

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las caricaturas japonesas y la violencia: el caso Pokémon

Autor: Josefina Silva López

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la comunicación**

**Nombre del asesor:
María de Lourdes Vargas Garduño**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
Acuerdo RVOE LIC000202

“LAS CARICATURAS JAPONESAS Y LA VIOLENCIA: EL CASO
POKÉMON”

TESIS

Para obtener el Título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Presenta:

JOSEFINA SILVA LÓPEZ

Asesora:

L. F. María de Lourdes Vargas Garduño

ÍNDICE

	Pag.
1. Introducción	
1.1. Justificación y delimitación del tema.....	5
1.2. Problema de investigación.....	7
1.3. Hipótesis.....	7
1.4. Variables.....	7
1.5. Objetivos.....	8
1.6. Alcances y limitaciones.....	8
2. Marco teórico	
2.1. El impacto de la televisión en las sociedades contemporáneas.....	8
2.1.1. El impacto de la televisión en la sociedad.....	8
2.1.2. La televisión como medio de comercialización	12
2.2. Cambios culturales y su relación con la televisión.....	15
2.2.1. Cuales fueron los cambios culturales entre los 60's y los 90's y su relación con los medios.....	15
2.3. Efectos de la programación en los telespectadores infantiles.....	19
2.3.1. Psicología Infantil.....	20
2.3.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.....	21
2.3.3. Teoría del desarrollo social de Erick E. Erickson.....	24
2.3.4. Los niños y la violencia	27

2.4.	Fundamentos de semiótica.....	28
2.4.1	Elementos básicos de la semiótica	28
2.4.2	Modelo de análisis semiótico	31
3.	Metodología	
3.1.	Tipo de investigación.....	32
3.2.	Sujetos	32
3.3.	Materiales.....	33
3.4.	Procedimientos	33
4.	Resultados del trabajo de campo	
4.1.	Análisis cuantitativo	34
4.1.1	Análisis sobre los cuestionarios aplicados.....	34
4.1.2.	Gráficas de los cuestionarios.....	43
4.1.3.	Constantes semióticas de la caricatura Japonesa pokemon...	57
4.1.4.	Descripción general de la caricatura japonesa pokemon.....	60
4.1.5.	Sistematización de las fichas técnicas sobre el programa pokemon.....	60
4.2.	Análisis cualitativo.....	69
4.2.1.	Análisis de los resultados de los cuestionarios aplicados de los 25 capítulos de pokemon.....	69

4.2.2.	Análisis de los resultados generales del monitoreo de las fichas técnicas de los 25 capítulos de Pokemon.....	73
5.	Conclusiones	77
6.	Bibliografía	80
7.	Anexos	82
7.1.	Cuestionario diagnóstico.....	82
7.2.	Cuestionario para niños.....	84
7.3.	Cuestionario para padres de familia.....	86
7.4.	Cuestionario para maestros	89

1.- INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación y delimitación del tema.

La utilidad del presente trabajo radica en que intentará aportar un diagnóstico de la situación actual de la violencia de las caricaturas japonesas a nivel local, para posteriormente, realizar una serie de sugerencias que ayuden a compensar la enajenación y manipulación que a través de la televisión se ejerce.

Hoy en día la mayoría de los niños, sobre todo de las áreas urbanas se encuentran fuertemente influenciados por la televisión, por lo que es importante enseñarlos como deben recibir los mensajes y que lo que ven es algo ficticio, inventado por alguien sólo para que se diviertan.

Pero esto se logrará hacer en la medida en que las televisoras empiecen a implementar acciones que tiendan hacia allá. ¿Cómo? Cuidando su programación, sobre todo la infantil, para que las caricaturas que presentan gran cantidad de imágenes que tiendan hacia la violencia y a la destrucción se eviten ya que producen actitudes negativas en los niños, las cuales se pueden apreciar en sus actividades cotidianas, especialmente en sus juegos.

Las políticas gubernamentales incluyen apartados que denotan su preocupación por la influencia de los medios masivos, especialmente la televisión, en el público infantil.

El Doctor Ernesto Zedillo Ponce de León, en su Plan Nacional de Desarrollo, considera que en las últimas décadas el país ha sufrido permanentes agresiones a su identidad cultural y se ha acentuado la marginación de sus culturas étnicas y populares. En estos procesos han influido los medios masivos de comunicación que han impuesto patrones de conducta enajenantes, que desvirtúan los valores superiores a que aspira nuestra educación.¹

Asimismo, expresa que la educación y la cultura inducen al desarrollo, lo promueven y a la vez participan en él, obligan a planear una educación que contribuya a formar individuos libres en una sociedad justa.² (...) Una sociedad más educada, consciente de sus valores culturales, es también más responsable; quienes la integran conocen mejor sus posibilidades y límites, saben resolver sus

¹ Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos, citado por el Plan Nacional de Desarrollo, p.223

² *Ibidem*, P. 222

diferencias internas y, por lo mismo, son más dueños de su momento y de sus circunstancias.³

Tal parece que el párrafo anterior se refiriera a situaciones ajenas a la realidad de la población mexicana, pues lo que se vive es totalmente diferente. Somos una sociedad que no cumplimos con nuestras posibilidades y recursos para poder resolver nuestras diferencias, claro está que el manejo de los medios de comunicación nos muestran culturas ajenas a la nuestra y con esto la educación de los infantes sólo se descontrola y los induce aún más a la violencia, no contamos con proyectos televisivos formales que fomenten en los niños el conocimiento de la cultura mexicana así como el sentimiento de pertenencia a ella.

Reforzando lo expuesto por el presidente Zedillo, cabe señalar que ya el Artículo 3º. de nuestra Constitución, destaca que: la educación que imparte el estado será democrática considerando como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo, además con nuevos programas que han estado estructurando donde todas las instituciones gubernamentales y no gubernamentales están poniendo de su parte, la educación del infante podrá desarrollarse y el aprovechamiento de los recursos materiales y económicos que han donado no serán vanos ya que el futuro del país se estará fortaleciendo cada día más.

También conviene hacer referencia al Artículo 4º. Constitucional, que se refiere al derecho de toda persona a decidir de manera libre, responsable e informada sobre el número y espaciamiento de sus hijos; establece la igualdad del varón y de la mujer ante la ley y reconoce la obligación de la propia ley de proteger a la organización y el desarrollo de familia.⁴

Contrariamente a lo que propone el artículo citado, el niño no está siendo protegido como es debido, ya que entonces no contaríamos con tantas consecuencias o efectos negativos en los niños por parte de las caricaturas de hoy en día, ya que ni los mismos padres de familia están poniendo el cuidado suficiente para protegerlos. Además, habría que detenerse a pensar si en realidad tienen el derecho de decidir para que dejen de transmitir caricaturas o programas con efectos violentos. No somos libres para decidir lo que queremos ver, puesto que nos transmiten una programación de otros países con demasiada violencia y por lo tanto los padres de familia no conjuntan esfuerzos entre ambos para elegir

³ Ibidem, p 221.

⁴ Ibidem, p.57.

opciones por lo que lo más sencillo para el niño es ver los programas que se promocionan más.

Las acciones que ha emprendido el Estado a fin de enriquecer y desarrollar la cultura requieren de una mayor vinculación con la política educativa nacional. Es notorio que en el país no se han aprovechado las potencialidades del magisterio para la promoción cultural en la enseñanza primaria, la falta de una adecuada formación ha provocado que los niños sean manipulados fácilmente por la televisión.

Conforme el gobierno y la sociedad pongan de su parte, el niño irá teniendo mejores recursos para dejar de ser un televidente pasivo o podrá sacar un mayor provecho a partir de una programación más educativa.

La mayoría de los niños de hoy en día se han dejado manipular por un sinnúmero de caricaturas de moda por lo que resulta importante estudiar de que manera la sociedad puede colaborar a disminuir este problema.

Es por esto que he querido proporcionar algunos datos más que contribuyan de alguna manera a la toma de conciencia de esta situación que tiene tantas consecuencias negativas en la formación de las nuevas generaciones, lo cual puede ser un punto de partida para realizar propuestas concretas de solución.

1.2- Problema de Investigación:

¿Las caricaturas japonesas como Pokémon inducen a los niños a la violencia?

1.3- Hipótesis

- Las caricaturas japonesas como Pokémon fomentan la violencia infantil.

1.4. Variables.

- ✓ Variable Independiente: La transmisión sistemática de caricaturas japonesas.
- ✓ Variable Dependiente: El incremento de la violencia infantil.

1.5 – Objetivos:

- 1.5.1. *Demostrar que la continua exposición de los niños de 9 y 10 años de edad a la caricatura Pokémon fomenta la violencia en sus relaciones familiares.*
- 1.5.2. *Demostrar el alto contenido de inducción a la violencia que presenta la caricatura Pokémon mediante el análisis semiótico de la serie.*

1.6.- Alcances y limitaciones.

Me limitaré sólo a la investigación de una muestra significativa, tanto de niños de 9 y 10 años como del seguimiento de la caricatura Pokémon a lo largo de tres meses, porque considero que es suficiente para demostrar mis objetivos ya planteados anteriormente.

No se pretende con este trabajo realizar una investigación profunda que agote el tema o que arroje información que pueda aplicarse a todos los niños de México. Simplemente constituirá un estudio de caso que se ha realizado mediante la aplicación de un diseño descriptivo.

2.- MARCO TEÓRICO

2.1- El impacto de la televisión en las sociedades contemporáneas.

El magno invento técnico que cambió la vida del ser humano desde su existencia y que aún lo sigue haciendo, acaparando la atención de quien se le pare enfrente inclusive aquellos niños pequeñitos que no saben leer ni escribir, es aquel que se le puso por nombre TELEVISIÓN, pero, ¿a quién afecto esta caja negra principalmente?, la respuesta la conoceremos a continuación.

2.1.1- El impacto de la televisión en la sociedad infantil.

Para comenzar desarrollaré una breve historia de la televisión.

“Es vista como un objeto de la tecnología electrónica, así también se convierte, en tecnología de mensajes específicos a personas específicas y sólo mas tarde en una tecnología de mensajes variados. Técnicamente la televisión aparece como

medio de transmisión casi instantánea de una sucesión de 25 imágenes por segundo que forman un movimiento regular.”⁵

También se conoce como un servicio público en 1936 en Europa y en 1939 en Estados Unidos. Hasta finales de los años 40 comienza a dar preocupación, ya que ⁶ buscando un público fiel que nunca la dejara sola se encontró que el niño podía ser quien mejor cubriera el papel de receptor, al ser el que dispone de mayor parte de su tiempo libre para ver la televisión.

La llegada del nuevo medio obligó a los niños a cambiar su manera de vivir, se transformaron las formas de pasar el tiempo libre, muchos niños dejaron de leer y de ir al cine. La televisión buscaba un niño pasivo, tranquilo, cuya inteligencia le permitiera absorber los efectos de la programación que transmitía. Consecuentemente, pretendía dominar a su público según su conveniencia, le describía a los niños de los 50's un mundo de ficticio, un cuento de hadas.

Luego del gran auge, los padres de familia comenzaron a preocuparse cuando se dieron cuenta que la televisión mal usada no beneficia a los niños ya que se transmitían programas inadecuados para su edad, además de que la violencia transmitida en programas infantiles se incrementaba paulatinamente. Este tema causó gran impacto en las diferentes sociedades ya que el nuevo medio fomentó la desintegración familiar; por ejemplo ya no se pasaban los domingos jugando en el parque sino descansando en casa viendo televisión. Inclusive los niños podían ver libremente su caricatura mientras que los padres pedían no ser interrumpidos al ver sus programas favoritos.

Y es que ya era posible tener televisores personales en casa, en contraste con los inicios, cuando para poder venderla, los comerciantes debían dejarla a prueba y si gustaba la vendían de lo contrario la recogían.

En la educación escolar también se observó la influencia de la televisión: los niños bajaron las calificaciones, ya que al acostarse tarde tenían menor rendimiento en las aulas. Tal fue la conmoción que causó el invento de la televisión, que de mil horas aproximadas que un alumno está dentro del salón al año, “cálculos conservadores estiman que el estudiante pasa mínimo el doble de esas horas frente al televisor al año, si no es que hasta el triple o el cuádruple dependiendo del ambiente familiar”.⁷ También existen casos de niños que se

⁵ VILCHES Lorenzo, *La televisión los efectos del bien y el mal*, Piados, España, 1993, p.17.

⁶ *Ibidem*, p.19.

⁷ ORTIZ González Guillermo, *Como orientar a sus hijos en el uso de la televisión*, Gospa, 1996, Morelia, Michoacán, p 11.

quedan dormidos en el salón de clases porque no durmieron lo suficiente por ver la televisión hasta altas horas de la noche.

Inclusive, las amas de casa ya no se preocupaban por contratar a una niñera pues contaban ya con una electrónica; bastaba oprimir un botón y se liberaban del niño por un gran número de horas, con lo se inició con el abuso y mal uso de la televisión.

Existen estudios de campo en los que investigadores afirman que los niños son muy sensibles a los mensajes breves y concretos como los de la televisión; también se sabe que captan un sinnúmero de escenas violentas y buscan imitar a su héroe favorito. “En 1963 algunos científicos realizaron un experimento donde se les presentaba a un grupo de niños un filme por televisión, donde se veía a un adulto ejecutando un acto violento contra una muñeca de plástico. Los resultados mostraban que los niños que habían visto el filme tenían un comportamiento más agresivo que aquellos que no lo habían visto.”⁸

De igual manera, “en 1971 en Suecia se realizó un experimento con niños de 5 a 6 años de edad que habían visto más del 75 por ciento de programas violentos de la televisión norteamericana. Esto llevó a establecer la importancia que tiene el estudio de la relación entre los contenidos de la televisión y el comportamiento social del entorno. Allí se pudo comprobar que los niños sometidos a una alta exposición de programas de ese tipo resolvían sus situaciones conflictivas en forma agresiva. Este tipo de niños solían ir a dormir después de ver un programa violento, mientras que aquellos que solían jugar un tiempo antes de irse a dormir resolvían sus situaciones de modo no agresivo.”⁹

Continuando en esta línea de investigación “en 1972 Libert y Barón compararon el comportamiento entre niños que habían visto *Los intocables* y otros que habían visto un programa con contenido neutral en términos de violencia. Los primeros usaban con mayor frecuencia elementos de interrupción o de agresividad en el juego respecto de los que no habían visto el programa.”¹⁰

Otro experimento consistía en grabar las expresiones faciales de los niños mientras veían el programa seleccionado por sus contenidos violentos. “Los investigadores pudieron comprobar que aquellos niños que expresaban emociones positivas de placer e interés mientras veían el programa de violencia

⁸ Viches Lorenzo, Op. Cit.38.

⁹ Ibidem, p.p. 39 y 40.

¹⁰ Ibidem, p. 39.

estaban predispuestos a dañar a otro niño que aquellos cuyas expresiones faciales indicaban desinterés o displacer frente al televisor.”¹¹

También los dibujos animados y los programas específicos infantiles sirvieron para estudiar el impacto de la violencia. Algunos resultados mostraron que la exposición a dibujos violentos incrementa la agresión. Esa agresión no era necesariamente física.¹² La televisión no es sólo una de las causas de la agresividad, sino que es la causa principal.

El contenido televisivo fue tomando tal importancia que las caricaturas no se hicieron esperar, como es el caso de Superman que empezó a descontrolar al público infantil con la violencia que proyectaba y hasta generó diversos efectos en los niños provocando algunos accidentes. Basta mencionar el ejemplo de aquel infante que se ponía cualquier tela en su espalda y se lanzaba desde la ventana pensando que si Superman volaba, por qué él no.

Por el contrario, existían otras de contenido tierno, historias románticas que los niños podían ver tranquilamente sin tener efectos muy dramáticos, como *Remi*, *Candy Candy*, etc.

Sólo hay que imaginar que, “el 90 % de la información la captamos por medio de nuestra vista, nuestra mente se ve radicalmente transformada con el uso de la televisión, es decir, que si le damos un mal uso a la televisión nos ocasiona una *parálisis mental*, pero no es una parálisis por defecto sino por exceso.”¹³

Actualmente, “los chicos le dedican a la televisión 45 minutos por día, tiempo que se incrementa con la edad, de tal modo que a los cinco años ya emplean más de 2 horas diarias en ver televisión”.¹⁴

De acuerdo a Enrique Krauze, en su investigación denominada “México. Siglo XXI”, en México, la televisión no escapó a la tendencia mundial y tuvo que adecuar su programación a la transmitida en el resto de los países. De esta manera, tuvo que dar un gran cambio, pues los programas extranjeros estaban desplazando a los cómicos mexicanos. Fue entonces que produjeron programas nuevos que tuvieran público de todas las edades. Como resultados iniciaron los programas del *Chavo del 8*, *Plaza Sésamo*, *los Polivoces* entre otros.

¹¹ Ibidem. p. 39.

¹² Ibidem. p. 40.

¹³ ORTIZ, Op. Cit. p. 35.

¹⁴ VILCHES LORENZO, *La televisión los efectos del bien y del mal*, Ed. Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México, 1993, p. 51.

Mientras tanto, los programas de concurso reflejaban el trasfondo económico de la inversión, que tenían como propósito distraer, ocupar el llamado tiempo libre.

Todos estos ejemplos de estudios de investigación demuestran el impacto de la televisión sobre los niños, y de que ahora con la proliferación de nuevos programas extranjeros, con elevadas dosis de violencia, la sociedad mexicana está sometida, cada vez más, a un irremediable fenómeno de transculturización, evidente en el cambio de conducta de los niños.

2.1.2.- *La Televisión como medio de comercialización.*

Otro de los principales problemas de la televisión ha sido el de la comercialización, ya que la producción de programas propios y debido precisamente a la necesidad de grandes inversiones cuya rentabilidad no era directamente controlable como en el caso del cine, comenzarían a su vez las fuertes restricciones al modelo comunicativo de la televisión impuesto por las instituciones financieras.¹⁵

“En 1970 cuando se inició la explotación comercial sistemática de la comunicación por televisión, en ese tiempo ya se habían repartido por el mundo más de 150 millones de televisores, 4.5 por cada 100 habitantes.”¹⁶

La televisión como medio masivo incrementó entonces su función publicitaria y económica, haciendo cada vez más dirigida y organizada la oferta de emisiones con el fin de satisfacer las necesidades de los anunciantes, sin considerar los efectos que provocaría en las familias.

Ahora, tres décadas después, en la precaria situación económica que vive más de la mitad de la sociedad mexicana, la televisión adquiere un papel muy importante puesto que a través de ella se ofrece diariamente una gama de publicidad que resulta muy difícil que pase desapercibida y además provocará un efecto considerable en el bolsillo familiar. A manera de ejemplo, se puede citar el clásico impulso –que todos conocemos– de los niños de pedir todo lo que ven y de los padres que, aunque renuentes terminan por comprarle el vestuario o los productos promocionales de su héroe favorito.

¹⁵ SARTORI Giovanni, citado por VILCHES Lorenzo; *Los efectos del bien y del mal, Piados*, 1993, p. 19.

¹⁶ EURASQUIN M. Alonso, VAZQUEZ Y MATILLA, *Los teleniños*, Fontamora, 1988, P. 18.

Una encuesta del Center d'Estudes Ménageres, en Francia probó que el 78% de los padres encuestados se dicen influenciados por los deseos de sus hijos y el 66% reconocen que compra con preferencia los artículos que ofrecen regalos. En un documento extraído de J. Bremond: *La publicité. París*, Hatier, pp. 23, se resalta que un alto porcentaje de los mensajes publicitarios, un 99% son dirigidos al público infantil.¹⁷

Pero, ¿cómo es posible que la publicidad televisiva pueda dominar a la sociedad entera? El profesor Bryan Key tiene la respuesta, ya que ha ayudado a mostrar cómo los engaños de la publicidad subliminal pueden ser un medio para revelar una verdad no esperada, si es fácil engañar a un adulto incitándolo inconscientemente a que compre una coca-cola, más fácil será manipular a un infante a que pida a su padre comprarle el juguete favorito de su caricatura.

En el concepto de fenómenos subliminales están incluidas todas aquellas "técnicas que ahora son conocidas por la comunicación, y por medio de las que millones de seres humanos son manipulados diariamente sin estar conscientes. Lo que percibimos conscientemente sobre nosotros mismos y nuestros mundos tienen mucho que ver con nuestro comportamiento."¹⁸

El Doctor Key dice también que se puede manipular con "los efectos ejercidos por los medios de comunicación sobre el sistema nervioso humano a través del mensaje subliminal. Actualmente en la última mitad del siglo XX el concepto de los cinco sentidos es anacrónico. Por lo general se reconoce que existen por lo menos treinta y siete fuerzas sensoriales en el cerebro humano. Conforme pasa el tiempo se irán descubriendo y añadiendo a la lista más sentidos. Se llega a la conclusión de que los cinco sentidos operan en por lo menos dos niveles de la percepción. La información se reúne en lo que podría ser llamado nivel cognoscitivo o consciente, en el cual cada ser humano se da cuenta conscientemente de lo que pasa. También se reúne información simultáneamente y continua en el ámbito subliminal, nivel en el que en apariencia no nos damos cuenta de manera consciente de los datos que llegan al cerebro."¹⁹

De esta manera se demuestra como el ser humano compra impulsivamente sin necesidad, guiándose por el subconsciente. La tendencia de compra aumenta al inducir la publicidad televisiva, de manera especial la dirigida a los niños. Pero el reto comercial se complicó en México con la llegada de nuevos canales extranjeros al país y, con ellos, los mangas japoneses que derivaron en una devastadora comercialización de diferentes artículos de estas caricaturas, como

¹⁷ Ibidem, p. 86.

