

Los superhéroes ante los tribunales*

Superheroes in front the courts

Luis Alfonso Fajardo Sánchez**

Fecha de recibido: 4 de abril de 2022

Fecha de aprobación: 20 de mayo de 2022

Citar como:

Fajardo, L. (2022). Los superhéroes ante los tribunales. *Via Inveniendi Et Iudicandi*, 17(2), 279-301. <https://doi.org/10.15332/19090528.8775>



Resumen

El presente artículo es el primer informe de la investigación “Impacto de los superhéroes en la construcción de la cultura jurídica”, que aborda los distintos escenarios jurídicos que involucran las acciones de los superhéroes teniendo en cuenta varios factores previos, como una diferenciación general entre un héroe y un superhéroe, un estudio acerca de los acontecimientos históricos que dieron origen al cómic de superhéroes y superheroínas, y la incidencia de distintos factores políticos, económicos, geopolíticos, sociales y psicológicos determinantes en el comportamiento de cada superhéroe ante una situación particular. La dimensión ética y la concepción nos permite realizar un análisis general de los delitos y transgresiones a la ley penal y la presunta comisión de delitos por parte de estos superhéroes como, por ejemplo, homicidios, tortura, amenazas, interceptaciones ilegales de las comunicaciones, constreñimiento, paramilitarismo, hurtos, daño en bien ajeno y, especialmente, su ideal de *tomar la justicia por mano propia* en su lucha contra el crimen y su búsqueda de justicia.

El presente artículo es resultado de la investigación del proyecto “Territorio y paz en escenarios de posconflictos” de la Universidad Libre de Colombia. Se reconoce el aporte realizado por la joven investigadora Yury Paola Flores Cubillos y de los estudiantes del Semillero de Investigación en Derechos Humanos Filantropía Unilibrista, Juan Camilo Castro Moreno y Laura Vanesa Duque Huertas.

Investigador en categoría Asociado. Miembro del Grupo de Investigación Estudios en Bioética, Ecología Humana y Ecología Política-con (s) CIENCIA de la facultad de derecho de la Universidad Libre de Colombia. Clasificado en categoría A por Minciencias. Doctor en Derecho de la Universidad Carlos III de Madrid, España; Doctor en Sociología y Ciencias Políticas de la Universidad Complutense de Madrid y Posdoctor en Narrativa y Ciencia en Convenio entre la Universidad de Córdoba, Argentina y la Universidad Santo Tomás de Bogotá. Correo electrónico: Luis.fajardos@unilibre.edu.co; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3955-2860>

Palabras clave: delitos, superhéroes, historia, cómic, justicia, homicidios, daño en bien ajeno.

Abstract

This article addresses the different legal criteria that involve the actions of superheroes considering several previous factors such as a general differentiation between a hero and a superhero, a study about the historical events that originate in the comic, the incidence of different factors political, economic, geopolitical, social and psychological that determine the behavior of each superhero in a particular situation. The ethical dimension and the conception of justice give way to the analysis of a general category of what will be considered as transgressions to the criminal law or responsibility in the occurrence of crimes such as justice by own hand, extrajudicial executions, or damage to others, among others, Made by superheroes in their fight against crime and their search for justice.

Keywords: Crimes, superheroes, history, comics, justice, homicide, damage to others.

“Somos lo que nosotros elegimos ser, y siempre podemos elegir hacer lo que es correcto”

Spider-Man

Introducción

¿Quién no ha soñado con ser un superhéroe? ¿Quién no tenía como mayores referentes de la justicia a Superman, Batman o la Mujer Maravilla? Si pensamos en esta pregunta es probable que volvamos a los recuerdos de la infancia, donde pasábamos días enteros viendo en televisión o en cine a nuestros superhéroes y queríamos ser como ellos de mayores, soñando con salvar al mundo de todas amenazas y peligros inminentes de los supervillanos (Fernández, 2019a).

Sin embargo, cada superhéroe que llega a nuestro pensamiento tiene algo más que trajes brillantes, capas y antifaces, ellos encarnan en sí mismos una cuestión mucho más compleja de cara a su humanización o acercamiento a nuestra realidad. Nuestros superhéroes se han visto en la necesidad de asumir debates morales complejos como cualquier persona del común en su vida cotidiana. Los mejores cómics de superhéroes, además de ser muy entretenidos, introducen y desarrollan de forma vívida algunas de las cuestiones más importantes e

interesantes a las que se enfrentan todos los seres humanos: cuestiones relativas a la ética, a la responsabilidad personal y social, la justicia, la delincuencia y el castigo (Morris y Morris, 2010).

Como vemos, analizar el fenómeno de los superhéroes implica realizar un recorrido por su propio mundo y por el nuestro, ya que responden a un contexto social, político y hasta económico en el cual se desarrolla su historia (Fernández, 2019b); además, al analizar sus pensamientos, su personalidad, sus emociones, sus motivaciones y hasta el significado de su disfraz brillante nos acerca en cierta manera a los propios rasgos de nuestra personalidad. Como bien lo explica Bolaño (2012): “Los héroes representan valores, encarnan ambiciones, proveen de imágenes los sueños imposibles. Son la expresión del ideal de una civilización, ideal del cual muestran a la vez proximidad y alejamiento” (p. 27).

Cada época imprime sus angustias y enfatiza ciertas características de los personajes como parte de los valores o antivalores que en ese momento se deben destacar (Sanchez, 2015, p. 20). Por ejemplo, en los últimos años, el público en todo el mundo demanda superhéroes inclusivos en el marco de la globalización, donde todos se puedan sentir identificados, lo que representa grandes retos para las compañías cinematográficas. De allí que con películas como *Black Panther* o *Capitana Marvel*, se rompen récords en taquilla, llegando a la extraordinaria cifra de mil millones de dólares recaudados en cada una de ellas (Europa Press, 2019). Además, son cintas que han sido nominadas a los Premios Óscar en la categoría a mejor película, entre otras (Notimex, 2019), resaltando sus historias con enfoque diferencial y relativamente novedosas en la historia del cine comercial.

Como vemos, el mundo de los superhéroes está atravesado por distintas cuestiones que resultarían interesantes a la luz del derecho, pero que aún no ha sido de mayor interés:

A pesar de ello, este género no ha merecido mayor atención, [...] mucho menos, de los juristas. Posiblemente este interés se deba a que es un género imaginario o irreal, asociado a un público juvenil o marginal, o a que es visto como una expresión contracultural. (Morales, 2013, p. 236)

Sin embargo, se han realizado investigaciones interesantes y muy útiles por parte de disciplinas como la psicología y la filosofía, que ponen sobre la mesa discusiones sobre los rasgos psicológicos, éticos, morales de los superhéroes o desglosan la complicada explicación social sobre por qué los superhéroes son buenos, altruistas y tienen un compromiso ético tan arraigado (Bolaño, 2012; Herder, 2014).

No obstante, en la discusión jurídica se tiene la necesidad y el gran reto de exponer trabajos de investigación, foros y en general en la academia, de la relación de los superhéroes con el derecho. Pensar en las dimensiones del ser humano que el derecho atraviesa, pero lejanos aún de la académica, deja al Derecho como disciplina relegada en el tiempo y negando la oportunidad al ciudadano común de acercarse a la interpretación de las leyes y la justicia a partir del entretenimiento o aspectos presuntamente lúdicos, como el tema de los superhéroes y las superheroínas.

