

Religión, Tardomodernidad & Violencia en Series Animadas

Religion, Late Modernity & Violence in Cartoons

ESMERALDA MANCILLA VALDEZ

Instituto de Investigaciones Biocríticas en Salud Sexual y Derechos Humanos, A.C. - Sierra de Quila #1692 - Las Águilas - Zapopan, Jalisco, MÉXICO - C.P. 45080.

e-mail: esme_mancilla@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2148-8581>

Recibido/Aceptado:08-12-2020/21-06-2021

Cómo citar: Mancilla Valdez, Esmeralda, 2021. Año. "Religión, tardomodernidad & violencia en series animadas", *Journal of the Sociology and Theory of Religion*, 12.Extra-1: 82-116.

Este artículo está sujeto a una: Licencia "Creative Commons Reconocimiento -No Comercial" (CC-BY-NC)

DOI: <https://doi.org/10.24197/jstr.Extra-1.2021.82-116>

Resumen: Este artículo analizó la correlación entre (a) *Religión/Religiosidad* de 1,081 personajes-víctimas y (b) *Tipos*, (c) *Subtipos* y (d) *Naturaleza* de 1,081 acciones de violencia recibidas por estos personajes; en 100 series animadas, representativas del 33.22% de productos de TV y del 54.34% de series animadas, consumidas por 2,088 escolares en México. Los RESULTADOS revelan que: 84.08% son *Víctimas-Sin-Religión*; 11.65% *Víctimas-Con-Religiosidad-Animista/Pagana*; y 1.85% *Víctimas-Con-Religión*. Además, las relaciones interpersonales más violentas para todas las religiones/religiosidades son las *igualitarias* del ámbito *comunitario*; pero son personajes *Víctimas-Sin-Religión* quienes reciben el mayor porcentaje de *Violencia-Interpersonal*: 62.25% recibe *Violencia-Interpersonal-Igualitaria* y 62.85% *Violencia-Interpersonal-Comunitaria*. Estos datos se interpretan como síntomas de tardomodernidad porque favorecen el *quebrantamiento* de valores políticos modernos con: (a) la construcción social de estereotipos *negativos* del *Sujeto-Social-Moderno (Sin-Religión/laico/secular)*; y del sistema/orden político-social *igualitario*; y con (b) la construcción social de estereotipos *positivos* del sistema/orden social *jerarquizado* característico de religiones/identidades religiosas tradicionales pre-modernas.

Palabras clave: Religiosidad; Modernidad; Dibujos Animados; Infancia; México.

Abstract: This article analyzed the correlation between (a) Religion/Religiosity of 1,081 characters-victims and (b) Types, (c) Sub-types and (d) Nature of 1,081 acts of violence received by these characters; in 100 animated series, representing 33.22% of TV products and 54.34% of

animated series, consumed by 2,088 schoolchildren in Mexico. The RESULTS reveal that: 84.08% are Victims-Without-Religion; 11.65% Victims-With-Religiosity-Animist/Pagan; and 1.85% Victims-With-Religion. Furthermore, the most violent interpersonal relationships for all religions/religiosities are the egalitarian ones at the community level; but the *Victims-Without-Religion* are the characters who receive the highest percentage of *Interpersonal-Violence*: 62.25% receive *Interpersonal-Equallitaire Violence* and 62.85% *Interpersonal-Community Violence*. These data are interpreted as symptoms of late modernity because they favor the breaking of modern political values with: (a) the social construction of negative stereotypes of the *Modern-Social-Subject* (Without-Religion/secular/laïc); and of the *egalitarian* political-social system/order; and with (b) the social construction of positive stereotypes of the *hierarchical* social system/order characteristic of pre-modern traditional religions/religious identities.

Keywords: Religiosity; Modernity; Cartoons; Childhood; Mexico.

1. INTRODUCCIÓN

1.1.Hacia una Hipótesis de la Tardomodernidad de las Religiones, Religiosidades e Irreligiosidades en MCM, TIC e IC

El tema de las religiones, religiosidades e irreligiosidades, suele ser un aspecto clave en los análisis sociológicos sobre la transición de la *Pre-Modernidad* a la *Modernidad* (cultural, económica, estética, socio-política, etc.) de una sociedad; y también lo es para el análisis sociológico y prospectivo de la etapa de transición entre lo *Moderno* y lo *Post-Moderno*; una etapa histórica también descrita por el sociólogo Giddens como *quebrantamiento epistémico* de lo *Moderno*; y conceptualizada —por este autor— como *Tardomodernidad* o *Modernidad Tardía* (Giddens 1995: 5-6)

A nivel antropológico, autores como Frazer ([1922]/2011), sitúan a la religiosidad de los pueblos como el segundo de los tres estadios que caracterizan al desarrollo de los pueblos hacia la *cientificidad* vinculada a lo *moderno*. Antropológicamente, según Frazer, el estadio pre-moderno de una sociedad (o estadio previo al *pensamiento religioso*) es el *pensamiento mágico*; y el estadio moderno (o estadio posterior al *pensamiento religioso*) es el pensamiento científico (Frazer citado por Rubio 2004: 20; en Cantillo & Osuna 2016: 354).

También el politólogo Inglehart (2008) relaciona a la *religiosidad* con las cualidades de las sociedades pre-modernas a las que este autor también denomina “sociedades básicas”; y las cuales describe como sociedades donde “*la satisfacción está estrechamente ligada a la solidaridad grupal, la religiosidad y el orgullo nacional*”; mismas que distingue de aquellas de “niveles más altos” de desarrollo económico, donde se prepondera “la

libertad de elegir” como capacidad del sujeto social o sujeto moderno (Inglehart citado por Gutiérrez-Pérez 2010: 9).

Por su parte, el también politólogo Morán-Faúndes (2018) explica la diferencia entre sociedades pre-modernas y modernas, en términos de un desarrollo político ligado a una alta o baja religiosidad de estas; siendo las sociedades modernas aquellas de mayor cultura laica en el pensamiento social dominante; mientras que en las sociedades políticamente pre-modernas, el grupo social tiene “muchísima confianza en las instituciones eclesiales y [una] baja separación Estado-Iglesia [lo que para este autor] equivale a una fuerte influencia de la religión en las políticas del estado y a nivel electoral y de gobierno, inclusive en sociedades de gobiernos democráticos”. (Morán-Faúndes 2018: 105).

Desde una perspectiva sociológica, el estudio de Mancilla (2017) sobre los discursos seculares y político enunciados por personajes religiosos dentro de MCM, confirma que en sociedades contemporáneas de finales del siglo XX y principios del XXI, el hecho de que sean personajes religiosos —o representativos de una Iglesia, Religión o Sistema Religioso concreto— quienes son mediatizados como enunciadore de temas de lo político-social y secular de una sociedad, dentro de los MCM o TIC seculares privados, es un hecho mediático que puede llegar a producir un tipo de *participación social* en los consumidores de dichos contenidos.

Además de la opinión de Frazer, Inglehart, Morán-Faúndes y Mancilla, surgen otras opiniones —diversas pero complementarias— de otros autores que observan sociológicamente síntomas de lo que —en términos de Frazer— sería un cuarto *estadio* o estadio post-moderno de lo religioso (posterior al *pensamiento científico* moderno) que estaría estrechamente vinculado y derivado del pensamiento científico. Este pensamiento post-moderno o post-científico (incluso *para-científico*) es el *pensamiento tecnológico* o dominado por la tecnología; esto es, el pensamiento dominante de lo que Castells conceptualizó como la “Era de la Información” o “Era Digital” (Castells 1997: 47).

Por otra parte, para otros autores como Postman (1991) y Jakiwara-Grández (2012), este pensamiento post-moderno y post-científico, además de ser un pensamiento tecnológico —o dominado por la tecnología como medio de consumo, de aprendizaje y de comunicación— también es un pensamiento emocional e irracional “[...] que busca el entretenimiento de los [integrantes de una sociedad a los que considera como] espectadores”; se trata de un pensamiento dominado por lo audiovisual y el espectáculo como

forma de aprendizaje y comunicación de sus integrantes (Postman 1991: 83-84 y 232).

En opinión de Postman, el tránsito de lo moderno a lo post-moderno se explica como el tránsito de “una sociedad basada en el conocimiento de lo impreso, que facilita la reflexión, a una sociedad en la que prima la cultura del espectáculo, que privilegia lo emocional y no lo racional” (Postman en palabras de Jakiwara-Grandez, 2012: 232).

Ahora bien, la importancia de analizar la tardomodernidad de los contenidos en los MCM, TIC e IC, como expresión del tránsito entre lo moderno y post-moderno de sociedades contemporáneas, radica en la dimensión prospectiva del modelo de sociedad post-moderna que estos discursos tardomodernos vitalizan y co-construyen socialmente.

Considerando lo anterior, en este estudio, partimos de la premisa sociológica fundamental de que la vida de una sociedad o de un grupo social, implica un orden social que explica la sobrevivencia de la vida colectiva de sus integrantes; y que todo orden social implica mecanismos de control social. Por consecuente, la comprensión de todo tipo de movimiento de un orden social se deriva del análisis y estudio (sociológico) de los mecanismos de control social dominantes; y eso incluye el análisis y estudio (sociológico) del *quebrantamiento* de los mismos.

De tal manera que, aquí proponemos que si existen evidencias científicas de autores como Castells (1997), Postman o Jakiwara-Grandez (2012) entre *otros*¹, que defienden la premisa de que el pensamiento post-moderno tecnológico está ya instalado en sociedades contemporáneas; y que

¹ Otros autores que sostienen premisas semejantes son: Marland, Giasson & Small (2014: 3), Ariès (1962), Orozco-Gómez (1991: 74), Enesco & Sierra (1994: 135), Cordelian, Gaitan & Orozco-Gómez (1996: 49), Elzo (2000), Penalva (2002: 395), Aldea-Muñoz (2004: 3 y 9), Halbwachs (2004; citado por Martínez & Papalini, 2012: 64-65), Huerta (2005; citado por Castro & Morales, 2013: 236), Tisseron (2006; citado por Castro & Morales, 2013: 236), Olivares, Albala, García & Jofre (2007; citados por López-Jiménez, 2014: 217-218), Perencin-Tondato (2007: 133), Aguilar-González (2012; citada por Sánchez-Labela, 2016: 44), Tur-Viñes & Grande-Esteban (2009: 35), Gómez-Morales (2011: 196). También los estudios de Benítez Larghi *et al.* (2010; citados por Basile & Linne, 2013: 484-485), Peiró & Merma (2011: 10), Wei (2011; citado por Basile & Linne, 2013: 484-485), Aguilar-González (2012: 6 y 12), Castro & Morales (2013: 236-238), Buckingham (2008), Buckingham & Martínez-Rodríguez (2013), Lanati & Panozzo (2013: 332; citado por Vázquez-Miraz, 2017: 391), Pinceira (2014: 225), Vergara-Leyton, Vergara-del Solar & Chávez-Ibarra (2014: 182), Rietman, Besada, Cañete & Battist (2015: 45-46), Masanet (2016), Inzunza-Acedo (2017: 188) y Guallar & Leiva-Aguilera (2013), etc. (Mancilla, 2020: 120).

el protagonismo de los MCM, TIC e IC, en estas sociedades también sugiere su capacidad de *control social* en la medida que estos autores han observado científicamente evidencia histórica de la capacidad de estos —MCM, TIC e IC— para modificar el comportamiento de sus consumidores.

