

42
2-ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

"EL CONTENIDO DE THUNDERCAT'S, SU INFLUENCIA EN LA CONSOLIDACION DE LOS VALORES CULTURALES EN UN PUBLICO INFANTIL DE 8 AROS DE EDAD, ESCOLARIDAD PRIMARIA Y CLASE SOCIAL MEDIA Y BAJA EN LA COMUNIDAD DE MAZATLAN".

TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIATURA EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACION
P R E S E N T A :
NORMA MIRIAM RODRIGUEZ DOMINGUEZ

Asesor: M. en C. José María Adame Díaz



MEXICO, D.F.

1990





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE :

	Páginas
I MARCO TEORICO:	I
1) Los Nacidos de Comunicación en el Enfoque Funcionalista.	I
2) EL Papel de la Televisión, su Influencia en el Niño desde la Perspectiva Funcionalista.	5
2.1 "La Teoría de los Efectos" y la relación T.V.-Niño.	8
2.1.1 La Televisión y la Socialización del Niño.	12
2.1.2 El Aprendizaje Social del Niño y los Contenidos de Televisión.	16
2.2 Valores Culturales, Clase Social en la relación Niño-Televisión.	22
3) Investigaciones sobre Efectos del Contenido de Televisión en Valores Culturales del Niño.	30
3.1 La Televisión en México y su Influencia Cultural.	31
3.2 Valores Culturales, su erosión en el Niño Televidente.	47
3.3 El Contenido de T.V. : su Importancia y Análisis.	52
II HIPOTESIS	63
1) Hipótesis General.	63
2) Hipótesis de Investigación.	64
3) Definiciones Conceptuales.	66
4) Variables.	69

III METODOLOGIA

71

I) Análisis Metodológico del Discurso Thundercat's.	73
a) Datos Generales de la Serie.	73
b) Esquema General del Mensaje Thundercat's.	74
c) Historia General de la serie Thundercat's.	76
d) Personajes.	79
e) Temas comúnmente presentados.	86
f) Contextos más utilizados en la serie.	90
g) Epocas o Periodos más usados.	92
h) Personajes Secundarios.	93
i) Grupos Sociales del Tercer Planeta.	96
j) Funciones Sociales de los Personajes.	97
k) Lenguaje utilizado en el contenido Thundercat's.	101
l) Estereotipos y Valores más usados en el contenido.	108
m) Aspectos Generales manejados en el contenido.	113
n) CONCLUSIONES...	122
2) Cuestionario y su Aplicación.	125
2.1 Cuestionario para la delimitación de la muestra.	126
2.2 Cuestionario Final.	131
3) Evaluación de Datos y Resultados.	134
CONCLUSIONES. . .	155
SUGERENCIAS...	161
BIBLIOGRAFIA.	
APENDICE:	
(A) CUESTIONARIO PARA LA DELIMITACION DE LA MUESTRA.	
(B) CUESTIONARIO FINAL.	
(C) NOTAS BIBLIOGRAFICAS.	
(D) TABLAS DE EVALUACION DE DATOS.	

INTRODUCCION:

En la actualidad, la programación de t.v. es un objeto de estudio que preocupa a los analistas de la comunicación en América Latina, pues ha tomado relevancia un fenómeno llamado "dominación-cultural" que por medio de contenidos televisivos, entre otros factores están introduciendo cambios en la soberanía e identidad cultural de los países fuertemente consumidores de programación extranjera, proveniente de los Estados Unidos.

Gran interés ha despertado este fenómeno, por sus consecuencias en el ámbito cultural de estos países, pues la televisión se ha convertido en un poderoso medio a través del cual se infiltran mecanismos y elementos que generan transformación en los valores y patrones culturales en las sociedades donde circulan estos contenidos extranjeros.

Investigaciones que han puesto todo su esfuerzo en medir los efectos de la televisión en los niños, han comprobado que éstos pasan alrededor de 4 horas promedio frente a la pantalla recibiendo altas dosis de contenidos extranjeros, entre ellos "Las Caricaturas", por las que tanto muestran preferencia.