Esta investigación realiza una propuesta metodológica para la enseñanza del derecho, tomando como estudio el análisis crítico de hechos ficticios e imaginarios del mundo de los superhéroes y superheroínas para realizar investigaciones de tipo socio jurídico. —No puede haber capacidad de discernir, de comparar, de analizar, sin existir una formación crítica, científica del jurista. El derecho, como la disciplina que estudia, sistematiza y propone las normas que regulan las relaciones sociales, no puede estar ajeno a analizar las consecuencias de su aplicación [...] Formar un jurista con capacidad de aprehender y desarrollar el conocimiento científico, es el aspecto fundamental—. La investigación no tiene por qué ser un ejercicio aburrido y solitario. (Bocanegra, 2018)

El objetivo perseguido con el presente artículo es analizar a los superhéroes en su comportamiento, su personalidad y sus transgresiones a la ley, especialmente a la ley penal, pues, como se verá en el desarrollo de este artículo de investigación, cada superhéroe encarna y se erige como una entidad que controla el accionar delictivo, pero cometiendo varios tipos de delitos penales, como tomar la justicia por mano propia, cometer homicidio, tortura, el secuestro, el paramilitarismo o el daño en bien ajeno, etc. Para esto, tomaremos como casos de estudio algunos de los superhéroes más representativos en cada delito, ya que, además de la simple transgresión de la ley, los superhéroes tienen una profunda construcción ideológica alrededor de cada acto realizado, así como también son producto de una categorización contextual en tiempo, espacio, realidad y hasta género, que marcan la hoja de ruta del actuar delictivo, todo en nombre de la *justicia*.

¿Qué es un superhéroe?

Un superhéroe es aquella “[...] persona extraordinariamente poderosa, con debilidades (y no solo virtudes), cuyo carácter noble le guía a realizar acciones meritorias y valiosas” (Loeb y Morris, 2010, p. 35); también, si lo consideramos

en los términos introductorios, un superhéroe es todo aquel que actúa en nombre de la justicia, con valentía superior, con un traje llamativo e identidad secreta.

Cabe hacer una distinción entre los héroes, que en esta perspectiva, son aquellas personas, que no están en las grandes pantallas del cine, no tienen reconocimiento y no realizan labores llamativas a los ojos de todo el público, son aquellos que hacen de su día a día una lucha en contra de la injusticia desde su propio campo, sin tener superpoderes salva y transforman su alrededor; y los superhéroes, un héroe con poderes sobrehumanos o, por lo menos, capacidades humanas desarrolladas hasta un nivel sobrehumano. (Loeb y Morris, 2010, p. 38)

Sin embargo, se aclara que las definiciones dadas son solo un esfuerzo porque:

[...] el concepto de héroe es lo que los filósofos denominan un concepto normativo: no se limita a caracterizar lo que es, sino que ofrece un atisbo de lo que debería ser. Alude a nosotros. Nos presenta algo a lo que aspirar en nuestras propias vidas y en algunas ocasiones, la literatura y las personas en general tienden a confundir los conceptos o emplearlos como sinónimos. (Morris, 2005)

Además, el fenómeno de humanización de los superhéroes se presenta después de mediados del siglo XX; de esta forma, estos personajes se sitúan en una realidad humana, con enemigos cotidianos y problemas morales y éticos como los que se le pueden presentar a las personas en algunos casos.

Contexto histórico reciente del surgimiento de los superhéroes

Entender el origen de los cómics de superhéroes y superheroínas proporciona un valor teórico invaluable a la hora de hacer el análisis de lo que representan sus acciones para nosotros y específicamente para el ordenamiento jurídico y el imaginario social, la manera en la que incide en la represión alegórica de lo que consideramos justicia (Ferrer y León, 2018). Además, vale la pena remontarnos a la delimitación del cómic, y sobre todo, a su función dentro de la época en la que son desarrollados, muchas veces, como estrategia política.

La palabra *cómic* designa aquello que algunos denominan figuración narrativa; esa forma híbrida en la que se mezcla texto e imagen que se desarrolló en Norteamérica a fines del XIX. A estas narraciones se las ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas y su difusión es esencialmente masiva (Montijano, 2006). Además, como bien lo señalan Ferrer y León (2018), “su

propósito: un producto destinado al ocio. El cómic será, durante mucho tiempo, una producción artística asociada a la prensa”.

Otra definición un poco más concreta se refiere al cómic:

[...] como un medio expresivo que pertenece a la familia de medios procedentes de la unión de los lenguajes literario e icónico. El cómic procede de una idea que luego se ejecuta de manera artística en viñetas mediante la conjunción de dibujos y textos. Podría afirmarse entonces que el cómic es un arte, pero es un arte muy especial, un arte que en ocasiones se entremezcla con la artesanía, un arte que se ha transferido a los procesos industriales. (Matos, 2015)

Por otro lado, antes de ahondar en la evolución histórica se hace también necesario comprender la estructura y las características esenciales del cómic, ya que de esta forma se hará más comprensible cómo su influencia puede ser tan grande.

El lenguaje del cómic se define por: a) Tener un carácter verbo-icónico, que emplea elementos icónicos (dibujos) y verbales (palabras), con una unión entre ellos dentro de la viñeta; b) Una secuencialidad basada en la elipsis narrativa, para contar su historia lo hace mediante el avance por las viñetas que la conforman, que se suelen leer de arriba a abajo y de izquierda a derecha, y entre unas y otras se producen pequeñas elipsis narrativas. (Matos, 2015)

Ahora bien, el desarrollo de los cómics en Norteamérica (principal creador de superhéroes y contenido cinematográfico relacionado) ha estado marcado por puntos de inflexión, donde, en principio, son los periodos de guerra y posguerra los que posibilitan su auge. Como lo afirman Ferre y León (2018):

Alrededor del inicio de la II Guerra Mundial surge con fuerza definitiva el género de los superhéroes y es creada una de las editoriales de cómics más importantes de la historia (si no la fundamental): Marvel. Podemos considerar la publicación de cómics durante la II Guerra Mundial un punto de inflexión porque el género queda definitivamente marcado: su carácter político es ya sin duda propagandístico. El consumo de cómics durante la guerra fue gigantesco, y decayó tanto en los 50 que casi provocó la quiebra de Marvel; es indudable que el sector sólo volvió a flote con la explotación de los recursos que proporcionaba la Guerra Fría. (p. 5).

Los medios de comunicación juegan un papel central, ya que construyen y destruyen imaginarios sociales que son útiles para moldear el escenario geopolítico, social y económico en la sociedad, generando una identificación de

los ciudadanos con los valores que reflejan en la prensa, la televisión o en la gran pantalla y desde luego con los superhéroes. “Desde su aparición en los años treinta hasta la actualidad, y aun habiendo atravesado diversas etapas de crisis, estos personajes forman parte del imaginario colectivo americano y por extensión, del imaginario colectivo occidental” (Girola, 2007).