Luego, si está comprobado que los MCM, TIC e IC tienen la capacidad de modificar/influir en el comportamiento de sus consumidores; entonces, es sociológicamente legítimo plantearse premisas de estudio sobre el quebrantamiento de lo moderno, que producen/vitalizan los MCM, TIC e IC; y sobre las cualidades del modelo post-moderno de pensamiento y orden político-social, que estos discursos vitalizan.

Justo para plantearse premisas sociológicas sobre la tardomodernidad en MCM, TIC e IC, resulta útil plantearse preguntas concretamente sobre aspectos que fueron clave en el reconocimiento de la transición del pensamiento pre-moderno al moderno. Por ejemplo, preguntas sobre lo tardomoderno en los contenidos sobre religión o religiosidades en los contenidos de MCM, TIC e IC consumidos en sociedades modernas. Por ejemplo: ¿cuál es prospectivamente el movimiento epistémico o pensamiento político-social post-moderno cuya construcción social vitalizan estos discursos: (a) un movimiento epistémico de *reversa* hacia lo *pre-moderno religioso*; (b) un movimiento epistémico de *intensificación* de lo *moderno irreligioso*; o (c) un movimiento epistémico de *innovación* de lo *para-religioso*; u otra dirección?

En términos sociológicos, los tránsitos epistémicos de lo pre-moderno a lo moderno y de lo moderno a lo tardomoderno/posmoderno, son explicados también como cambios cognitivos de construcción social del conocimiento en lo micro-cognitivo del sujeto social y en lo macro-epistémico del pensamiento político-social dominante y sus paradigmas; siendo estos componentes de lo que Giddens denomina *Sistema de Seguridad Epistémica* (Giddens 1995: 5-6) que es a la vez el *capital social-cultural* (Bourdieu & Wacquant 1995: 82) y una suma de ^[I]_{SÉP} recursos, actuales o potenciales con los que el individuo y el grupo social, dan continuidad —sentido y “seguridad epistémica”— a la existencia social-colectiva de un grupo micro (como la familia) o macro (como la sociedad o aldea global) (Mancilla, 2020).

Para autores como Giddens (1995: 5-6), Berman (1996: 15; citado por Hein 2011: 14), Martínez & Papalini (2012), Feyerabend (1987 y 1984), Foucault (1974 y 1984), Longino (1997), Wittig (1992), Butler (1993), Hineklammert (2005), entre otros; los cambios y tránsitos entre formas y etapas del pensamiento socio-político dominante, se da en procesos

graduales y no totales; donde el cambio o quebrantamiento epistémico de lo político-social dominante es: procesual y no totalitario, de uno o varios de los componentes del pensamiento epistémico dominante y de sus mecanismos de control social. En ello radica una de las diferencias entre *tardomodernidad* y *postmodernidad*; ya que considerando que la tardomodernidad es definida por Giddens como una etapa de crisis y quebrantamiento del sistema de seguridad epistémica dominante en la Modernidad; entonces la post-modernidad representaría ya el nuevo sistema de seguridad epistémica dominante que se instala como dominante gracias a la tardomodernidad.

En el presente estudio, planteamos que uno de los aspectos abstractos que caracteriza a las religiones tradiciones pre-modernas y modernas; y que —según la opinión de autores como Feyerabend, Hinkelammert, Wittig, Butler, Longino y Mancilla— también caracteriza a otros paradigmas presentes en los discursos ideológicos e identitarios de los estilos cognitivos dominantes del pensamiento occidental pre-moderno y moderno, es la cualidad abstracta de la *jerarquización*. En sus estudios y obras, autoras como Wittig, Butler, Longino, Foucault y Mancilla, argumentan la sobrevivencia de paradigmas biopolíticos basados en la *jerarquización biológica* —del género, sexual, de edad, racial, especie, etc.— y que tienen raíces epistemológicas desde el pensamiento filosófico y epistémico de la Antigua Grecia. Autores como Feyerabend y Hinkelammert, argumentan la sobrevivencia de paradigmas biopolíticos basados en la *jerarquización epistémica* que jerarquizan la mayor o menor legitimidad/deslegitimidad de las formas de pensamiento y de construcción de conocimiento con las que un sistema socio-político ejerce control legítimo sobre la población.

Aquí proponemos que, metodológicamente, la sintomatología de la tardomodernidad de las religiones y las religiosidades puede observarse principalmente con análisis cuantitativo y cualitativo de los contenidos de los MCM, TIC e IC en sociedades contemporáneas; que aporten información sobre: (a) los porcentajes cuantitativos que describen la presencia de las religiones/religiosidades en el espacio dominante de consumo epistémico cultural como son los MCM, TIC e IC; y/o que aporten información sobre: (b) la construcción social de estereotipos *negativos* sobre el *Sujeto-Social-Moderno* (*Sin-Religión*/laico/secular); (c) la construcción social de estereotipos *negativos* sobre el sistema/orden político-social *igualitario*; y (d) la construcción social de estereotipos *positivos* del sistema/orden social *jerarquizado* característico de religiones/identidades religiosas tradicionales pre-modernas.

1.2. Estudios Contemporáneos sobre Religiones, Religiosidades e Irreligiosidades en MCM, TIC e IC

En los estudios contemporáneos sobre religiones o religiosidades en los contenidos de MCM, TIC e IC, existen al menos dos líneas de hipótesis muy definidas. Están por un lado los estudios con premisas sobre la construcción de identidades ideológico religiosas *tradicionales* o *identidades religiosas o místicas de consumo* (de bienes y productos de un sistema religioso); y por otro lado, están los estudios más innovadores que sugieren premisas sobre la construcción de identidades *para-religiosas de consumo cultural* (Canclini 2005: 34) y que aquí denominamos *identidades de consumo religioso o mistificado*. Estas son identidades cuyo origen son: el *consumo de marcas*, productos específicos y contenidos ligados a los MCM, TIC y/o IC, etc.; y la *identificación* que hacen sus integrantes de otros consumidores que comparten el mismo motivo de consumo.

Al respecto, Pereira-Grijó (2016) define que el consumo cultural puede incluir tanto el consumo de: (a) bienes y productos de mayor autonomía cultural; como de (b) bienes y productos “condicionados por la presión económica en ellos involucrada”; y/o (c) bienes y productos provenientes y dependientes de un sistema religioso. "(Pereira-Grijó 2016: 110). Luego, sociológicamente las *identidades de consumo religioso o mistificado*, no son *identidades religiosas o místicas de consumo* porque su consumo no es consumo de “bienes y productos provenientes y dependientes de un sistema religioso”. Las primeras serían identidades típicas o características de sociedades pre-modernas o de un pensamiento epistémico y político-social pre-moderno; las segundas (las *identidades de consumo religioso o mistificado*) podrían ser representantes de un pensamiento moderno o de uno post-moderno; lo que se reconocería con la correlación de otras cualidades vinculadas; por ejemplo, el nodo de identificación de las *identidades de consumo religioso o mistificado* no es el consumo de “bienes y productos provenientes y dependientes de un sistema religioso”; pero sí podrían ser post-modernas si vitalizan/legitiman un orden social de cualidades como las legitimadas por las religiones tradicionales; tal como lo es la *jerarquización político-social*. Serían modernas si vitalizan/legitiman un orden social de cualidades como las legitimadas por el pensamiento político social dominante en la Modernidad; tal como lo es la *igualdad político-social*.

Lo que hay de religioso y de místico en las *identidades de consumo*

religioso o mistificado no es de orden divino o relativo a deidades; sino relativo a un proceso de diosificación del objeto contenido de consumo; y a un proceso de mistificación/religiosidad de los procesos complejizados de consumo y de construcción identitaria de una comunidad de consumo. Aquí interpretamos que las *identidades de consumo religioso o mistificado* pueden llegar a compartir con las identidades *religiosas* el hecho de convertirse en un “conjunto de creencias o dogmas, de normas morales para la conducta individual y social y de prácticas rituales y de culto”, pero todo esto no acerca de una divinidad o deidad proveniente y/o dependiente de un sistema religioso concreto; sino un consumo vinculado a marcas, productos específicos y contenidos ligados a los MCM, TIC y/o IC.

Sociológicamente puede observarse la religiosidad o mistificación de los procesos de identificación cuando una comunidad de identidad de consumo, comienza a ritualizar los mecanismos de consumo y/o co-produce comunidades de *fans* con cualidades de ritualización semejantes a las comunidades de consumo religioso *tradicionales*.

Algunos de los estudios contemporáneos sobre la línea de estudio sobre los contenidos de religión/religiosidades en los contenidos de MCM, TIC e IC, ligados a la construcción de identidades ideológico religiosas (*tradicionales*); son los estudios de Subtil (2006), Ortiz (2006), de Dozza-Subtil & Sebben (2015), Aldea-Muñoz (2004: 7-8) y Herrera (1997 referenciado por Tur-Viñes & Grande-Esteban 2009: 39). Estos autores coinciden en premisas que sostienen que los contenidos de los medios de comunicación como la televisión, “ayudan a la formación de imágenes estereotipadas” con respecto a grupos identitarios por sus cualidades ideológicas, culturales o cualidades biológico-corporales; por ejemplo, por motivos de identidad profesional, étnica, racial, religiosa, política, etc.; y que, cuando estos son contenidos producidos por las propias religiones, son contenidos producidos/difundidos para aumentar el número de personas al grupo identitario religioso, así como para orientar acciones colectivas (Ortiz, 2006: 136).

Por otro lado, están los estudios contemporáneos sobre contenidos en MCM, TIC e IC como las series animadas, que abonan al debate sobre la construcción de *identidades de consumo religioso o mistificado*. Entre estos están los estudios de Baptista-Reis (2017: 167-172), Lindsay (2015: 109) y Garrocho & Josephson (2014: 1). Estos autores apoyan la hipótesis de que las series animadas con narrativas mitológicas y ligadas a videojuegos, favorecen un mercado de consumo de lo mitológico; y que el consumo aficionado de los productos de este mercado pueden llegar a presentar

expresiones y adaptaciones religiosas.

Baptista-Reis (2017), afirma que la co-construcción de un grupo y luego de una comunidad de fans alrededor —de personajes, series animadas— presentan características semejantes a las que se presentan en los “principios organizadores de la religión”; por ejemplo, la construcción aleatoria de una jerarquía producida por la cooperación lúdica de los jugadores; pero dentro de: a) el parámetro simbólico y de los sentidos del propio “universo narrativo” de Pokémon; el cual contiene —en opinión de este autor— una teología y una teogonía propia del juego (Baptista-Reis 2017: 186-187); y es jerarquía b) “decidida por la popularidad de la interpretación [de los jugadores] de determinados acontecimientos. (Eliade 2010: 17; referenciado por Baptista-Reis 2017: 186-187).

Otros autores como Lindsay (2015: 109) y Garrocho & Josephson (2014: 1) que también analizan el juego Twitch, afirman que los acontecimientos de este juego no revelan exactamente una teleología pero si una soteriología; esto es, un tipo de doctrina referente a la salvación.