"Las Caricaturas, entre otros géneros constituyen portadores de valores, de mapas de relaciones; ellas definen que es lo bueno-lo deseable, lo no deseable, lo que es posible de lograr. Estas nociones echan raíces paulatinamente en el inconsciente de los sujetos para luego conformar sus patrones de evaluación y comportamiento individual y social".¹

Este género televisivo que tanto gusta en los niños, es -- un elemento que además de proporcionarles una gratificación, brinda la posibilidad de transmitir al niño experiencias nuevas que -- apropian como válidas, modelos de comportamiento y un esquezo de -- de valores un tanto extraños a su realidad inmediata, con repercusiones en el ámbito cultural.

Muchas investigaciones se han realizado entorno a la influencia de las caricaturas en el niño, pero teniendo como objetivo central la violencia y sus efectos; cabe hacer hincapié que son muy pocas los estudios en el campo de los efectos de la televisión -- que se han avocado al análisis de la influencia de las caricaturas en la formación de valores culturales del niño.

Esto tiene su importancia, pues el niño recibe de la televisión un cúmulo de información de la que aprende conceptos, actitudes, conductas, valores y significados, mientras que vive su proceso de formación social, en el que desarrolla sus cualidades y -- mecanismos psicológicos que le permitirán funcionar efectivamente en su medio social, y en ese proceso de adaptación del niño, la -- televisión ejerce un papel dinámico.

En este sentido, son pocas las investigaciones realizadas -- en México, que se interesan por visualizar las causas y consecuencias culturales que provoca la penetración de la televisión en una comunidad. De ahí nace mi inquietud de realizar la presente tesis -- cuyo objetivo es observar más de cerca la influencia de contenidos extranjeros para niños en la formación de sus valores culturales, -- en la comunidad de Mazatlán Sinaloa, donde la televisión es un -- factor predominante.

Desee comparar el nivel de identificación del niño hacia los valores manejados en el contenido "Thundercat's" (Felinos Cósmicos) y la identificación de elementos representativos de valores culturales de su región o país, haciendo una comparación del sexo y nivel socioeconómico de los niños encuestados.

Se de antemano que la relación entre el niño y la televisión es un tema de enorme interés y de posibilidades muy amplias de -- investigación, pero en esta tesis va todo mi esfuerzo por comprender mejor las potencialidades de la t.v. y su significado en la vida del niño, en momentos donde asimila el sistema de valores que le brindará la identificación con su cultura, y en el que la -- televisión se ha convertido en un objeto familiar de uso cotidiano, que desde la sala o la recámara de los niños está transformando inadvertidamente a toda una cultura.

MARCO TEORICO :

I) LOS MEDIOS DE COMUNICACION DESDE EL ENFOQUE FUNCIONALISTA :

El estudio de los medios de comunicación cobra auge entre el período de la I Guerra Mundial y los albores de la II Guerra Mundial en esos momentos el estudio de los medios se asimilaba como un factor de la estrategia bélico-militar tratando de abordar el fenómeno de persuasión de un público para inducirlo a reaccionar ante la inminente guerra.

En este marco apareció el estudio de la comunicación de masas en la década de los años 30's mostrando 3 áreas de preocupación, por parte de los investigadores:

- 1) El estudio de los EFECTOS provocado por el crecimiento de los medios de comunicación técnicos.
- 2) El estudio de la Propaganda Política.
- 3) El estudio del uso publicitario-comercial de los medios.

Uno de los primeros investigadores sobre los medios es Harold Lasswell, quién inicia sus estudios con la preocupación de la propaganda política, estudia la influencia al nivel comportamiento de los nuevos medios de comunicación, sobre todo las connotaciones del factor "violencia" y sus posibles efectos en la sociedad.