El contexto político es el guionista de los cómics en segundo plano, pues define los aspectos fundamentales de la historia que será contada por los superhéroes, incluso influyendo sustancialmente en la personalidad o forma de pensar, abonando el entretenimiento y el consumo en torno a problemáticas generalizadas y, en algunos, casos con una imagen negativa, como, por ejemplo, la legitimación de la guerra por parte de países como Estados Unidos. Como lo expresa Sánchez (2013):

Una guerra como ésta no sólo trata de la intervención al país y el ataque físico, la guerra debe llevarse a los medios de comunicación para “mostrar” a la gente que esa guerra es necesaria, que la causa es justa, que se lucha por el bien de un pueblo —el propio— y en consecuencia por el bien de la humanidad. (Sánchez, 2013)

Con los enunciados anteriores, podemos afirmar que los personajes vistos a lo largo de nuestras vidas plasmados en cómics y películas terminan teniendo una gran influencia no solamente en cada receptor como ser individual, sino que los mismos se derivan de un contexto político y social tenso. Incluso, algunos autores y estudiosos han llegado a preguntarse: ¿es posible considerar el cómic como un género periodístico? Para responder a este interrogante se trae a colación la siguiente cita:

El cómic, como medio fundamentalmente narrativo que se transformó en medio de comunicación de masas en el momento en que entró en el proceso industrial y las obras empezaron a poder reproducirse, tiene, además, para muchos autores, un punto de vista estructuralista, semiótico y narratológico (Umberto Eco es uno de ellos). Su lenguaje propio (con las viñetas, las onomatopeyas, los bocadillos o globos...), formado a base de códigos específicos, no tiene nada que envidiar al de otras artes u otros medios de comunicación. (Matos, 2015)

La perspectiva del cómic como un género periodístico fundamenta el argumento de que la influencia que las historias de superhéroes pueden llegar a impactar nuestra sociedad. No obstante, sobre este tema hay pocos estudios.

En esta misma línea, el cine, como vemos, se convierte igualmente en un arma muy poderosa de influencia en las masas al igual que el cómic, donde los superhéroes, en el plano estratégico, se suman a esta especie de manipulación mediática y encuentran una gran recepción por parte de un público desconcertado y en busca de identidad en medio de la incipiente *modernidad líquida* de mitad del siglo pasado (Barranco, 2017).

Los superhéroes, y en general la industria del entretenimiento, responden a unos acontecimientos específicos marcando cada época, estos necesitan ser contados y las élites políticas necesitan tener esta visión a su favor. Cada época en específico tiene sus propios enemigos (o supervillanos) y a medida que estos tienen más o menos importancia en la política mundial, las historias de los superhéroes varían de la misma manera en sus convicciones y en su personalidad.

Por ejemplo, en los periodos de Segunda Guerra Mundial y posguerra el clima bélico dio lugar al surgimiento de superhéroes patriotas, quienes luchan por salvaguardar la democracia y la libertad; valores propios de las luchas de algunos de los superhéroes. En esta época aparecen nuevos personajes y superhéroes siendo el reflejo del patriotismo imperante en los EE. UU. (Moran, 2015).

Casi siempre se repite el mismo patrón: superhéroe con rasgos especiales que encarna todas las virtudes de los pueblos libres (es decir, los no-fascistas y, sobre todo, los no-comunistas) y que se enfrenta por medios extralegales a enemigos a los que no es posible plantar cara por medios normales (subyace siempre que “situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas”). Algunas veces, y con natural descaro, llegan a aparecer enemigos que son claramente rusos o comunistas. (Ibáñez, 2017)

Ahora bien, otro ejemplo de ello se da igualmente en el contexto de la Segunda Guerra Mundial. Es relevante analizar el contexto histórico y cómo este influye en la estructura de las historias, por ejemplo, por las explosiones de Hiroshima y Nagasaki ya se conocía sobre la energía nuclear, suceso que no solo aportó para historias de superhéroes ya existentes, sino que le dio vida a personajes que se derivarían de esta tragedia: “Los cómics de ficción de los años 30 y 40 lograrían un acercamiento más profundo a los conceptos propios de la energía molecular, atómica y nuclear con personajes como Flash Gordon” (*El Tiempo*, 2020).

No obstante, este fenómeno no ha sido exclusivo del siglo XX, en el siglo XXI las amenazas cambiaron y los personajes dejan de ser exclusivamente personas con superpoderes, entran en escena superhéroes distintos, dotados de conciencia moral o ética, algunos sin superpoderes, pero con uso de alta tecnología y dispositivos

que complementan y fortalecen sus habilidades en función de ayudar a la humanidad. Los movimientos sociales y los grandes referentes de las luchas contrahegemónicas a nivel mundial generan en los superhéroes cambios de perspectivas, se enfrentan ahora a supervillanos con distintas características y motivaciones diferentes a la venganza, que fue el argumento principal en las historias de épocas anteriores.

El superhéroe de hoy se enfrenta a amenazas más globales, desconocidas en las épocas de la Primera y Segunda Guerra Mundial. Nuevos peligros como el terrorismo y el narcotráfico afectan a la mayoría de los países del mundo; sin embargo, la acción de los superhéroes y superheroínas llevan implícitas la legitimación del intervencionismo y el uso de la violencia *justa* como arma necesaria para *mantener la paz y la democracia*, al mejor estilo del oeste estadounidense. El hecho histórico que marca la hoja de ruta de este nuevo enemigo corresponde, sin duda alguna, a los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001 a las Torres Gemelas y el Pentágono, en el corazón de los Estados Unidos.

Este atentado contra el World Trade Center y la sede de la Secretaría de Defensa de EE. UU. —y la subsiguiente respuesta del Gobierno de George Walker Bush llamada “Guerra contra el Terror”— afectó de manera radical a casi todas las series de superhéroes que se publican en EE. UU. Colecciones como Capitán América incluyeron al integrista islámico en su catálogo de enemigos y su protagonista pasa a enfrentar a perversas organizaciones de nombre musulmán como Al-Tarik (Segado, 2005), además de ilustrar, por ejemplo en Spider-Man, el sentimiento de tristeza en todo el pueblo norteamericano.

Como vemos, los superhéroes son un reflejo de nosotros, de nuestra cultura política, económica y hegemónica de occidente, combaten por nosotros contra todas las amenazas latentes. La sociedad y los ciudadanos parecen legitimar su manera de actuar y el empleo de la violencia sin siquiera cuestionarla, en muchos casos la aplaudimos. Sin embargo, no podemos limitar la comparación entre estos personajes de la ficción y nosotros. Los creadores de estos personajes hacen grandes esfuerzos para que sus creaciones se asemejen a los seres humanos en sus características objetivas y externas, desde un punto de vista físico y psicológico y de ahí puede explicarse una de las razones por las cuales dichas historias han generado tanto éxito: la identificación.

Sin duda, que todos estos protagonistas de historietas y cuentos infantiles constituyen un digno ejemplo de lo que significa baja autoestima. Todas las

narraciones parecen finalizar en el corolario de todo proceso de desvalorización: la muerte. Y no nos estamos refiriendo a una muerte real, sino una muerte metafórica que deja al desvalorizado agonizante, pero con vida y donde momento a momento, día a día, pierde un poco más de su cualidad vital que, de hecho, es el amor hacia sí mismo. (Ceberio, 2008)

En las historias sobre ellos, se presentan como seres semejantes a entidades superiores y omnipresentes, pero también poseen características humanas tales como el egocentrismo, los vicios, el deseo de venganza, el amor, la frustración, el deseo, etc.