Según el *Mapa de la Investigación científica sobre series animadas y medios de comunicación consumidos por población infantil-adolescente, realizada y publicada en revistas arbitradas de España, América Latina y El Caribe (1993-2018)* (Mancilla, s.f.) de entre los 127 artículos-estudios que conforman su muestra, sólo el 1.57% de su muestra (esto es 2 artículos de un total de 127 que conforman su muestra), aportan información sobre el subtema *Religión* en los contenidos de series animadas. Uno de estos es el estudio de Vázquez-Barrio (2011) y el segundo es el ya anteriormente citado artículo de Baptista-Reis (2017: 165-193).

En su artículo, Vázquez-Barrio (2011: 4) afirma haber clasificado la religión de los personajes en siete variables (católica, cristiana no católica, budista, musulmana, adverso, agnóstico e “indiferente ante la doctrina y la nacionalidad) pero no presenta los resultados de dicha clasificación en el artículo.

Otro estudio también reciente es el de Inzunza-Acedo (2017). Este autor comparó los contenidos de 495 horas de programación infantil transmitidas en una semana del año 2013 por la televisión mexicana; en comparación a 467 horas de una semana de 2015; los resultados de su comparación revelaron que en la semana del 2013 los contenidos de programas televisivos infantiles no contenían temas sobre religión; mientras que en la semana de programación estudiada del año 2015, la programación infantil o en horario infantil sobre religión fue de 1%. (Inzunza-Acedo 2017:

207). Este estudio tampoco analizó los contenidos de violencia en su muestra de estudio.

1.3. Objetivos e hipótesis de investigación

Considerando lo hasta aquí expuesto, el presente estudio se plantea los siguientes objetivos específicos y preguntas de investigación:

Objetivo Específico 1. Describir cuantitativamente la representatividad/presencia de las religiones/religiosidades y/o irreligiones de los personajes *Víctimas* (receptoras de violencia) en los contenidos analizados; esto es, se propone responder a la pregunta: ¿Qué religión, religiosidad o irreligiosidad es representada en mayor porcentaje como víctima (receptora de violencia) en la muestra?

a) Sería síntoma de *modernidad* que la población de *Víctimas-Sin-Religión* reciban menor porcentaje de violencia que la población de *Víctimas-Con-Religión* o que las *Víctimas-de-Religiosidad-Pagana/Animista*; en tanto que esta sería una representación positiva del *Sujeto-Social-Sin-Religión* (secular y/o laico) característico de la política dominante moderna.

b) Sería síntoma de *tardomodernidad* que la población de *Víctimas-Sin-Religión* reciban mayor porcentaje de violencia que la población de *Víctimas-Con-Religión* o que las *Víctimas-de-Religiosidad-Pagana/Animista*; en tanto que esta sería una representación negativa del *Sujeto-Social-Sin-Religión* (secular y/o laico) característico de la política dominante moderna.

Objetivo Específico 2. Comparar cuantitativamente y cualitativamente los porcentajes de *Violencia-Interpersonal* (*Jerarquizada/Igualitaria* y *Familiar/Comunitaria*) que reciben los personajes *Víctimas* según su *Religión/Religiosidad*. Esto es, responder a la pregunta: ¿En qué tipo de relaciones interpersonales los personajes *Víctimas-Con-Religión* y *Víctimas-Sin-Religión* reciben mayor porcentaje de violencia: en relaciones interpersonales *Igualitarias* o *Jerarquizadas*; *Familiares* o *Comunitarias*?

a) Sería síntoma de *tardomodernidad* que la población de *Víctimas-Sin-Religión* (o éstas y las *Víctimas-Con-Religión* y/o las *Víctimas-de-Religiosidad-Pagana/Animista*) reciban mayor porcentaje de violencia dentro de relaciones interpersonales *Igualitarias*; en tanto que esta sería una representación negativa del orden político-social *igualitario* característico de la política dominante moderna y de los valores políticos modernos.

2. METODOLOGIA

El presente es uno de los artículos derivados de un estudio marco que analiza y clasifica —con 16 categorías multi-variables— la violencia (recibida/producida) por personajes (víctimas/victimarios) de 100 títulos de series animadas consumidos por 2,088² escolares en México.

El citado estudio marco es un estudio cuantitativo y cualitativo descriptivo de alcance correlacional-comparativo (Hernández, Fernández y Baptista 2014: 161-163); desarrollado en tres etapas: (1) diseño de muestra; (2) análisis de contenido para obtención de datos; y (3) análisis de correlación de los datos. Los artículos derivados del citado estudio marco, comparten las primeras dos etapas y se diferencian en la tercera etapa.

2.1. Diseño de Muestra: primera etapa del estudio marco

Para diseñar la muestra, se aplicó una encuesta —en el periodo febrero-abril del año 2014—, a un total de 2,088 niños (1,092 niños y 996 niñas) de entre seis y 15 años de edad; inscritos en 20 escuelas primarias de la Zona Metropolitana de Guadalajara (ZMG) en Jalisco, México.³ Con dicha encuesta se obtuvieron datos que respondieron a la pregunta: ¿cuáles son los contenidos de TV (series de TV, series animadas, etc.) consumidos por la población encuestada? Los resultados sistematizados y contabilizados a esta pregunta, revelaron un total de 301 nombres de productos audiovisuales consumidos por la población encuestada; de los cuales sólo 184 eran series animadas. Los títulos de las 184 series animadas se organizaron alfabéticamente y se eligieron a los primeros 100 títulos⁴ de dicha lista. Estos 100 títulos representan el 33.22% de productos de TV y del

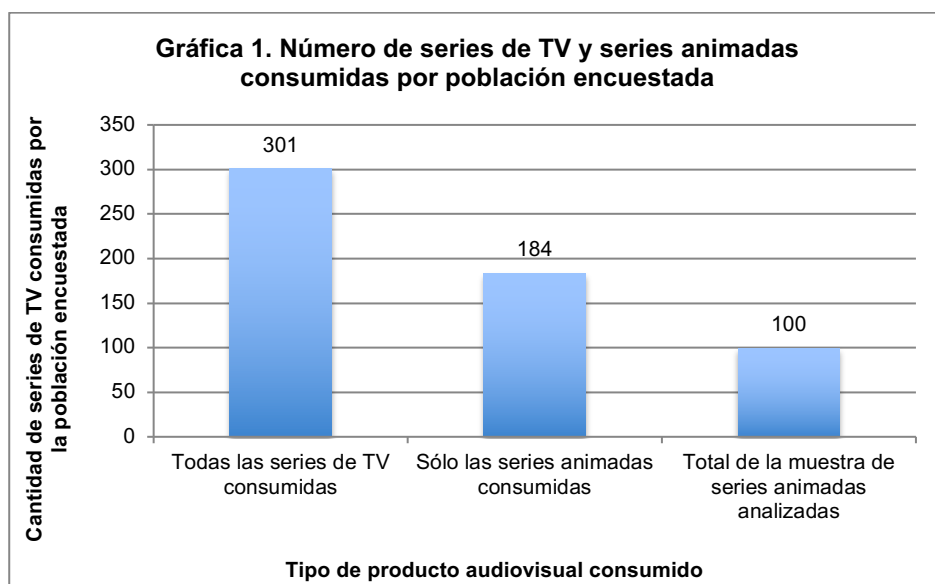
² Según cálculos realizados con cifras oficiales publicadas en 2018 por la Secretaría de Educación del Gobierno del estado de Jalisco (2015), esta población es equivalente al 1.4% de la población total de escolares inscritos en escuelas primarias públicas ubicadas en la ZMG. (Mancilla, 2020: 124).

³ Esta encuesta fue realizada para el Instituto de Investigaciones Biocríticas en Salud Sexual y Derechos Humanos, A.C., con el objetivo de obtener resultados que le sirvieran para fundamentar y justificar la pertinencia de sus acciones de investigación y realización de productos de educación popular en temas de derechos humanos, dirigida a población encuestada. Todas estas acciones derivadas de su objeto social. (Mancilla, 2020: 124).

⁴ La lista de los 100 títulos de series animadas que componen la muestra analizada es consultable en el sitio virtual del proyecto marco: <https://biocriticalstudies.wixsite.com/cartoons>

54.34% de series animadas, consumidas por la población encuestada. (Gráfica 1) (Mancilla, 2020: 124).

Los nombres de estas 100 series animadas de la muestra pueden ser consultados en el sitio virtual del proyecto marco: <https://biocriticalstudies.wixsite.com/cartoons>



Fuente: Mancilla, 2020: 124.

Para conformar el *corpus de análisis*, se realizó una búsqueda en Internet *por conveniencia* que inició en 2015 y finalizó en 2018. Los criterios de selección fueron: que los capítulos estuvieran disponibles completos y para su consulta gratuita en Internet. De la búsqueda en Internet se obtuvieron un total de 230 capítulos (2 o 3 de cada título). (Mancilla, 2020: 124).

La búsqueda de capítulos en Internet fue por considerar la opinión de los estudios y opiniones de autores —como Marland, Giasson & Small (2014: 3)— quienes defienden la *premisa* de que en sociedades modernas contemporáneas, los MCM, TIC e IC —como el Internet— han llegado a remplazar —en tiempo y espacio— las funciones de agente socializador de la *Familia* e incluso la *Escuela*. (Mancilla, 2020: 124).

2.2. Análisis de contenido para obtención de datos: segunda etapa del estudio marco

La segunda etapa del estudio marco fue la obtención de datos mediante la técnica de *análisis de contenido*⁵ que consistió en aplicar un total de 16 categorías multi-variables a los 230 capítulos de la muestra. El análisis de contenido se realizó en paralelo a la búsqueda en Internet de los capítulos; se finalizó ambas acciones en el año 2018. (Mancilla, 2020: 120).

Para el análisis de contenido se usaron las categorías: (a) Víctimas/Agresores (receptores/productores) de violencia; (b) *Religión* para clasificar a los personajes víctimas que recibieron/produjeron al menos una acción de violencia en la muestra; y (c) *Tipos*, (d) *Subtipos* y (e) *Naturaleza* de Violencia; para clasificar a las acciones de violencia recibidas/producidas por los personajes de la muestra.

Estas últimas tres categorías fueron tomadas de la Clasificación de Violencia incluida en el *Informe mundial sobre la violencia y la salud* publicado en 2002 por la Organización Mundial de la Salud y la Organización Panamericana de la Salud. (Mancilla, 2020: 124).

El estudio marco del que se deriva el presente artículo utilizó una versión *ampliada* de esta Clasificación de violencia; ya que, observaron en la muestra acciones de violencia que no tenían representatividad en las variables de la tipología original. Las variables agregadas fueron: *Violencia-Externa* en la categoría *Tipos* de violencia; quince variables en la categoría *Subtipos* de violencia: cuatro de *Violencia-Autoinflingida*; ocho de *Violencia-Interpersonal* y tres de *Violencia-Externa*; y dos variables a la categoría *Naturaleza* de la violencia: *Violencia Simbólica* y *Verbal*. (Mancilla, 2020: 120).

Para el análisis de contenido, el estudio marco interpretó estas categorías con los siguientes significados:

(a) *Tipos* describe relaciones entre la víctima y los productores individuales de la acción de violencia que las víctimas reciben. (Mancilla, 2020: 120).

