



Sobre la película de ayer en San Lázaro no hay mucho que decir. Apenas algo como: dime con quién andas y te diré cómo te va a ir.

MIÉRCOLES 24 DE DICIEMBRE DE 2003 ■ MEXICO D.F., AÑO VEINTE ■ NUMERO 6942 ■

DIRECTORA GENERAL: CARMEN LIRA SAADE ■ DIRECTOR FUNDADOR: CARLOS PAVAN VELVER ■

## Rumsfeld apoyó en 83 a Hussein aunque sabía que el iraquí usaba armas químicas

□ Frente a las pruebas desclasificadas, el jefe del Pentágono responde: "Nadie debe sorprenderse; es práctica común condenar en público y buscar objetivos en privado"

J. CASON Y D. BROOKS, CORRESPONSALES **24**

## Aniquilan israelíes a ocho palestinos en la franja de Gaza; hay 45 heridos

**27**

## Al descubierto, la participación de los militares de Brasil en la Operación Cóndor

STELLA CALLONI, CORRESPONSAL **29**

CARLOS MARTÍNEZ GARCÍA	12
ARNOLDO KRAUS	16
JOSÉ STEINSLEGER	16
ALEJANDRO NADAL	20
NÉSTOR BRAVO	4a
JAVIER ARANDA LUNA	5a

OPINIÓN

Recorte y gane:  
19 aniversario de  
La Jornada



Semana A-16

Cupón válido para la promoción de Dictionnaires LAROUSSE.

\*Promoción válida hasta agotar existencias

## La lógica del terror invade la temática del juguete

KARINA AVILES

Muñecos con cara de niño, juegos de té, estuches de magia, trompos y carritos de madera se convirtieron en juguetes en extinción para dar paso a figuras deformes, musculosas, "superpoderosas" y de apariencia agresiva, que, en singular coincidencia con los símbolos belicistas de George W. Bush, luchan contra las "fuerzas del mal".

En el nuevo mundo de juguetes, lo que parece humano es mínimo y lo mexicano casi nulo. La mayoría vienen de China y de Estados Unidos. Aunque hay de diferentes tamaños, formas y precios, todos se parecen y "hacen" lo mismo: matan, someten al más débil y ejercen poderes supremos para "salvar al mundo".

Para llevar a cabo su misión, cuentan con el armamento "necesario": misiles, metralletas, pistolas, granadas, bombas, espadas, etcétera. El Action Man —uno de los muñecos más demandados en los almacenes de altos costos— tiene diferentes versiones. En una aparece hasta con seis armas largas y su tarea, según se lee en el estuche, es "asaltar a la isla". El "héroe" también participa en "emocionantes" operaciones, tales como "la última batalla" o el "combate final". Junto con éste, otro de los más solicitados por los niños es Max Steel, muñeco que tampoco es concebible sin instrumentos de combate que pueden ir desde un perro de ataque hasta un "aeroski con misiles".

La doctora en pedagogía Patricia Ehrlich, investigadora del Departamento de Educación de la Universidad Autónoma Xochimilco, apunta que muchos de los juegos que están en el mercado son "un material didáctico para la ideología de la dominación", que favorece la fuerza, la agresión, el poder, el dinero, el individualismo, la sumisión y el miedo.

En los 70, recuerda, había caricaturas en las que se hablaba de las bondades de las bombas de neutrones. La película *La guerra de las galaxias* y todos los productos que de ella se derivaron acompañaron la estrategia de Ronald Reagan de "armarse por todos lados y orientar la producción a la industria bélica". Igual ocurre ahora, pues muchos juguetes van de acuerdo con la política de agresión impuesta por Bush.

Bajo esta concepción, en la que se intenta fomentar una "visión única del

Muchos productos, "material didáctico para dominación", dice investigadora



VAZMIN ORTEGA CORTÉS

Las tarjetas del poder y la debilidad alcanzan un precio hasta de 2 mil pesos

mundo", es necesario infundir miedo en la población para que sienta la necesidad de estar armada. En consecuencia, añade, "el bueno de las películas es el que mata más y más rápido, el que acumula más dinero y, por tanto, poder".

### Las cartas del ataque

Una moda que ha penetrado muy fuerte entre niños y adolescentes es jugar las cartas Yu-Gi-Oh. Lo mismo se venden en México que en Estados Unidos y en Europa. La idea no parece ajena a los planteamientos anteriores: su fundamento es el ataque y la defensa. Cada tarjeta de cartón con figuras de monstruos tiene determinado número de puntos para hacer daño al contrincante y protegerse. Las más codiciadas son las

que tienen más poder para destruir y, por ello, cuestan más.

En el mercado de Coyoacán estos cartones llegan a costar desde 40 hasta 2 mil pesos. Por ejemplo, si se quiere comprar uno de los más poderosos, llamado *Exodia*, es necesario adquirir cinco tarjetas, porque cada una contiene una parte del cuerpo del "monstruo egipcio", de tal manera que para tener el ejemplar completo es necesario gastar mil 700 pesos, con lo cual el jugador tendrá una "victoria automática".

Es tal la fiebre de las cartas, que hay puestos dedicados casi exclusivamente a su venta. El comerciante Joaquín González comenta que aunque él las vende desconoce en qué consiste el juego; sin embargo, "viene mucha gente