En consecuencia, los superhéroes generan un problema más complejo para el análisis, ya que su desconocimiento o su deslegitimación a los sistemas judiciales generan una tendencia en su audiencia a imitarlos, ya que:

[...] aunque personaje ficticio, el superhéroe es digno de imitar y de ser considerado un modelo a seguir, una promesa de que podemos ser más solidarios con los demás, sin embargo, esto representaría un verdadero problema para el súper héroe como sujeto moral puesto que invitaría a los fanáticos de las historietas a tomar justicia por propia mano. (Bolaño, 2012)

Los superhéroes como transgresores de la ley

Como se enunció en un principio, las acciones de los superhéroes y superheroínas representan sus pensamientos e ideales más profundos, construidos a partir de experiencias y de los objetivos de sus creadores, pero al analizarse desde un plano jurídico, dan lugar a presumir, en sus actos, transgresiones a la ley. Sus estrategias de lucha contra el delito, muchas veces, desconocen la institucionalidad de los organismos de seguridad de un Estado, o bien, de una forma particular, develan las falencias con las que cuentan los gobiernos, mostrándose insuficientes para velar por la seguridad, la paz, la tranquilidad o la justicia de la población.

Sin embargo, detenerse en la primera perspectiva enunciada señala que las formas como los superhéroes resuelven las situaciones problemáticas abre la puerta a legitimar la desobediencia de la ley y, en ocasiones, legitimar acciones de la llamada *justicia por mano propia*.

Cabe aclarar, los delitos cometidos por los superhéroes llevan en sí mismos la intención de combatir el crimen y ayudar a la sociedad contra los peligros de los supervillanos, quienes suelen ser igual o más extremos en el uso de los métodos violentos utilizados por el superhéroe.

Los superhéroes poseen la habilidad especial de no utilizar su fuerza en forma desmedida, por el contrario, dosificarla de la manera más prudente para no traspasar la línea entre la justicia y la violencia desproporcionada, sin embargo, no siempre lo logran (Bolaño, 2012).

En primer lugar, tomar la justicia por mano propia, por ejemplo, se constituye en el delito en el que más incurren los superhéroes, ya que, respondiendo a situaciones netamente personales, personajes como Thor o Spider-Man deciden usar el poder justiciero para tomar venganza por los delitos cometidos por los villanos en sus respectivas realidades (Robichaud, 2010). Esto, claramente, sin tener en cuenta los principios esenciales en cualquier proceso penal, como, por ejemplo: la presunción de inocencia, el juez natural, la legalidad en la captura, entre otras, porque en sus manos tienen la capacidad de someterlos y hacerlos pagar por sus crímenes, por medio del uso de la violencia *proporcionada*. “El superhéroe no actúa conforme a las convenciones o a lo que los demás esperan que haga, sino a los valores que él ha determinado como válidos y como dignos de defender (Bolaño, 2012).

Ahora bien, podríamos preguntarnos si los superhéroes tendrían alguna legitimidad para realizar ciertas acciones, más específicamente aquellas enfocadas a los sentimientos de *venganza social* y las respuestas serían muy variadas. Muchas de las situaciones planteadas en los cómics o películas de superhéroes y superheroínas son de la cotidianidad social, robos, secuestros, homicidios, tortura, terrorismo, violaciones sexuales, etc., cometidas por el villano de turno, los mismos villanos que en el mundo real pocas veces tienen su merecido castigo desde los estándares de la administración de justicia.

En segundo lugar, el daño en bien ajeno aparece como un delito de mucha recurrencia en las conductas de los superhéroes, incluso, alrededor de este tipo penal se desarrollan tramas completas de películas de superhéroes, donde incluso, en ocasiones, las mismas autoridades les prohíben utilizar sus superpoderes, la razón se presenta al ponderar el dinero invertido en las reparaciones de los gigantescos destrozos ocasionados en el momento de la lucha contra los villanos o villanas. Esta última queda en desventaja y algunos superhéroes no tienen otro remedio que renunciar a su vocación ética de seguir luchando por la justicia. Dos ejemplos de esto son *Los Increíbles* o *Iron Man*.

La relación del derecho penal y las artes ha sido motivo de estudios. La mitología es fuente del pensamiento jurídico, los antecedentes y la importancia de los mitos en la construcción de pueblos y culturales y indiscutible: -

entendiendo al mito como la forma más antigua de advenimiento del pensamiento literario en sus enclaves con el Derecho penal especialmente al indicarle al hombre primitivo una opción de comportamiento adecuado según las expectativas de esas primeras sociedades humanas. Muchos de los superhéroes presuntos infractores de la ley penal, analizados en este artículo, tienen su origen en mitos de origen de varias naciones. (Ferro, 2017)

En tercer lugar, encontramos los homicidios, que superhéroes como Batman, Capitán América, Wolverine, Mujer Maravilla, el Dr. Manhattan, etc., cometen a lo largo de su lucha contra el crimen, algunos de ellos incluso agravados.

Del mismo modo, algunos superhéroes como Dead Pool, Batman o la Mujer Maravilla tienen conductas que se pueden tipificar como acciones delincuenciales parapoliciales o paramilitares, con una especie de servicio activo a la justicia en camaradería con organismos estatales de la fuerza pública: Ejército o Policía. Estas alianzas estratégicas de los superhéroes tienen la firme intención de derrotar el crimen en el día a día, aunque se deban emplear métodos poco ortodoxos e incluso delincuenciales.

La lista es larga y aparecen en el panorama delitos como la tortura, el secuestro, el hurto, homicidio, violación de la intimidad, amenazas, etc. Estos delitos se presentan al público de forma solapada y sutil, legitimando dichos actos violentos por el bien de la sociedad en general.

Los conflictos entre legalidad (Derecho Positivo) y legitimidad (Derecho Natural) son una constante de los cómics de superhéroes desde sus más tempranos comienzos. Así se percibe en la primera historia de Superman, aparecida en 1938. Analicemos el proceder del kriptoniano en ella: tras tener conocimiento de que un condenado a muerte es inocente, captura a una bailarina implicada en el caso y, amordazada y atada la conduce hasta el jardín de la casa del Gobernador (detención ilegal). A continuación, derriba la puerta del domicilio de éste (allanamiento de morada), levanta en vilo al criado porque se niega a dejarle pasar (coacciones) y tira la puerta de la habitación del Gobernador (daños a bienes). Y, tras solventar este asunto, todavía tiene tiempo para estampar contra una pared (delito de lesiones) a un sujeto que estaba maltratando a su esposa. Si le aplicáramos el Código Penal español actual, todos estos delitos sumarían en su grado mínimo 6 años y 9 meses, y en su grado máximo, 17 años. Todo ello en una sola jornada de trabajo del Hombre de Acero en la que él seguramente se justificaría diciendo que ha actuado en aras de una justicia superior. (Fernández, 2021)

Influencia del discurso y la acción de los superhéroes en el comportamiento de niños y niñas

Uno de los temas que deben ser motivo de estudios interdisciplinarios es el impacto que tiene el discurso y la acción de los superhéroes en los actores sociales (Elizalde, 2021). La decisión de la mayoría de superhéroes de *tomar la justicia por mano propia* y el uso por parte de estos personajes ficticios de armamento de todo tipo, incluso armas de destrucción masiva, el uso excesivo de la fuerza, la tortura tanto física como psicológica como medio de venganza, obtener confesiones o castigo, etc., pueden tener impactos psicológicos, culturales, sociológicos, filosóficos, antropológicos y, desde luego, su impacto en el derecho y la forma de concebir la justicia. ¿En sociedades altamente consumidoras de superhéroes, como EE. UU., es posible establecer una relación con fenómenos de violencia como las masacres y tiroteos cometidos en centros educativos?