(b) *Subtipos* describe a los productores. La violencia *autoinflingida* es la violencia producida por la víctima en contra de sí misma. La violencia *interpersonal* es la violencia producida dentro de relaciones de la víctima con un solo individuo representante del ámbito familiar o comunitario. La

⁵ Se eligió usar la técnica del análisis de contenido, por considerar la opinión positiva de autores como Clemente (1992: 171) y Bardín (1996: 32); quienes argumentan que esta técnica es regularmente óptima en el análisis de MCM; lo que es aplicable también al análisis de TIC's e IC's. (Mancilla, 2020).

violencia *colectiva* es la violencia producida dentro relaciones sociales de la víctima con representaciones históricas o materiales de los sistemas económico, político y social; los victimarios pueden ser tanto la cultura como las instituciones, el lenguaje, etc. La violencia *externa* es la violencia producida dentro de relaciones entre la víctima y representaciones de sistemas inmateriales, climáticos o espiritual-místicos; fuerzas o entidades de *naturaleza* diferente y superior a las fuerzas y naturaleza de la víctima. (Mancilla, 2020).

(c) *Naturaleza de la violencia* describe las *dimensiones* —del sujeto víctima— que reciben la violencia (por ejemplo la dimensión física, la sexual y la psicológica del personaje); y/o los *efectos* que produce la violencia en la vida del sujeto (por ejemplo, la variable *privaciones y desatenciones*) (Mancilla, 2020).

Del visionado y análisis de contenido de los 230 capítulos, se obtuvo el *corpus* de 1,081 personajes *víctimas* (que *recibieron* al menos una acción de violencia en cada capítulo) y un total de 1,081 acciones de violencia recibidas por estos personajes. (Mancilla, 2020).

Por último, la categoría *Religión* utilizada, estuvo compuesta de las siguientes doce variables: *Católica, Cristiana Ortodoxa, Protestante, Islamista, Hinduismo, Judaísmo, Budismo, Taoísmo, Paganismo/Magia/Brujería, Animismo, Sin Religión* y *Sin Clasificación*. Y también se realizó una sub-clasificación de estas doce variables en las siguientes tres sub-variables: *Con-Religión*; *Paganismo* (que reunió a *Magia/Brujería* y *Animismo*) y *Sin Religión*.

2.3. Correlación de datos

Para responder a las preguntas específicas del presente artículo, se realizaron las siguientes correlaciones de los datos obtenidos con el análisis de contenido:

Para responder a la pregunta (1) (¿Qué población es representada en mayor porcentaje como víctima (receptora de violencia) y por tanto es la que recibe mayor porcentaje de violencia: la población de *Víctimas Con Religión* o la población de *Víctimas Sin Religión*?) se correlacionaron los datos de las categorías (a) *Recepción/Producción de Violencia* (o *Víctimas/Agresores*); y la categoría (b) *Religión* de estos personajes. Esta último categoría fue aplicada en sus dos versiones, con doce variables y con tres variables.

Para responder a la pregunta (2) (¿En qué tipo de relaciones interpersonales los personajes *Víctimas Con Religión/Sin Religión* reciben

mayor porcentaje de violencia: en relaciones interpersonales *Igualitarias* o *Jerarquizadas*?) se correlacionaron los datos de las categorías: (a) *Tipos*, (b) *Subtipos* y (c) *Naturalezas* de la Violencia recibida por víctimas; y la categoría (b) *Religión* de estos personajes (aplicada en sus dos versiones: con doce variables y con tres variables).

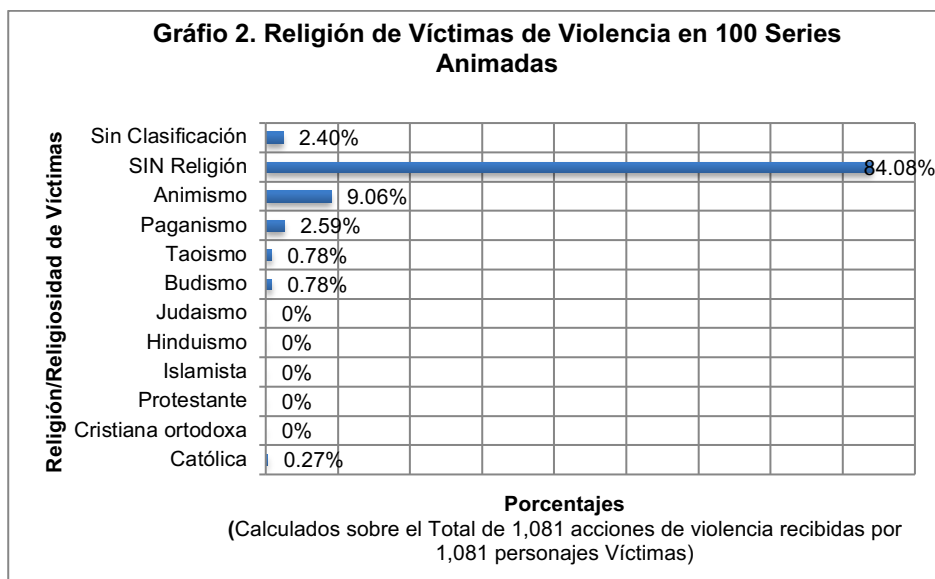
Finalmente, con los resultados de estas correlaciones comparativas se realizaron gráficos descriptivos.

3. RESULTADOS

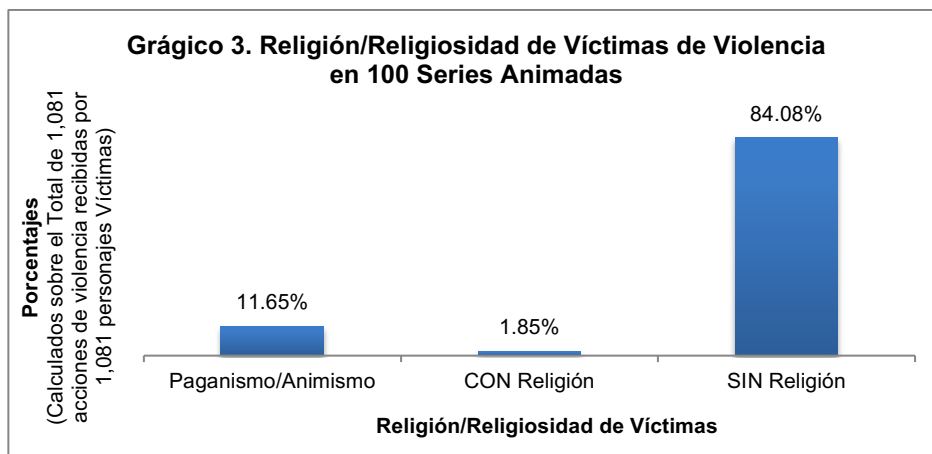
3.1. Religiones, Religiosidades e Irreligiosidades de los personajes Víctimas

Se clasificaron la *víctimas* en doce variables de la categoría *Religión/(Ir)Religiosidad* (*Católica, Cristiana Ortodoxa, Protestante, Islamista, Hinduismo, Judaísmo, Budismo, Taoísmo, Paganismo/Magia/Brujería, Animismo, Sin Religión* y *Sin Clasificación*). Los resultados de esta clasificación revelan que sólo tres religiones, dos religiosidades *paganas* y la irreligiosidad, están representadas en la muestra como víctimas de violencia. Siendo la población de víctimas *Sin Religión* las que reciben el mayor porcentaje de violencia dentro de la muestra (84.08%). Seguidos, de mayor a menor porcentaje, por los personajes víctimas representativos del *Animismo* (9.06%), *Paganismo* (2.59%), *Taoísmo* (0.78%), *Budismo* (0.78%), *Católica* (0.27%). (Gráfico 2).

Se clasificaron la *víctimas* en tres variables de *Religión/(Ir)Religiosidad* (*Con-Religión; Paganismo* y *Sin Religión*). Los resultados de esta clasificación revelan que: la muestra de 1,081 personajes víctimas está compuesta en mayor porcentaje por personajes *Víctimas-Sin-Religión* (84.08%); seguida de mayor a menor porcentaje por los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* (11.65%); y en menor porcentaje *Víctimas-Con-Religión* (1.85%). (Gráfico 3).



Fuente: Original. De creación propia.



Fuente: Original. De creación propia.

3.2. Tipos de violencia que reciben personajes según su Religión/Religiosidad

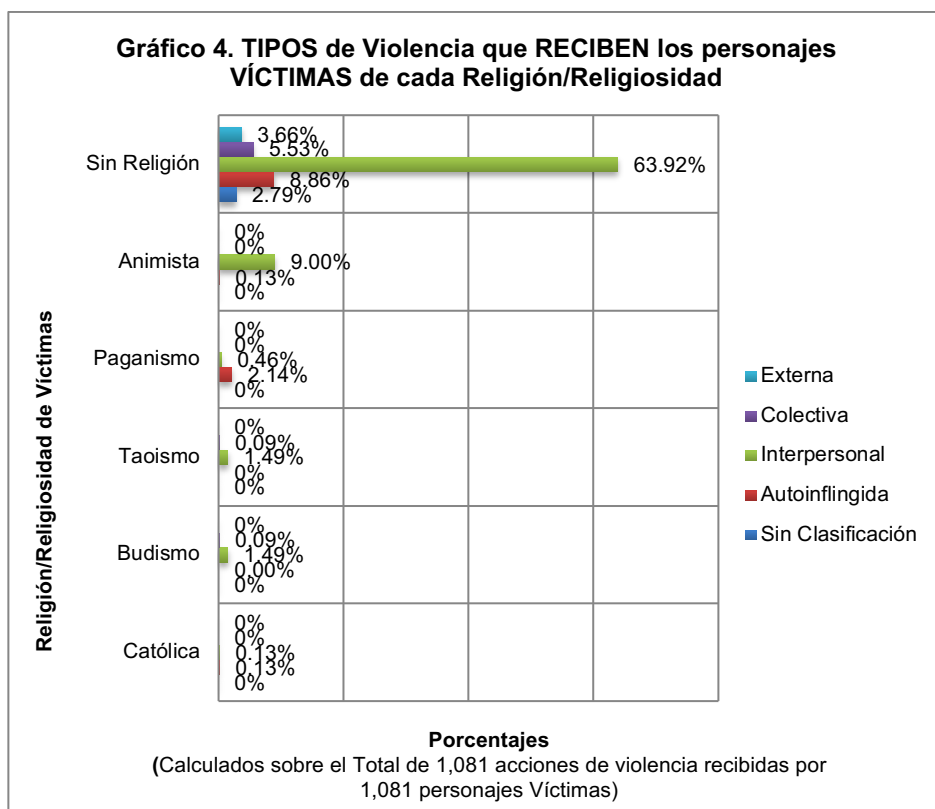
Se clasificaron por *tipos* (categoría “a” de la Clasificación OMS de la Violencia) a las 1,081 acciones de violencia que recibieron los personajes *víctimas* según las dos clasificaciones (la de doce y tres variables) de

Religión/Religiosidad de estos personajes. Los resultados de estas clasificaciones confirman que:

