede contra todo aquello que represente una amenaza para él y para todo aquello que él considere importante. Aun cuando la figura masculina en ocasiones se muestre débil va a tener una hazaña heroica.

Esto evidencia que dentro de las pantallas aún se vende la idea del hombre héroe que debe rescatar a los que necesitan de su grandeza. Existe una dominación de géneros.

Tras haber visualizado que la violencia física es otro de los elementos que existen está cargada de mucha ficción ya que las peleas superan la realidad al mostrar como los personajes tienen la capacidad de resistir golpes o colisiones sobrenaturales que cualquier ser humano no estaría en la capacidad de soportar y conducirían a la muerte de la persona, se puede hablar de una exageración de los hechos.

Por otra parte, la agresividad dentro de los discursos se liga de manera adecuada con las escenas y emociones de los personajes brindando al espectador esa sensación viva del momento haciéndolo parte de esta ficción que está disfrutando en el momento.

Considero necesario el señalar que en Ecuador el índice de audiencia no llega a ser medido debido a la piratería del material audiovisual, pero es frecuente encontrar en las calles a niños con disfraces de sus personajes favoritos e imitar las conductas sin canalizar la información haciendo de esta forma evidente la popularidad del anime.

Debido a este factor debe existir un mayor grado de responsabilidad sobre los espectadores infantiles quienes debido a su corta edad no poseen el criterio adecuado para poder separar la

realidad de los sucesos de ficción y asimilan todo tipo de información sin cuestionarla. Los menores deberían estar acompañados de una persona que los pueda orientar.

Al quedar demostrado que el episodio de Dragon Ball Z presente elementos con diferentes tipos de violencia hay que mencionar que la influencia del mismo sobre la conducta de las personas involucra distintos factores como son el entorno cultural, nivel de educación y subjetividad en el criterio que posee cada persona al momento de recibir un mensaje

Además, la influencia del mismo puede ser positiva o negativa es por eso que se enfatiza que los niños deben mirar el anime con un adulto que le pueda enseñar a diferenciar lo que se puede considerar bueno o malo siendo ellos la audiencia más vulnerable.

Se habla de una influencia positiva debido a que en el momento de analizar los elementos se pudo evidenciar la coexistencia con elementos no violentos dentro del contenido. Valores como son el amor, honestidad, solidaridad, amistad y paciencia se evidencian reflejando que la animación presenta una diversidad de valores y antivalores que las personas deben aprender a reconocer.

El encasillar al anime Dragon Ball como violento hace que las personas no puedan llegar visibilizar estos aspectos positivos que también guarda la trama. El hacer uso de los elementos o contenidos alejados de la violencia pueden ayudar a las personas a la construcción de una sociedad basada en buenas conductas o fomentar el trabajo en equipo para conseguir objetivos que favorezcan a la mayoría de personas.

Para finalizar me gustaría invitar a las personas a analizar de manera detenida los audiovisuales que consumen ya sean novelas, películas, series animadas, entre otros. Considero que es importante aprender a profundizar dentro de los mensajes que guardan las programaciones que se disfrutan y no solo tener una mirada superficial de los mismos.

Además, considero necesario que las personas dentro de esta sociedad busquen elevar su nivel de conocimiento y aprendan a ser más reflexivos, sin importar las circunstancias en las que se encuentren ya que al hacerlo fortalecerán su hambre de conocimiento y permitirán potenciar el aprender y conocer cosas nuevas.

Creo que es imperativo esclarecer que antes de realizar cualquier análisis se debe tener basto conocimiento sobre la situación e información que se vive y recibe, tener la mentalidad abierta para poder realizar un trabajo más óptimo.

Sin olvidar que este tipo de investigaciones al ser exploratorias también se asocian a la interpretación de la persona que investiga.