Un informe de *CNN* tomó una muestra de tiroteos desde el 1 de enero de 2009 hasta el 21 de mayo de 2018 y el resultado fueron 288 tiroteos. Con esta muestra, la conclusión es alarmante: “Estados Unidos tiene 57 veces más tiroteos en escuelas que el resto de las naciones industrializadas juntas” (Lisa Rose, 2018).

La influencia del discurso y acción de los superhéroes y los cómics en los niños, niñas y adolescentes ha sido un tema investigado desde la academia, del cual podríamos derivar la existencia de dos vertientes principales. La primera posición, y la más desarrollada, se refiere a una influencia de agresividad y violencia, mientras que la segunda alude al refuerzo de estereotipos negativos, sobre todo en la mentalidad de los menores de edad. Sin embargo, una posición no excluye a la otra, pues los estereotipos referidos se consolidan en comportamientos donde se emplea la dominancia, agresividad e impulsividad (Lisa Rose, 2018).

Los contextos de violencia en los cuales los superhéroes intentan impartir justicia son diversos y complejos. Los conflictos en el caso colombiano son multicausales, tienen un fuerte componente político, sociológico, ideológico del cual surgen los antagonistas, los héroes y villanos, en el caso colombiano serían los grupos armados ilegales y la sociedad civil. Muchos de los superhéroes como el Capitán América surgen para luchar contra los opositores políticos de los EE. UU. Batman tiene su justificación en la lucha contra las mafias organizadas. En la realidad colombiana cada actor armado (villanos) justifica su acción en su presunta lucha legítima contra sus rivales. (Torregrosa y Torregrosa, 2013)

Pasaremos a analizar cómo los niños y niñas se encuentran en la etapa de formación de su personalidad, aun cuando estos muchas veces son subestimados en razón de la edad, son seres completamente inteligentes, pero que aún no tienen una convicción sólida y estructurada de su cosmovisión junto con todo aquello que consideran como *bueno y malo*, siendo esta una de las discusiones morales más complejas y amplias del ser humano, pero también la responsable de determinar el comportamiento de los individuos dentro del grupo social (Gómez, 2012).

Sin embargo, la influencia de los padres es limitada debido a la exposición del menor a distintos ámbitos sociales, comunitarios, los medios de comunicación y las redes sociales y aunque esta juega un papel esencial en la construcción de la personalidad, no es única ni necesariamente la predominante.

Muchas veces, los niños pueden sentir que lo proporcionado por sus padres es insuficiente, por lo que asumen las normas y valores de otras personas a las cuales admiran mucho y, por consiguiente, los imitan. Ahora bien, el personaje que decidan imitar va a depender de su personalidad, destrezas y el ambiente social. (Reyes, 2017)

Por otro lado, surge la necesidad de precisar el contenido permitido por los padres para consumo y disposición de los niños y niñas. Debemos afirmar de entrada la naturalización actual de la violencia, comenzando porque no ha existido una época en la cual la información sea más accesible, todo aquello que necesitamos o deseamos saber se encuentra al alcance de un clic y esto no es estrictamente una situación negativa, más bien es un avance tecnológico inevitable al cual debemos acostumbrarnos; sin embargo, esto no omite las consecuencias implícitas de esa sobrecarga de información y es, precisamente, la insensibilidad por las catástrofes y el caos del mundo que terminan siendo parte de la vida cotidiana ya no solo de los mayores, sino de toda la población en general:

Coyne also states that there is likely some additional desensitization associated with consuming violent media. Reduction in cognitive and emotional responses has been shown to be associated with exposure to violent media. That reduction of response to the victims of violence on the TV screen, computer or tablet,

could be associated to a lack of empathy for the victims of violence on the playground or at school. (University Communications, 2017)¹

Asimismo, es necesario resaltar el componente de la imaginación y la fantasía que caracteriza a los niños y niñas; esta es una cualidad propia de la infancia, donde el menor es capaz de desarrollar sus habilidades con el menor margen de limitantes y de ahí podría darse una explicación lógica de la afinidad y preferencia de los menores con estos personajes ficticios. “Se dice que los superhéroes tienen una relación con la realidad interna del niño, sobre todo, con su fantasía, porque suelen representar con acciones o de manera simbólica lo que los superhéroes realicen” (Reyes, 2017).

Sin embargo, con relación a lo anterior, siempre debería existir un límite claro donde se establezca un parámetro de realidad, puesto que, aunque no es un escenario constante, indudablemente existe la probabilidad de un peligro inminente e irreparable para el menor susceptible de fantasear sin ninguna consciencia de las consecuencias de sus actos en un contexto dado fuera de las pantallas del cine.

Podemos traer a colación el caso de un niño de trece años, quien, fantaseando con ser el Hombre Araña, pretendía desplazarse con algo similar a las telarañas, se ató una soga al cuello y estuvo a punto de quedar sin vida; por la escena, inicialmente todo aparentaba ser un intento de suicidio, pero al ahondar en la investigación, las autoridades determinaron que el menor simplemente deseaba ser Spider-Man (*El Mañana*, 2013)

En este punto, ya hemos tratado la influencia de los padres y los superhéroes sobre los niños y niñas junto con su componente de imaginación; ahora, es pertinente ahondar en la violencia y agresividad presentada por los menores expuestos a estas películas y cómics de superhéroes. Para esto, es esencial mostrar una parte de los resultados estadísticos de una investigación dirigida a la influencia de los superhéroes en niños y niñas para entender el cambio de su comportamiento después de observar videos de sus héroes favoritos.