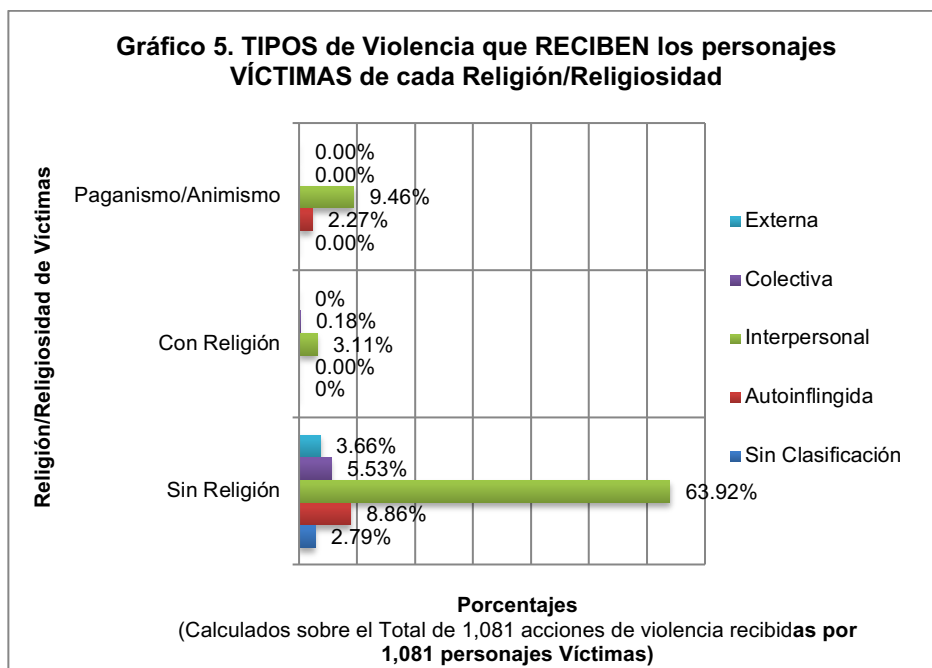
a) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* son los que reciben el mayor porcentaje de los cuatro tipos de violencia (*Autoinflingida*, *Interpersonal*, *Colectiva* y *Externa*). (Gráfico 5).

b) Los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* reciben sólo dos de los cuatro tipos de violencia (*Violencia-Interpersonal* y *Violencia-Autoinflingida*): en mayor porcentaje *Violencia-Interpersonal* (63.92% del total de la muestra de 1,081 acciones de violencia); y en menor porcentaje *Violencia-Autoinflingida* (2.27%). (Gráfico 5).

c) Los personajes *Víctimas-Con-Religión* (Católica, Budismo y Taoísmo) recibieron también sólo dos de los cuatro tipos de violencia: *Violencia-Interpersonal* (3.11%) y *Violencia-Colectiva* (0.18%). (Gráficos 4 y 5).



Fuente: Original. De creación propia.



Fuente: Original. De creación propia.

3.3. Subtipos de violencia que reciben personajes según su Religión/Religiosidad

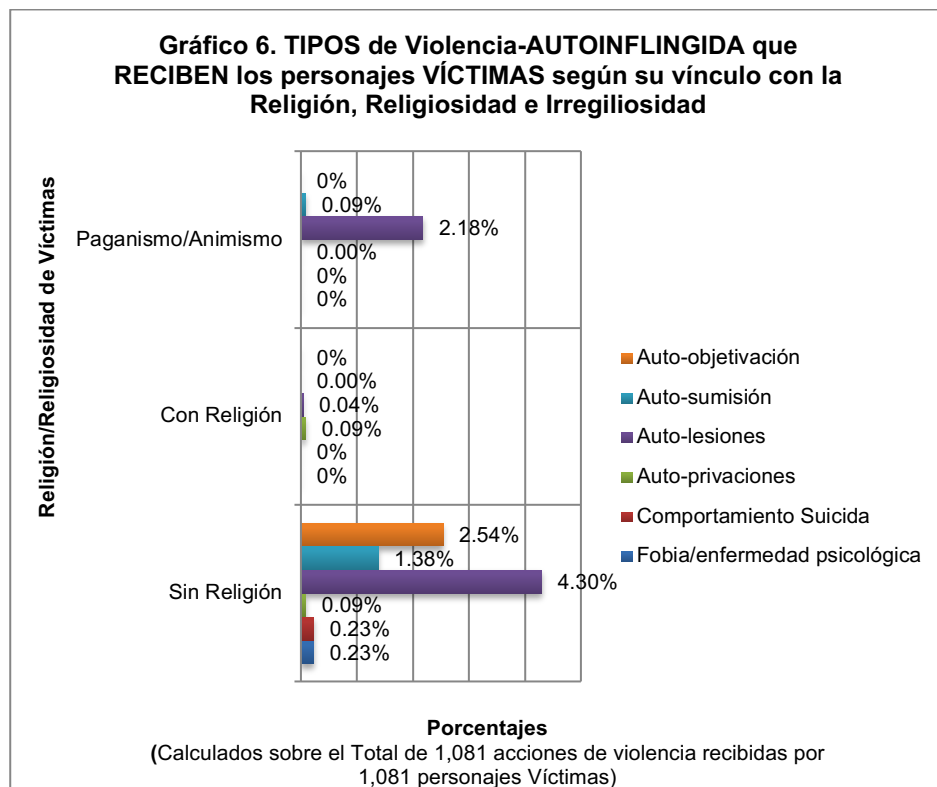
Se clasificaron por *subtipos* (categoría “b” de la Clasificación OMS de la Violencia) a las 1,081 acciones de violencia que recibieron los personajes *víctimas* según la clasificación de tres variables de *Religión/Religiosidad* de estos personajes. Los resultados de estas clasificaciones confirman que:

3.3.1. Subtipos de *Violencia Autoinflingida* recibida por personajes según su Religión/Religiosidad

a) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* son los que reciben el mayor porcentaje de los seis *subtipos* de *Violencia Autoinflingida*; esto es, los personajes *Víctimas-Sin-Religión* son representados como los más violentos en contra de si mismo; en mayor porcentaje del subtipo *Autolesiones* (4.30% del total de la muestra de 1,081 acciones de violencia). Gráfico 6).

b) Los personajes *Victimas-Paganismo/Animismo* son los que reciben el segundo mayor porcentaje de *Violencia Autoinflingida*, en mayor porcentaje también del subtipo *Autolesiones* (2.28%). Gráfico 6).

c) Los personajes *Victimas-Con-Religión* son los que reciben el menor porcentaje de *Violencia Autoinflingida*, en mayor porcentaje del subtipo *Autoprivaciones* (0.09%). (Gráfico 6).



Fuente: Original. De creación propia.

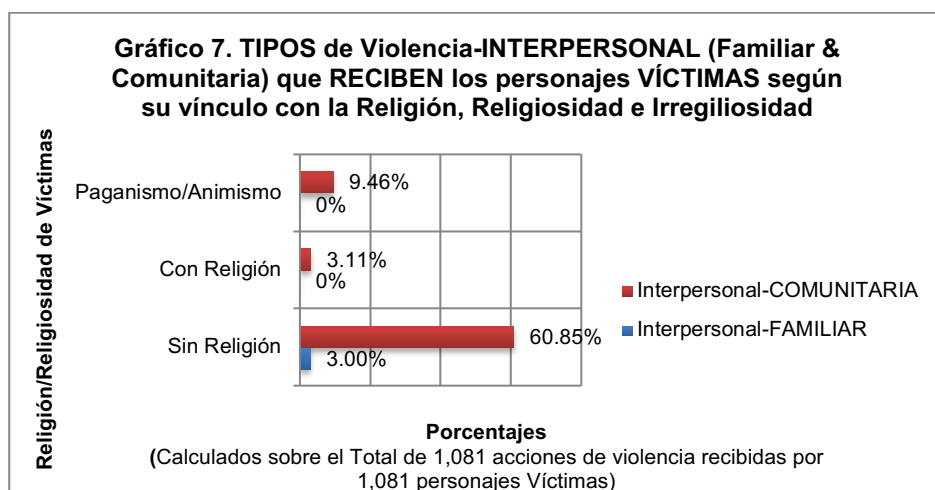
3.3.2. Subtipos de *Violencia Interpersonal (Familiar & Comunitaria)* recibida por personajes según su Religión/Religiosidad

Los resultados de este estudio revelan que:

a) Es mayor el porcentaje de *Violencia-Interpersonal-Comunitaria* (73.42% del total de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra); que el de *Violencia-Interpersonal-Familiar* (3%) el que reciben las víctimas de la muestra. (Gráfico 7).

b) La *Violencia-Interpersonal-Comunitaria* la reciben tanto los personajes *Víctimas-Sin-Religión*, como los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* como los personajes *Víctimas-Con-Religión*. En mayor porcentaje lo reciben los personajes *Víctimas-Sin-Religión* (60.85% del total de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra); seguidos de mayor a menor porcentaje, por los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* (9.46% del total de la muestra) y por los personajes *Víctimas-Con-Religión* (3.11% de la muestra). (Gráfico 7).

c) La *Violencia-Interpersonal-Familiar* la recibieron sólo personajes *Víctimas-Sin-Religión* (3%). (Gráfico 7).



Fuente: Original. De creación propia.

3.3.3. Subtipos de *Violencia Interpersonal (Igualitaria & Jerarquizada)* recibida por personajes según su Religión/Religiosidad

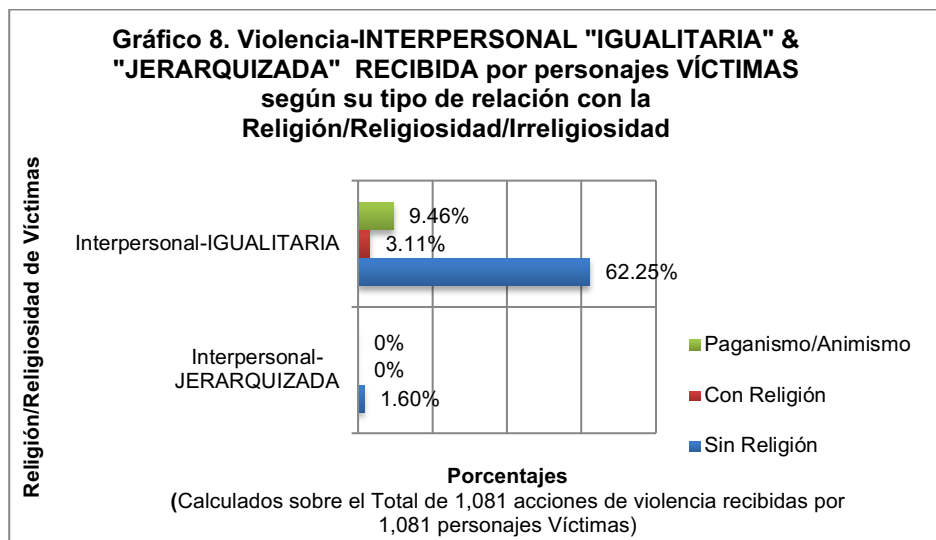
Los resultados de este estudio revelan que:

a) Es mayor el porcentaje de *Violencia-Interpersonal-Igualitaria* (63.85% del total de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra); que el de *Violencia-Interpersonal-Jerarquizada* (1.60%) el que reciben las víctimas de la muestra. (Gráfico 8).

b) La *Violencia-Interpersonal-Igualitaria* la reciben tanto los personajes *Víctimas-Sin-Religión*, como los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* como los personajes *Víctimas-Con-Religión*. En mayor porcentaje lo reciben los personajes *Víctimas-Sin-Religión*

(62.25% del total de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra); seguidos de mayor a menor porcentaje, por los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* (9.46% del total de la muestra) y por los personajes *Víctimas-Con-Religión* (3.11% de la muestra). (Gráfico 8).

c) La *Violencia-Interpersonal-Jerarquizada* la recibieron sólo personajes *Víctimas-Sin-Religión* (1.60%). (Gráfico 8).