Por otra parte, Paul Lazarsfeld observó 3 objetos de estudio de los medios:

- 1) En el plano político: estudiando la propaganda por el Análisis de Contenido.

- 2) En lo moral-cultural: observando estos problemas desde - la perspectiva del Análisis de los Efectos.
- 3) En lo comercial: estudiando la publicidad desde la perspectiva de la Audiencia.

Así se sientan las bases para posteriores estudios sobre -- los medios de comunicación masivos. Gran cantidad de estudios e - investigaciones se generaron en esa época bajo las destacadas figuras de Harold D.Lasswell, E.Pendleton Herring, O.W.Riegel, - - Daniel Katz, Paul Lazarsfeld, Bernard B.Berelson y Wilbur Schramm entre otros.

Las primeras aportaciones se iniciaron con estudios de ---- audiencia (estudios sobre el público), ya no del mensaje en sí; - 1945-50, son los años en que se hace urgente la organización de - los sistemas de comunicación internacional desde el punto de vista económico, como consecuencia de la necesidad de penetración de mercados; desde el punto de vista político, por la exigencia de - encontrar en los sistemas de comunicación un elemento de control-social, esimismo en el plano cultural pues estos medios poseen -- elementos que contribuyen a la estabilidad y dominio internacionles.

En esta misma etapa se desarrollan los estudios de la -- Psicología industrial de la guerra, la persuasión de grupo experimenta un importante incremento aunada al fenómeno propagandístico bélico. Bajo estos factores se da el desarrollo de los estudios - de la psicología de la comunicación de masas.

Para 1960 ya se había comprobado que la comunicación y los sistemas de comunicación constituyen fenómenos necesarios para el normal desarrollo de la sociedad y el mantenimiento de su statu - quo; a partir de estos momentos, la aplicación analógica de la -- comunicación de masas y a la comunicación intergrupal, la lógica,

la cibernética, la teoría del conocimiento, la psicología clínica se convierten en ciencias bases, en modelos de desarrollo teórico de la comunicación.

Paul Lazarsfeld en sus estudios descubrió que el papel de -- los medios de comunicación es "reforzar las actitudes preexistentes", esto en el mundo de la investigación de los medios trajo -- consigo una nueva etapa en la investigación de los Efectos de los medios en la que dejaba de interpretarse al público como una entidad pasiva y desorganizada para iniciar la investigación de la relación entre la comunicación, la organización y la influencia -- personal.

Así aparece Robert K. Merton, estudioso de la sociología funcionalista, que aportó connotaciones importantes, visualizó a la comunicación como un instrumento indispensable para estabilizar -- y dar cohesión a sus protagonistas. Los medios de comunicación -- tienen como función la de "imponer normas sociales", proponen-imponen a la colectividad un mismo prisma de interpretación de la -- realidad y la historia. Los medios de comunicación son insustituibles para la creación de "normativos" es decir, formas de acción -- o de inactividad, de interpretación común de la sociedad.

Otro avance en los estudios funcionalistas de los medios fue el "content analysis" (análisis de contenido) que es definido por Berelson como una técnica auxiliar del análisis de los Efectos, -- pues permite estudiar profundamente el mensaje latente en los distintos mensajes que circulan en los medios de comunicación, auxiliando con esto las distintas investigaciones sobre los medios .

Por otro lado, paralelamente a las aportaciones sociológicas la psicología brindó sus aportaciones al estudio de los medios — de comunicación con la consolidación de la escuela de Yale, impulsada por Hovland, permitiendo así que se desarrollara la psicología de los efectos en la que para a mediados del presente siglo — destacaban Lundaine, Sheffield, Weiss, Janis, Keley, y McGuire — entre otros. La importancia de las aportaciones de estos psicólogos fue que estudiaron la posibilidad y las técnicas de persuasión, sin ceñir exclusivamente la atención en los contenidos que se desean transmitir.