¹⁸ WILSON Bryan Key, *Sedución Subliminal*, México, Diana, de 1980, P. 9.

¹⁹ Ibidem., Pp. 44,45.

la fiebre que causó *Pokémon* (pequeños monstruos de bolsillo) que comenzó como un videojuego de Game Boy, lanzado en 1995 y cuyo clímax en México se dio a partir del 4 de agosto de 1999 con el lanzamiento de la película.

“En España Pokémon se agota, nintendo ha vendido más de 100,000 unidades. Más de uno se ha quedado sin Pokémon en estas Navidades para su Game Boy Color. Las ventas se han disparado muy por encima de las previsiones. La gente se ha tomado a pecho eso de que *tienes que atraparlos todos*, tanto, que no han dejado ni un juego.”²⁰

Como si la promoción que se ha hecho al fenómeno Pokémon hubiese sido poca, XHGC, canal 5 empezó a emitir la serie de dibujos animados con el mismo nombre. Pikachu y compañía aparecen, desde entonces, en las pequeñas pantallas cada día a eso de las seis de la tarde.

También la entrada del canal Cartoon Network a México incrementó la promoción de este tipo de programas y de diferentes caricaturas. Dicho canal transmite Pokémon un mínimo de dos veces al día, y los fines de semana por lo menos 4 veces en el día.

Cartoon Network se precia de ser uno de los mayores inversores en programación original con animación contemporánea de primer nivel. Además alcanza a los niños de América Latina mediante el contacto personal a través de eventos de marketing y promociones.

No conforme con la primer película Pokémon, su productor Junihiko Yuyama, lanza en México la segunda cinta llamada Pokémon 2000 distribuida por los estudios Warner Bros, con un exitoso debut en la pantalla grande al que asistieron más de 2 mil personas tan sólo en el Distrito Federal. Así la *pokemania* se manifestó desde las clásicas tarjetas que fomentaron hasta el intercambio entre coleccionistas y llegó a los primeros lugares de audiencia televisiva.

A la par de este producto, la cadena 4 Kids de la división Warner Bros para la televisión señaló que se mantiene en los primeros sitios de popularidad, en tanto que la industria editorial verá incrementada su distribución por la venta de libros e historietas.

Y qué decir de los videos producidos directamente para este medio, que cubren un apartado en una de las páginas más consultadas del Internet, además de los

²⁰ www.CartoonNetworkLA.com.

muchos juegos interactivos. Esto sin contar con que la editorial mexicana Toukan tiene ya a la venta otro dedicado a diferentes versiones del personaje Pokémon lo que vino a incrementar el número de fanáticos. Uno de los más solicitados es el yellow anime, mejor conocido como Pikachu, mientras que Snubbull y Marill también son de los preferidos.²¹

Controversial ha sido un capítulo de esta serie en la que aparecieron unos guerreros que luchaban dentro de una computadora, en la que Pikachu, lanza desde sus ojos, breves destellos rojos y azules (semejantes a los de un estrobo) con el objeto de destruir un virus que dañaba información computarizada de tal intensidad que produjo extrañas sensaciones en el espectador semejantes al de la epilepsia.

“Esto produjo severas críticas; pero contrario a lo esperado produjeron mayor curiosidad hacia esta serie y lejos de ser prohibida en occidente, trascendió colocando al “anime” nipón en los primeros sitios de audiencia, por encima de las más populares: *Heidi*, *Mazinger Z*, *Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon*, *Ranma ½*, *Dragon Ball Z*, *Akira* y otras.

De la misma manera, los comerciales que se transmiten en la televisión, logran atrapar la mente de los niños ofreciéndoles cualquier juguete de su caricatura favorita; además de ver 30 minutos de la serie preferida, tienen 24 segundos de promoción de la misma en cada corte, ese es el objetivo del patrocinador vender artículos de la caricatura que se exhibe.

Por lo tanto el niño formado en la imagen, se reduce a ser un hombre que no lee y por todo lo que ve se convierte en un ser adicto de por vida a la televisión.

2.2- Cambios culturales y su relación con la televisión.

2.2.1.- Cuales fueron los cambios culturales entre los sesenta y los noventa y su relación con los medios.

La televisión forma parte de la cultura que priva en la sociedad actual, por esto se recomienda estudiarla no como objeto en sí sino en relación con la sociedad.

A través de la cultura, los instrumentos de masas, tienden irresistiblemente a preparar una mitología sustitutiva, que es dispensada de la confrontación con los

²¹ FLORES Muñoz, Arnulfo, Revista Póster, *Máximo evento*, No. 4, Historietas y Publicaciones impresas, México, D. F., 2000.

hechos. Las estrellas de radio y televisión, las canciones populares, sus textos y títulos, pueden entonces simular un esplendor así calculado. gozan precisamente por ello de la más frenética popularidad.

Los estudios de la persuasión de masas en el contexto de la investigación de la comunicación, afirman que los medios gozan de un relativo poder para cambiar las opiniones y las actitudes, e incluso las acciones en períodos de corto plazo, con esto los patrones de la cultura apuntan a un consumidor con poderes críticos cada vez más reducidos, como a un niño trivial y voluble, que anula tanto las realidades como los placeres similares y espontáneos, porque para semejante público la realidad sería demasiado real y los placeres demasiado vivos. Es así como podemos entender que tanto puede cambiar la televisión la forma de pensar de su público.

La televisión ha causado beneficios y perjuicios de diversos estilos a la sociedad mexicana. Entre los más graves podemos encontrar el poco apoyo que se recibe para la educación de los infantes así como el deterioro en el acervo cultural, a pesar de los privilegiados recursos que posee la televisión para favorecerlos. No obstante, existe una contraparte positiva: informar a la humanidad de lo que acontece en todo el mundo, es una de las cualidades que tiene la televisión.

Las tradiciones son de la más variada naturaleza; danzas, cantos, rituales, festividades, vestuarios, relatos poéticos y épicos, procesiones, etc., estas tradiciones que se convierten en la cultura de cada país se han deteriorado ya que difícilmente se le enseña a un infante, que solo quiere ver televisión y se le hace muy aburrido que le leas algún libro de historia.²²

Es necesario constatar que los diferentes modelos de culturas que existen han llegado a nuestro país trayendo consigo cambios que han afectado al público.

Desde poco más de una década hacia atrás hemos vivido un cambio en la influencia cultural. La invasión de las caricaturas japonesas ha ido creciendo y poco a poco ha dejado atrás el modelo americano. Los héroes que prefieren los niños actuales proceden de los manga japoneses, han desplazando a los de mayor popularidad.

Si bien es cierto que los niños dedican gran parte del tiempo que pasan ante el televisor a ver programas destinados a los adultos, estudios realizados en el año 1959 revelaron que tales imágenes presentadas por los medios de comunicación pueden tener efectos inmediatos y extensos sobre los valores de los jóvenes

²² ORTIZ González Guillermo, Op. Cit. p. 69.

oyentes, pero que los valores culturalmente normativos son ya fuertes en ellos y resisten el ataque.²³

Estudiosos de la comunicación de masas se preocupan por investigar la violencia televisiva en las diversas culturas aunque no logran gran avance, pero si logran demostrar cómo el modelo de violencia en los programas de la televisión norteamericana y soviética difieren diametralmente. “Allí se afirma, que mientras para los primeros la causa de la violencia en televisión es individual, para los rusos ésta es causada por el Estado.”²⁴

Desde los años sesentas hasta los noventa se han realizado experimentos en niños para demostrar los cambios tanto culturales como educativos que ha causado la televisión. Entre los resultados más sobresalientes destacan que los niños tienden a imitar modelos violentos de la televisión.

Para esto, habría que considerar, como lo hizo Ricardo Homs en su libro *La crisis de comunicación de una sociedad en transición*, que “el nivel cultural también puede ser considerado como un factor de sensibilidad hacia el cambio de opiniones y actitudes. Cuanto más inculto es el individuo menor capacidad de raciocinio y de expresión, más acostumbrado al uso de prejuicios y estereotipos”.²⁵

Cuando la televisión iniciaba, comenzaron los estudios de los efectos que traía la televisión, uno de esos fue el mal hábito de ver innumerables horas la caja negra. Las amas de casa ya no podían dejar de ver sus novelas, habían adquirido un hábito que se regó en todas las sociedades. Los padres de familia tienen el hábito de que después de llegar de trabajar para descansar encienden la televisión aunque en ocasiones no la vean pero la escuchan, también es hábito o costumbre comer y ver televisión, todos estos hábitos convierten a las personas en *teleadictos*.

Los autores Alonso y Matillas dicen que los niños ven más televisión que los adultos y la ven desde el principio de su vida conciente, y la consumen en una época de desarrollo mental y creación de hábitos y actitudes, por lo que los nuevos telespectadores que han nacido con el televisor en casa son, por tanto, doblemente asiduos que los adultos a la recepción electrónica.²⁶

²³ Klapper, citado por VILCHEZ Lorenzo, *La televisión: los efectos del bien y el mal*, Paidós, 1993, p. 34.

²⁴ Ibidem, p.38.

²⁵ HOMS, Ricardo, *La crisis comunicacional de una sociedad en transmisión*, Ariel Divulgación, 1995. p. 46.

²⁶ EURASQUIN M. Alonso, y otros, *Los teleniños*, Ed. Fontamora, 1984, P.21.

Es comprensible que se vea la televisión por 30 minutos o una hora máximo, lo que dura algún noticiero, caricatura, o cualquier programa, mientras que la persona que se dedica a ver la televisión hasta dos o más horas se trata de un tele-adicto. De esta manera han sido nombrados los niños del nuevo milenio, ya que ellos tienden a ver más de dos horas diarias, esto como consecuencia trae a relucir los malos hábitos que tienen los niños en su desarrollo.

Todos estos hábitos o costumbres que tienen los niños se le han venido formando debido a las horas que pasan frente al televisor además de comprar la golosina en promoción (aunque ya no se les antoje o ni siquiera la consuman) sólo por obtener lo que trae dentro y se convierten en un tele-niño y en un consumidor compulsivo.

La televisión también puede formar el hábito en los jóvenes deportistas y amantes al fútbol estar pegados en la televisión en cada partido que se transmite. Así sea la media noche ellos estarán fieles frente a la pantalla para enterarse de lo que acontece con su jugador favorito. Aunque el deporte en sí es un hábito saludable habrá que preguntarse si éstas prácticas causadas por la televisión lo son.

Pero como dice Guillermo Ortiz González si la televisión es parte de nuestra vida cotidiana debemos formar nuestro propio hábito de ver televisión pero absorber lo que me convenga y enseñar a nuestros hijos lo bueno aunque no es que la televisión sea mala si no que hay que saberla usar como cualquier invento de la vida moderna, no hay que permitir que nuestros hijos pierdan su identidad, tratando de imitar personajes ficticios.

Al citar a Walter Lipman, se asegura que, “los prejuicios y estereotipos son herramientas de comunicación; son conceptos, ideas y frases prefabricadas que conforman opinión en los temas en los cuales el individuo no tiene experiencia que le permita derivar una postura personalizada”.²⁷

Los mitos podríamos describirlos como una sublimación de los estereotipos; o sea que son la sobrevaloración de una realidad desconocida por el individuo. Por ejemplo la gente joven, que no conoció la sordidez de los 60's ni los estragos que causó, por vejación de minorías, agresiones, manipulación de expectativas, percibe con parcialidad esa realidad, del mismo modo que un adolescente mitifica la personalidad y cualidades de su cantante favorito.

²⁷ Ibidem, p.46.

Podemos definir TRASCULTURIZAR del siguiente modo: "es reconocer los valores universales del hombre en cualquier punto del planeta donde haya florecido y tratar de vivirlos en mi propia cultura."²⁸

Trasculturizarse es lo que están haciendo los niños de este siglo, pues si miras afuera de la puerta de tu casa verás a niños jugando a patadas y poderes imaginativos porque así pelea su héroe de la caricatura, también juegan con los artículos que obtuvieron al comprar la golosina de su preferencia, raro es el niño que juega con su bicicleta en la calle.

Algunas de las caricaturas que los niños ven diariamente les influyen bastante, ya que absorben como esponja los mensajes que reciben y al mismo tiempo les van formando un estereotipo ficticio pero que para ellos es su héroe. Son caricaturas de otros países algunas que están de moda, las japonesas, que nos han metido su cultura hasta la punta del dedo gordo del nuestro pie, tal es el caso de Pokémon como ya lo mencioné anteriormente.

Cuando un niño ve su programa favorito durante los comerciales consume ideas, como desayunar diariamente cereal de los Pokémon para ser el gran maestro y tener los mejores pokémones, porque así lo dice el comercial. También tiene el hábito de después de que termina su programa ir corriendo a la tienda más cercana de su casa y comprarse una golosina para obtener el juguete, como en las Sabritas para obtener su taza y coleccionar los 150 nuevos de los personajes de Pokémon y ser el mejor.

2.3.- Efectos de la programación en los telespectadores infantiles.

Antaño las familias solían ir al cine, o de día de campo, todo era sano y no se preocupaban por problemas que hoy en día la televisión atrae, pues lo único que hacen es ver todos juntos o cada cual por su lado programas que en ocasiones no son buenos (hablando de todos los géneros). Este problema que nos atañe a todo el mundo solo puede solucionarlo la familia, ya que es ahí donde se encuentra el problema de los efectos que causa la televisión con alguna de su programación negativa.

El espacio formativo por excelencia es la familia, porque es ahí donde se enseña al niño a desarrollarse como persona y se le enseña a valorar la vida. Dentro de la

²⁸ Ortíz, Op. Cit. P. 94.

familia cada uno tiene su posición y conforme se va creciendo toca desempeñar diferentes etapas. A estas etapas el autor Lauro Estrada Inda les llama "Homeostasis, que quiere decir que cada uno de sus miembros estará colocado en una posición especial respecto a los otros, la cual nadie puede abandonar."²⁹

concepto de homeostasis

Las interacciones en la familia dan confianza a cada miembro para poder hablar desde que se es niño. Esto se refiere a las constantes reorientaciones interpersonales en la familia, mediante la cual se fortalece el desarrollo de la personalidad, en especial de ciertos aspectos del super yo. Al formar su personalidad el niño sabrá lo que él quiere y debe hacer, y no sólo lo que sus padres quieren.

Dentro de la familia el punto clave a tratar debe ser el de la comunicación desde todos los aspectos, con el cual se formará una buena familia siempre y cuando se sepa llevar a cabo. Por ejemplo cuando los papás se encarguen de tener buenas conversaciones con los hijos y se encuentren bien informados sobre lo que pase alrededor de ellos, sabrán de qué manera está actuando su hijo en cualquier momento y etapa de su vida, es decir, si el niño comenta con sus papás sobre los programas que ve sabrá que es bueno para él y qué es malo, para tomarlo o no, de tal manera que no podrá ser enajenado por la televisión con facilidad ya que la buena experiencia de sus padres lo orientaran de buena manera, y por lo tanto no causará efectos secundarios en él. Es por eso que es tan importante que exista una buena comunicación porque hay ocasiones en las que en el exterior de la familia se topan con malas influencias no precisamente vistas en la televisión por lo que tendrán el niño que actuar según sus valores y consejos familiares.

Tal vez si las familias y los maestros utilizaran más la concientización en los niños, la televisión no causara tantos efectos negativos en ellos.

2.3.1. Psicología infantil.

Es tan importante para toda la sociedad en general tener bien en claro como el infante se desarrolla psicológicamente, además de que en su ambiente se encuentra con diversos obstáculos que perjudican su desarrollo en su entorno natural.

Las teorías de Piaget y Erik Erikson nos ayudarán a comprender más a fondo la psicología infantil que nos permita fundamentar mejor el estudio que se pretende desarrollar a lo largo de esta tesis, ya que aportan teorías muy acertadas acerca del desarrollo de los niños en las áreas cognoscitiva y social respectivamente.

²⁹ Estrada Inda Lauro, *El ciclo vital de la familia*, Ed. Grijalbo, S.A. de c. V. México, D. F., 1997, P. 34.

2.3.2. Psicología del desarrollo cognitivo, según Piaget

La teoría de Piaget ayudará a analizar el desarrollo cognitivo de los niños. De esta manera podré definir como es que los niños son inducidos fácilmente a la violencia mediante las caricaturas japonesas de moda.

La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo es la más conocida y la más explícita al observar que el proceso de desarrollo cognitivo ocurre a través de la adaptación y la organización.

Piaget en su teoría dice que en la medida en que el niño crece van cambiando su estilos de aprendizaje, y divide el desarrollo cognitivo en varias etapas: Sensoriomotriz, Preoperacional, Operacional y Operaciones formales.

Cabe señalar que los niños que han sido objeto de este estudio están ubicados en la etapa 3.

✓ Etapa 1, desde el nacimiento hasta los dos años.

En la cual dice que el niño aprende de las actividades sensorial y motrices del mundo que lo rodea, aprende de otros niños haciendo lo que ve que hacen los otros y de esta manera se va desarrollando, le llama la etapa sensoriomotriz.

✓ Etapa 2, comprende desde los dos años hasta los 7 y la reconoce con el nombre de preoperacional, el niño desarrolla a través del pensamiento lógico todo lo que toca o usa y actúa aun cuando no ve lo que piensa.

✓ Etapa 3 operacional de los 4 a los 12 años. Los niños usan las operaciones concretas o mentales sobre cosas que manipulan o perciben. Usan la lógica de manera que puedan concretar específicamente las cosas, son expertos en clasificar y distinguen lo real de lo que es fantasía. Aunque no sepan decidir que es bueno o malo para ellos, por lo que los factores del desarrollo de la conservación en los niños se basan en la suficiencia o madurez neurológica de la que disponen.

El concepto de conservación que constituye “una habilidad importante que se desarrolla durante el estadio de las operaciones concretas, que consiste en

reconocer que dos cantidades iguales de materia permanecen iguales hasta que nada sea añadido o quitado.³⁰

Los niños sobresalientes en diferentes actividades logran más rápidamente la habilidades de conservación.

Así, los niños que logran más rápidamente la habilidad de conservación tiene ventajas como lo son: las notas más altas, alta habilidad verbal y altos niveles de coeficiente intelectual y por lo general son hijos de madres no dominantes.

✓ Etapa 4: De las operaciones formales cuando el joven llega a la adolescencia y construyen una sociedad ideal, pensando que el modelo que ellos eligen es el mejor y el ideal para todos.

*** Aplicaciones de la teoría Piagetiana a la recepción televisiva en los niños.**

Lorenzo Vilches en su libro la televisión los efectos del bien y del mal hace algunas aplicaciones de la teoría de Piaget a la televisión, dice que para la teoría cognitiva, el desarrollo del conocimiento en los niños es visto a través de los cambios cualitativos en la organización de ese conocimiento.

La teoría del desarrollo cognitivo ha impulsado diversas investigaciones dirigidas al estudio perceptivo y al comportamiento de atención de los espectadores infantiles en los programas televisivos.

Se ha podido comprobar, que las habilidades para conservar información se incrementa con la edad en los niños de tres maneras:

- a) A través de la discriminación de imágenes y palabras,
- b) en la relación de las unidades visuales y sonoras,
- c) en la habilidad para integrar acontecimientos que ocurren en tiempos diferentes.

En relación con a), se afirma que los pequeños tienen más dificultades que los niños mayores para discriminar los detalles de las imágenes y esto les afecta en la disminución del recuerdo visual. Pero desde que los niños son capaces de describir verbalmente los objetos, su habilidad para el recuerdo de las imágenes aumenta.

³⁰ PAPALIA-OLDS, *Desarrollo humano*, McGraw Hill, E. U. 1992, p. 126.

En relación con b), se explica que el procesamiento de los estímulos visuales a través de la mediación verbal parece ser la estrategia normalmente usada por los niños mayores. En los niños menores de 6 años el aprendizaje de los estímulos visuales puede ser más difícil que el de los estímulos sonoros.

El aspecto c) referido a la codificación visual y sonora, que tienen especial significación en la percepción de las imágenes en televisión, es la habilidad de los niños para integrar acontecimientos temporales. Según Piaget los niños confunden la sucesión de eventos en el tiempo y tienen a identificarlos con los objetos.³¹

La teoría del desarrollo cognitivo en la investigación en televisión se basa en que el niño es visto como un agente activo que a través de una maduración e interacción con el entorno, desarrolla con mayor eficiencia las habilidades cognitivas. Es decir que los niños aprenden de la televisión sin preocuparse de los efectos que puedan causarles.