Fuente: Original. De creación propia.

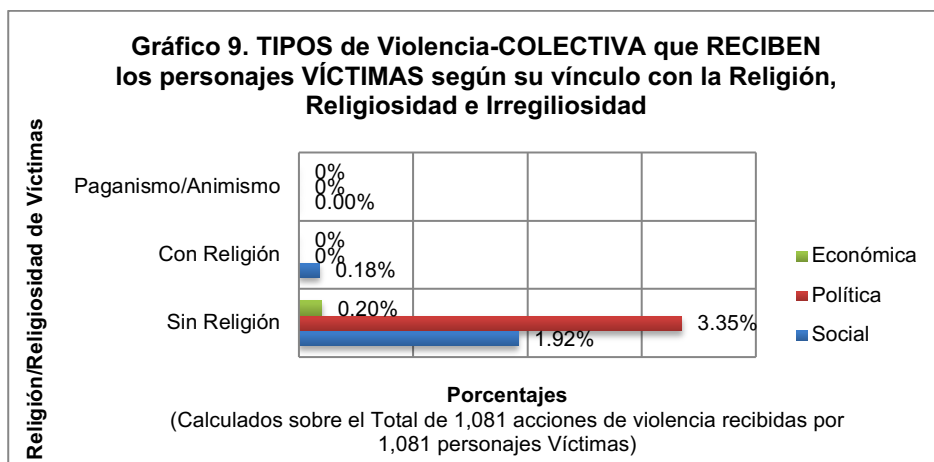
3.3.4. Subtipos de *Violencia Colectiva* recibida por personajes según su Religión/Religiosidad

Los resultados de este estudio revelan que:

a) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* reciben los tres subtipos de *Violencia Colectiva*; en mayor porcentaje *Violencia-Colectiva-Política* (3.35%); en menor porcentaje *Violencia-Colectiva-Social* (1.92%); y *Violencia-Colectiva-Económica* (0.20%). (Gráfico 9).

b) Los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* no recibieron *Violencia-Colectiva* de ningún subtipo. (Gráfico 9).

c) Los personajes *Víctimas-Con-Religión* (específicamente los personajes de las religiones *Budismo* y *Catolicismo*) reciben un mínimo porcentaje de *Violencia-Colectiva* del subtipo *Social* (0.18%). (Gráfico 9).

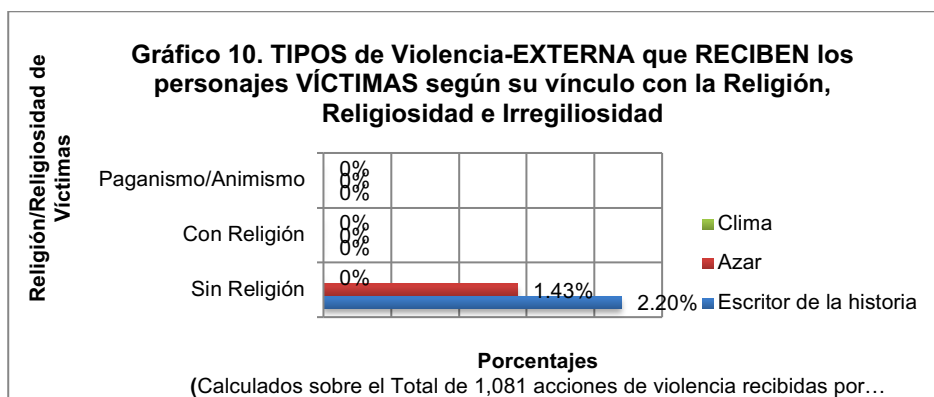


Fuente: Original. De creación propia.

3.3.5. Subtipos de *Violencia Externa* recibida por personajes según su Religión/Religiosidad

Los resultados de este estudio revelan que:

a) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* son los únicos que reciben *Violencia-Externa*; y esta es sólo de dos de los cuatro subtipos de *Violencia Externa*; en mayor porcentaje reciben *Violencia-Externa-producida-por-el-Escritor-de-la-Historia* (2.22% del total de 1,081 acciones de violencia recibidas por las víctimas de la muestra); y en menor porcentajes reciben *Violencia-Externa-producida-por-El-Azar* (1.44%). (Gráfico 10).



Fuente: Original. De creación propia.

3.4. *Naturalezas de violencia que reciben personajes según su Religión/Religiosidad*

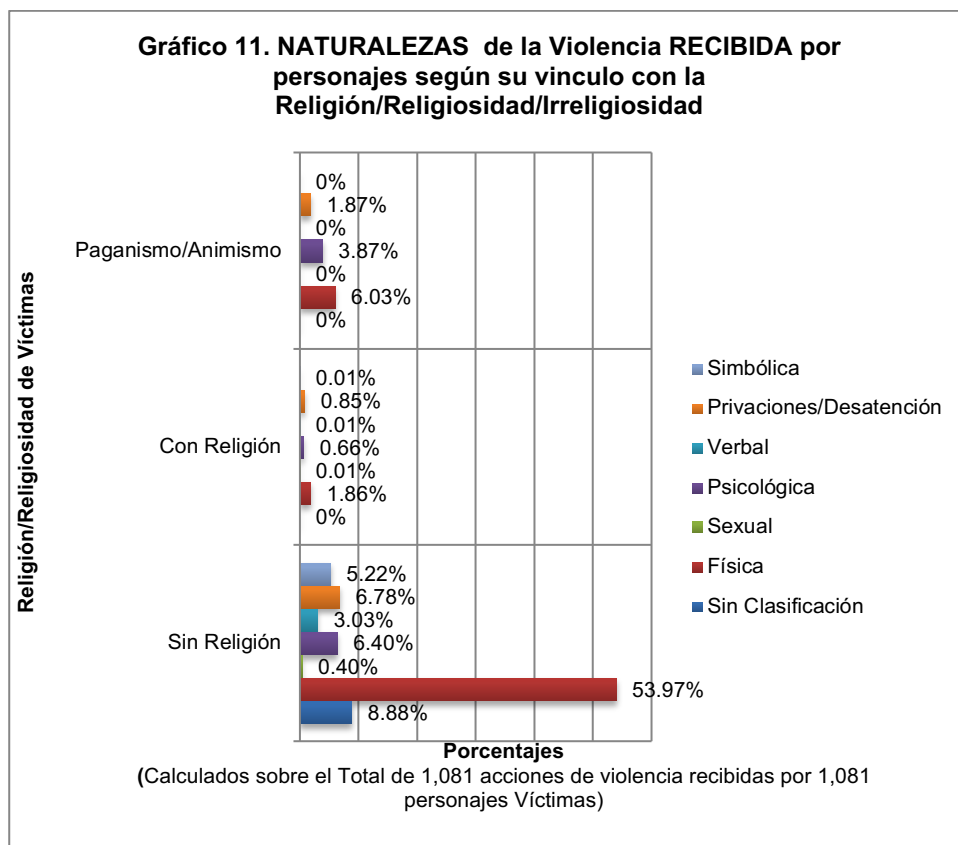
Los resultados de este estudio revelan que:

a) La *Violencia-Física* es el único tipo de *Naturaleza* de violencia que es recibido por personajes víctimas de las seis variables de religión/religiosidad/irreligiosidad presentes en la muestra. Siendo los personajes *Víctimas Sin Religión* quienes reciben el mayor porcentaje de *Violencia-Física* (53.97% del total de la muestra de 1,081 acciones de violencia recibidas por las víctimas de la muestra); seguido de mayor a menor porcentaje por: los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* que recibieron el 6.03% del total de la muestra (específicamente *Víctimas-Animistas* recibieron 5.89% y *Víctimas-Animismo* 0.14%); y los personajes *Víctimas-Con-Religión* que recibieron el 1.76% del total de la muestra (específicamente *Víctimas-Taoísmo* recibieron 0.88%, *Víctimas-Budismo* 0.88% y *Víctimas-Catolicismo* 0.10%). (Gráfico 11).

b) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* reciben todos los seis tipos de *Naturalezas de la Violencia*; y en todos los casos son estos quienes reciben el mayor porcentaje de cada uno de los seis tipos de *Naturalezas*. (Gráfico 11).

c) Los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* reciben tres de los seis tipos de naturalezas de violencia; en mayor porcentaje reciben *Violencia-Física* (6.03% del total de la muestra de 1,081 acciones de violencia recibidas por las víctimas de la muestra); seguido de mayor a menor porcentaje por 3.87% de *Violencia-Psicológica* y 1.87% de *Violencia –de-Privaciones/Desatención*. (Gráfico 11).

d) Los personajes *Víctimas-Con-Religión* reciben todos los seis tipos de *Naturalezas de la Violencia*; en mayor porcentaje *Violencia-Física* (1.86% del total de la muestra de 1,081 acciones de violencia recibidas por las víctimas de la muestra); seguido de mayor a menor porcentaje por *Violencia-de-Privaciones/Desatención* (0.85%), *Violencia-Psicológica* (0.66%), *Violencia-Simbólica* (0.01%), *Violencia-Verbal* (0.01%) y *Violencia-Sexual* (0.01%). (Gráfico 11).



Fuente: Original. De creación propia.

4. DISCUSIÓN

A la pregunta de investigación del *Objetivo Específico 1* del presente artículo (¿Qué *Religión o Religiosidad* es representada en mayor porcentaje como víctima (receptora de violencia) en la muestra analizada?) los resultados del presente estudio revelan que son los personajes *Víctimas-Sin-Religión* los representados en mayor porcentaje como receptores de violencia; y los personajes *Víctimas-Con-Religión* reciben menos del 2% de las acciones de violencia de la muestra.

Además, el estudio también revela otras diferencias cualitativas y cuantitativas en los personajes *Víctimas-Sin-Religión* y los personajes *Víctimas-Con-Religión* o *Víctimas-de-Religiosidades-Paganas*; diferencias que se interpretan como evidencias de la inferiorización y construcción de

estereotipos negativos de los personajes *Víctimas-Sin-Religión* (representativo del modelo de *Sujeto Social Moderno*, laico y/o secular). Por ejemplo, el estudio revela que:

a) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* (y no así los personajes *Víctimas-Con-Religión* o *Víctimas-de-Religiosidades-Paganas*) son representados en la muestra como receptores de los cuatro tipos de violencia (*Autoinflingida*, *Interpersonal*, *Colectiva* y *Externa*); lo que significa que los *agresores* de estos proceden de todas las dimensiones de la vida de un sujeto social.

b) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* son representados ocho veces más como agresores de si mismos; de lo que son representados el resto de identidades religiosas presentes en la muestra; ya que 8.86% (de la muestra de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra) son acciones de *Violencia-Autoinflingida* recibida por personajes *Víctimas-Sin-Religión*; 2.14% recibida por *Víctimas-Paganismo*; 0.13% por *Víctimas-Animismo*; y 0.13% por *Víctimas-Catolicismo*. Esto es, el *Sujeto-Social-Moderno* (laico, secular o *Sin-Religión*) es representado entre cuatro y ocho veces más como agresor de si mismo que el *Sujeto-Social-Pre-Moderno*.

c) La mayoría de los agresores de los personajes *Víctimas-Sin-Religión* proceden de sus relaciones interpersonales del ámbito comunitario (60.92% de la muestra es *Violencia-Interpersonal-Comunitaria* recibida por personajes *Víctimas-Sin-Religión*); especialmente son agresores extraños de la comunidad (36.67% de la muestra es *Violencia-Interpersonal-Comunitaria-producida-por-Extraños* recibida por personajes *Víctimas-Sin-Religión*).

d) Los personajes *Víctimas-Sin-Religión* también son los mayores receptores de violencia producida por agresores del ámbito social, político y económico; ya que 5.53% de la muestra es *Violencia-Colectiva* recibida por personajes *Sin-Religión*; e incluso son los personajes *Víctimas-Sin-Religión* los únicos que tienen agresores de ámbitos externos como *El Azar* o *El Escritor de la Serie* (3.36% de la muestra es *Violencia-Externa* recibida por personajes *Sin-Religión*).

e) También fueron los personajes *Víctimas-Sin-Religión* los que recibieron en mayor porcentaje: todos los seis tipos de *Naturalezas de la Violencia*.