Con los estudios desde Lasswell, Paul Lazarsfeld, Hertony — Hovland las aportaciones sociológicas y psicológicas vienen a sentar las bases para la comprensión de los efectos de los medios de comunicación de masas, pues en primer término se rompe definitivamente con el esquema conductista simple del estímulo-respuesta, — los medios de comunicación dejan de ser vistos en forma omnipotente y al auditorio como una masa atomizada y desorganizada. Se permite visualizar a los medios en su contexto real, al emisor y al receptor en interacción, junto al discurso de los medios, es decir, se abre un abanico de posibilidades para abordar las distintas problemáticas que presentan los medios de comunicación en — nuestra sociedad.

2) EL PAPEL DE LA TELEVISION, SU INFLUENCIA EN EL NIÑO DESDE LA PERSPECTIVA FUNCIONALISTA.

La televisión desde sus inicios en los años 50's fue centro de preocupación de los distintos analistas de la comunicación social, gracias a la potencialidad que desplegaba a pasos agigantados al colocarse como el medio de mayor trascendencia en el seno de las sociedades industrializadas.

Rápidamente la televisión fue el objetivo de distintos estudios enfocados a observar su origen, características técnicas, su perspectiva en el proceso de la comunicación, su función económica, política, social y cultural; se trató de centrar sus estudios en las consecuencias y efectos en la sociedad aplicando las aportaciones que daban la psicología y sociología y así se procedió a observar su influencia social y a desentrañar el uso que el individuo hacía de ésta, y sobre todo su preocupación se centró en los niños⁽¹⁾, pues son los sujetos quienes mayormente utilizan la televisión a lo largo de su vida.

Existen posturas en el funcionalismo que al retomar las aportaciones de la sociología y la psicología le dieron un papel activo al niño, valoraron sus características individuales y las condiciones que le rodean. Así por un lado, se observó que la

(1) NIÑOS: se utilizará para denominar a ambos sexos, cuando sea prudente aclarar el sexo, se hará como corresponde.

televisión y sus contenidos producen efectos sobre los consumidores de éstos (Klapper 1974, Schramm Lyle y Parker 1965, Maccoby 1958) y por otro lado, se visualizó una relación dinámica entre medios y receptor, observando las funciones que desempeña la televisión (Wright 1960).

Así, hay posturas que toman al niño como un receptor sin remedio de una programación que lleva como objetivo captar su atención, sus preferencias, su tiempo libre y que trata de ser la alternativa más atractiva en lo que a diversión se refiere, posturas que tratan de observar bajo qué medios y mecanismos usan las necesidades del niño. En esta posición teórica podemos catalogar tanto a funcionalistas como a marxistas, quienes siguen el Modelo de los Efectos de los Medios de Comunicación Masiva.

Por otra parte, en los actuales estudios de los medios, hay una posición que ve al niño condicionado por impulsos innatos al placer, la emoción, el entretenimiento y la información que prende la televisión para satisfacerlos independientemente de la programación que se le ofrezca. En esta postura podemos situar a distintos autores que apoyan el "Modelo de Usos y Gratificaciones" en el que hablan de la existencia de la influencia de la televisión independientemente de circunstancias y características definidas en los individuos que se exponen al medio, es decir, resaltan las condiciones individuales del televidente.

En esta postura teórica se pone énfasis en el uso del medio por parte del sujeto, sin tomar en cuenta al contenido expuesto por el medio y lo que el medio hace en el sujeto. A su

dida que se amplía el campo de la investigación en la comunicación se demuestra que los medios no son omnipotentes, que el mensaje es captado en forma distinta por los diversos grupos de la población, y que para ello intervienen varios elementos psicológicos, sociológicos y culturales que son objeto de estudio en las ciencias de la comunicación actual.