En relación con la memoria y el aprendizaje, se afirma que el niño frente a la televisión percibe que puede descubrir mucho más de lo que en apariencia parece. Sólo necesita ser animado a la reflexión por los educadores.

Pero se afirma también que si realmente se quiere facilitar y adecuar la labor de los productores y creadores televisivos en este campo se han de estudiar también los comportamientos y los hábitos de los niños en el contexto de una más amplia responsabilidad de los medios hacia los espectadores infantiles.

Los comportamientos de los niños hacia la televisión también se la estudian en diferentes niveles los cuales deberán tomarse en cuenta para que el consumo de la televisión infantil de buenos resultados.

La extracción de información se realiza a través de una negociación activa de los códigos del mensaje. Con los años y la experiencia cambian los niveles de atención, comprensión y comportamiento de los niños. Las formas y contenidos de la televisión se pueden estudiar a través de tres niveles progresivos.

Tres niveles de aprendizaje en televisión en los niños de cómo son manejados, nuevamente según Lorenzo Vilches en su mismo libro.³²

³¹ Piaget citado por Lorenzo Vilches, *La televisión los efectos del bien y del mal*, Ed. Paidós, Barcelona- Buenos Aires-México, 1993, p. 64.

³² VILCHES Lorenzo, *La televisión, los efectos del bien y de mal*, Ed. Paidós, Barcelona Buenos Aires-México, 1993. P.67.

En primer nivel, los niños interpretan los objetos visto en la pantalla según las habilidades aprendidas en su entorno real. Pero aun aquí ya se encuentran con ángulos y encuadres, colores e iluminaciones que determinan una precisa percepción audiovisual de los objetos.

En segundo nivel, se encuentran las convenciones y modos propios del medio, tales como las panorámicas, efectos musicales, visuales, sobreimpresiones, cámara lenta, de la sintaxis televisiva.

El lenguaje de la televisión también puede producir asociaciones mentales tales como la rapidez de la imagen y el volumen, que pueden servir para crear una percepción violenta de la imagen.

Un tercer nivel, la especificidad del lenguaje televisivo se vuelve otra vez débil como en el primer nivel referencia y realista. Se trata de formas simbólicas, ligüísticas y no lingüísticas usadas por la televisión.

Todo lo señalado anteriormente nos lleva a la reflexión acerca de las consecuencia de que el niño esté en contacto con las caricaturas que presentan un alto grado de violencia.

2.3.3.- Teoría del desarrollo social de Erik E. Erikson.

El niño es el ser humano más importante de la sociedad, ya que él es el futuro de nuestro mundo, ¿pero qué prioridades tiene él para formar parte de nuestro entorno y desarrollarse oportunamente?.

La teoría de Eric Erikson sobre el desarrollo psicosocial habla acerca del proceso de maduración de la persona que sufre diferentes tipos de crisis desde que nace hasta su muerte, debido a que los niños de esta investigación corresponden a la edad de 9 años la etapa que corresponde a la cuarta la cual desarrollaré más fondo.

1. Primera crisis: confianza vs. desconfianza básica. Desde los 12 a los 18 meses el niño debe decidir si puede o no confiar en las personas que lo rodean. La confianza que él otorga a su madre le va permitir que pueda confiar en la sociedad y así mismo deslindarse de su madre.

2. Segunda crisis: autonomía vs. vergüenza. Después que el niño cumple tres años de edad entra a una etapa de vergüenza que le ayuda a vivir y aprender mediante reglas más razonables. Los niños que ya empiezan a caminar van reconociendo los objetos aunque tengan dudas sobre sí mismos.
3. Tercera crisis: iniciativa vs. culpa. En esta etapa de 3 a 6 años, Erikson y Freud ven la facultad moral en la infancia como el resultado de identificación hacia los padres. Los niños ganan sus propósitos, lo que ellos piensan y digan debe ser eso y nada más de lo contrario llegan a una crisis que les causa impotencias o parálisis. Erikson dice que si los padres ayudan al niño a llegar a un balance sabiendo poner límites estas crisis se irán disminuyendo.
4. Cuarta crisis: industria vs. inferioridad. En esta crisis “Erikson también ve la preadolescencia entre los 6 y los 13 años, como un tiempo de relativa calma emocional cuando los niños pueden asistir a sus labores escolares y aprenden las habilidades requeridas por su cultura. La situación característica de este lapso es la industria versus inferioridad, y el problema por resolver es la capacidad de un niño para un trabajo productivo.”³³

Una vez que el niño se siente capaz de hacer sus cosas personalmente, comienza por su trabajo y un proveedor potencial, se desliga de sus padres. En este momento, desarrolla un sentido de la industria que se adapta a las leyes inorgánicas del mundo de las herramientas.

Quizá la mayor parte se aprende de los niños mayores que sirven de guías. Así, se desarrollan los elementos básicos de la tecnología a medida que el niño adquiere capacidad para manejar los utensilios, las herramientas y las armas que utiliza la gente mayor.

Los niños deben ser educados de acuerdo a normas según la sociedad en la que vivimos, leer y escribir básicamente para que por sí mismos vayan ampliando su educación.

Cuando es más confusa la especialización, más indistintos son los objetivos y metas eventuales de la iniciativa. Y en relación recíproca a la complicación de la realidad social serán más difusos los roles del padre y de la madre. La escuela, parece ser una cultura por sí sola con sus propias metas y límites.

³³ Erikson Erik, *Infancia y sociedad*, Paidós, Barcelona, 1970, p.232.

Cuando un niño no tiene sus suficientes herramientas para prepararse cae en la mediocridad o la inadecuación. Cuando su familia no logra capacitarlo en la educación su desarrollo se ve truncado.

Por otro lado, se trata de una etapa decisiva desde el punto de vista social. La industria implica hacer cosas en conjunto. En esta etapa los niños desarrollan un primer sentido de la división del trabajo y de la oportunidad, que es “el ethos tecnológico de la cultura.

5. Quinta crisis: identidad vs. confusión de rol. Esta crisis comprende el lapso de los 12 a los 19 años. Erikson dice que “con el establecimiento de una buena relación inicial con el mundo de las habilidades y las herramientas y con el advenimiento de la pubertad, la infancia propiamente dicha llega a su fin. La juventud comienza. Pero en la pubertad y la adolescencia todas las mismidades y continuidades en las que se confiaba previamente vuelven a ponerse hasta cierto punto en duda, debido al crecimiento corporal y también a causa del nuevo agregado de la madurez genital.”³⁴

Los adolescentes suelen confundir sus roles, pues su infancia va cambiando por lo que ya no saben que quieren o que son, crecen y se desarrollan con problemas interiores que no logran comprender. El quehacer de los adultos los confunde si son capaces de hacerlas o no. Pierden su identidad y están dispuestos a establecer ídolos en los que se apoyan.

La etapa cuatro mencionada anteriormente es el tipo de infante al que me dirijo, donde este va tomando sus propias herramientas para desarrollarse. Los padres de familia asuman un papel muy importante, porque aunque dice Erikson que el niño ya va tomando sus propias decisiones no se debe descuidar su desarrollo desde los puntos emocional y educacional, ya que los medios masivos se han encargado de manejarlos de acuerdo a su conveniencia con sus diferentes programas extranjeros.

El infante siempre tendrá que ser orientado en su desarrollo por alguien para que sea un buen ser humano, deberá seguir reglas para saberse valorar como persona y tenga un buen futuro ya que en su vida se encontrará con tropiezos donde los padres de familia deberán ayudarlo para que cumpla con las reglas que la sociedad le exige, de lo contrario no será un buen ciudadano; siendo así sabrá defenderse de la enajenación y manipulación de los medios masivos.

³⁴ Ibidem, p. 235.

2.3.4. *Los niños y la violencia*

Diferentes investigadores como M. Alonso Eursquin, Miguel Vázquez y Luis Matilla entre otros, estudian el tema de los efectos que causa la televisión en los niños. Estos estudiosos han demostrado científicamente cómo la pantalla chica divierte al infante con caricaturas violentas reflejando los resultados inmediatamente en su comportamiento inadecuado, así como también demuestran que la televisión no es la única que causa efectos violentos en el infante, como en el caso de los niños que hayan adquirido conocimiento o criterio de valores sobre un tema, la televisión parece tener poco efecto, es decir, que un niño bien informado a fondo de lo que la televisión le muestra es menos probable que sea enajenado o influenciado por el contenido de la programación, es en el aspecto exótico, extravagante donde los padres no tienen bien en claro su punto de vista y en el que el niño tiene poca experiencia propia que le sirva como guía, que la televisión habrá de afectar creencia, actitudes y establecer estereotipos.

De esta manera se demuestra que sí existen efectos negativos por parte de la televisión hacia los niños, tanto como el que la usa como un escape de tensión o el que tiene dificultades para hacer amigos o constantemente tiene conflictos con sus padres dedican mayor tiempo a la televisión.

En conclusión al párrafo anteriormente escrito se deduce que la televisión es una influencia negativa o positiva para el infante según el caso en el que se encuentre, por lo tanto es un punto importante de preocupación para toda la población.

Por otro lado ¿cómo podremos captar los efectos negativos que causa la televisión en los niños? Una manera fiable de comprobar la relación entre televisión y los comportamientos violentos es detectándolos siempre que surjan casi inmediata al estímulo, de igual manera acierta la teoría freudiana de que la fantasía infantil está llena de impulsos que se neutralizan con la contemplación de ciertos hechos violentos.

Debemos tener bien en claro cual es la definición de violencia para poder entender si el infante es violento o no.

“La violencia no puede definirse por el tipo de acto, sino por los efectos, el contexto social, el marco moral y el grado de legitimación.”³⁵

³⁵ LORENZO, op. cit., P.43

La forma en que la televisión afecta nuestra realidad social apela a una teoría del aprendizaje social que va más allá de cómo adquirimos información y vemos el mundo a través de ella.

2.4.- Fundamentos de semiótica.

2.4.1.- Elementos básicos de semiótica.

Desde el punto de vista metodológico influye en esta investigación conocer el significado de las constantes semióticas que se desarrollan y de esta manera entender de que forma se analizaran los contenidos de la misma, por lo tanto se darán las diferentes definiciones de la semiótica.

“La Semiótica es una ciencia que estudia las diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación. Es decir, que la semiótica está vinculada a la comunicación y a la significación y, en última instancia, de forma que las incluye a las dos, a la acción humana.”³⁶

Sebastián Serrano clasifica la semiótica en tres aspectos diferentes: semiótica teórica, descriptiva y aplicada.

a) La semiótica teórica “La semiótica teórica se encarga de delimitarse y definirse ella misma, al delimitar su objeto y construir un mínimo aparato teórico en el cual tratarlo.”³⁷

b) La semiótica descriptiva. “Su tarea fundamental será la descripción de las situaciones comunicativas.”³⁸ Pretende describir toda situación a través de procedimientos de análisis habituales que consiste en segmentar y clasificar. Puede describir una frase, podemos usar los procedimientos habituales del análisis lingüístico según unidades, categorías y funciones.

c) La semiótica aplicada. Este tipo de semiótica se aplica a lo que vivimos diariamente, en la actualidad, al cine, teatro, a los espectáculos, la aplicación es a nuestra vida cotidiana que está llena de signos y constantes que oscilan en la calle.³⁹

³⁶ SERRANO Sebastián, *La semiótica*, Ed. Montesinos, España, 1984, p.7.

³⁷ *Ibidem*, p. 12.

³⁸ *Ibidem*, p. 14.

³⁹ *Ibidem*, p. 18

Para la tesis que nos ocupa, centraremos la atención en el segundo y el tercero de los aspectos de la semiótica, ya que requerimos de la descripción semiótica aplicada de algunas escenas de la serie Pokémon, la cual forma parte de la vida cotidiana de muchos de los niños de hoy.

Entre las recomendaciones que nos ofrecen los semióticos afirman que todo cambio en los códigos expresivos afecta a los códigos del contenido y viceversa. Por lo que deberán los publicistas, productores de televisión, tener buenas características para saber atraer al infante.

Por lo tanto, para que los programas resulten atractivos para el niño, los productores toman en cuenta factores como los que se mencionan a continuación:

Los resultados más relevantes respecto a la atención sonora y visual revelan que el uso de voces infantiles, efectos de música y sonido y el alternarse de los narradores ayudan a mantener la atención de los oyentes infantiles. El uso de técnicas estereotipadas como panorámicas y zooms no aumentan la atención. En cambio, los efectos especiales ejercen gran atracción. La acción representada por objetos y personas en la pantalla, así como los cambios de escenas, temas y bailes la hacen disminuir, sobre todo en que la atención del espectador infantil se pueden lograr mediante una eficaz labor de representación de las formas televisivas sin recurrir a los contenidos violentos. Otro de los factores que contribuyen a mantener o aumentar la atención son aquellos estímulos del entorno que producen una relevancia perceptiva tales como la intensidad, el movimiento, el contraste, el cambio, la novedad, lo inesperado y lo incongruentes.⁴⁰

Algunas investigaciones demuestran que, por ejemplo, cuando se utilizan personajes y voces infantiles en un programa de televisión, la atención de los espectadores aumenta no tanto por una posible identificación sino por las expectativas que despiertan.

Estudios realizados con el programa *Sésamo Street* demostraron que incluso cuando se distraía intencionalmente a los espectadores éstos mantenían la atención a condición de que el contenido de la emisión fuera comprensible.

La hipótesis sobre la atención y la comprensión formuladas por las investigaciones se basan en la evidencia de que los niños mantienen un nivel de actividad delante de la televisión. Estas hipótesis afirman que cuando un niño

⁴⁰ VILCHES Lorenzo, op. Cit., p.68

está frente al televisor busca interpretar los mensajes que se le ofrecen. Por eso, según Salomon (1979), se facilita la relación entre la representación de los códigos específicos del lenguaje televisivo, haciendo que el espectador establezca analogías cognitivas entre, por ejemplo, un zoom y la mirada o actitud analítica.

La mayoría de las investigaciones, que comparan la comprensión de la narración en lo visual y en lo verbal afirman que los niños recuerdan más a la información audiovisual que cuando sólo se presenta auditivamente. Algunos estudios afirman también que los niños recuerdan mucho más el contenido visual de la televisión y mucho menos el contenido verbal.

Los niños sólo son capaces de interpretar los aspectos más importantes de la imagen pero fracasan en la exploración de escenas complejas. Si el aprendizaje visual incrementa con la edad es porque los niños aprenden a leer las imágenes.

También para que el niño desarrolle habilidades mentales frente a un programa es necesario que tenga una idea de lo que va a ver y escuchar, el niño podrá desarrollar tal actividad sin grandes esfuerzos. No es necesario que el programa sea específicamente educativo para que el niño trabaje con una emisión televisiva. Lo importante es la actividad del entorno, padres y educadores, que deben superar el menosprecio por la televisión o el prejuicio de la intrínseca maldad del medio.

La semiótica de la comunicación se ocupa, por tanto, de estudiar los mecanismos generales que operan dentro del texto, develando el lenguaje específico que diferencia un medio de otro. Se necesita una gran capacidad de abstracción en la construcción de una teoría general del significado y de la acción.

Los aportes de la pragmática anglosajona y de la semiótica textual han contribuido a demostrar que el funcionamiento de los medios, y de la televisión muy especialmente, obedece a estructuras comunicativas inter textuales ampliamente socializadas en nuestra cultura.⁴¹

Toda investigación de cualquier hecho social debe ser analizado por la teoría de la semiología para que de esta manera se entienda el contenido de dicha investigación, como en este caso conocer el verdadero significado de los mensajes que te muestran las caricaturas japonesas, induciendo al infante con ellas a la violencia.

⁴¹ VILCHES Lorenzo, *La televisión los efectos del bien y del mal*, Ed. Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México, 1993, p. 105-106.

2.4.2.- Modelo de análisis semiótico.

Según indica Umberto Eco, “El mensaje tiene una forma significativa que puede ser llenada con diversos significados, con tal que existan diversos códigos que establecen diversas reglas de correlación entre ciertos significantes y ciertos significados. Y cuando existan códigos de base aceptados por todos, se tendrán diferencias en los subcódigos, por lo que una misma palabra entendida por todos en su significado más difuso puede connotar para unos una cosa y para otros otra.”⁴²

Umberto Eco, partiendo de las proposiciones básicas de Ferdinand de Saussure en materia lingüística y evaluando críticamente las aportaciones de lingüistas contemporáneos, nos propone un método para la interpretación de mensajes visuales, desarrolla más ampliamente la semiología que fue prevista por Saussure como la disciplina que habría de estudiar la vida de los signos en el seno de la vida social.

Eco nos proporciona los elementos fundamentales para el análisis de la comunicación sobre la base de los códigos que están ya dados en la estructura visivo-verbal del mensaje y que son comunes tanto a la transmisión del mensaje, como a su descodificación por el receptor o espectador.

Las **denotaciones** de la imagen surgen de la descripción de aquellos objetos o personas que objetivamente están presentes; todos los elementos que podemos nombrar con sus características⁴³.

En cambio las **connotaciones** son las sugerencias, las asociaciones que la imagen propicia dentro de un contexto cultural específicos; son ideas que surgen a partir de lo observado: es bello, tiene prestigio, es agradable, es cálido, es amistoso, en suma, el significado cultural de esa imagen, lo que la trasciende sin dejar de pertenecerle.

Desde el punto de vista semiótico encontramos la siguiente estructura del mensaje:

- a) Registro visual o imágenes contenidas en el anuncio: aquí se va denotar todo lo que vez en la imagen, lo que más prevalece, la composición y el encuadre.

⁴² Eco, citado por VILCHES, op. Cit. P. 104.

⁴³ TOUSSAINT Florence, Crítica de la información de masas, Ed. Trillas, México, 1990, p. 52

- b) Descripción del registro verbal o mensaje escrito: Todas las palabras del anuncio.
- c) Relaciones entre los dos registros: El registro verbal fija simplemente los significados que se desprenden del registro visual. Por lo tanto es redundante en relación con la imagen.

Dentro de este tema el modelo que Eco me proporciona pude describir y analizar las constates semióticas de las fichas ya que esta teoría denota los elementos del monitoreo de cada uno de los capítulos para que de esta manera las asociaciones de las imágenes me dan como resultado los objetivos y las variables planteadas.

Con la estructura de las fichas se comprobaba que la caricatura Pokemon fomenta la violencia en los niños.

3.- METODOLOGÍA.

3.1.- Tipo de investigación: *Descriptivo*

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así –y valga la redundancia- describir lo que se investiga.⁴⁴

3.2- Sujetos.

- a) Universo.- Alumnos de 4º. grado de 9 y 10 años de edad, de la Escuela Primaria Profesor Otilio Montaña de Uruapan, Michoacán, misma que cuenta con 2 grupos de 4º grado, en cada uno de los cuales hay 40 alumnos, entre los que hay 22 niñas y 18 niños en total. Me limité sólo a una escuela para facilitar el seguimiento y ganar en profundidad.

⁴⁴ SAMPIERI Roberto, *Metodología de la Investigación*, Mc Graw Hill, México, 1994, p.60

- b) Muestreo. Se trabajó una muestra no probabilística, también llamada muestra dirigida porque supone un procedimiento de selección informal y un poco arbitrario. La muestra dirigida selecciona sujetos “típicos” con la vaga esperanza de que serán casos representativos de una población determinada.⁴⁵
- c) Muestra. La muestra estará integrada por 30 niños: 15 niños y 15 niñas de la escuela referida.

3.3. – Material

Apliqué encuestas para los alumnos, los papás y los maestros de los niños encuestados y los resultados los plasmé en gráficas y cuadros para que se apreciaran mejor. Además, usé fichas técnicas para el análisis de contenidos de la caricatura Pokémon a partir de los capítulos transmitidos durante tres meses comprendidos entre Julio y Septiembre del 2000.

3.4.- Procedimientos.

El proceso a seguir consta de las siguientes etapas:

- a) Selección de la muestra a través de un cuestionario para elegir al grupo experimental.
- b) Análisis de contenido del programa en cuestión.
- c) El tratamiento consistirá en que los niños del grupo experimental verán la caricatura de Pokémon durante 3 meses consecutivos.
- d) Sistematización de datos.

⁴⁵ Ibidem, p.231.

4.- RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

4.1. Análisis cuantitativo.

4.1.1. Análisis cuantitativo sobre los cuestionarios aplicados.

Como ya se indicó, se aplicaron 30 cuestionarios a los niños de 4°. Grado de la Escuela Primaria Profesor Otilio Montaña de Uruapan, Michoacán, para elegir a los niños que sí ven la caricatura Pokemon. (Ver anexo 1: cuestionario para selección de muestra) En este primer cuestionario me dirigí a conocer la información personal de 30 niños para seleccionar a los 15 niños que me servirían para mi investigación, a demás con este también pude cuestionar acerca del tiempo que ven televisión, cuantas horas y con quien, de esta manera me pude informar para continuar con el segundo cuestionario.

- ✓ *Sistematización del cuestionario 1 utilizado para elegir el grupo experimental.*

En este cuestionario las primeras preguntas de la 1 hasta la 5 no se plasmaron en el cuadro porque sólo es información personal de los 15 niños de la investigación. Los niños tienen de 9 y 10 años de edad de cuarto año y son de la escuela primaria Profesor Otilio Montaña de Uruapan, Michoacán.