En resumen, el estudio revela que las representaciones de las religiones/religiosidades/irreligiosidades en la muestra, son en su conjunto tardomodernas, en tanto que, los resultados de la presente investigación

rebelan que la representación del *Sujeto-Social-Sin-Religión* o de *Identidad-Irreligiosa* (representativo del *Sujeto-Social-Moderno*) es una representación *inferiorizada* respecto del *Sujeto-Social-Pre-Moderno-Tradicional* (*Sujeto-Social-Con-Religión*) y también respecto del *Sujeto-Social-Pre-Moderno-No-Tradicional* o *Abyecto* (*Sujeto-Social-Con-Religiosidad-Animista/Pagana*); ya que en la muestra: 84.08% de la muestra son *Víctimas-Sin-Religión*; porcentaje ocho veces mayor que el porcentaje (11.65%) de *Víctimas-Con-Religiosidad-Animista/Pagana*; y ochenta veces mayor que el porcentaje (1.85%) de *Víctimas-Con-Religión*.

En lo que respecta a la pregunta de investigación del *Objetivo Específico 2* (¿En qué tipo de relaciones interpersonales los personajes *Víctimas-Con-Religión* y *Víctimas-Sin-Religión* reciben mayor porcentaje de violencia: en relaciones interpersonales *Iguaritarias* o *Jerarquizadas*?, la presente investigación revela que la *Violencia-Interpersonal-Iguaritaria* la reciben en mayor porcentaje los personajes *Víctimas-Sin-Religión* (62.25% del total de 1,081 acciones de violencia que componen la muestra); seguidos de mayor a menor porcentaje, por los personajes *Víctimas-Paganismo/Animismo* (9.46% del total de la muestra) y por los personajes *Víctimas-Con-Religión* (3.11% de la muestra); y que la violencia interpersonal la reciben en mayor porcentaje dentro de relaciones interpersonales del ámbito comunitario los personajes *Víctimas-Sin-Religión* (60.85%).

Sociológicamente se interpreta que estos resultados son contenidos de MCM, TIC e IC, que: (a) vitalizan (directa o indirectamente) la construcción simbólica de un estereotipo *negativo* de la *identidad irreligiosa* del sujeto social moderno; (b) vitalizan (directa o indirectamente) la construcción simbólica de un estereotipo *negativo* de las relaciones interpersonales *iguaritarias* como relaciones interpersonales violentas para el sujeto social moderno (*Sujeto-Sin-Religión/Religiosidad*); y (c) vitalizan (directa o indirectamente) la construcción simbólica de un estereotipo *positivo* de las relaciones interpersonales *jerarquizadas* como relaciones interpersonales no violentas para el sujeto social moderno (*Sujeto-Sin-Religión/Religiosidad*). Y que todos estos (“a”, “b” y “c”) son representaciones que pueden ser interpretadas como representaciones tardomodernas de las religiones y religiosidades en los MCM, TIC e IC; ya que, cualquier de estos tres contenidos representan:

a) El *quebrantamiento* de la interpretación positiva del modelo de *Sujeto-Social-Moderno* (*Laico, Secular y/o Sin-Religión ni Identidad Religiosa*); y

b) El *quebrantamiento* de la interpretación positiva del sistema social *jerarquizado* característico de las religiones e identidades religiosas tradicionales.

En resumen, las representaciones positivas de las relaciones interpersonales jerarquizadas se interpreta como un síntoma de tardomodernidad —de lo religioso— debido a que favorecen tanto la reproducción de las identidades religiosas jerarquizadas de religiones tradicionales; como también la construcción social de nuevas identidades colectivas para-religiosas y/o *identidades de consumo religioso o mistificado*, con sistema social y orden socio-político *jerarquizado*; característica de sociedades pre-modernas a las que Inglehart (2008) relaciona con la religiosidad y que este autor denomina “sociedades básicas”; donde “*la satisfacción está estrechamente ligada a la solidaridad grupal, la religiosidad*”; una sociedad que se distingue de las modernas o de “niveles más alto” de desarrollo económico, en que en las primeras —básicas o pre-modernas— no se prepondera “la libertad de elegir” como capacidad del sujeto (Inglehart citado por Gutiérrez-Pérez 2010: 9); sino su control legítimo dentro de un orden social o grupal *jerarquizado*; que incluye el uso de violencia legítima bajo el orden de dicha jerarquía.

5. CONCLUSIONES

En resumen, se considera que los resultados del presente estudio aportan información relevante para las dos líneas principales de investigación presentes en los estudios contemporáneos sobre contenidos religión y MCM, TIC e IC.

Por un lado, sobre los estudios con premisas sobre la construcción/sobrevivencia de identidades ideológico religiosas (*tradicionales* o *modernas*); los resultados del presente estudio confirman que las representaciones de la violencia y de los personajes víctimas de la muestra analizada, son representaciones tardomodernas de la religiosidad porque favorecen *indirectamente* la construcción simbólica de un estereotipo positivo del *Sujeto-Social-Con-Religión* y también un estereotipo positivo de la *jerarquización* social; interpretada esta como elemento epistémico abstracto de las instituciones religiosas tradicionales.

Por otro lado, en relación a los estudios de la línea de estudio que sugieren premisas sobre la construcción de “nuevas” identidades ideológicas o para-religiosas o de *consumo religioso o mistificado*; los resultados del presente estudio sirven para confirmar los resultados de los estudios de

Baptista-Reis (2017), Lindsay (2015: 109) y Garrocho & Josephson (2014: 1) quienes afirman que las series animadas con narrativas mitológicas favorecen un mercado de consumo que puede llegar a presentar expresiones y adaptaciones religiosas; concretamente en lo que respecta a la co-construcción de un grupo y luego de una comunidad de fans alrededor de personajes, series animadas o de una marca; que suelen ser comunidades que presentan características semejantes a las que se presentan en los “principios organizadores de la religión”; por ejemplo, la construcción aleatoria de (a) una jerarquía producida por la cooperación lúdica de los jugadores; pero dentro del parámetro simbólico y de los sentidos del propio “universo narrativo” de la serie animada; o (b) una jerarquía “decidida por la popularidad de la interpretación [de los jugadores] de determinados acontecimientos (Eliade, 2010:17; en palabras de Baptista-Reis, 2017: 186-187). En cualquiera de los casos, los resultados del presente estudio sirven para confirmar que las representaciones de la violencia y de los personajes víctimas de la muestra analizada, son representaciones tardomodernas de la religiosidad porque favorecen la *indirectamente* la construcción simbólica de un estereotipo positivo de la jerarquización de la vida colectiva de los nuevos grupos sociales e identidades de consumo cultural.

Para concluir aprovechamos el argumento de Berman (1986) cuando afirma que la modernidad une la especie humana (Berman 1986, 15); y argumentamos que a diferencia de la Modernidad, la Tardomodernidad — vista en contenidos tardomodernos de las series animadas analizadas— son discursos de MCM e IC que también une a la especie humana, pero a través de la destrucción/quiebrantamiento de lo Moderno observado en los siguientes síntomas:

- a) la valorización positiva del *Sujeto-Social-Sin-Religión*;
- b) la valorización positiva de la jerarquización como valor epistémico abstracto aplicable a lo socio-político y económico;
- c) la valorización negativa de los irreligiosos como identidad más vulnerable y víctima de violencia;
- d) la valorización positiva de las identidades religiosas tradicionales;
- e) la valorización positiva de las religiosidades como el Animismo y Paganismos como la Magia y la Brujería; y
- f) la valorización positiva de religiosidades posmodernas en formación; las cuales tendrían como hilo conductor de creación y sobrevivencia a la Tecnología como medio y consumo de construcción identitaria del sujeto social de masas o posmoderno, que se gesta a través de los contenidos de los MCM, TIC e IC tardomodernos.

En resumen, concluimos que los discursos sobre tardomodernidad unen a la especie humana con lo religioso; pero no con lo religioso de sistemas religiosos concretos ni con las religiones tradicionales; sino con una religiosidad del consumo de los MCM, las TIC e IC, sus contenidos, marcas y productos relacionados.

Finalmente, y considerando la opinión de Valcárcel (2006; referenciado por Núñez-Noriega et al. 2015: 59), concluimos que la Post-Modernidad y la Tardomodernidad, al igual que la modernización es una biopolítica de consumo religioso de lo tecnológico que los MCM, TIC e IC (como las series animadas analizadas en este estudio) que vitalizan en el siglo XXI y a nivel global; las bases epistémicas de identidades globales de consumo religioso que permitirán a las naciones y/o grupos económicos y/o religiosos económicamente [y tecnológicamente] más avanzadas del mundo, el control epistémico integral de estas identidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar-González, L. E. (2012). Los escolares como consumidores y usuarios de medios y tecnologías. *Diálogos sobre Educación*, 3, (5) 1-22.
- Aldea-Muñoz, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 5, (2), 1-31. <https://dx.doi.org/10.33670/18181023.v5i02.28>
- Ariès, P. (1962). *Centuries of Childhood. Social history of family life*. New York: Vintage Books.
- Baptista-Reis, P. (2017). Louvado seja o Helix: Twitch Plays Pokémon, ideología californiana e mitología gerados por usuarios. *Revista Mediação*, Vol. 19, (24), 65-193.
- Bardín, L. (1996). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Basile, D., & Linne, J. (2013). Usos escolares de Internet en adolescentes de sectores populares. *Espacio Abierto: Cuaderno Venezolano de Sociología*, 22, (3), 477-487.
- Benítez-Larghi et al. (octubre 2010). Debates teóricos en torno al vínculo de los jóvenes con las TIC. En *Jornadas de la Red nacional de investigadores en juventudes de Argentina* (RENIJA). Salta, Argentina.

