

Comité Especial: El impacto socioeconómico de la transición y adquisición de la energía en Monstropolis.

Dais: Axel Argote-Sanchez y Emma Freer Murillo

Carta del dais

Director

Estimados Delegados

Es un gran privilegio recibirlos en nuestra conferencia LIS MUN, especialmente en el Comité Especial. Mi nombre es Axel Argote-Sanchez y tengo 17 años. Es un honor ser su director de este comité y estoy emocionado por ver sus habilidades en la diplomacia y el debate. Empecé mi experiencia de MUN hace dos años. Desde entonces, he asistido a 10 conferencias participando en múltiples comités y roles.

Como delegados en este comité, se enfrentarán a uno de los problemas más diversos en el universo Disney y lo debatirán: “El impacto socioeconómico de la transición y adquisición de la energía proveniente de Monstropolis”. Este tema no solo involucra investigación, sino que también requiere una mente abierta cuando uno debate y siempre trata a todos los delegados con respeto.

Mi consejo para nuevos o expertos delegados es prepararse bien en su posición y que la perspectiva de la delegación adquirida sea la base de las decisiones en temas hablados y desarrollados. Esto los beneficia porque les puede ayudar a liderar grupos y tener claro quiénes son sus aliados y adversarios. Otro consejo es asegurarse de que uno esté haciendo preguntas porque las soluciones no se solucionan sin que una persona cuestione una situación. Estos consejos los ayudarán durante su experiencia MUN y los ayudarán a ser mejores delegados.

Estoy emocionado por conocerlos y ver buenos debates durante el comité, especialmente con un tema complejo como este, y también ver delegados que no solo buscan debatir sino crear nuevas relaciones con otras personas que tal vez no les hablan mucho o no los conocen del todo.

Si tienen preguntas, no tengan miedo de contactarnos y nos vemos en el comité.

Atentamente,

Axel Argote - Sanchez

axelargotesanchez@lis.ed.c

Co-directora:

Estimados delegados,

Mi nombre es Emma Freer Murillo y de verdad es un honor ser la codirectora del comité especial de este LIS MUN 2026. Me emociona el hecho de poder verlos debatir y discutir soluciones para este tema.

Aunque este sea un comité sobre una película de ficción, los delegados tendrán que enfrentarse a un problema real y común en nuestras sociedades: el avance de la tecnología a costa de las tradiciones de las comunidades. Es su deber encontrar la mejor manera de solucionar este dilema que refleja el estado de nuestra realidad a través del debate y el compromiso.

MUN es una oportunidad para intercambiar ideas y encontrar soluciones de forma diplomática a situaciones actuales. Invitamos a los delegados a tener la mente abierta y recordar que este es un espacio para el crecimiento y desarrollo de sus habilidades.

Estamos ansiosos por ver sus habilidades y les deseamos los mayores éxitos en sus investigaciones.

Atentamente,

emmafreer@lis.ed.cr

Introducción

Antecedentes del conflicto:

La sociedad del mundo de los monstruos siempre se ha centrado en la recolección de la energía del grito. Todo, desde el entretenimiento hasta los estudios universitarios, se ha centrado en este modelo de electricidad. Pero ahora, Monstruópolis se encuentra al borde de una crisis energética, debido a la desensibilización de los niños humanos. Tras una serie de eventos inesperados, James P. «Sulley» Sullivan y Michael «Mike» Wazowski, dos empleados de la compañía *Monsters Inc.*, accidentalmente traen a una niña humana al mundo de los monstruos, lo que provoca desorden y caos en la ciudad. Mientras trataban de devolver a esta niña a su mundo, lograron descubrir una conspiración del CEO de *Monsters Inc.* con sus empleados para secuestrar niños para someterlos al «extractor de gritos», una especie de máquina capaz de absorber por la fuerza los

gritos de los humanos, lo cual llevó al encarcelamiento del CEO y al descubrimiento de una nueva fuente de energía diez veces más potente: la energía de la risa.