La siguiente figura se realizó en la Universidad de Piura en la Facultad de Ciencias de la Educación de Perú por Lidia Reyes en el año 2017. La población

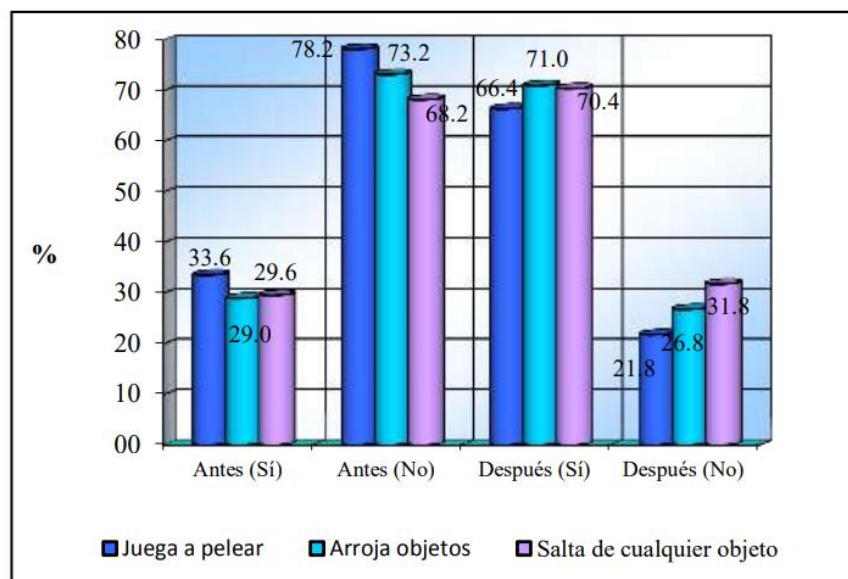
¹ Coyne también dice que hay mayor desensibilización asociada a consumir contenidos violentos. Se ha demostrado que la reducción de las respuestas cognitivas y emocionales está asociada con la exposición a medios violentos; esa reducción de la respuesta a las víctimas de la violencia en la pantalla del televisor, el ordenador o la *tablet*, podría estar relacionado con una falta de empatía hacia las víctimas de la violencia en el patio o en el colegio [Traducción propia].

elegida para realizar el estudio estaba constituida por la totalidad de estudiantes de las aulas de cuatro años de la sección A y B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, en condición de matriculados durante el año 2016. De acuerdo con los reportes del presente año, la población es de 34 estudiantes. Ahora bien, sobre la muestra, la investigadora al ser la docente de aula tenía acceso a una parte del grupo de alumnos varones de la sección B y contó con el apoyo de otra docente para la observación de los alumnos varones de la sección A. Se seleccionó a los varones porque a partir de una observación inicial se determinó que son ellos los que tienen mayor tendencia por los superhéroes. Por lo tanto, la muestra está conformada por veinte varones de cuatro años (Reyes, 2017).

Finalmente, la forma en la que se realizó el estudio fue con apoyo de los padres de los niños, quienes resolvían un cuestionario otorgado por la docente investigadora.

Sobre el diseño de investigación, este estudio de investigación se llevó a cabo bajo observaciones realizadas durante diez días en un estado de antes y después de ver un video de los superhéroes. Es no experimental porque el investigador no manipulará ninguna de las variables, todo se hará bajo una observación de los fenómenos para a continuación analizarlos. (Reyes, 2017)

Figura 1. Distribución de los comportamientos agresivos que presentan los niños que observan superhéroes



Fuente: Reyes (2017)

Los resultados demuestran lo siguiente:

Se percibe que antes de observar el video la mayoría de los niños no jugaban a pelear como los superhéroes con sus compañeros utilizando golpes (78.2 %) y eran pocos quienes si lo hacían (33.6 %); sin embargo, esto cambia después, ya que la mayoría es ahora quienes sí juegan a pelear como los superhéroes utilizando golpes (66.4 %) y pocos son los ya no lo hacen (21.8 %); un buen número de niños antes de observar a los superhéroes en un video no arrojaba juguetes o utilizaba útiles escolares para golpear (73.2 %) y pocos sí realizan tal acción (29.0 %); después, la mayoría sí arrojaba los juguetes o utilizaban útiles escolares para golpear (71.0 %) y pocos ya no lo hacían (50.0 %), antes de observar el video la mayoría no saltan de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito (68.2 %), y solo una minoría sí lo hacía (29.6 %), y después de observar el video la mayoría sí saltan de cualquier objeto (silla por ejemplo) imitando a su superhéroe favorito (70.4 %), y pocos son quienes no lo hacen (31.8 %). (Reyes, 2017)

El anterior estudio es una prueba cuantitativa de la influencia directa del discurso y la acción de los superhéroes en los niños, desarrollando en ellos comportamientos agresivos y violentos. El deseo de los menores de imitar a su personaje favorito debe ser una circunstancia analizada de forma crítica, ya que, por ejemplo, otra muestra del fanatismo de un gran porcentaje de niños y niñas por los superhéroes se refleja en Halloween, una fecha caracterizada por la posibilidad de hacer volar la imaginación, incluso, muchos denominan esta celebración como “el día de los niños”; es en esta fecha donde observamos cada vez más menores usando extravagantes disfraces del héroe con el cual más se identifican, pero el disfraz muchas veces no se limita a una prenda, también deben ser empleados comportamientos característicos del personaje en cuestión con el fin de consolidar la materialización de esa fantasía.

No es un secreto el alto nivel lucrativo que tienen los cómics en los niños y jóvenes, por lo que han resultado ser el mercado más atractivo para vender superhéroes, pues estos personajes se convierten en un ejemplo a seguir para los pequeños, incluso muchos de ellos usan sus disfraces durante la época de Halloween. (ABC del bebé, 2016)

Asimismo, en la línea de la influencia violenta, podemos afirmar la existencia de un cambio en el comportamiento de los niños y niñas al ser expuestos a una atmosfera del cine y el cómic de superhéroes, pues sus expresiones y juegos varían abruptamente antes y después de observar alguna película o video sobre estos personajes; sin embargo, el cambio de comportamiento es apenas una

característica inicial y superflua, puesto que dicha influencia puede llegar a ser más trascendental y trastocar el pensamiento del menor respecto a asuntos tratados a lo largo de esta investigación, referidos a la legitimación de *tomar justicia por mano propia*, el trato violento dado los presuntos infractores o villanos e incluso, el irrespeto por la propiedad privada.

So many preschoolers are into superheroes and so many parents think that the superhero culture will help their kids defend others and be nicer to their peers”, Coyne said, “but our study shows the exact opposite. Kids pick up on the aggressive themes and not the defending ones. (University Communications, 2017)²

Una vez obviado el acápite referido a la primera vertiente de influencia, la cual aludía a la agresividad y violencia, procederemos a exponer brevemente la segunda fuente que termina siendo un complemento a la primera, la cual denominamos los estereotipos. Para ello, es conducente denotar las características de superhéroes como Iron Man, quien, por ejemplo, en una de las películas de *The Avengers* se viralizó cuando durante una discusión con Capitán América él confronta a Tony Stark y le cuestionó: “Con qué eres muy fuerte con tu armadura... pero dime, sin ella, ¿qué eres tú?” a lo que Iron Man replica: “Un genio, millonario, playboy, filántropo”. El impacto mediático obtenido por este fragmento de la película demuestra la aprobación de la población cuando un hombre cuenta con dichas cualidades. Esto, además del aspecto físico de los superhéroes, que en su gran mayoría son atléticos y apuestos, a excepción de unos pocos personajes, los cuales a inicios de sus historias se muestran como estudiantes del común con una doble vida, como es el caso de Spider-Man. En este último caso, incluso podemos observar la evolución física del personaje cuando ya no es un simple estudiante de preparatoria, sino que por su papel de superhéroe termina siendo atlético y más atractivo.