Referencias Bibliográficas

- Arocha, J., & Carrasco, S. (2005). La representación del «otro-mujer» en las pantallas: contenidos fílmicos en televisión y co-educación. *Comunicar* (25), 3.
- Arredondo, F. G., Villareal, M. L., & Echanizb, A. R. (2016). La inclusión de la mujer y la igualdad de género en las series de dibujos animados. *Atenea (Concepción)* (514), 125-137.
- Balseca, J. C., Logroño, P. A., & Triviño, A. S. (2017). Escuela de Frankfurt: Teoría Crítica. *Revista Publicando, 4 No 12. (2)*, 136-150.
- Barbero, J. (1991). De los medios a las mediaciones [1987]. Mexico DF: Ediciones G. Gili.
- Bolós, C. (2003). Los medios digitales todavía no pueden con el papel. *Revista Internacional de Comunicación, (9-10)*, 301-312.
- Bourdieu, P. (1998). *La dominación masculina* (J. Jordá, Trans.). Barcelona, España: Anagrama.
- Brendt, J. (1996). *El Fenómeno del Manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- Butler, J. (2001). *El grito de Antígona*. Barcelona: El Roure.
- Cáceres Zapatero, M. D. (2010). El discurso de la televisión en la cultura del espectáculo: los procesos de mediación en los programas de la telerrealidad. *Sphera pública, 10*, 207-222.
- Castells, M. (2008). Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad red (I). Los medios y la política. *Telos, 74*, 1-19.

- Cebrían, S. (2006). *Violencia verbal en los medios de comunicación y estrategias para reducirlas*. España: Universitat Jaume, Jornades de Foment de la Investigació.
- Colaizzi, G. (1993). La construcción del imaginario socio-sexual. Centro de Semiótica y Teoría de Espectáculo, Universitat de València.
- Elizondo Martínez, J. (2009). El individuo ante el tiempo atemporal. *Argumentos (México, DF)*, 22(60), 81-90.
- Fernández, E. G., Bedía, R. C., & Cerdá, M. E. (2016). Medios y violencia simbólica contra las mujeres. *Revista Latina de Comunicación Social*, (71), 818-832.
- Flores, J. (Febrero de 2010). *La comunicación humana*. Obtenido de Universidad Autónoma de San Luís Potosí: <http://www.ingenieria.uaslp.mx/Documents/Apuntes/HUMANIDADES%20B.pdf>
- Galtung, J. (2002). La violencia: cultural, estructural y directa. En *Cuadernos de estrategia*, (183) (págs. 147-168).
- Gutiérrez, L. I. (2016). La paradójica centralidad de las teorías de la comunicación: debates y prospectivas. *Palabra Clave*, 19(1), 15-56.
- Held, D. (1980). *Introduction to Critical Theory: Horkheimer to Habermas*. University of California Press.
- Herrera Monteros, F. (2012). *Análisis simbólico de la serie de animación japonesa "Dragon Ball Z" para entender el control de la cultura oriental en el mundo*.
- Horkheimer, M. (1973). *Critica de la razón instrumental*. Buenos Aires: Editorial Sur.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos Filosóficos*. Trotta.

- Ibañez, T. (2003). El giro lingüístico. En *Análisis de discurso. Manual para las ciencias sociales* (págs. pp.21-42). Barcelona: Editorial UOC.
- López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, (2).
- Ortega, L. (2017). *Dragon Ball Conquista el mundo*. Obtenido de ISSUU: https://issuu.com/lauraortegawilliams/docs/dragon_ball_conquista_al_mundo
- Penalva-Verdú, C. (2002). El tratamiento de la violencia en los medios de comunicación. En *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, N. 10 (págs. 395-412).
- Ramos-Serrano, M., Lozano Delmar, J., & Hernández-Santaolalla, V. (2012). Fanadvertising y series de televisión. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 10, 1211-1223.
- Román, J. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (3), 7.
- Romo, C. (1998). Sobre ética y violencia en la televisión. En *Diálogos de la Comunicación* (53) (págs. 17-26).
- Salmón, L. R. (2005). La comunicación para el desarrollo en latinoamérica: Un recuento de medio siglo. En *In ponencia presentada en III Congreso Panamericano de la Comunicación* (pág. 21). Universidad de Buenos Aires.
- Sánchez, J. (2009). Sentido y alcance de la Dialéctica de la Ilustración. En *Dialéctica de la Ilustración* (págs. 31-y).
- Troncoso, E. D. (2019). La violencia de género en los medios de comunicación.

Van Dijk, T. (2007). Análisis del discurso ideológico (Traducción Ramón Alvarado). En *Versión. Estudios de comunicación y política*, (6) (págs. 15-43).

Zapata Upegui, A. (2019). De la industria cultural a la industria audiovisual: elementos básicos para comprender la incidencia de las plataformas de distribución de material audiovisual en las emociones, las formas de socialización y el adorno en el cuerpo.