Pregunta 6: ¿Cuáles son tus caricaturas favoritas?		
Categorías	Suma	%
a) Pokémon	21	70.0
b) Ranma 1/2	5	16.7
c) Dragon Ball Z	3	10.0
d) Otros	1	3.3

Pregunta 7: ¿Cuánto tiempo ves televisión?		
Categorías	Suma	%
a) De 1 hora o menos	17	56.7
b) De 1 a 2 horas	7	23.3
c) De 2 a 3 horas	4	13.3
d) Más de 3 horas	2	6.7

Pregunta 8: ¿Con quién ves televisión?		
Categorías	Suma	%
a) Con mi mamá	6	20.0
b) Con mi papá	0	0.0
c) Con mis hermanos	7	23.3
d) Con mis primos	4	13.3
e) Con mis amigos (as)	0	0.0
f) Solo	13	43.3

Pregunta 9: ¿Cuáles son tus juegos favoritos?		
Categorías	Suma	%
a) Luchas	3	10.0
b) Futbol	12	40.0
c) Como en mi caricatura favorita.	13	43.3
e) Otras	2	6.7

- ✓ *Sistematización del cuestionario 2 sobre información de los niños de la investigación para saber que tanto conocen de la caricatura Pokemon, y poder saber que tan enajenados y manipulados son por esta caricatura (ver anexo número 2)*

Las gráficas se sistematizaron de acuerdo con las respuestas correspondientes a cada pregunta del cuestionario aplicado a los alumnos.

Pregunta: 1 ¿ Cuántas veces al día ves Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Una	3	20.0
b) Dos	9	60.0
c) Más de dos	3	20.0

Pregunta 2: ¿Qué personaje de Pokémon te gustaría ser?		
Categorías	Suma	%
a) Pikachu	7	46.7
b) Bulbasaur	0	0.0
c) Charizad	5	33.3
d) Blastoise	1	6.7
e) Otros	2	13.3

Pregunta 3: ¿Qué poderes te gustan más de los Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Atactrueno	5	33.3
b) Hojas-navaja	2	13.3
b) Tornado de fuego	6	40.0
d) Bomba hidráulica	1	6.7
e) Otros	1	6.7

Pregunta 4: ¿Cuál es tu Pokémon preferido?		
Categorías	Suma	%
a) Pikachu	3	20.0
b) Charmander	5	33.3
c) Charizad	2	13.3
d) Dragonite	1	6.7
e) Otros	4	26.7

Pregunta 5: ¿Qué tipo de objetos tienes de los Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Camisas	3	20.0
b) Pantalones	0	0.0
c) Libros y libretas	0	0.0
d) Lápiz y gomas	0	0.0
e) Mochila	0	0.0
f) Juguetes	10	66.7
g) Otros (películas, posters).	2	13.3

Pregunta 6: ¿Cuándo juegas a los Pokémon con tus amigos, que personaje te gustaría ser?		
Categoría	Suma	%
a) Ash	7	46.7
b) Pikachu	3	20.0
c) Bulbasaur	1	6.7
d) Arbok	0	0.0
e) Otros	4	26.7

Pregunta 7: ¿ Cuántos nombres de Pokémon te sabes?		
Categorías	Suma	%
a) 1 – 59	7	46.7
b) 60 – 119	3	20.0
c) 120 – 180	0	0.0
d) 190 – 260	0	0.0
e) 270 – 300	1	6.7

Pregunta 8: ¿Te sabes las frases de Equipo Rocket?		
Categorías	Suma	%
a) Sí	12	80.0
b) No	3	20.0

Pregunta 9: ¿Si tuvieras una batalla con tus compañeros de escuela o amigos qué Pokémon usarías ?		
Categorías	Suma	%
a) Pikachu	4	26.7
b) Bulbasaur	4	26.7
c) Charizard	6	40.0
d) Arbok	0	0.0
e) Otros	1	6.7

Pregunta 10: ¿Cómo consideras el programa de los Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Muy violento	7	46.7
b) Poco violento	7	46.7
c) Nada violento	1	6.7
d) Otro	0	0.0

✓ *Sistematización del cuestionario 3, dirigido a Padres de Familia. (ver anexo número 3)*

Pregunta 2: ¿Cuántos hijos tiene?		
Categorías	Suma	%
a) 1 o 2	5	3.3
b) 3 o 4	6	40.0
c) 5 o 6	2	13.3
d) 7 o más	2	13.3

Pregunta 3: ¿Acostumbra comprar juguetes a sus hijos aunque se porten mal?		
Categorías	Suma	%
a) Siempre	1	6.7
b) La mayoría de las veces	0	0.0
c) Algunas veces	10	66.7
d) Nunca	4	26.7

Pregunta 4: ¿Sabe cuál es la caricatura favorita de su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) Sí	13	86.7
b) No	2	13.3

Pregunta 5: ¿Cuántas horas ve televisión su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) 0 – 1 hora	6	40.0
b) 2 – 3 horas	7	46.7
c) 4 – 5 horas	2	13.3
d) Más de 5 horas	0	0.0

Pregunta 6: ¿Cuál es juego favorito de su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) Juega a imitar programas de televisión	0	0
b) Juegos de mesa: memorama, damas chinas.	2	13.33
c) Juegos tradicionales: canicas, trompo, bicicleta	9	60.00
d) Juegos de video: maquinitas, nintendo, etc.	3	20.00
e) No opinó	1	6.66

Pregunta 7: ¿Que personaje de televisión tiende a imitar en sus juegos su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) Guerra de bestias	0	0
b) Pokémon	3	20.00
c) Chavo del 8	8	53.33
d) Digimon	1	6.66
e) No opinó	3	20.00

Pregunta 8: ¿Con quien juega su hijo la mayor parte de las veces?		
Categorías	Suma	%
a) Solo	4	26.66
b) Con sus hermanos o primos	7	46.66
c) Con sus amigos	3	20.00
d) Con sus papás	1	6.66

Pregunta 9: ¿Ha tenido quejas en la escuela por que pretende imitar alguna caricatura?		
Categorías	Suma	%
a) Sí	1	6.66
b) No	14	93.33

Pregunta 10: ¿Quién selecciona los programas que ve su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) Los padres	2	13.33
b) El niño	4	26.66
c) Los niños junto con sus padres	5	33.33
d) No se hace selección, se ve lo que esté pasando.	4	26.66

Pregunta 11: ¿Qué comportamiento tiene su hijo al terminar el programa de Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Imita alguna acción violenta agrediendo a alguien	0	0
b) Imita alguna acción violenta sin agredir a nadie	3	20.00
c) Comenta algo relacionado con la caricatura	4	26.66
d) Su comportamiento no tiene relación con la caricatura	7	46.66

Pregunta 12: ¿Está Ud. enterado (a) del contenido de los programas que ve su hijo?		
Categorías	Suma	%
a) Sí	12	80.00
b) No	3	20.00

Pregunta 13: ¿Está Ud. enterado (a) del contenido del programa Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Sí	10	66.66
b) No	5	3.33

Pregunta 14:¿Cómo valoraría Ud. la cantidad de violencia que contiene la caricatura Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Muy violenta	5	33.33
b) Con violencia moderada	1	6.66
c) Poco violenta	6	40
d) Sin violencia	0	0

✓ *Sistematización del cuestionario aplicado a las maestras. (Ver anexo 4)*

En el cuarto cuestionario lo aplique a las dos maestras de la escuela por ser las responsables de los grupos con quienes trabaje.

Pregunta 1 :¿Qué tipo de impacto (de acuerdo al comportamiento) cree usted que causa la televisión?		
Categorías	Suma	%
a) Fomenta la violencia	2	100
b) Fomenta unión	0	0
c) Incrementa su vocabulario	0	0
d) Motiva la superación personal	0	0
e) Otros cuales	0	0

Pregunta 2:¿Ha notado usted comportamientos de los niños que denotan imitación de la caricatura Pokémon?		
Categorías?	Suma	%
a) Peleas entre niños simulando la caricatura agredándose	0	0
b) Expresiones verbales similares a las de las caricaturas	0	0
c) Comentarios entre niños de la caricatura	2	100

pokemon		
d) Riñas por los comentarios de la caricatura pokemon	0	0
e) Interpretan canciones de la caricatura pokemon	0	0
e) Otras, cuales	0	0

Pregunta 3: Los comportamientos predominantes entre los niños durante sus juegos son.

Categorías	Suma	%
a) Muy violentos	0	0
b) Poco violentos	2	100
c) Nada violentos	0	0
d) De compañerismo	0	0
e) Otros cuales	0	0

Pregunta 4: ¿Cree usted que el mal comportamiento de los niños se deba a...?

Categorías	Suma	%
a) Que ven mucha televisión	1	50.00
b) La caricatura de moda	0	0
c) La desintegración familiar	1	50.00
d) Problemas biológicos	0	0
e) Otra	0	0

Pregunta 5: ¿Cree usted que los niños que ven Pokémon tengan comportamientos más agresivos que los que no la ven?

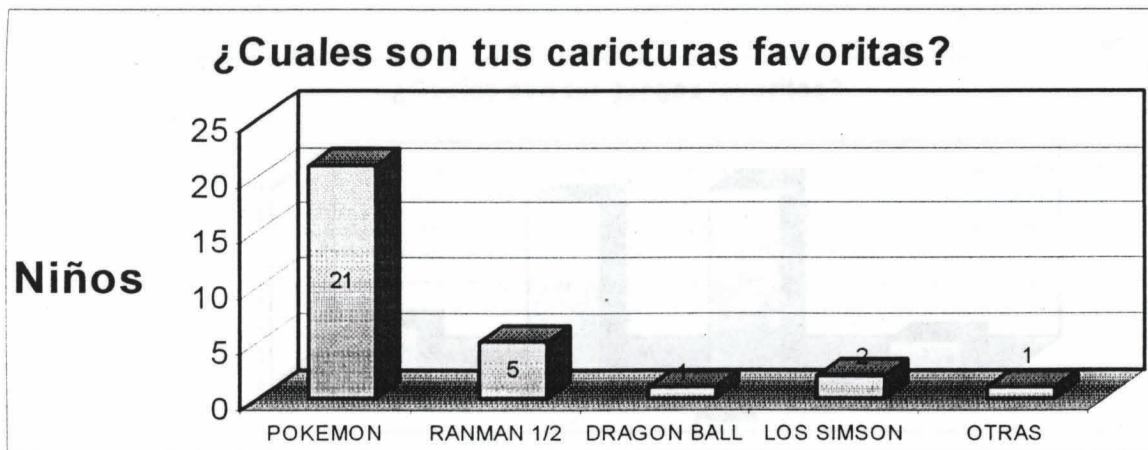
Categorías	Suma	%
a) Totalmente de acuerdo	1	50.00
b) Parcialmente de acuerdo	0	0
c) Parcialmente en desacuerdo	1	50.00
d) Totalmente en desacuerdo	0	0

Pregunta 6: ¿Ha notado usted que los niños lleven objetos de los Pokémon como?		
Categorías	Suma	%
a) Mochilas, lápices o gomas	1	50.00
b) Ropa	0	0
c) Juguetes	1	50.00
e) Otros, cuales	0	0

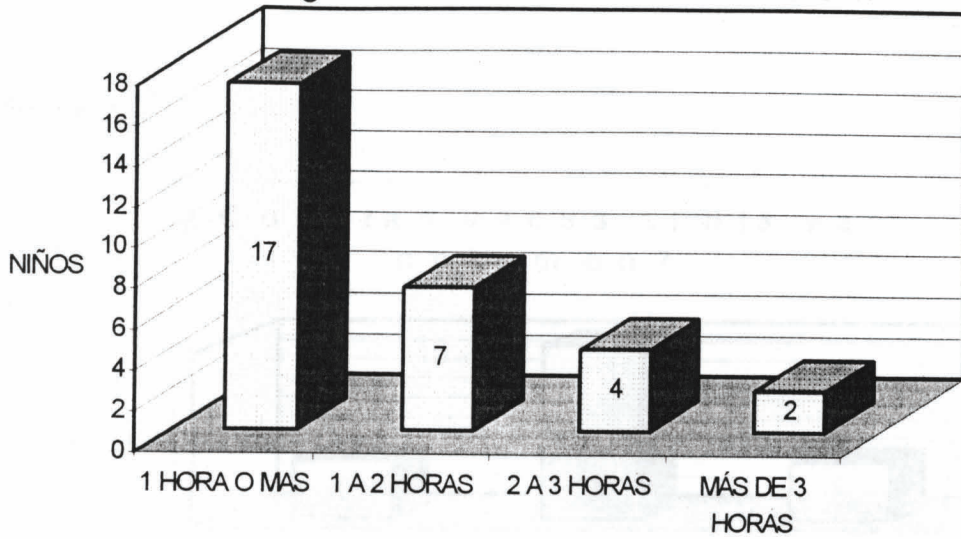
Pregunta 7: ¿Qué opina usted de la caricatura Pokémon?		
Categorías	Suma	%
a) Maestra 1	No la veo	0
b) Maestra 2	No la veo	0

4.1.2. Gráficas de los cuestionarios aplicados.

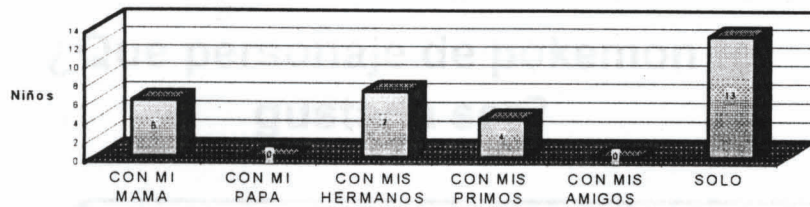
Cuestionario 1



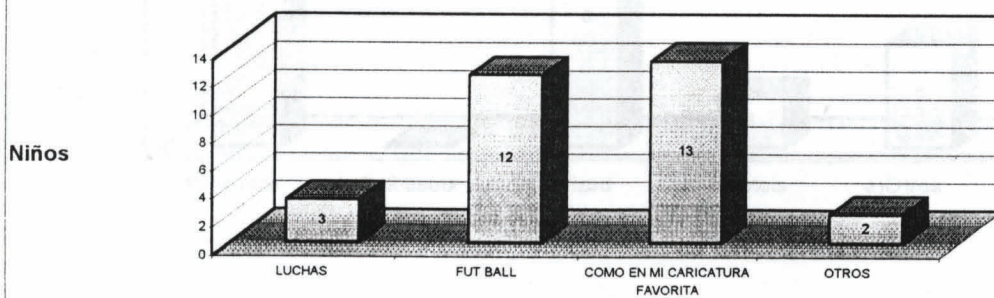
¿CUANTO TIEMPO VES TELEVISIÓN?



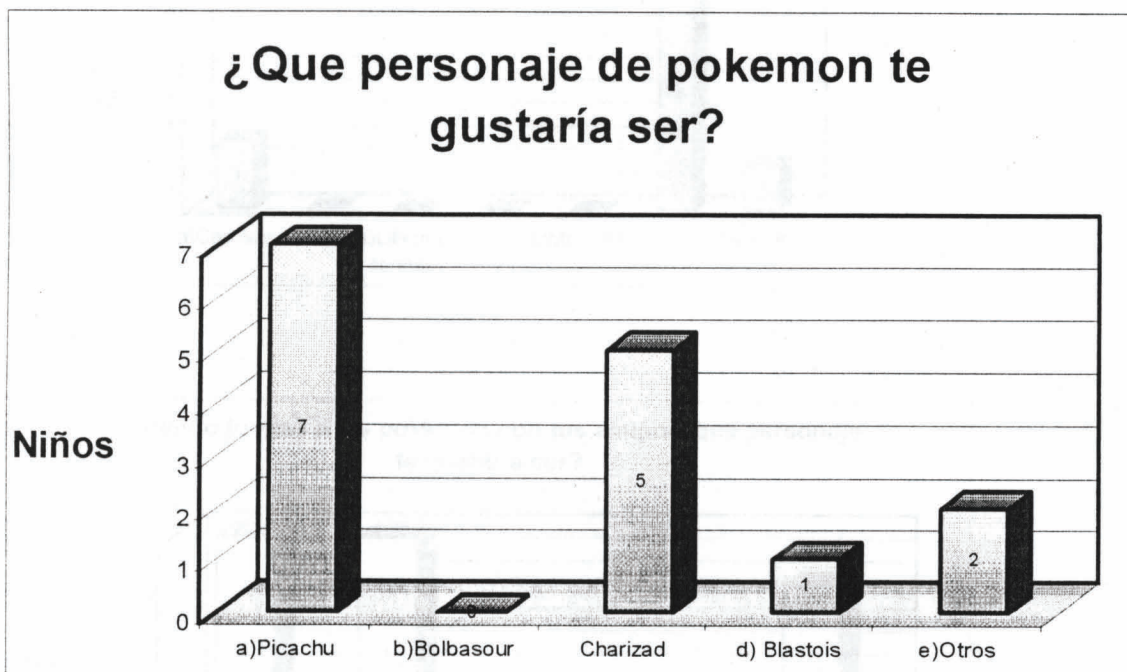
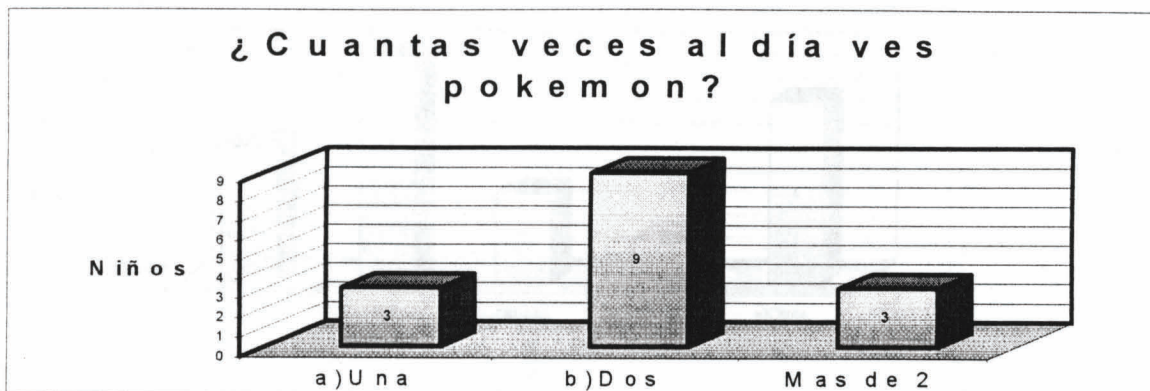
¿Con quien ves la televisión?

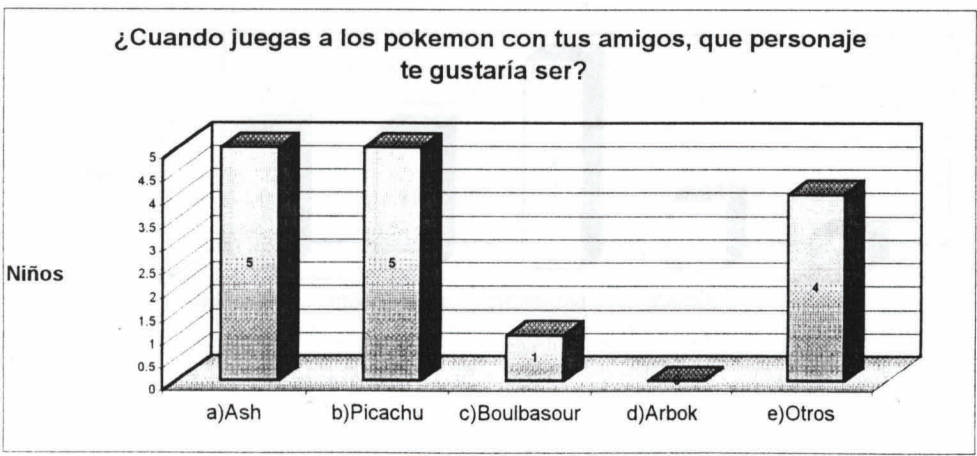
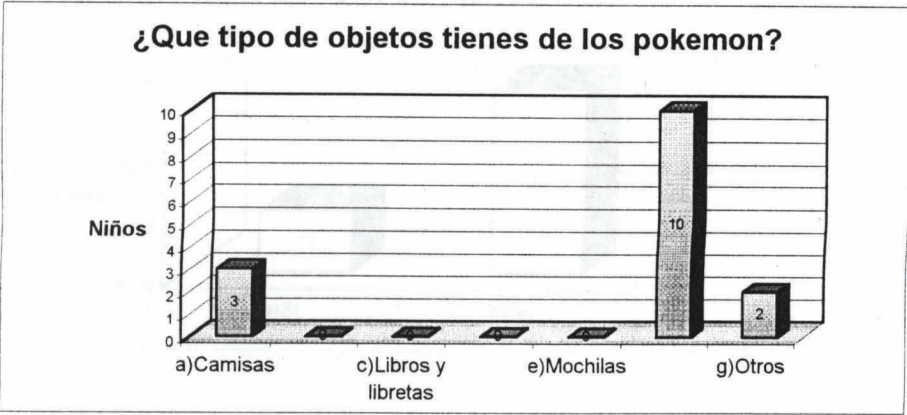
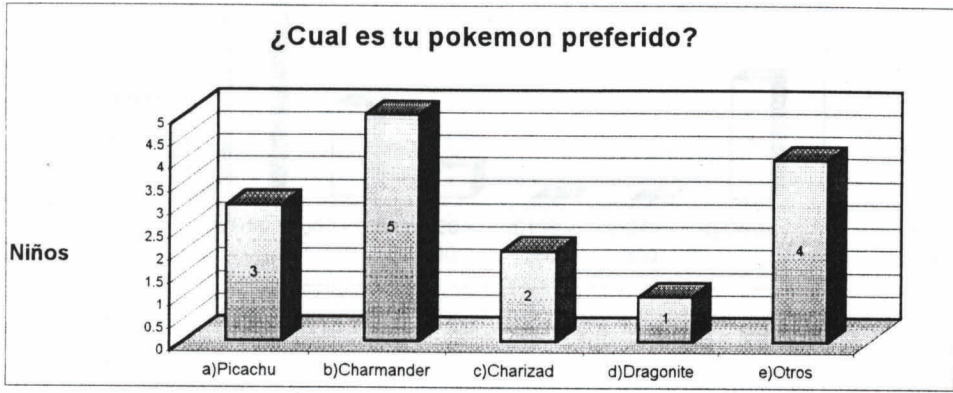


¿Cuales son tus juegos favoritos?