Los estereotipos promovidos por este sector del entretenimiento han sido abordados con profundidad por la investigadora Sharon Lamb, psicóloga de la Universidad de Massachussets Boston

Para entender cómo los medios y los mercados muestran la masculinidad a los niños, Lamb entrevistó a 674 niños entre 4 y 18 años para entender qué estaban

² Varios niños están interesados en la cultura de superhéroes y muchos padres piensan que esta cultura ayudará a sus hijos a defender a otros y ser mejores personas”, dice Coyne, “pero otros estudios muestran lo opuesto. Los niños toman los comportamientos agresivos y no los defensivos hacia otros [traducción propia].

viendo en la TV y en películas. Descubrió que los mercados toman ventaja de la necesidad de los niños de forjar su identidad en la adolescencia y les venden una cerrada versión de la masculinidad (American Psychological Association, 2010).

Los participantes eran de diferentes grupos étnicos y raciales: 20 % afroamericanos, 9 % puertorriqueños, 17 % dominicanos, 21 % chino-americanos, 27 % europeos-americanos y 6 % de una raza/etnia diferente. Los niños de diversas etnias y grupos raciales se resistían de manera igual a estos estereotipos masculinos, en contra de la creencia de que ciertas minorías étnicas son más cercanas a la hipermasculinidad. Además, en esta investigación se descubrió que era más probable que los niños actuaran fuertes y desapegados de sus amigos en cuanto crecían, pero los niños que permanecían cercanos a sus madres, hermanos y familiares no actuaban tan fuertes y estaban más disponibles emocionalmente. Sin embargo, la cercanía a los padres hacía que los niños fueran más autónomos y desapegados de sus amigos (American Psychological Association, 2010).

“There is a big difference in the movie superhero of today and the comic book superhero of yesterday”, said psychologist Sharon Lamb, PhD, distinguished professor of mental health at University of Massachusetts-Boston. “Today’s superhero is too much like an action hero who participates in non-stop violence; he’s aggressive, sarcastic and rarely speaks to the virtue of doing good for humanity. When not in superhero costume, these men, like Ironman, exploit women, flaunt bling and convey their manhood with high-powered guns”. (American Psychological Association, 2010)³

Esto teniendo en cuenta que no todos los personajes son como Iron Man, pero el común denominador *toma justicia por mano propia*, arremetiendo en muchas ocasiones de forma desproporcionada y utilizando violencia extrema contra quienes llamamos *villanos* (Carreño, 2019).

El investigador Carlos Santos examinó a 426 niños de primaria y su habilidad de resistir ser emocionales, autónomos y físicamente fuertes en sus relaciones; también miró cómo eso podía afectar su ajuste psicológico. Santos miró si los niños podían resistir ser fuertes, no disponibles emocionalmente y desapegados de

³ Hay una gran diferencia entre el superhéroe de la película de hoy y el superhéroe del cómic de ayer”, dijo la psicóloga Sharon Lamb, PhD, profesora distinguida de salud mental en la Universidad de Massachusetts-Boston. “El superhéroe de hoy se parece demasiado a un héroe de acción que participa de la violencia sin parar; es agresivo, sarcástico y rara vez habla de la virtud de hacer el bien por la humanidad. Cuando no están disfrazados de superhéroe, estos hombres, como Iron man, explotan a las mujeres, alardean y transmiten su virilidad con armas de gran potencia” [traducción propia].

sus amigos mientras se movían de sexto a octavo grado, si la etnicidad hacía una diferencia, si las relaciones con sus familias acogían esta resistencia y si resistir estos prototipos afectaba su salud mental (American Psychological Association, 2010).

Hay que tomar en cuenta los tres agentes de socialización de los niños y niñas Estos son: la familia, el grupo de iguales (calle, escuela, barrio etc.) y el medio sociocultural (que incluye a los medios de comunicación). Las repercusiones que se obtienen al ser el cine un agente de socialización a través de las películas de Superhéroes son: la violencia presentada en varias de sus películas, las batallas entre los personajes no solo contra los villanos, sino también entre los superhéroes, como es el caso de la película *Civil War* donde Capitán América y Iron Man se enfrentan, cada uno por defender sus ideales. El niño o niña puede imitar las conductas agresivas del personaje presentado, causando conflictos en su entorno. (Troncoso Bello, 2019)

Por otro lado, un estudio realizado en la Brigham Young University comprobó por medio de un estudio cualitativo que los niños expuestos a películas y cómics de superhéroes no se quedan con la parte positiva, la cual incluye valores junto con actos de bondad, sino que, por el contrario, la gran mayoría adopta comportamientos agresivos replicando lo observado en dichos largometrajes. En esta investigación, el método fue la entrevista y la población muestra del estudio fueron 240 niños en edad preescolar y sus padres. El 49 % de los niños participantes eran hombres y el 51 % eran mujeres.

Un año después del análisis inicial de la identificación de un niño con la cultura de los superhéroes, los investigadores evaluaron la agresión de los niños según los informes de los padres. Los niños que se identificaban con los superhéroes eran más propensos a ser relacionales y físicamente agresivos. En comparación con los compañeros que estaban menos involucrados en los superhéroes, los niños no mostraron un comportamiento más prosocial, como defender a los niños contra los acosadores. (Villines, 2017)

La conclusión de dicho estudio resalta la necesidad de limitar el acceso de los menores a este contenido audiovisual para evitar conductas violentas.

Finalmente, observamos que la censura no es una solución idónea para apaciguar la influencia de los superhéroes en los menores; sin embargo, sí se hace necesario que los padres establezcan un límite con los hijos sobre el contenido permitido y siempre de la mano de explicaciones de estos, donde se denoten los puntos específicos que no deberían ser replicados por el menor.

Conclusiones

Este primer informe del proyecto de investigación nos lleva a reflexionar sobre muchos aspectos de la cultura jurídica que adquirimos con el consumo de cómics o películas de superhéroes. El impacto en la mentalidad y el comportamiento de los niños, niñas y adolescentes consumidores de este tipo de productos de *entretenimiento* es indiscutible según los resultados de las investigaciones citadas en este artículo. Desde luego, estos estudios se realizaron en países como Estados Unidos, cuyos referentes sociales y culturales son diferentes a los nuestros; sin embargo, nos pueden servir de llamado de atención en relación con nuestra responsabilidad como padres, madres y docentes de dotar de instrumentos de análisis, metodológicos y conceptuales a nuestros menores para ver y comprender de forma crítica este tipo de productos que cada vez son más frecuentes. Las plataformas de *streaming*, como Netflix, han dado un salto gigantesco en la posibilidad de acceso a este tipo de productos de contenidos violentos como el *Juego del calamar*, que alcanzó un récord con casi 200 millones de suscriptores en todo el mundo que la vieron, entre ellos, seguramente, decenas de miles de niños, niñas y adolescentes. Necesitamos que la academia investigue estos posibles impactos negativos con enfoques diferenciales y de derechos humanos.