- Berman, M. (1986). *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. Companhia das Letras: São Paulo, Brasil.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. (1995). *Respuestas por una antropología reflexiva*. México: Grijalbo.
- Buckingham, D. (2008). Repensar el aprendizaje en la era de la cultura digital. *El monitor de la educación*, 18, 27-30.
- Buckingham, D. & Martínez-Rodríguez, J. B. (2013). Jóvenes interactivos: Nueva ciudadanía entre redes sociales y escenarios escolares. *Comunicar*, 20 (40), 10–13. DOI: <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-00>
- Butler, J. (1993)/2010). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*, éd. Paidós-Entornos, Buenos aires, 2010.
- Canclini, N. (2005). *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. UFRJ: Rio de Janeiro.
- Cantillo-Valero, C. & Osuna-Acedo, S. (2016). Brumas y claros en el dibujo animado. *Revista Serbiluz*, Año 32, (Núm. Especial 7), pp. 333-357.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1, Alianza: Madrid.
- Castro-Pérez, M., & Morales Ramírez, M. (2013). Perspectiva de las personas menores de edad acerca de la violencia en los medios de comunicación: videojuegos, televisión y música. *Revista Electrónica Educare*, 17, (3), 229-258.
- Clemente, M. (1992). *Psicología social. Métodos y Técnicas de Investigación*. Madrid: Eudema.
- Cordelian, W., Gaitan, J. A., & Orozco-Gómez, G. (1996). A televisão e as crianças. *Comunicação & Educação*, (7), 45-55. <https://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i7p45-55>
- Dozza-Subtil, M. J., & Sebben, E. E. (2015). Mídias, tecnologias e infância: consumo musical na década de 2000. *Revista Comunicação & Sociedade*, Vol. 37, (Núm.1), pp. 169-192. DOI: <https://doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v37n1p169-192>

- Eliade, M. (2010). *O Sagrado e o Profano: a essência das religiões*. Editora WMF Martins Fontes: São Paulo, Brasil.
- Elzo, J. (2000). *El silencio de los adolescentes. Lo que no cuentan a sus padres*. Madrid: Ediciones Temas de hoy.
- Enesco, I. & Sierra, P. (1994). La violencia en televisión. Breve revisión de los estudios. *Infancia y Sociedad*, 27/28, 135-145.
- Feyerabend, P. (1987). *Adiós a la Razón*. Madrid : Tecnos.
- _____. (1984). *Estructura y desarrollo de la Ciencia*. [Structure and development of Science]. Madrid : Alianza.
- Foucault, M. (1974). El nacimiento de la medicina social. *Revista Centroamericana de Ciencias de la Salud* (1977). Universidad del Estado de Rio de Janeiro, octubre de 1974. *Dits et Écrits*, II, p. 210.
- _____. (1984/1989). *Histoire de la sexualité II, L'usage des plaisirs*. Editions Gallimard : Paris, 1984. Ed. esp (1989). *Historia de la sexualidad Tomo I La voluntad de saber*, México: Siglo XXI, 1989.
- Frazer, J. G. ([1922]/2011). *La rama dorada: magia y religión*. Fondo de Cultura Económica: México.
- Garrocho, L. F., De Aruanda-Ramos, M. & Josephson, J. Z. (2014). Rastros de um Dispositivo de Jogar: Agenciamento de Agrupamentos no Experimento Social Twitch Plays Pokémon. En: ABCIBER. (2014). *Anais do VIII Simpósio*. Disponible en: http://www.abciber.org.br/simpósio2014/?trabalhos_aprovados
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Éd. Península.
- Gobierno del Estado de Jalisco. (2015). Estadística del Sistema Educativo Jalisco – Ciclo Escolar 2016-2017. Disponible en http://www.snice.sep.gob.mx/descargas/estadistica_e_indicadores/estadistica_e_indicadores_educativos_14JAL.pdf
- Gómez-Morales, D. G. (2011). Análisis de contenido de programas infantiles transmitidos en la televisión abierta mexicana: ¿violencia, valores o variables de calidad? *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 2, (1), 2, 191-203.

- Guallar, J. & Leiva-Aguilera, J. (2013). *El Content Curator*. Barcelona: UOC.
- Gutiérrez-Pérez, J. (2010). Narrativas virtuales para la reconstrucción del sujeto ecológico de nuestro tiempos. *Revista Polis*, (Núm. 27), pp. 1-18. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000300007>
- Halbwachs, M. ([1925]/2004). *Los marcos sociales de la memoria*. México: Anthropos.
- Hein, L. L. C. (2011). O Oriente de Jonny Quest. *Revista Lumina*, Vol. 5, (Núm. 1), pp. 1-23. DOI: <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2011.v5.20903>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación educativa*. México: McGraw-Hill.
- Herrera, B. (1997). Violencia en los medios. Estudio empírico sobre violencia en la programación televisiva y propuesta del enfoque tradiciones de violencia. En: Humanitas. Portal temático en Humanidades, p. 1 -23.
- Hinkelammert, F. (2005). Prometeo, el discernimiento de los dioses y la ética del sujeto. Reflexiones a partir de un libro. *Revista Pasos*, mars-avril 2005. DEI: San José (Costa Rica).
- Huerta, F. (2005). La violencia virtual: Una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios Sociales*, 13(26), pp. 171-206. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2056872>
- Inglehart, R. (2008), Development, Freedom, and Rising Happiness: A Global Perspective (1981– 2007). *Perspectives on Psychological Science*, 3 (4), pp. 264-285. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1745-6924.2008.00078.x>
- Inzunza-Acedo, B. E. (2017). Los medios de comunicación como fuente de información en la construcción de representaciones sociales de la delincuencia. *Comunicación y Sociedad*, (29), 185-201. <https://dx.doi.org/10.32870/cys.v0i29.5749>
- Lanati, V. & Panozzo, A. G. (2013). Expresiones artísticas mediatizadas: el programa Veo Veo. Un acercamiento a la producción audiovisual en PakaPaka. *Questión*, 1 (37), 328- 335. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1759>

- Lindsay, M. V. (2015). The Politics of Pokémon: socialized gaming, religious themes and the construction of communal narratives. *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, Vol. 7, pp. 107-138. DOI: <https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18510>
- Longino, H. (1997). "Feminismo y filosofía de la ciencia" en Gonzalez-García, M. I., López-Cerezo, J. A. & Luján-López, J. L., *Ciencia, tecnología y sociedad: lecturas seleccionadas*. Barcelona: Ariel.
- López-Jiménez, D. (2014). La protección de los menores de edad en Internet: el código español PAOS en materia de alimentación como paradigma de buenas prácticas. *Revista Boliviana de Derecho*, (18), 204-249. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2070-81572014000200010
- Mancilla Valdez, Esmeralda. (2020). Familia, Tardomodernidad y Violencia en 100 series animadas consumidas por población de niños escolares en México. *Revista Mediterránea de Comunicación*, [S.l.], v. 11, n. 1, p. 117-143, ene. 2020. ISSN 1989-872X.
-
- _____. (s.f.-b) *Mapa Biocrítico de la Investigación Científica realizada en España, América Latina y El Caribe sobre el trinomio Violencia, Medios de comunicación/Series Animadas e Infancia (1993-2018)*.
- Marland, A., Giasson, T. & Small, T. A. (2014). The Triangulation of Canadian Political Communication. En A. Marland, T. Giasson, & T. A. Small, (Ed.). *Political Communication in Canada. Meet the Press and Tweet the Rest* (pp. 3-23). Vancouver: UBC Press.
- Martínez, A., & Papalini, V. (2012). Valiente o la rebeldía amordaza. *Revista Question*, Vol. 1, Núm. 36, pp. 58-68.
- Masanet, M. J. (2016). Pervivencia de los estereotipos de género^[1] en los hábitos de consumo mediático de los adolescentes: drama para las chicas y humor para los chicos. *CUADERNOS.INFO*, (39), 39 -53. <http://dx.doi.org/10.7764/cdi.39.1027>
- Morán-Faundés, J. M. (2018). Religión, secularidad y activismo heteropatriarcal: ¿qué sabemos del activismo opositor a los derechos sexuales y reproductivos en Latinoamérica?. *Revista La Ventana*, (Núm. 47), pp. 97-138. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-

94362018000100097&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Núñez-Noriega, G., Ponce, P., y Woolfolk, L. (2015). La sexualidad en el desarrollo hacia una visión inclusiva. *Revista Interdisciplinaria de Estudios de Género*. Año 1 (Núm. 2) Julio-Diciembre. Pp. 56-81. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/5695/569560508003.pdf>
- Olivares, S., Albala, C., García, F. & Jofre, I. (2007). Television publicity and food preferences of school- age children of the Metropolitan Region. *Rev. Med. Chile*, 127 (7), 791-799. Disponible en: <https://www.researchgate.net/publication/12647624>
- OMS-OPS. (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen*. Consultado el 1 de octubre de 2014 en: http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/es/su_mmary_es.pdf
- Orozco-Gómez, G. (1991). La mediación en juego. *Comunicación y Sociedad*, 10, (11), 107-128.
- Ortíz, R. (2006). *Mundialização: saberes e crenças*. Brasiliense: São Paulo.
- Painceira, L. (2014). Los únicos privilegiados. En Malowicki, A. (Coord.), *Historia del cine infantil en la Argentina*. Buenos Aires: Asociación de Productores de Cine para la infancia.
- Peiró-Grègori, S., & Merma-Molina, G. (2011). Una mirada crítica a las repercusiones de la televisión en la educación. *Polis, Revista Latinoamericana*, (29), 1-16.
- Penalva, C. (2002). El tratamiento de la violencia en los medios de comunicación. *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, 10, 395-412. DOI: <http://dx.doi.org/10.14198/ALTERN2002.10.31>
- Pereira-Grijó, W. (2016). Consumo midiático em comunidades quilombola urbana: um estudo de caso. *Revista Interin*, Vol. 21, (Núm. 1), pp. 108-128.
- Perencin-Tondato, M. (2007). Violência na mídia ou violência na sociedade? A leitura da violência na mídia. *FAMECOS*, 14(32), 126-133. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2007.32.3425>
- Rietman, G., Besada, A., [SEP]Cañete, M., & Battist, B. (2015). Los cambios en la

- comunicación de las familias. *Ensayos contemporáneos*, 12, (68), 113-116.
- Sánchez-Labela Martín, I. (2016). Violencia de género en los dibujos animados televisivos: la impasabilidad del público infantil. Pautas para un consumo responsable. *Communication Papers. Media Literacy & Gender Studies*, 5, (9), 37-55.
- Tisseron, S. (2006). *Internet, videojuegos, televisión... Manual para padres preocupados*. Barcelona: Graó.
- Tur-Viñes, V., & Grande-Esteban, I. (2009). Violencia y prosocialidad en los contenidos televisivos infantiles visionados por menores de Alicante. *Zer*, 14, (27), 33-59.
- Vázquez-Barrio, T. (2011). Educación informal. Configuración y valores de los protagonistas infantiles. *EDUTEC-E. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 35, a155. DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2011.35.411>
- Vázquez-Miraz, P. (2017). Presencia de la violencia machista como denuncia social en la animación infantil Agallas, el perro cobarde. *Question*, 55, (1), 388-405.
- Vergara-Leyton, E., Vergara-del Solar, A., & Chávez-Ibarra, P. (2014). Televisión e infancia. Una aproximación comparativa y etnográfica al consumo televisivo en niños chilenos de estratos socioeconómicos medio-alto y bajo. *Cuaderno.Info*, (35), 177-187.
- Wei, L. *et al.* (2011). Does the digital divide matter more? Comparing the effects of New Media and Old Media Use on the Education-Based Knowledge Gap. *Mass Communication and Society*, 14, 216-235. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15205431003642707>
- Wittig, M. (1992/2006). *Pensamiento heterosexual*. Egales : Barcelone, 2006.