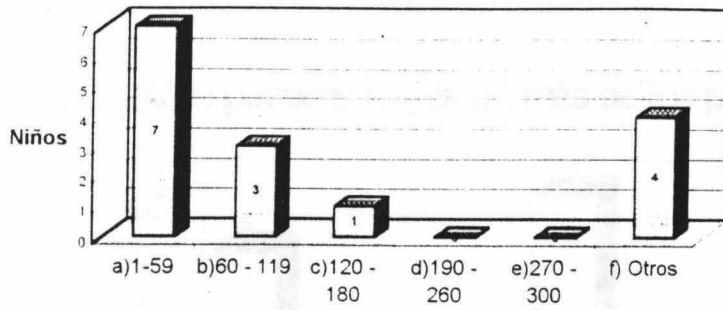


Cuestionario 2

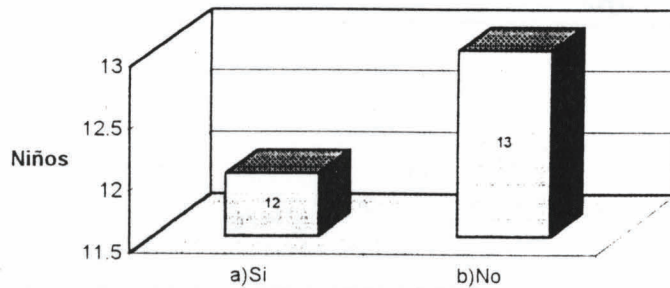




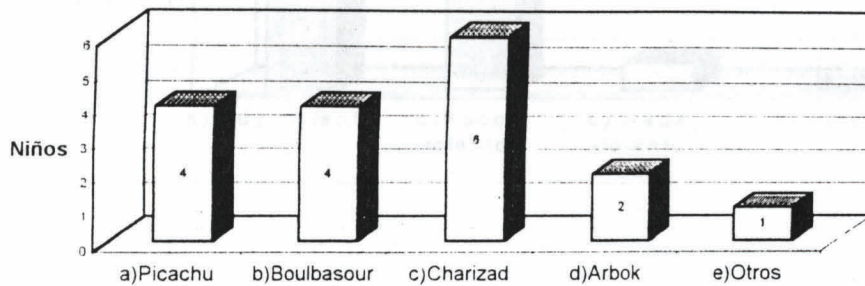
¿Cuántos nombres de pokemon te sabes?



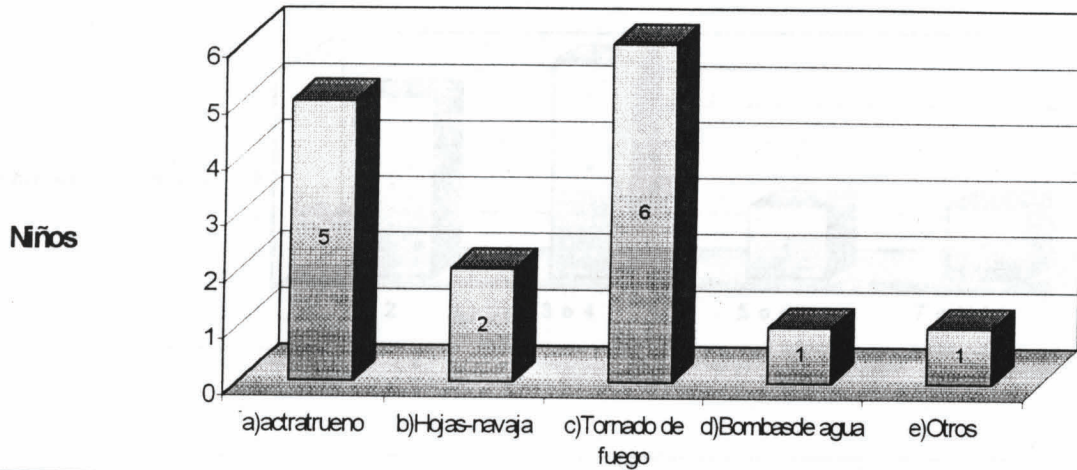
¿Te sabes las frases del equipo rocket?



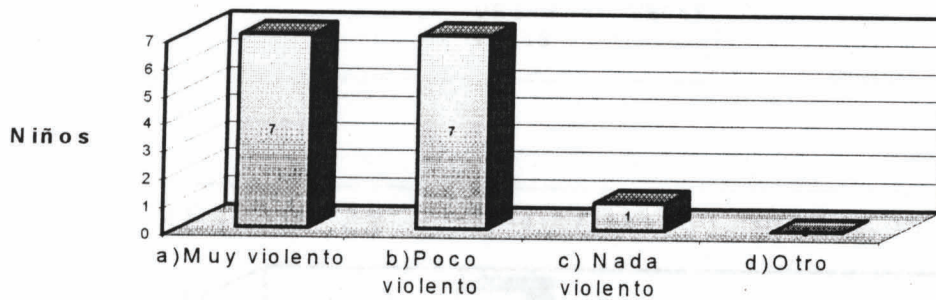
¿Si tuvieras una batalla con tus compañeros de escuela que pokemon usarias?



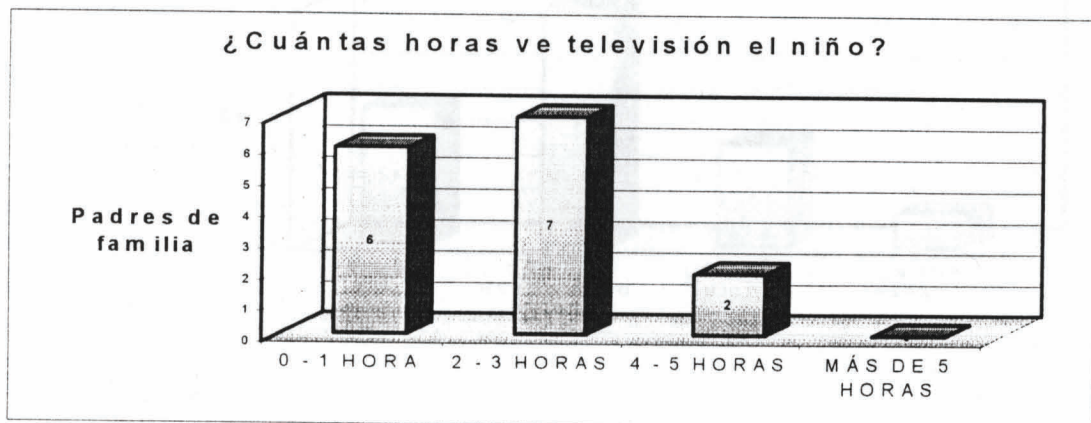
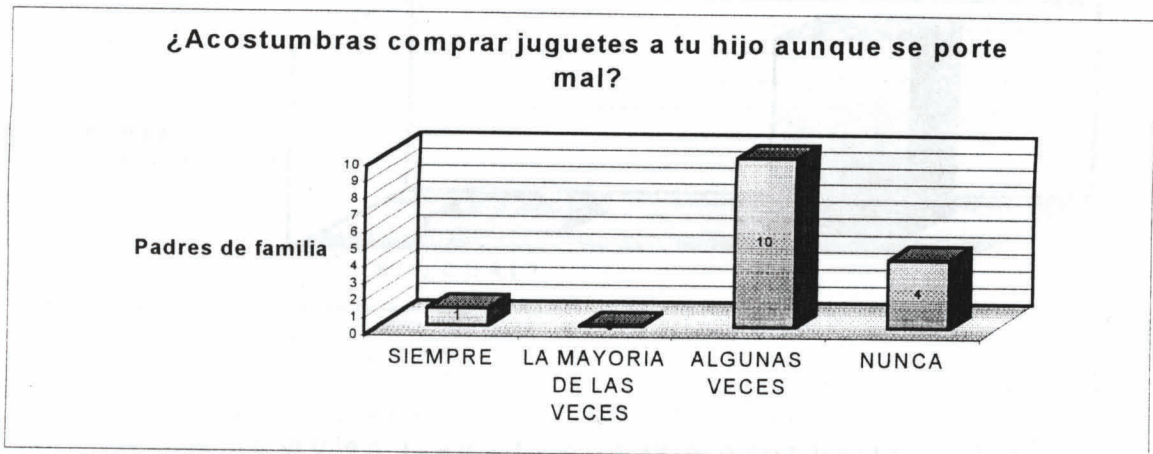
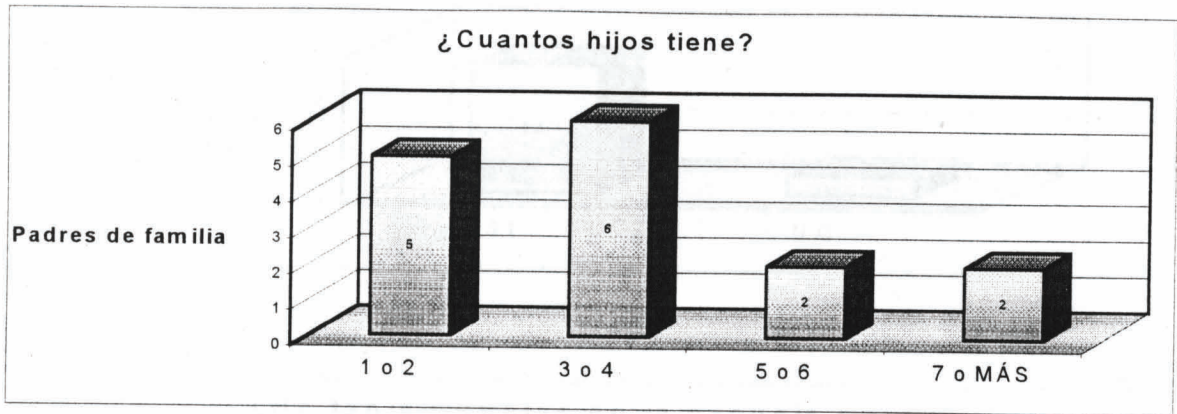
¿Que poderes te gustan más de los pokemon?



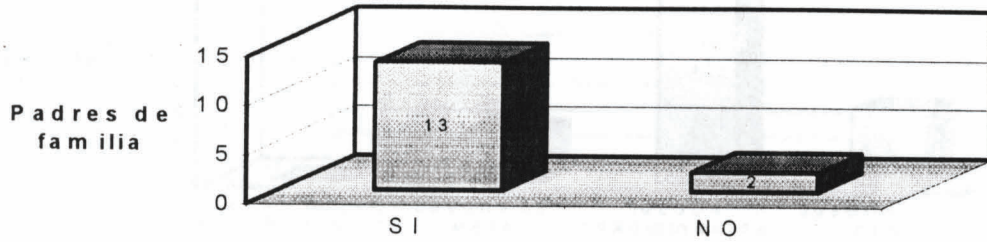
¿Como consideras el programa pokemon?



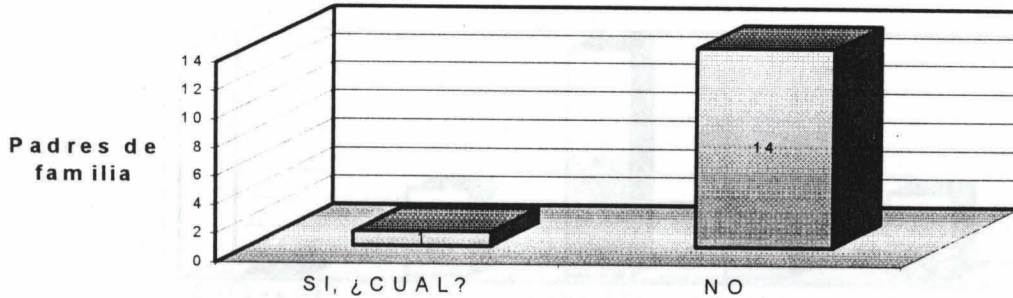
Cuestionario 3



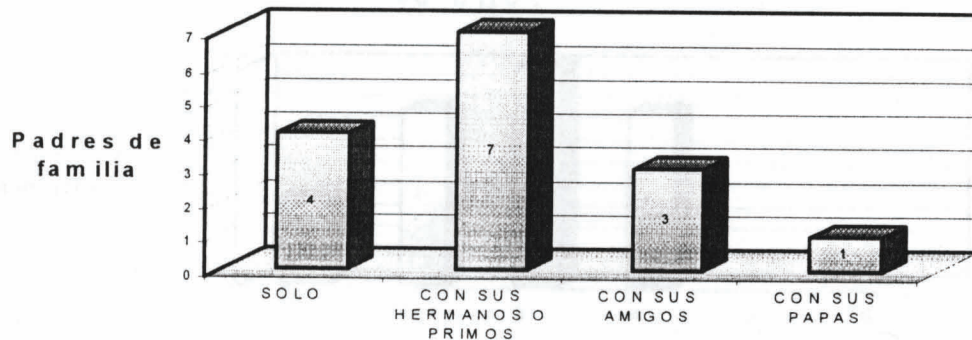
¿Sabe cuales la caricatura favorita del niño?



¿Ha tenido quejas en la escuela porque pretende imitar alguna caricatura agresiva?

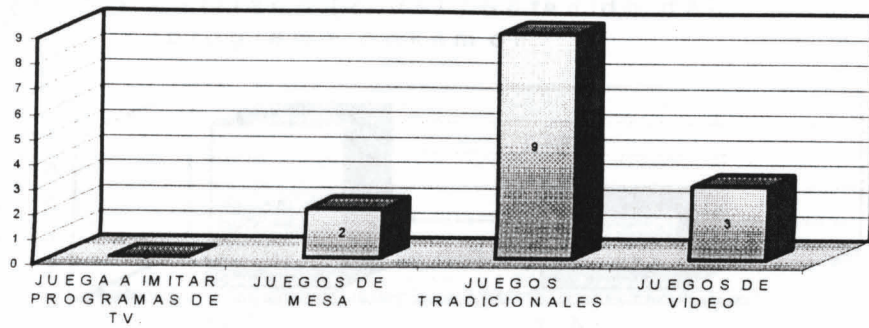


¿Con quién juega tu hijo la mayor parte de las veces?



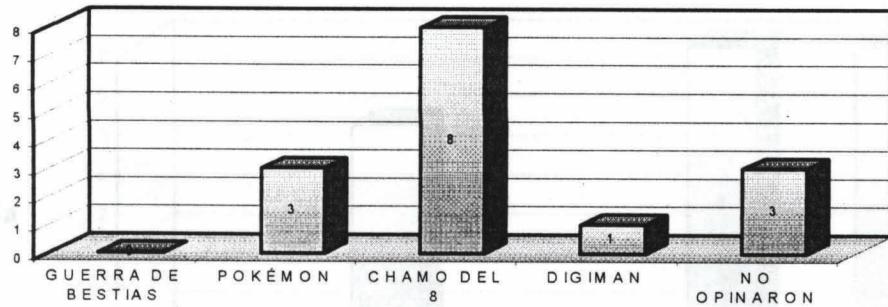
¿Cuáles es el juego favorito de su hijo?

Padres de familia



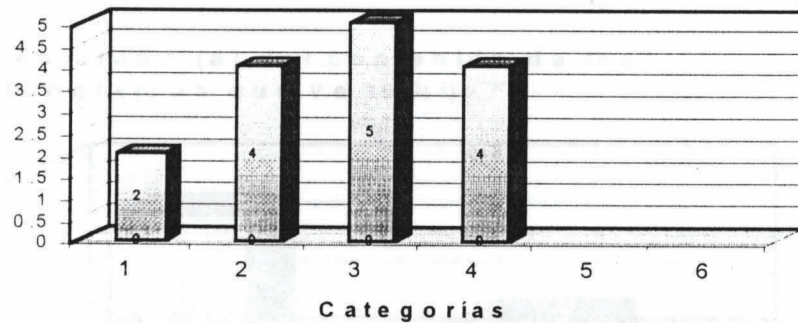
¿Que personaje de televisión tiende a imitar en sus juegos los niños?

Padres de familia

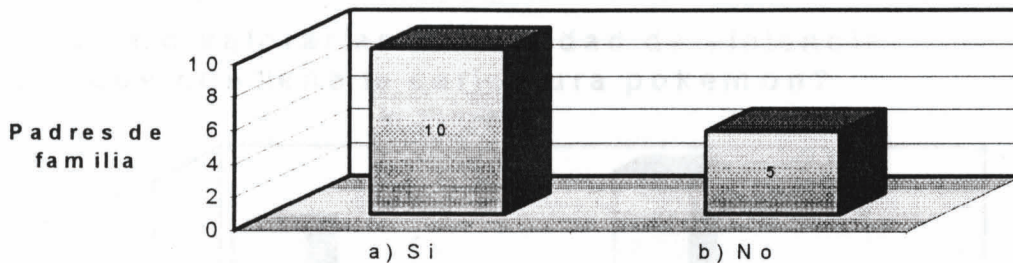


¿Quién selecciona los programas que ve su hijo?

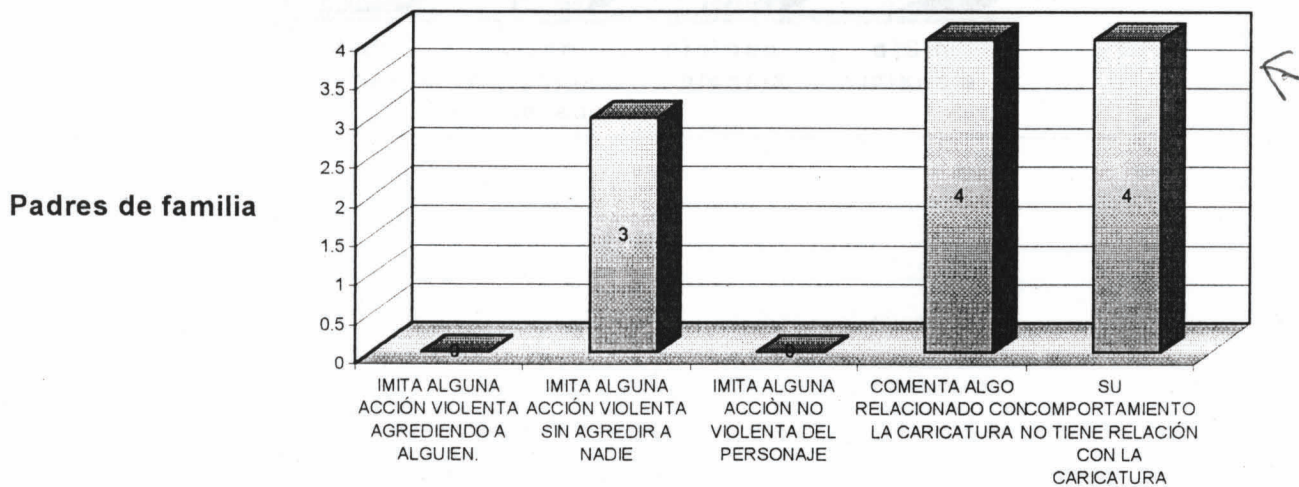
Padres de familia



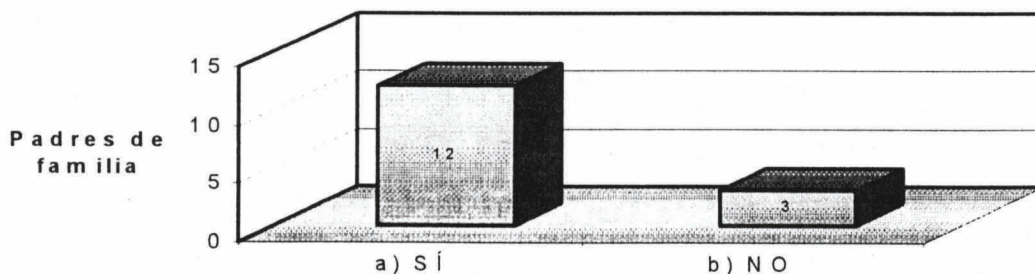
¿Estás enterado (a) del contenido del programa pokemon?