Ahora, Monstruópolis debe escoger entre dos opciones: cambiar su fuente de energía principal a la risa humana, lo cual podría salvarlos de la crisis energética, pero crearía inestabilidad económica con la cantidad de despidos que las empresas se verían obligadas a hacer por este nuevo cambio, sin mencionar la cantidad de títulos universitarios que se volverían inútiles bajo esta nueva sociedad. O quedarse con la energía del grito, que podría empeorar la crisis energética, pero mantener vivas todas las tradiciones, estilos de vida y carreras que los monstruos han creado alrededor de ella, es decir, priorizar la estabilidad actual a merced del crecimiento.

Resumen del tema:

Desde el principio de la era moderna, Monstruopolis ha utilizado la energía del grito como la base energética de toda su sociedad, que logró convertirse en el tejido social de la ciudad e integrarse en las vidas de todos los individuos que viven dentro de ella. Este hecho ha logrado crear una identidad cultural para los monstruos que viven dentro de ella, infiltrándose en todos los aspectos de su vida cotidiana, desde los medios de comunicación hasta sus costumbres y tradiciones dentro de universidades como los “Juegos del miedo”. centrado en el concepto de los «asustadores». Donde surgirán personajes esenciales como Mike Wazowski y Jake Sullivan.

Mientras tanto, han surgido compañías, como Scare Industries, Fear Co, Monsters Inc, que se enfocan en la extracción de la energía del grito, siendo Monsters Inc. la más grande y exitosa de las dos. Sin embargo, se ha dado una caída drástica en la producción de energía, ya que los niños humanos se encuentran cada vez más inmunes al miedo debido a una insensibilización producida por el mundo que los rodea, ya sea por la cantidad preocupante de contenido violento o

inapropiado que ha sido enseñado por medio de películas, series de televisión, videojuegos y demás.

En una sola noche, dos empleados de Monsters Inc, James P. «Sulley» Sullivan y Michael «Mike» Wazowski, accidentalmente trajeron a una niña humana, llamada Boo, al mundo de los monstruos, alertando a la Agencia de Detección de Niños (CDA), la cual logra crear una zona de cuarentena a lo largo de todos los edificios de la planta de energía de Monsters Inc para poder capturar al niño. En el proceso de devolver a Boo al mundo humano, Mike y Sulley ayudaron a desenmascarar una conspiración gigantesca del CEO de Monsters Inc, Henry J. Waterhouse, junto con sus empleados, uno de ellos siendo Randall Boggs, la cual se trataba de la construcción de una máquina llamada el «extractor de gritos» y secuestrar a niños para someterlos a tal máquina con el fin de resolver la crisis energética.

Boo resulta ser raptada por Randall y Waterhouse, los cuales la llevan donde el extractor de gritos, pero Sulley y Mike logran salvarla antes de que puedan hacerle daño. Durante el escape de Sulley, Mike y Boo son forzados a irse al almacén de

puertas mientras son perseguidos. Boo termina riendo y gracias a su risa, todas las puertas comienzan a activarse simultáneamente. Así fue como descubrieron el poder y la energía que provienen de la risa. Donde logran atrapar a Randall.

Al encontrar la puerta de Boo para regresar a su mundo, aparecen Waternoose, junto con el CDA, y rodean el edificio. Mike logra distraer a los agentes mientras Sulley y Boo huyen hacia el simulador de sustos, donde Waternoose los sigue, y ahí Waternoose confiesa su plan de secuestrar niños para tratar de salvar la empresa. Lo que no sabía el director era que estaba siendo grabado y fue detenido por el CDA por su discurso. Al final logran devolver a

Boo a su mundo y Sulley, inspirado por su experiencia con Boo, decide diseñar un plan para reemplazar la energía del susto con la energía de la risa. Con este nuevo plan, Sulley y Mike se convierten en los nuevos directores de la empresa.

Eso nos lleva al conflicto principal de este comité, donde ahora se debe decidir si las compañías deberían cambiar sus modelos de energía, lo cual podría resolver la crisis energética en la que se encuentran, pero tal cambio significa cambiar toda la base socioeconómica con la cual se ha construido la sociedad moderna, o quedarse con sus modelos actuales, donde se podría empeorar la crisis, pero se mantendría el statu quo.