Referencias

- ABC del bebé. (2016, 28 de noviembre). *Violencia en los cómics afecta a los niños*.
https://www.eltiempo.com/abc-del-bebe/nino/educacion-y-estimulacion/efecto-de-los-comics-en-los-ninos-15608?fbclid=IwAR0w8BSDLwkk6KjJzBg4783Y7MhViK_0M8-key20TQQVOa96NRWrSYT4AQ
- American Psychological Association. (2011). *Today's superheroes send wrong image to boys, say researchers: 'macho' masculine stereotype not healthy for relationships*.
<https://www.apa.org/news/press/releases/2010/08/macho-stereotype-unhealthy>
- Barranco, J. (2017, 9 de enero). *Pero ¿qué es la modernidad líquida?* La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20170109/413213624617/modernidad-liquida-zygmunt-bauman.html>
- Bocanegra, H. (2018). La Investigación formativa: propuestas y retos en la formación de juristas. *Diálogos de saberes*, (24).
<https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/dialogos/article/view/4309>.
- Bolaño, L. (2012). *Los superhéroes, el deber moral y la obligación. El caso de Spider-man y los X-men*. Editorial Universidad del Rosario.
- Carreño, B. (2019). La culpa desde la teoría sintética de la acción penal y su fundamentación en la justicia restaurativa. *Revista Vis Iuris*, 6(11), 70-94.
- Ceberio, M. (2008). Resiliencia: También los superhéroes buscan reconocimiento. *Ciencias Psicológicas*, 2(1), 65-75.

- Elizalde, R. (2021). El derecho procesal constitucional local en México y Latinoamérica durante el siglo xxi. Visión comparada. *Vis Iuris. Revista de Derecho y Ciencias Sociales*, 8(16).
- El Mañana. (2013). *Eliúd no se quiso suicidar*. <https://www.elmanana.com/frustrada-suicida/1933095>
- El Tiempo. (2020, 7 de agosto). *Cómics y guerra: El nacimiento de los hijos del átomo. 75 años del fin de la II Guerra Mundial*
<https://www.eltiempo.com/infografias/2020/08/ww2/mobile/index.html>
- Europa Press. (2019, 13 de febrero). #ActivaTuPoder: Superhéroes de Marvel, personajes de Disney y los protagonistas de Star Wars, contra el acoso escolar. *Europa Press*.
<https://www.europapress.es/epsocial/responsables/noticia-activaelpoder-superheroes-marvel-personajes-disney-protagonistas-star-wars-contra-acoso-escolar-20190213131717.html>
- Fernández, I. (2019a, junio). *Enmascarados ante la justicia: Los superhéroes y el derecho*. El Cuaderno Digital: <https://elcuadernodigital.com/2019/07/09/enmascarados-ante-la-justicia-los-superheroes-y-el-derecho/>
- Fernández, I. (2019b). El género de superhéroes como herramienta docente en las ciencias jurídicas. *Magister*, 31(1), 31-37.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/14255/12533>
- Fernández, I. (2021, 12 de febrero). En las orillas del Estado: los superhéroes y el Derecho. *Pólemos, Portal jurídico* <https://polemos.pe/en-las-orillas-del-estado-los-superheroes-y-el-derecho/>
- Ferrer, J. y León, M. (2018, 2 de octubre). *Alegoría y sociología en el cómic: una lectura sociológica*. Federación Española de Sociología.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8339612>
- Ferro, J. (2017). Génesis pensamiento jurídico en la literatura mitológica. *Verba Iuris*, (37), 43-58.
- Girola, L. (2007). Imaginarios socioculturales de la modernidad. Aportaciones recientes y dimensiones del análisis para la construcción de una agenda de investigación. *Sociológic*, 22(64), 45-76. <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v22n64/2007-8358-soc-22-64-45.pdf>
- Gómez, E. (2012, 27 de julio). *La identidad del niño: ¿quién es y quién cree que es?* Alma, corazón, vida. https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2012-07-27/la-identidad-del-nino-quien-es-y-quien-cree-que-es_588347/
- Herder, M. (2014). *También los superhéroes van a terapia*. Herder México.
- Ibáñez, M. (2017, 2 de mayo). *Capitán América, el héroe nazi*. La Nueva España.
<https://www.lne.es/sociedad/2017/05/02/capitan-america-heroe-nazi-19333271.html>
- Lisa Rose, C. G. (2018, 22 de mayo). *Estados Unidos tiene 57 veces más tiroteos en escuelas que el resto de naciones industrializadas juntas*. CNN.
<https://cnnespanol.cnn.com/2018/05/22/estados-unidos-tiene-57-veces-mas-tiroteos-en-escuelas-que-el-resto-de-naciones-industrializadas-juntas/>
- Loeb, J. y Morris, T. (2010). Héroes y Superhéroes. En M. Morris, & T. Morris, *Los superhéroes y la Filosofía* (pp. 35-48). Blackie Books.
- Matos, D. (2015). *El cómic como género periodístico: De Art Spiegelman a Joe Sacco* [Disertación doctoral, Universidad Pontificia de Salamanca].

- Montijano, M. (2006, 11 de junio). *Breve historia del cómic (I). Orígenes*. Homines. https://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm#_edn1
- Morales, F. (2013). "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad". Los superhéroes y el Derecho. *Foro Jurídico*, (12), 325-334..
- Moran, M. (2015). *La evolución del supervillano en el comicbook norteamericano. De Superman a Watchmen* [Tesis de Doctorado, Universidad de León]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=46106>
- Morris, T. (2005). *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way*. William Irwin.
- Morris, T. y Morris, M. (2010). Los superhéroes y la filosofía . En *Los superhéroes y la Filosofía* (pp. 14-16). Blackie Books.
- Notimex. (2019, 3 de febrero). "Pantera Negra", el éxito taquillero de Marvel que sueña con un Oscar. *Excelsior*. <https://www.excelsior.com.mx/funcion/pantera-negra-el-exito-taquillero-que-suenan-con-un-oscar/1294254>
- Reyes, L. (2017). *Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la cuna jardín creciendo juntos* [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3111/EDUC_056.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR2GJsVs-m3rkOzANkSjr4gX7-9rDbBeQnXQglwhi1DtWpmJXIC4Vrai9O0
- Robichaud, C. (2010). Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: sobre los deberes morales de los superhéroes y superpoderosos. En M. Morris y T. Morris, *Los superhéroes y la filosofía* (pp. 271-281). Blackie Books.
- Sánchez, J. (2013). Superhéroes actuales. *Sal terrae: Revista de teología pastoral*, 101(1182), 825-838.
- Segado, F. (2005). Tambores de guerra en viñetas: Spiderman y el 11-S. *Historia y comunicación social*, 10, 233.
- Torregrosa, N. y Torregrosa, R. (2013). Violence and Colombian Politicians. *Verba iuris*, 29, 97-109. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/verbaiuris/article/view/2192/1670>
- Troncoso Bello. (2019, 9 de diciembre). *¿Los Superhéroes son Malos para los Niños?* <http://csdtroncosobello.com/los-superheroes-son-malos-para-los-ninos/>
- University Communications. (2017, 9 de enero). *Study finds superhero culture magnifies aggressive, not defending behaviors*. <https://news.byu.edu/news/study-finds-superhero-culture-magnifies-aggressive-not-defending-behaviors?fbclid=IwAR3MIheQzAt9EiN3rmmTWTtysr64ukhbUhpKRNjAyXGOLc3j0q-zCgYko>
- Villines, Z. (2017, 17 de enero). *Exposure to Superheroes Linked to Aggression in Children*. Good Therapy. <https://www.goodtherapy.org/blog/exposure-to-superheroes-linked-to-aggression-in-children-0117171#:~:text=Preschool%20Dage%20children%20who%20frequently,often%20defenders%20of%20the%20underdo>