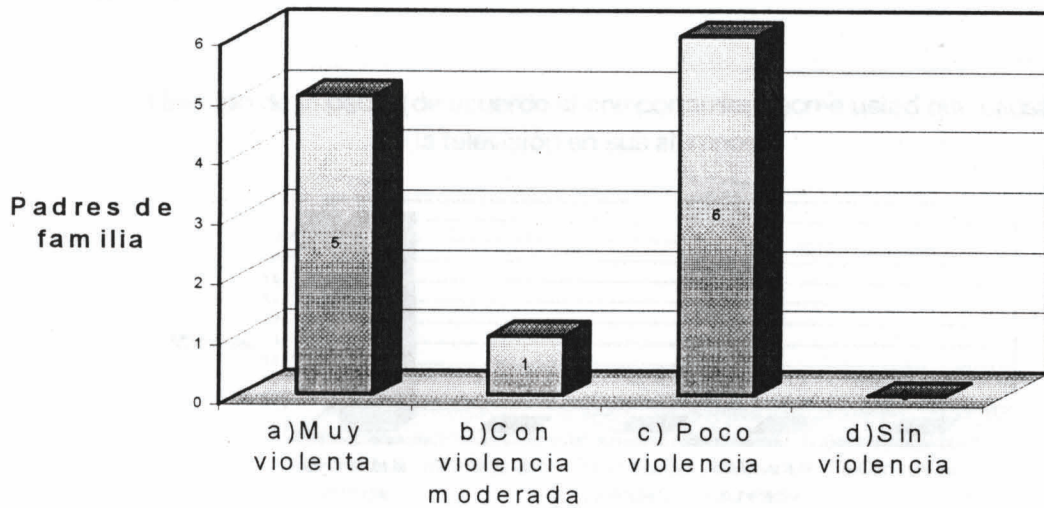
¿Qué comportamiento tiene el niño al terminar el programa pokemon?



¿Estás enterado (a) del contenido de los programas que ve tu hijo?

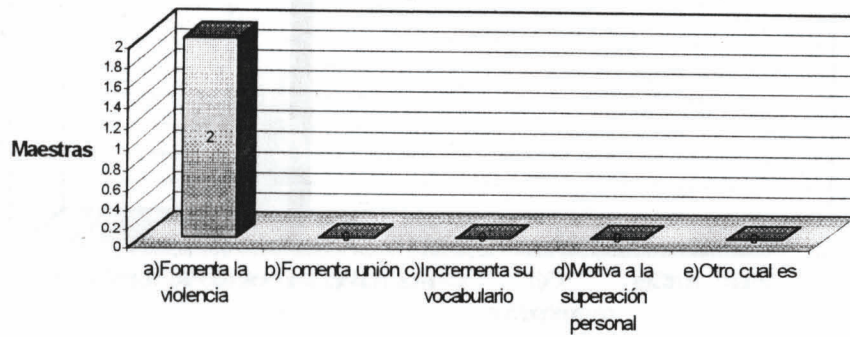


¿Cómo valorarías la cantidad de violencia que contiene la caricatura pokemon?

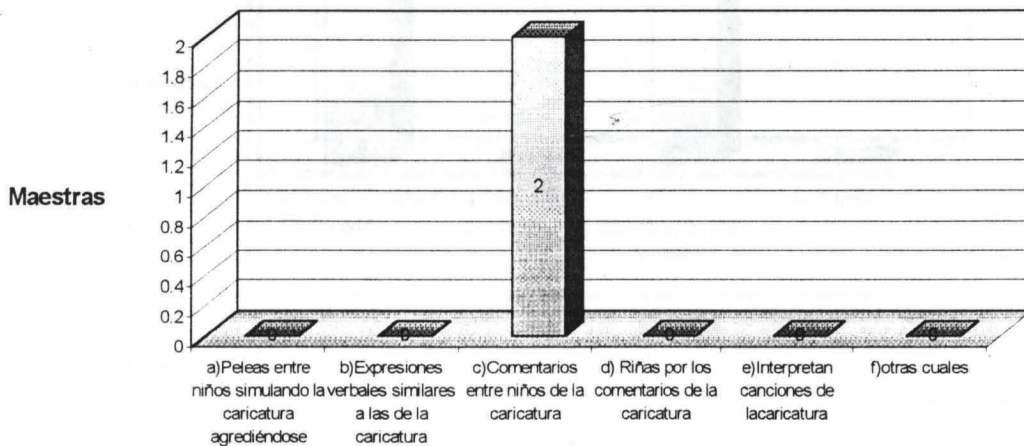


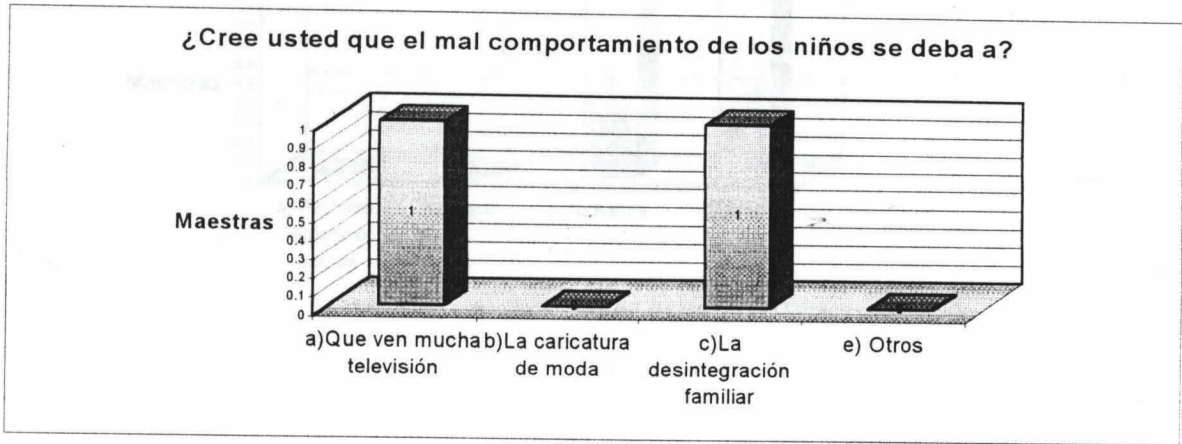
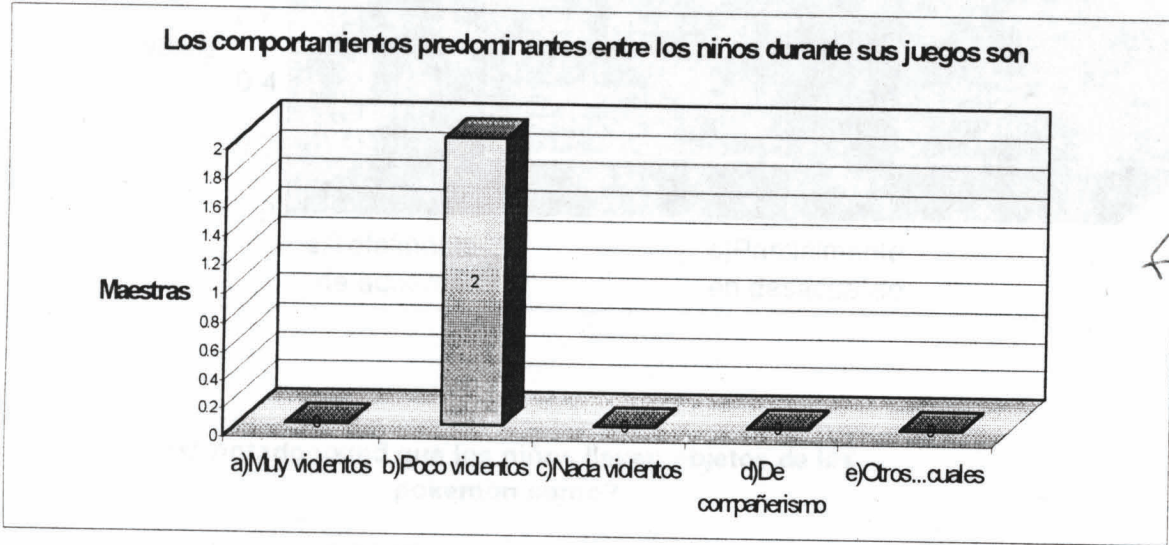
Cuestionario 4

¿Qué tipo de impacto (de acuerdo al comportamiento) cree usted que causa la televisión en sus alumnos?

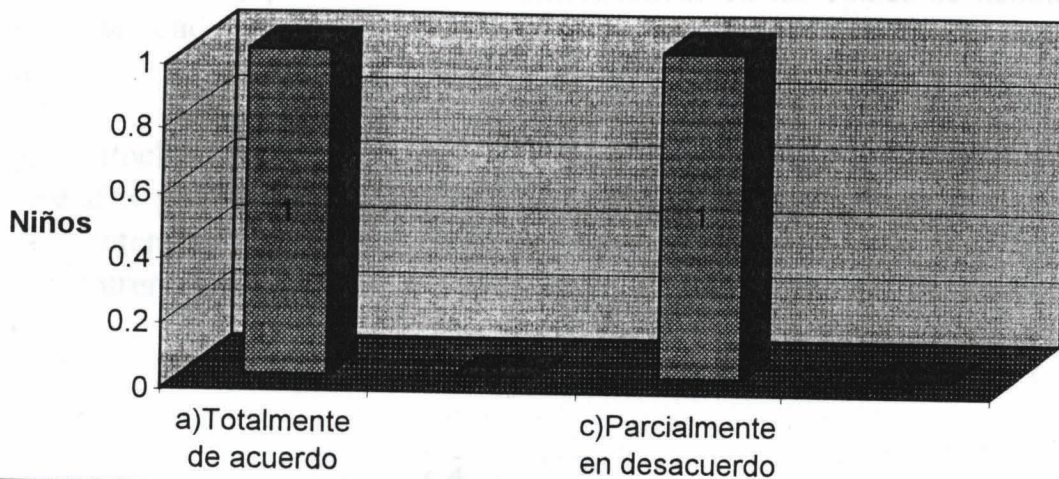


¿Ha notado comportamientos de los niños que denotan imitación de la caricatura pokemon?

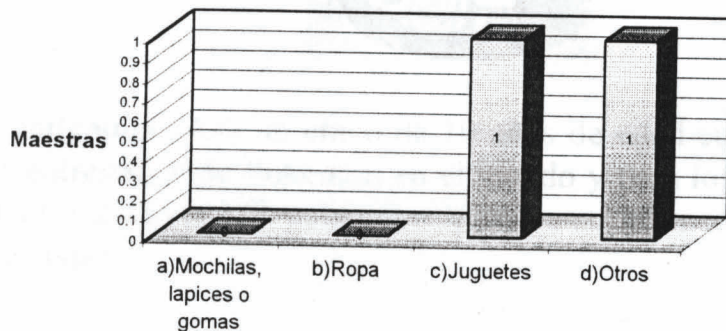




¿Cree usted que los niños que ven pokemon tengan comportamientos más agresivos que los que no la ven?



¿Ha notado usted que los niños lleven objetos de los pokemon como?



4.1.3. Constantes semióticas de la caricatura Japonesa Pokémon.

Todas las caricaturas japonesas tienen características en las cuales se denota su gran éxito de cada manga, mencionaré algunas de la caricatura de esta investigación.

Pokémon (o Pocket Monsters, como se supone que debería conocerse fuera de Japón), creados por el gamemaker del videojuego de Game Boy, lanzado en 1995 por Nintendo. Los pokemons son pequeños monstruos de bolsillo que pueden ser entrenados para ayudar a la gente, o simplemente para tenerlos como mascotas.



En esta caricatura Ash un chico de 10 años de edad cuya meta en la vida es ser el mejor entrenador de Pokémon en el mundo y para lograrlo tiene que encontrar y enfrentar a los mas 150 pokemons, para ganar las medallas de los gimnasios en diferentes Islas.



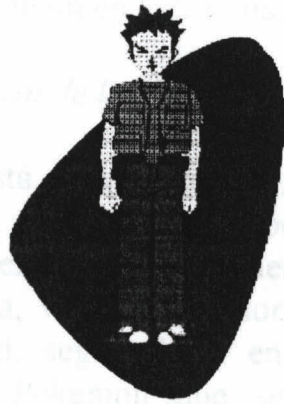
Pikachu es un adorable pokémon de color amarillo canario muy rebelde que con un simple abrazo suelta una descarga de 10,000 voltios. Con el tiempo Ash se gana a su mascota y lo entrena de manera que se convierte en su mejor amigo.



Misty es una entrenadora de pokemon con pokemones tipo agua, con trabajo duro y esmero. Ella es lider del gimnasio de ciudad Cerulean y acompaña a Ash en su viaje pokemon ya que tomó y rompió su bicicleta.



Jessie, James y el malvado felino Meowth conforman el equipo Rocket, nunca logran hacer algo bien, su misión consiste en robar inusuales pokemon para su malvado jefe, quien nunca dice su nombre y rara vez aparece en los capítulos, Pikachu sería el premio mayor, si no fuera por que vienen arruinando sus propios planes.



Brock es un criador pokémon y se enamora de cada pequeña que conoce. Se une a Ash en su aventura, sus pokemones mas usuales son de tipo roca y es el entrenador de la ciudad Pewter .



Gary es nieto del profesor Oak y rival de por vida de Ash, aparece a menudo durante el viaje de Ash para desafiarlo en las batallas y Ash debe derrotar a Gary en una batalla final en la Meseta Añil

El profesor Oak es amablemente un experto de pokemon que vive en pueblo Paleta y ayuda a Ash en su recorrido por el mundo pokemon. Oak ha dedicado su vida al estudio de los pokemon en todos sus comportamientos.

4.1. 4. Descripción general de la caricatura pokemon.

La serie de Pockemon está constituida por increíbles criaturas que comparten el mundo con los humanos. Son variadas especies que pueden ser clasificadas en relación con estos 15 elementos principales: normal, fuego, agua, electricidad, planta, hielo, pelea, tierra, veneno, volador, psíquico, roca, fantasma, dragón e insecto. En la actualidad, según dicen en la serie, se conocen más de 150 especies registradas de Pokémon que se indica en las series, además se reproducen según la evolución de cada uno.

“Pokémon (o Pocket Monsters, como se supone que debería conocerse fuera de Japón), son pequeños monstruos que pueden ser entrenados para ayudar a la gente, o simplemente para tenerlos como mascotas.”⁴⁶

4.1.5. Sistematización de las fichas técnicas sobre el programa Pokémon transmitido por el canal 5 de XHBG de 8:00 horas p.m. a 8:30 p.m.

Aquí se plasmará el análisis semiótico que surge de la descripción de las fichas técnicas.

Modelo de ficha técnica:

FICHA PARA EL ANALISIS DEL PROGRAMA				
Televisora	Canal	Hora	Titulo	Duración
Sinopsis del argumento				
Idea Central				
Mensaje o Moraleja				
¿Existe un manejo de lenguaje adecuado al publico infantil? a) Si b) No	Calidad Técnica a) Buena b) Regular c) Mala	Calidad artística a) Buena b) Regular c) Mala	No. De Acciones Violentas a) 0 – 3 b) 4 – 6 c) 7 – 10 d) Más de 10	

⁴⁶ Www. CartónNetworkLA.com.

Definición de términos. Categorías e indicadores.

Antes de presentar la síntesis de lo observado a través de las fichas técnicas, presentaré el modelo que sirvió de base y explicaré cómo interpreté cada una de las categorías y de los indicadores utilizados.

1.- Sinopsis del argumento:

Este apartado sintetiza el contenido de cada capítulo.

2.- Mensaje o moraleja:

Trasfondo moral que se puede inferir del contenido del programa.

3.- Idea central:

Concepto principal alrededor del cual gira el argumento del programa

4.- Lenguaje adecuado:

Se refiere a la expresión verbal de los personajes, a su corrección en el uso del español.

Hay dos categorías:

a) Sí es adecuado.

- Correcta sintaxis.
- Dicción clara.
- Vocabulario propio de un público infantil.
- Uso correcto de tecnicismos.
- Uso de palabras cultas.

b) No es adecuado.

- Sintaxis incorrecta.
- Dicción oscura (no se entiende la pronunciación de las palabras).
- Vocabulario demasiado culto o técnico.
- Vocabulario soez (maldiciones).
- Uso frecuente de voces extranjeras.

5.- Calidad técnica:

a) Buena.

- Escenas con estructura lógica.
- Colores nítidos
- Movimiento natural en los dibujos animados
- Fondo de imágenes claras
- Buenos mensajes

b) Regular

- Escenas con estructura que intercala elementos lógicos e ilógicos.
- Colores no tan nítidos
- Movimientos de dibujos poco naturales
- Fondo de imágenes no tan claras
- Mensajes no tan buenos

c) Mala.

- Escenas con estructura ilógica.
- Colores borrosos
- Movimientos burdos de los dibujos
- Fondo de imágenes borrosas
- Mensajes subliminales.

6.- Calidad artística.

a) Buena.

- Educa
- Canciones de fondo y final armoniosas, con ritmo agradable, voces gratas.
- Escenas muy claras
- Te invita a la reflexión.
- Presenta capítulos de interés.

b) Regular.

- Entretiene
- Hay poca invitación a la reflexión.
- Canciones de fondo y al final con poca armonía, ritmo poco agradable, voz poco agradable.
- Escenas no muy claras.
- Maneja pocos temas de interés.

c) Mala.

- No entretiene ni informa.
- Desalienta la reflexión-
- Escenas borrosas
- Canciones de fondo y al final sin ritmo y muy desagradable.
- Alientan o promueven la violencia.