Situación actual

Monstruopolis se encuentra en un dilema: decidir qué modelo de energía utilizar para el futuro de los monstruos. Este problema se presentó junto al traspaso de poderes en la compañía Monsters Inc, donde James P. Sullivan (Sulley) y Mike Wazowski son los nuevos directores ejecutivos de la empresa después de que ellos ayudaron a descubrir, pese a que fuera de manera puramente accidental, ya que los dos estaban tratando de salvar a Boo, el plan de Henry J. Waterhouse junto con Randall Boggs de secuestrar a niños humanos para extraer sus gritos mediante una máquina especial, la cual solamente Waterhouse y Boggs sabían de su existencia. En el proceso del rescate de Boo, Sulley y Mike averiguaron que la risa es diez veces más poderosa que los gritos, gracias a la humana. Por ende, al convertirse en las cabezas de la compañía, decidieron cambiar el modelo de coleccionar la energía de Monsters Inc.; de ahora en adelante, toda energía recolectada va a ser a través de la risa en vez de los gritos. Aunque este nuevo método de generar energía sea más efectivo que los métodos anteriores, el resto de la población general se encuentra incrédula y

preocupada por los cambios que esta nueva reforma conlleve. Monstruopolis tendrá que esperar a que una de sus empresas más grandes se adapte sin que cause una crisis, lo que podrá afectar a millones de ciudadanos. Además, los antecedentes universitarios de los nuevos directores ejecutivos de la empresa fueron echados de Monsters University, por lo que se puede asumir como un “crimen” al entrar al mundo humano sin supervisión ni autorización. ¿Tendrán las cualidades necesarias para liderar la compañía? Por el lado económico, muchos de los ciudadanos que previamente tenían trabajo en el área de los sustos se verán despedidos, ya que las habilidades que resultaban esenciales y útiles como asustadores son inútiles para este nuevo modelo. Mientras el resto de los trabajadores tendrán que adaptarse al nuevo modelo y cambiar su forma de pensar si quieren seguir teniendo un trabajo. Mientras que los estudiantes en universidades que se graduaron como “asustadores” tendrán que no solo reiniciar su experiencia educativa para adaptarse a este nuevo pensamiento cultural y social, sino también enfrentarse a la posibilidad de un futuro donde gastaron años y dinero consiguiendo un título el cual

ya no tiene valor. Sin embargo, este cambio parece estar solamente en efecto en la compañía Monsters Inc., ya que muchos empleados aún pueden encontrar trabajo en empresas que todavía utilizan gritos como una forma de generar energía, como Fear Co. En consecuencia, esto genera un problema para Monsters Inc., que tendrá que avanzar rápido para no solo averiguar cómo resolver el problema de los miles de empleados que ahora van a ser incapaces de trabajar bajo este nuevo ambiente, sino también cómo lograr convencer a sus clientes y a la ciudad de este nuevo modelo energético. Aparte del problema económico, surge otro problema; este tiene que ver con la ética. Por ejemplo, debido a la investigación hecha por Mike y Sully, ¿acaso los Monstruos deberían seguir

aterrorizando a niños y arriesgarse con una crisis energética la cual podría conllevar consecuencias graves para la sociedad o deberían cambiar su forma de pensar con el riesgo de causar una crisis económica, haciendo que miles de empleados sean despedidos, y social, la cual afectaría a los sistemas académicos y forzaría a un cambio radical de pensamiento para todos los ciudadanos? Por otro lado de la moneda, muchos trabajos relevantes podrán ser utilizados por monstruos que previamente no daban miedo, como Mike. Donde se convirtió en comediante para la empresa, aunque todos les decían que no podía ser asustador/“generador de energía, por decir”, por no dar miedo.

Términos Claves

- **Energía del Grito:** Energía proveniente de los gritos humanos, especialmente de niños. Es la energía más común de Monstruópolis.
- **Energía de la Risa:** Energía proveniente de la risa humana, especialmente de niños. Genera aproximadamente diez veces más energía que los gritos.
- **Asustadores:** monstruos con el trabajo de asustar a niños humanos con el fin de generar energía. Es un trabajo prestigioso y bien visto en la sociedad de los monstruos.
- **Agencia de Detección de Niños (CDA):** Agencia cuyo objetivo principal es buscar y encargarse de apartar y/o destruir cualquier tipo de contaminante proveniente de niños.
- **Monstruopolis:** ciudad en la cual la trama de la película se desarrolla.
- **Fear Co.:** Compañía de energía, rival de Monsters Inc.
- **Scream Industries:** Compañía de energía, rival de Monsters Inc.
- **Monsters, Inc.:** Compañía de energía con mucho prestigio en el mundo de los monstruos.
- **Universidad de los Monstruos:** Una de las universidades más prestigiosas del mundo para los que buscan entrar a la industria de los sustos.