Cuadro de concentración de información de fichas técnicas

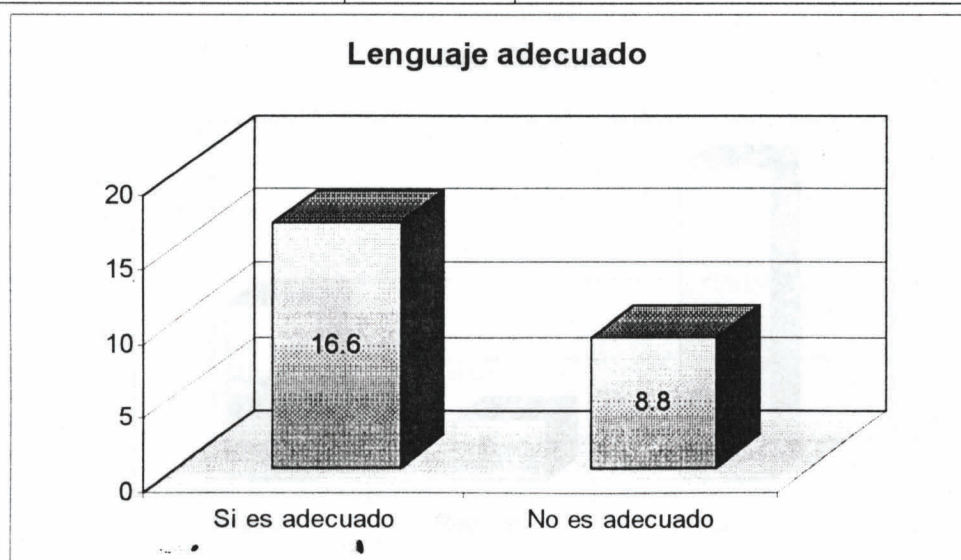
Capítulo	Idea central	Mensaje o moraleja	Acciones violentas
Amigos hasta el fin	Con mucho orgullo Richi pierde la batalla.	Debes saber perder con dignidad	d) + de 10.
Amigos y enemigos	Dar lo mejor de cada cual.	No envidies a tu mejor amigo, aunque el sea tu contrincante.	d) Más de 10
Pidgeotto evoluciona	Luchar siempre contra el enemigo.	La furia que tienes por dentro, debes usarla para defenderte.	d) Más de 10
Un susto en el aire	El equipo Rocket debe atrapar a Pikachu, en el dirigible y todos deben salvar sus vidas	Debes sacrificarte por tu mascota favorita de lo contrario no serás un buen maestro pokémon.	c) 7 – 10
Peligro pokebola	Conocer la alimentación de los pokémon	Además de ser bueno en las batallas debes conocer la alimentación de cada pokémon	c) 7 – 10
El Lapras perdido	Ash y Tracy salvan el Lapras y juntos se dedican a viajar para recorrer las Islas Naranja.	Debes defender y ayudar a quien lo necesita	c) 7- 10
Duelo en la marea	Hay que esforzarse por lograr lo que se quiere	Debes luchar por ser el mejor, no importa que se trate de quien se trate	b) 4- 6
Pikachu se rebela	Toggepi revela sus poderes psíquicos	No hay que subestimar a nadie por su apariencia	d) Más de 10

Capítulo	Idea central	Mensaje o moraleja	Acciones violentas
El Onix de cristal	Buscar la inspiración en el Onix de cristal	Debes luchar para conseguir lo que quieres	d) Más de 10
Pokémon en rosa	Los pokemon rosas son muy especiales	Debes aprender a tratar las cosas especiales con delicadeza	c) 7 – 10
El misterio de Kabuto	La Isla de Kabuto se derrumba llevándose su misterio	Aprende a escuchar a tus mayores porque te habla la voz de la experiencia	c) 7-10
Adiós Psyduck	Quien es buen entrenador de pokemon de agua, lo demuestra con cualquier pokemon	Confiar en si misma	d) Más de 10
La Joy de los pokemon	Los pokemons evolucionan cuando sus amos están en peligro	Los pokemon son fieles a sus amos y cuando están en peligro los defienden de cualquiera	d) Más de 10
Ash gana la medalla Rubí	Si tu deseas algo debes luchar con coraje y contar con tus amigos para obtenerlo	Confía en el apoyo que tus amigos te dan	c) 7-10
Robo de comida	Tienes que usar la inteligencia para lograr tus propósitos	Siempre que no puedas lograr lo que deseas pide ayuda a tus amigos	b) 4 – 6
Un barco lleno de escalofríos	El antiguo trofeo de la liga naranja	Las reliquias son piezas muy importantes que debes conocer su origen y cultivarte	c) 7-10

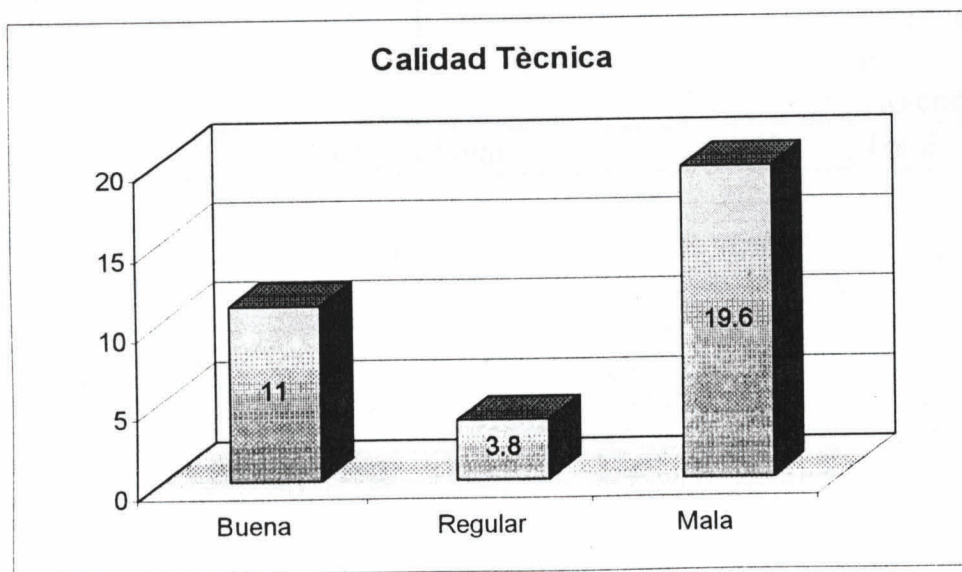
Capítulo	Idea central	Mensaje o moraleja	Acciones violentas
Meowth soy el jefe	Meowth siempre fiel a sus amos	Nunca traiciones a los que te dan la mano y valora su amistad	b) 4-6
La amenaza misteriosa.	Bulbasaur es valorado como un mascota y lo salvan de la alcantarilla	Caras vemos corazones no sabemos	d) Más de 10
Misty encuentra pareja	El amor	El amor no debe inmiscuirse en la lucha por ser un buen entrenador	d) Más de 10
Mi amigo Pikachu	Los verdaderos amigos nunca te abandonan	Las apariencias engañan, no confíes en alguien que cambia de parecer influenciado por otras personas	c) 7-10
Charizard se enfría	Los cuidados de Ash salvan la vida de Charizard	Aprende a agradecer a los que te dan cariño.	d) Más de 10
Día del niño	El buen Angel de Meowth se hace notar	Todos tenemos un Angel bueno y está ahí cuando más lo necesitas	d) Más de 10
Hagan espacio para Gloom	El sueño de Víctor se cumple, poner la bandera en lo más alto de la montaña	Nunca es tarde para que nuestros sueños se hagan realidad	c) 7- 10
Princesa contra Princesa	Para lograr tus propósitos utiliza todas tus herramientas.	Los mejores amigos siempre están contigo en las buenas y las malas	d) Más de 10
Ve al oeste Meowth	Debes saber valorar a los que te quieren	Tu mejor amigo nunca te abandona	d) Más de 10

El lenguaje se denota de esta manera para detallar con más claridad si es adecuado o no para los niños.

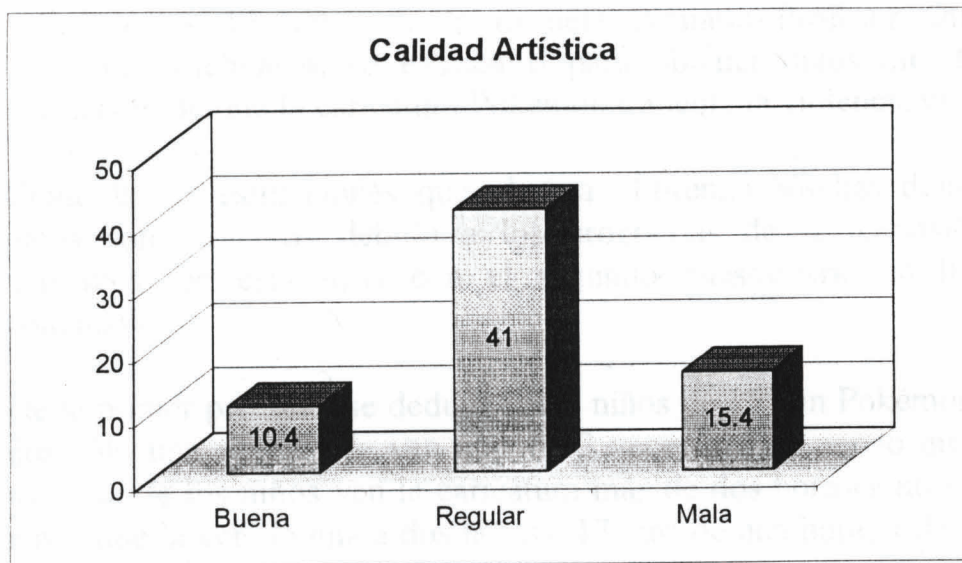
LENGUAJE ADECUADO			
Categoría	No. Capítulos	Categoría	No. Capítulos
a) Sí		b) No	
Correcta sintaxis	17	Sintaxis incorrecta	8
Dicción clara	17	Dicción oscura (no se entiende la pronunciación de las palabras)	8
Vocabulario propio de un público	22	Vocabulario demasiado culto o técnico	3
Uso de voces castellanas	23	Vocabulario soez (maldiciones)	2
Uso correcto de tecnicismos	23	Uso frecuente de voces extranjeras	2
Uso de palabras cultas	4	Uso de expresiones que no corresponden a la edad de los personajes.	21
Total	16.6	Total	8.8



CALIDAD TÉCNICA					
Categoría	No. Capítulos	Categoría	No. Capítulos	Categoría	No. Capítulos
a) Buena		b) Regular		c) Mala	
Escenas con estructura lógica.	19	Escenas con estructura que intercala elementos lógicos e ilógicos	6	Escenas con estructura ilógica	0
Colores nítidos	21	Colores no tan nítidos	4	Colores borrosos	0
Movimiento natural en los dibujos animados.	0	Movimientos en los dibujos poco naturales	0	Movimientos burdos de los dibujos	25
Fondo de imágenes claras.	2	Fondo de imágenes no tan claras	7	Fondo de imágenes borrosas	23
Buenos sentimientos.	13	Mensajes no tan buenos	2	Mensajes subliminales	25
Total	11	Total	3.8	Total	19.6



CALIDAD ARTÍSTICA					
Categoría	No. Capítulos	Categoría	No. Capítulos	Categoría	No. Capítulos
a) Buena	10.4	b) Regular	41	c) Mala	
Educa	6	Entretiene	25	No entretiene	5
Canciones de fondo y final armoniosas, con ritmo agradable, voces gratas	25	Canciones de fondo y final con poca armonía, ritmo poco agradable, voz poco agradable	0	Canciones de fondo y al final sin ritmo y muy desagradables	0
Muestra modalidades	3	Ofrece poca coherencia con la realidad	19	Distorsiona la realidad	25
Invita a la reflexión	9	Hay poca invitación a la reflexión	4	Desalienta la reflexión	2
Presenta capítulos de interés	9	Maneja pocos temas de interés	22	Alienta o promueven la violencia	25
Total	10.4	Total	41	Total	15.4



4.2. Análisis cualitativo.

4.2.1. Análisis de los resultados de los cuestionarios aplicados.

Al analizar y tener los resultados de las encuestas y el monitoreo se pudo connotar las asociaciones que la imagen propicia dentro de la imagen, ya que con esto el modelo propuesto por Eco acierta en esta investigación ya que la asociación de imágenes denota que la caricatura pokemon fomenta a la violencia e induce a los niños al mal comportamiento.

En la primera encuesta se plantearon preguntas para conocer al infante y elegir a niños que si ven la caricatura *Pokémon*. 21 niños de 30 encuestados ven la caricatura *Pokémon*, 5 ven *Ranma 1/2*, y 2 ven los *Simpson*. Resulta evidente que 26 de 30 niños son enajenados por las caricaturas niponas, pero sólo 15 se eligieron para continuar con la investigación.

Una de las preguntas favorables para esta investigación fue la de ¿con quien ves televisión? 13 de 30 niños ven solos la televisión sin que nadie pueda orientarles si lo que ven es bueno o malo, también 13 de 30 prevalecieron en la pregunta, ¿cuáles son tu juegos favoritos? por lo tanto se deduce que si 21 dicen que

Pokémon es su caricatura favorita quiere decir que si ven Pokémon juegan como ven en ella, ya que es la favorita.

De acuerdo a la hipótesis de la investigación el siguiente cuestionario que se aplicó a los 15 niños de la Escuela Primaria Profesor Otilio Montaña de Uruapan, Michoacán se estructuró para obtener datos que fundamentaran la afirmación de que la caricatura Pokémon fomenta la violencia en los niños.

Como las investigaciones que plantea Lorenzo Vilches donde dicen que los niños son violentos debido a los programas de la televisión y se vuelven agresivos, en esta tesis con el segundo cuestionario se llegó a la misma conclusión.

De la primer pregunta se dedujo que 3 niños de 15 ven Pokémon más de 2 veces, dos sólo una vez y 9 la ven mas de 2 veces al día, por lo que es obvio que la mayoría de los niños ven la caricatura más de dos horas(y no como opinaron los niños que la ven de una a dos horas). 17 mas de una hora, 4 de 2 a 3 horas y 2 la ven más de 3 horas.

También se les preguntó si la caricatura Pokémon la consideran violenta. Los niños al igual que los padres de familia y maestros coincidieron que efectivamente que esta caricatura es violenta para su público infantil.

7 niños de 15 la consideran muy violenta, 7 poco violenta, las 2 maestras consideran que los Pokémon fomentan la violencia.

Como dice Erikson que los niños aprenden conforme se van desarrollando y con las herramientas que los mayores les enseñan, y por lo tanto dice Berlín un psicólogo Canadiense citado por Alonso Eurasquin del libro *Los Teleniños* que la situación de equilibrio en la comunicación personal existía hace sólo un siglo, en que si una persona recibía 50 mensajes al igual que daba otros 50, hoy en día emitimos un mensaje por cada 500 mil que recibe, que puede dar un niño que ve diariamente más de 2 horas la televisión sin que pueda obtener información para retroalimentar el mensaje recibido, si lo que ven lo aprenden.

Imagínese nadamás si 12 niños de 15 que ven Pokémon se han aprendido todas las frases del equipo rocket y 7 de 15 han memorizado los nombre de los más de 300 Pokémon que existen, ¿será esto provechoso para un niño que esta en pleno desarrollo?, ¿qué tipo de cultura puede el aprender al estar frente al televisor?.

Con respecto de la constante publicidad de las caricaturas, la mercadotecnia lleva a que los telespectadores tiendan a comprar objetos de “tercera necesidad” (como dice Guillermo Ortiz). La pregunta número 3 del cuestionario 3 que contestaron

los niños se refirió al tipo de artículos promocionales que acostumbran adquirir o que les compran los papás. Más de alguno tachó hasta dos o tres veces los incisos. El resultado fue que 10 de 15 les compran juguetes, 3 ropa y todos tienen, mochilas, lápices, libretas entre otras. Lo mismo sucedió en el cuestionario aplicado a padres de familia. Coincidieron que 9 de 15 padres compran a sus hijos ropa con dibujos alusivos a la caricatura, 6 compran útiles escolares. Como vemos resulta efectiva la publicidad de la caricatura.

Con lo dicho anteriormente nos lleva a la reflexión de que debemos economizar más en cuanto a lo que los hijos piden o lo que deberán necesitan que se les compre, las estadísticas de esta investigación reflejan el desgaste económico que sufren las familias sin aprovechar debidamente lo poco que se tiene.

También se les cuestiono a los niños ¿si tuvieras una batalla que Pokémon usarías? 6 de 15 contestaron que a Charizard, es uno de los primeros y favoritos en la serie. Otros 4 niños dicen usar a Pikachu el principal de la serie, 4 a Bulbasaur y 1 decide por cualquiera, lo que importa es tener una batalla. Llama la atención que no haya sido Pikachu el de mayor frecuencia, puesto que es “la estrella del programa”. pues su fuerza es a través de fuego; además que ni en los comerciales que transmiten lo usan primero (como en el de Mirinda donde dos niños tienen una batalla a través de taparrosas del refresco Mirinda el primer niño inicia usando a Charmander), lo que demuestra que Pikachu es solo atractivo pero no el favorito como lo hacen ver los publicistas.

En el cuestionario que se aplicó a los padres de familia, reafirman la investigación de esta tesis con lo que dicen los autores que aquí mencioné, que los niños pasan demasiadas horas frente al televisor. Resulta preocupante darse cuenta que los padres de familia no le ponen la atención suficiente a su hijo, si esto sucede entonces ¿quién le va decir al infante que lo que ve es bueno o malo? O ¿cómo podemos asegurarnos que el niño no es agresivo si ve este tipo de programas?

7 de 15 padres de familia aseguran que sus hijos ven de 2 a 3 horas la televisión. 5 de los padres dicen seleccionar los programas con sus hijos, aunque 13 de los propios niños aseguren ver solos la televisión y 4 de los padres dejan que sus hijos seleccionen el programa, 13 de 15 padres dicen saber cual es la caricatura favorita de su hijo, según ellos 9 de 15 padres aseguran que sus hijos juegan juegos tradicionales pero la verdad la dicen los propios niños ellos dicen que su caricatura favorita es Pokémon y les gusta jugar como en su caricatura favorita.

Pero el hecho que los padres de familia no se conjunten para ayudar a sus hijos a seleccionar sus programas no van a lograr que sus hijos dejen de ver programas

violentos además que los propios padres de familia no están lo suficiente enterados o al pendiente de lo que los hijos ven.

Los padres de familia de los niños investigados dicen estar enterados del contenido de esta caricatura y aun enterados de esto. 10 de 15 padres algunas veces compran a sus hijos algo aunque se porten mal, uno siempre le compra aunque no lo merezca y 4 de los padres nunca lo hacen. Los padres de familia deben empezar por poner un orden en lo que les compran a sus hijos, de lo contrario su estabilidad económica no podrá aumentar ya que no dejan de comprar lo que no necesitan aunque no lo merezcan.

También no solo afecta a los niños el comprar objetos promocionales, sino todo tipo de propaganda que se pone a disposición: como todas las marcas *coca-cola*, *Sabritas*, *Fanta*, *Mirinda*, objetos superfluos, etc.

También los mismos autores de esta investigación dicen que la conducta de los niños se vuelve agresiva conforme ven programas agresivos y aunque 14 de los padres dicen que no han tenido quejas de sus hijos porque pretenden imitar alguna caricatura agresiva, los maestros de los niños investigados dicen estar de acuerdo en que los niños que ven Pokémon tengan comportamientos más agresivos de los que no la ven.

Los padres no aceptan que sus hijos se encuentren en el grupo de los niños violentos y enajenados por esta manga Pokémon, pues la caricatura influye en el comportamiento que ellos tienen al terminar de verla. Esto lo afirmo porque la mayoría de los niños dicen jugar como en su caricatura. Asimismo 4 de 15 padres opinan que los niños comentan algo relacionado con la caricatura, otros 4 de 15 dicen que no tiene relación con la caricatura, 3 afirman que los niños imitan acciones violentas de los personajes y los últimos 4 prefieren no opinar.

Por otro lado los mismos maestros opinaron que esta caricatura forma en los niños estereotipos no buenos para ellos, ya que en la escuela los niños hacen comentarios de la caricatura Pokémon, también dicen que les provoca en los comportamientos durante sus juegos usen la violencia, todo lo dicho se debe a que ven mucha televisión y que además causa una desintegración familiar.

Con todos estos cuestionarios llegamos a la conclusión de que existe la violencia en los dibujos animados de corte japonés, lo que estas provocan que los niños se vuelvan violentos además de un mal comportamiento y un bajo rendimiento escolar.

4.2.2. *Análisis de los resultados generales del monitoreo de las fichas técnicas de los 25 capítulos de Pokémon.*

La segunda parte de análisis cualitativo corresponde al monitoreo de las fichas técnicas de Pokémon en la cual se tomaron en cuenta las siguientes categorías: Sinopsis del argumento, Idea central, Mensaje o moraleja, Lenguaje adecuado, Calidad técnica, Calidad artística y Acciones violentas.

✓ Sinopsis del argumento.

La violencia fue una constante que en todos los capítulos existe, pues Ash y sus amigos realizan batallas contra sus contrincantes usando a sus mascotas Pokémones. El argumento trata acerca de los niños entrenadores que quieren ser los mejores maestros de Pokémones, para esto tienen que recorrer pueblos y ganar las medallas en los gimnasios. En cada capítulo Ash y amigos recorren islas y pasan una nueva aventura en cada una de ellas.

Muy pocos de los capítulos son educativos o tocan algún tema creativo o positivo.

Si bien algunos capítulos invitan a pensar, considero que un niño no se pone a reflexionar sobre temas de trascendencia después de ver una pelea. 9 de 25 capítulos te invitan a la reflexión, 6 te muestran modalidades educativas para enseñarte algo de cultura, como por ejemplo en el capítulo el misterio del Kabuto o la Isla de las Toronjas.

✓ Calidad artística.

En lo que respecta a las canciones que pasan al inicio y al final de la caricatura, el contenido no tienen nada de educativo ni de valores, para los niños. En los 25 capítulos las canciones tienen ritmo agradable, son pegajosas y las voces son gratas pero los contenidos son poco provechosos, todas hablan acerca de “enseñar a ser un buen maestro Pokémon, si un buen amigo quieres tener, primero un buen maestro debes ser”, solo te alientan a la violencia y distorsionan la realidad, 19 de 25 te ofrecen poca coherencia con la realidad.

5 de 25 capítulos ni te entretiene ni te informan solo te inducen a pelear, a que luches por cualquier motivo, en 9 capítulos te invitan a la reflexión para que

te conviertas en un buen ciudadano y cuides tanto de los animales como de la naturaleza, aunque dentro en estos capítulos superficialmente te dejen buenos mensajes invitándote a la reflexión en ellos mismos te invitan a desafiar a la naturaleza con cada uno de los Pokémons.

✓ Calidad técnica.

Esta categoría de análisis tiene que ver mucho con lo que el productor maneja. Cabe recordar que se trata de un japonés.

La estructura de la caricatura Pokémon resulta fácil de comprender; sólo enseñan a luchar y a ser buenos amigos de sus mascotas para que obedezcan a los protagonistas y de esta manera se conviertan en los mejores maestros Pokémon. Uno de los recursos técnicos interesantes de la serie ha sido el pensar en incluir el pokedex es un instrumento que ayuda al productor a explicar toda la información sobre un Pokémon nuevo.

En 19 de los 25 capítulos analizados se intercalan estructuras lógicas e ilógicas. Por ejemplo los niños viajan sobre un dirigible viejo que se maneja solo o cuando los niños viajan sobre un lapras durante días, la escena parece la misma y me pregunto ¿durante el viaje de qué se alimentan?

Algunas de las imágenes no sólo parecen ser repetitivas sino que además son de mala calidad: 23 de 25 imágenes son borrosas, pues cuando tienen una batalla, al dar los golpes en el aire no se puede distinguir de qué se trata, se pierde por segundos la trama. 3 de 25 son imágenes claras. Cuando se trata de dar un mensaje cultural la imagen es clara.

Con esto se connota que el autor de la caricatura trata de atraer a su público con el simple hecho de que una pelea es sencilla, rápida y veloz aunque en ocasiones no te muestre todo el procedimiento de la escena de esta manera los niños echan a volar su imaginación que es lo que les gusta hacer sin que alguien pueda decirles que deben hacer.

Al ser repetitivos en las imágenes le está dando poca calidad al productor pero es algo que a los niños no les interesa ellos solo desean saber que batalla sigue a continuación.

El productor de pokemon tiene claro al inducir su cultura a los niños pues las imágenes de los capítulos sobre cultura del país son muy claros y precisos con el contenido de ellos.

En lo que respecta a los colores todos son muy llamativos como por ejemplo: el de Pikachu, amarillo canario; Charmander, naranja fuerte; Bulbasaur tiene partes verdes muy claros; la camisa que usa Ash es un azul claro pero nítido. Todos los paisajes de la caricatura son de colores muy nítidos, llamativos, sólo cuando se trata de paisajes en cafés colores oscuros se pierden un poco pero lo nivelan con un amanecer que tiene un sol muy radiante. En total 21 de 25 capítulos tienen colores nítidos, 4 son colores no tan nítidos.

Por otro lado en lo que respecta a la calidad del movimiento de los dibujos animados son muy burdos, no tienen movimientos naturales, parecen robotizados, pero de cualquier manera son dibujos que siguen gustando a los niños, tanto que ya se saben el nombre de más de los 300 Pokémon.

Este manga japonés es una caricatura muy llamativa y atractiva para todos los niños a nivel mundial e internacional. Parece ser tan inocente porque no se conoce el análisis semiótico. Al hacer el análisis de contenido de los capítulos nos dimos cuenta qué tan perjudicial resulta para los niños.

En el monitoreo se reflejó que 13 capítulos de 25 tienen pocos mensajes buenos para el infante, en los 25 capítulos se esconde algún mensaje subliminal que le da un doble sentido no apropiado para los niños sin que tengan que explicarlo mucho y que el público lo interprete.

Misty es un ejemplo de la parte subliminal de esta caricatura una niña de tan solo 10 años de edad que también en algunos de los capítulos se enamora (a su corta edad) de cualquier chico que se encuentra en sus aventuras, además de que ya le han pedido que se case. Dicen que ella está enamorada de Golduck uno de sus mascotas. No parece ser lógico, ni un buen ejemplo para los niños que se enamoren o piensen en casarse contando tan solo con 8 o 10 años de edad.

✓ Acciones violentas.

De acuerdo con la variable sobre el incremento de la violencia infantil los resultados de las fichas coincidieron, las acciones violentas que se manejan en esta caricatura son claras, basta con contar los golpes que se dan en cada pelea que tienen los Pokémon, además de las palabras no adecuadas de un niño, como el equipo Rocket le dice a su mascota Meowth "gato estúpido" o entre ellos mismos se insultan, porque (según la serie) cada uno tiene un trauma infantil.

9 de 25 capítulos tienen de 7 a 10 golpes entre los Pokémon, en 13 capítulos se dan más de 10 acciones violentas y en 3 se dan de 4 a 6 acciones violentas.

En las acciones violentas de los capítulos de Pokémon predominó el inciso d) donde nos muestra la modalidad de más de 10 acciones violentas en algunos de estos capítulos son aquellos con contenidos culturales, por lo que esto indica que esta caricatura es agresiva y te induce a la violencia como lo indican las variables de esta investigación.

Lo que este inciso viene a representar un 2.08 por ciento de acciones violentas del total de los 25 capítulos analizados entre los cuatro incisos propuestos.

Con esto es claro que los 25 capítulos de la serie de esta investigación contiene acciones violentas y son no menos de cuatro acciones violentas.

✓ Lenguaje adecuado.

Respecto al lenguaje, 2 de 25 capítulos se mezcla otro idioma como el inglés; en 2 se mencionan maldiciones entre los personajes; en 8 capítulos de 25 las palabras de los personajes no son claras y en 8 la sintaxis es incorrecta porque los personajes dicen cosas que no van con el argumento. En cuanto al uso de palabras cultas solo en 4 capítulos se mencionó algunas.

En los capítulos que se analizaron de esta serie Pokémon hay algunos mensajes o moralejas buenas para los niños, pero de cualquier manera la cantidad de violencia que se maneja es mayor que los mensajes que se dejan.

Con todo lo dicho ya, se puede apreciar que las variables planteadas al inicio se cumple, ya que al analizar la transmisión sistemática de caricaturas japonesas y el incremento de la violencia infantil deducen que el manga nipón Pokémon fomenta la violencia en los niños, además cuenta con una buena estructura, el lenguaje es adecuado porque predominaron más del 50 % de los indicadores favorables y los objetivos tienen efecto y gran influencia en los niños de todos los países donde se transmite.

El monitoreo de los 25 capítulos ayudaron a sustentar claramente la pregunta de investigación de la tesis, pues la inducción de la violencia en los niños es notable al observar cada capítulo ya que en todos se da una batalla.

La influencia de esta caricatura en los niños ha reflejado ataques violentos como por ejemplo, mencionare el testimonio de una de las mamás de los niños de esta investigación. La señora Elfiga Tapia Monje de Uruapan en el estado de Michoacán relata un claro ejemplo de los efectos de la publicidad de las caricaturas japonesas en los niños: "Un día, Gustavito, mi hijo mayor de siete años, después de ver, como acostumbra, la serie Dragon Ball Z, se dirigió a casa de su tía Lucía de apenas 10 años y le propinó un fuerte golpe en el estómago, luego de lanzar uno de los gritos característicos del personaje central "Kame, kame, ha"; después de lo cual se retiró como si nada hubiera pasado, dejando tras de sí a la niña con graves problemas respiratorios".

5. CONCLUSIONES.

De acuerdo con el desarrollo de esta tesis se pudo demostrar que la caricatura Pokémon fomenta la violencia a los niños, según lo indico en la hipótesis de investigación. Además se pudo demostrar que la continua exposición a la caricatura Pokémon fomenta la violencia en los infantes y esto se pudo constatar gracias al monitoreo de los dibujos animados de Pokémon.

La trasculturización es algo que se fomenta al ver esta caricatura, ya que forma en los niños estereotipos que no les pertenecen. El infante va tomando sus propias decisiones y sus herramientas para su bienestar y, si la constante puesta de imágenes ante un menor, causa efectos agresivos como lo dijeron ya estudiosos que se mencionaron en esta tesis, se ve truncado su desarrollo.

Cuando un infante va creciendo poco a poco adopta nuevas definiciones de la realidad. Ellos creen que todo lo que ven en la televisión es real, no saben distinguir de lo bueno y lo malo, por lo que debe estar siempre una persona que le enseñe lo real e irreal de las cosas para que tengan un desarrollo sin tropiezos.

También se identifican con los personajes formando su héroe favorito y adoptan conductas que provocan problemas familiares y en sus escuelas y optan por aislarse y dedicarse a ser fiel a su programa viendo la televisión durante un tiempo excesivo.

Como dijo el exmandatario Ernesto Zedillo Ponce de León dijo en su Plan Nacional del desarrollo que en las últimas décadas el país ha sufrido permanentes agresiones a la identidad cultural y se ha acentuado a la marginación de sus culturas etnias y populares. en este párrafo el mismo expresidente lo reconoce pues el incremento de las caricaturas niponas están al

orden del día de 5 caricaturas que se dieron a elegir a los niños de esta investigación en los primeros decidieron por las japonesas y en segundo lugar las Norteamericanas y ¿las Mexicanas donde quedaron?, con este breve ejemplo se explica el porqué las agresiones a la identidad cultural y la marginación de las culturas.

También expresa que somos una sociedad libre de elegir o decir en la sociedad pero al inducir caricaturas extranjeras que tan libres somos de decidir por optar por una animación de nuestro país si lo que muestran no tiene que ver con nuestro país además que con ella inducen la violencia a los infantes que están al pendiente de la transmisión.

El contenido de esta caricatura sólo te muestra en cada capítulo luchar y tener batallas con los mascotas que se supone que debes cuidarlo y no maltratarlo, poniendo en contra la misma naturaleza, fuego contra agua, hierba contra tierra, fuego contra hielo, algo ilógico tanto para un niño más para un adulto. ¿Cómo puede un infante reacción ante tal imagen? Tal vez a un mal comportamiento y a al bajo rendimiento educativo además de provocar una desintegración familiar.

Recientemente dos grandes televisoras: Televisa y TVAzteca, están luchando por promover la paz y la cultura y hacer conciencia a las sociedades para que participen en este majestuoso evento "Unidos por la paz" por lo que esto es sólo el comienzo de una lucha contra el deterioro de las culturas, esto resulta un poco razonable aunque si las propias televisoras comenzaran por dejar de transmitir este tipo de caricaturas como *Pokémon*, *Ranma ½*, *Digimon*, etc., las cuales contienen otro tipo de cultura mucho muy diferente al de los mexicanos. Además contiene una serie de imágenes de violencia, tal vez un adulto considere que son ficticias las batallas que muestra la caricatura *Pokémon*, pero es notorio que un niño no lo crea así, pues el manga se encarga de poner todo de su parte para que el niño crea y sea fiel a los *Pokémon*. Es por eso que considero que la constante lucha contra la violencia de los dibujos animados japoneses no se lograra reponer tan fácilmente, no sólo porque la propia televisión pone, sino porque también contrapone.

Desafortunadamente la gente que tiene a la mano el poder terminar con este tipo de programas no lo hace, menos podemos esperar que los niños dejen de verlos, por lo que solo resta que los padre de familia y educadores se unan y enseñen a los niños a ver lo bueno y lo malo de este tipo de programas, que los enseñen como ser receptores críticos de la televisión.

Sugiero que, para ayudar a los niños a enfrentar la problemática que plantea este tipo de programas, se le proponga a la Secretaría de Educación Pública, el

incrementar en las primarias una materia que se llame "Como ver televisión" en la cual se les enseñara a saber ver programas violentos y no violentos para que sepan distinguir de lo bueno y malo que la televisión les muestra, que sepan evaluar cada programa que ven. Esta materia se acoplara el plan de estudios según el grado del estudiante.

En síntesis, podemos mencionar que la hipótesis, los objetivos y las variables de esta investigación sí se cumplieron de acuerdo a los resultados de los cuestionario y el monitoreo del contenido del programa Pokémon.

Con todo esto también se pudo constatar un resultado actual del contenido de violencia que tiene tan solo una de las tantas caricaturas infantiles extranjeras que se transmiten en este país.

Esta investigación también puede ayudar a seguir promoviendo el estudio de caricaturas extranjeras nocivas para los mexicanos.

Además colaborar a que los padres de familia se enteren en que situación se encuentran al leer esta investigación y puedan hacer conciencia y ver en que pueden colaborar para su propia familia.

Por otro lado con esta información los estudiantes comunicólogos podrán continuar con el desarrollo de esta investigación y aportar un diagnóstico más amplio del problema.

Los niños que son el futuro correrán constantemente el riesgo de ser manipulados e influenciados por los medios masivos de comunicación ya que los avances de la tecnología evolucionan constantemente y con ello la imaginación del infante por lo que estarán expuestos a las imágenes violentas, pero tanto los padres de familia, los educadores y los comunicólogos unirán esfuerzos para enfrentar día a día el problema de las caricaturas violentas en los infantes.

*La Queer Theory
se puede aplicar.*

6.- BIBLIOGRAFÍA.

BARBERO Jesús Martín, “ De los medios a las mediaciones, comunicación, cultura y hegemonía”, Ed. Gilli, S. A. ,

CASTILLO Prieto Daniel, “ Retórica y Manipulación masiva”, Ed. Coyoacan., S. A., México, D. F. 1994.

ECO Umberto “Apocalípticos e Integrados”, editorial Lumen, Décima edición, Barcelona, 1990.

ERIKSON Eric H., Infancia y Sociedad, Ed. Lumine-Horme, Nueva York, 1993.

ESTEINOU Javier, Comunicación y Democracia, Ed. Opcion, S. C. Coneic México, 1992.

EURASQUIN M. Alonso, VAZQUEZ Miguel, MAILLA Luis, Los Teleniños, segunda edición, editorial Fontamora 13, México 1988.

FLORENCE Toussaint, “Crítica de la Información de Masas”, Ed., Trillas, Anuies, 1990.

FRAY MINOR, Técnicas para producir material visual educativo, Editorial Mc Gran Hill, México 1979.

“Metodología de la Investigación”, Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial, Octubre 1991, México.

FULCHIGNONI Enrico, “ La imagen en la era cósmica”, Ed. Trillas, México, Junio 1993.

HERNÁNDEZ Sampieri Roberto, Fernández Collado C., Baptista Lucio P., “Metodología de la Investigación”, Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial, Octubre 1991, México.

LÓPEZ Quintas Alfonso, Los jóvenes frente a una sociedad manipuladora, Ed, Diana, Marzo de 1990, México.

MANDER Jerry, “Cuatro buenas razones para eliminar la televisión”, Ed., Barcelona 1981.

NORBIS GAUDENZIO, Didáctica y estructura de los medios audiovisuales, editorial Kapeluz, Argentina 1971.

ORTIZ González Guillermo, “Como orientar a sus hijos en el uso de la televisión”, Impresora Gospa, Noviembre 1996, Morelia, Michoacán.

OSTERRIETH PAUL, Sicología infantil, Ed. Marta, S. A. 1984, Madrid.
SCHRAMM, LYLE Y PARKER, Televisión para los niños, Editorial Hispano Europea, Barcelona 1965.

PAOLI J. Antonio, Comunicación e Información Perspectivas Teóricas, Ed. Trillas, 3ª. Edición, México: UAM, 1983.

VILCHES Lorenzo, “La Televisión, los efectos del bien y del mal”, Ed. Paídos, Barcelona-Buenos Aires- México,

SARTORI GIOVANNI, “ HomoVidens, La sociedad Teledirigida”, Ed. Taurus pensamiento, España 1998.

SCHRAMM Wilbur, “ La ciencia de la comunicación humana”, Ed. Roble, 5ª. Edición 1975, México.

SERRANO Sebastián, “La Semiótica”, Ed. Montesinos, España, Diciembre 1984.

Taller de análisis de mensajes, Ed. ILCE, México, 1988.

7.- ANEXOS.

Anexo 1.

ENCUESTA DIAGNOSTICO.

FECHA

1.- ¿Cuál es tu nombre?

2.- ¿Cuántos años tienes?

3.- ¿Cómo se llama tu escuela?

4.- ¿En qué grupo y grado estás?

5.- ¿Tienes televisión?

a) Sí b) No

6.- ¿Cuáles son tus caricaturas favoritas?

- a) Pokémon
- b) Ranman ½
- c) Dragon Ball Z
- d) Los Simpson
- e) Otras... cual?

7.- ¿Cuánto tiempo ves televisión?

- a) De 1 hora o menos
- b) De 1 a 2 horas
- c) De 2 a 3 horas
- d) Más de 3 horas

8.- ¿Con quién ves la televisión?

- a) Con mi mamá
- b) Con mi papá
- c) Con mis hermanos
- d) Con mis primos
- e) Con mis amigos o (as)
- f) Solo

9.- ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

- a) Luchas
- b) Futbol
- c) Como en mi caricatura favorita
- d) Otros

Anexo 2.

CUESTIONARIO 2

1.- ¿ Cuántas veces al día ves Pokémon?

2.- ¿ Que personaje de Pokémon te gustaría ser?

a) Pikachu b) Bulbasaur c) Charizad d) Blastoise e) Arbok f) otros

3.- ¿ Qué poderes te gustan más de los Pokémon?

a) Atactrueno b) hojas - navaja c) tornado de fuego d) bombas de agua
e) otros

4.- ¿Cuál es tu Pokémon preferido?

a) Pikachu b) Charmander c) Charizad d) Dragonite e) otros

5.- ¿ Que tipo de objetos tienes de los Pokémon?

a) camisas d) lápiz y gomas g) otros
b) pantalones e) mochilas
c) libros y libretas f) juguetes

6.- ¿ Cuándo juegas a los Pokémon con tus amigos, que personaje te gustaría ser?

a) Ash b) Pikachu c) Bulbasaur d) Arbok e) otro

7.- ¿ Cuántos nombres de Pokémon te sabes?

a) 1 – 59 b) 60 – 119 c) 120 – 180 d) 190 – 260

e) 270 – 300 f) otros

8.- ¿ Te sabes las frases del equipo Rocket?

a) Sí b) no

9.- ¿ Si tuvieras una batalla con tus compañeros de escuela o amigos que Pokémon usarías y que poderes ?

a)Picachu	b)Bulbasaur	c)Charizad	d)Arbok	e)Otros
Atactrueno	Hojas-navaja	Tornado de fuego	Lanza rocas	
Impactrueno	Rayo solar	Lanza llamas	Ácido	

10.- ¿ Cómo consideras el programa de los Pokémon?

a)Muy violento b) Poco violento c) Nada violento d) otro

Anexo3.

CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA.

1.- ¿Cuál es su nombre?

2.- ¿Cuántos hijos tiene?

- a) 1 o 2 b) 3 o 4 c) 5 o 6 d) 7 o más

3.- ¿Acostumbra comprar juguetes a tu hijo aunque se porte mal?

- a) Siempre b) La mayoría de las veces c) Algunas veces d) Nunca

4.- ¿Sabe cuál es su caricatura favorita del niño?

- a) Sí b) No

5.- ¿Cuántas horas ve televisión el niño?

- a) 0 – 1 hrs. b) 2 – 3 hrs. c) 4 – 5 hrs. d) más de 5

6.- ¿Cuál es el juego favorito de su hijo?

- a) Juega a imitar programas de televisión
b) Juegos de mesa: memorama, damas chinas
c) Juegos tradicionales, canicas, trompo, bicicleta.
d) Juegos de vídeo: maquinitas, nintendo, etc.

7.- ¿Qué personaje de televisión tiende a imitar en sus juegos los niños?

- a) Guerra de bestias b) Pokémon c) Chavo del 8 d) Digimon

8.- Con quién juega tu hijo la mayor parte de las veces?

- a) Solo b) Con sus hermanos o primos
c) Con sus amigos d) Con sus papás

9.- ¿Ha tenido quejas en la escuela por que pretende imitar alguna caricatura agresiva?

- a) Sí, ¿cuál? b) No

10.- ¿Qué artículos promocionales de personajes de moda acostumbras comprar a tu hijo?

- a) Artículos escolares
b) Ropa
c) Muñecos que caracterizan al personaje
d) Armas relacionadas con el personaje

11.- ¿Quién selecciona los programas que ve su hijo?

- a) Los padres hacen la selección
b) El niño
c) Los niños junto con sus padres
d) Se ve lo que este pasando.

12.- ¿Qué comportamiento tiene el niño al terminar el programa de Pokémon?

- a) Imita alguna acción violenta agrediendo a alguien.
- b) Imita alguna acción violenta sin agredir a nadie.
- c) Imita alguna acción no violenta del personaje.
- d) Comenta algo relacionado con la caricatura.
- e) Su comportamiento no tiene relación con la caricatura.

13.- ¿Está enterado (a) del contenido de los programas que ve tu hijo?

- a) Sí
- b) No

14.- ¿Está enterado (a) del contenido del programa Pokémon?

- a) Sí
- b) No

15.- ¿Cómo valorarías la cantidad de violencia que contiene la caricatura Pokémon?

- a) Muy violenta
- b) Con violencia moderada
- c) Poco violenta
- d) Sin violencia.

CUESTIONARIO PARA MAESTROS

1.- ¿Qué tipo de impacto cree usted (de acuerdo al comportamiento) que causa la televisión en sus alumnos?

- a) Fomenta la violencia
- b) Fomenta unión
- c) Incrementa su vocabulario
- d) Motiva a la superación personal
- e) e) otro, cuales.

2.- ¿Ha notado comportamientos de los niños que denotan imitación de la caricatura Pokémon?

- a) Peleas entre niños simulando la caricatura agredándose.
- b) Expresiones verbales similares a las de las caricaturas.
- c) Comentarios entre niños de la caricatura Pokémon.
- d) Riñas por los comentarios de la caricatura Pokémon.
- e) Interpretaciones de la caricatura Pokémon.
- f) Otras... Cuales?

3.- ¿Los comportamientos predominantes entre los niños durante sus juegos son?

- a) Muy violentos
- b) Poco violentos
- c) Nada violentos
- d) De compañerismo
- e) Otros... cuáles?

4.-¿ Cree usted que el mal comportamiento de los niños se deba a...?

- a) Que ven mucha televisión
- b) La caricatura de moda
- c) La desintegración familiar
- d) Problemas Psicológicos
- e) Otra.

5.- ¿Cree usted que los niños que ven Pokémon tengan comportamientos más agresivos que los que no la ven?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) Parcialmente de acuerdo
- c) Parcialmente en desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

6.- ¿Ha notado usted que los niños lleven objetos de los Pokémon como?

- a) Mochilas, lápices o gomas
- b) Ropa
- c) Juguetes
- e) Otros... cuales?

7.- ¿Qué opina de la caricatura Pokémon?