Bloques

Pro Risa : La posición de este bloque se enfoca en fortalecer su teoría de que la risa podrá salvar de los problemas eléctricos. Además, discutir los problemas éticos que se utilizaron y todavía se utilizan en empresas tales como Fear Co. Personajes tales como Mike Wazowski, James P. Sullivan y Boo

En contra de Risa : La posición de estos personajes prioriza la idea de captar gritos mediante máquinas tales como “ El extractor de gritos” que crearon Randall y Fungus. Además argumentar la posición de que un cambio tan espontáneo afectará los problemas económicos y sociales en Monstruópolis

Monsters Inc: La parte interna de Monsters Inc tales como los equipos técnicos, de instalaciones y el administrativos toman un bloque importante debido a que ayudarán a ver los pros y contras de la utilización de gritos o risa. Sin embargo personajes como Rozz que está encargada del equipo administrativo es la jefa del CDA estará más enfocada en la efectividad de cada teoría y la

protección de los ciudadanos de Monstruopolis.

Monsters University: La posición es mixta entre pro y contra debido a que la Universidad tendrá que decidir en cuál de los dos enfocarse para poder cambiar de programa de especialidad en relación con los estudiantes. Un ejemplo sería cambiar el enfoque de convertir a los estudiantes de “asustadores” a “comediantes”. Además, hay grupos que se han relacionado con Mike y Sully en el pasado y otros que se han mantenido alejados o en competencia negativa. Esto podría tener un efecto en su posición. Personajes o grupos relacionados con este bloque incluyen Dean Hardscrabble, Professor Knight, Don Carlton (Oozma Kappa), Chet (ROR Omega Roar) y Carrie Williams (HISS).

Yeti y Tyler Tuskmon: Ambos personajes son ejemplos de las dos posiciones en este comité. El Yeti sufrió destierro por conocer del “extractor de gritos”, donde intentó advertir a la empresa sobre el plan de Watnoose. Mientras que Tyler, debido al

cambio de “asustadores” a “comediantes”, no pudo estrenarse como asustador, sino que tuvo que ir al equipo de instalaciones hasta que aprendiera a ser gracioso, sufriendo una injusticia.

Ciudadanos: La población trabajadora (Fungus) y la de envejecimiento (Sheri

Fear Co: empresa que compite contra Monsters Inc. y está completamente a favor de la utilización de “asustadores” y gritos para cultivar energía. Debido a que toda la cultura pasada se ha ejemplificado así por casi toda la existencia de Monstruópolis.

Squibbles) se enfocan en los ámbitos económicos y sociales. Un lado se preocupa por una crisis trabajadora que ocurrirá si no se resuelve el problema rápidamente y el otro se preocupa por el cambio de cultura que ocurrirá si la energía cambia de gritos a risas.

Preguntas Claves

- *¿Qué problemas hay con el sistema de energía de miedo?*
- *¿Cuáles son los riesgos de convertir la energía de Monstruópolis en una completamente diferente?*
- *¿Cuáles impactos harían en la cultura de Monstruópolis si cambiara la manera en que funciona actualmente?*
- *¿Cuáles son las implicaciones éticas de depender energéticamente de la población humana?*
- *¿Hasta qué punto las compañías de producción energética deben tener autonomía en la decisión de qué energía usar?*
- *¿Cuál es el rol de las instituciones gubernamentales en manejar la producción energética?*
- *¿Hay un riesgo de que la población humana se insensibilice al uso de la risa? ¿Cuáles son las alternativas?*

Recursos

Docter, P. (2001) *Monsters, Inc.* [Monstruos, Inc], Pixar Animation Studios

Scanlon, D. (2013) *Monsters University*, Pixar Animation Studios

Gannaway, B (2021-2024). *Monsters at Work* [*Monstruos a la obra*] [Serie de television].
Disney Television Animation