2.1 "LA TEORIA DE LOS EFECTOS" Y LA RELACION TELEVISION-NIÑO:

En el funcionalismo, un enfoque importante es "La Teoría de los Efectos" que ha aportado resultados muy valiosos en el campo de la investigación de los medios. Entre los investigadores que apoyan esta postura está Wilbur Schramm quien ha profundizado en el proceso de la comunicación y las consecuencias sociales y personales de los sujetos expuestos a los medios; otro investigador importante es Kelvia de Fleur que define esta postura así "trata de explicar la acción de los medios masivos predeterminando sus consecuencias a partir de situaciones sociales, culturales, psicológicas y aún biológicas --los medios de comunicación-- producen determinados efectos en los públicos, tomando en consideración la existencia de condiciones estructurales y coyunturales". (2)

Aunque se dice que la teoría de los efectos se ha encasillado en delegar a los medios de comunicación un papel utilitario, esta teoría ha dado valiosas aportaciones en la visualización de las potencialidades de los medios de comunicación, y sus repercusiones en los receptores y en la sociedad en general.

En los estudios que se han realizado sobre esta misma línea está Paul Lazarsfeld que para 1937 observó que los medios de comunicación no ejercen una función omnipotente en la sociedad sino que refuerzan actitudes ya existentes en los sujetos que se exponen a los medios. Mostró que los medios poseen la función de "Reforzar", estudió a un grupo de niños de 40. a 60. grado de escolaridad para ver cuál era el tipo de preferencias y que los llamaba más atención de la televisión y encontró que "la aventura, la acción, la emoción, el misterio, el realismo, el suspense, la vida infantil, la travessura graciosa, la vida animal, la naturaleza, el comportamiento noble-

y valiente, los deportes, aviones y otros inventos" (3) era la que más motivaba a los niños para exponerse a ver televisión.

En 1954, Eleanor Maccoby trató de observar la causa del por qué el niño ve televisión, enfocando su estudio a la necesidad -- infantil de obtener satisfacción, que no encuentran en la vida -- real. En ella encontró "que los niños con alto grado de frustración en la vida diaria pasan la mayor parte del tiempo viendo la televisión". (4)

En Inglaterra en 1955-56 Hilda F. Himmelweit, A.H. Oppenheim y Pamela Vince estudiaron la influencia de la t.v. en los niños entre 10 y 14 años de edad, encuestaron alrededor de 1856 niños y este estudio lo denominaron "La T.V. y el Niño" en ella se centró:

- Los efectos del contenido de la programación en t.v. (la información sobre el contenido, desde el punto de vista del niño y no del productor o de cualquier otro adulto), se vio como un estímulo, un interés y otras actividades infantiles.
- Se vio que la inteligencia es uno de los factores que influyen en reducir el interés y el tiempo de exposición a la t.v.
- Se vio marcada la preferencia por contenidos violentos.
- La t.v. atrae al niño por estar fácilmente a la mano, su valor como pasatiempo, la satisfacción de sentir en el presente seguridad y afirmación, a través de temas familiares, cambios, suspense, escapismo, identificación y excitación.
- La visión infantil se ve modificada por lo que se ve en t.v. -- así, los VALORES que presentan en la t.v. son de gran impacto --

sobre todo si se presentan en forma dramática, si se presentan ideas o valores para los que el niño no está emocionalmente preparado e si el niño no encuentra información sobre los mismos temas con sus padres e amigos". (5)

Aquí es importante rescatar que los valores en los contenidos de televisión son recalcados como modificadores por los investigadores, como elementos culturales que se ven afectados en el niño televidente que está en proceso de formación social.

Wilbur Schramm, Jack Lyle y Edwin B. Parker entre 1958-60 estudiaron 10 comunidades en los Estados Unidos y Canadá cuyos resultados fueron publicados bajo el título "La Televisión en la vida de nuestros hijos", donde se obtuvieron datos sobre los efectos de la t.v. en el niño, ocupándose básicamente en el proceso y la dinámica que determina lo que el niño escoge de la programación y el uso que hace de ella, observando la relación entre el niño y la t.v. como una relación que no es unilateral, ni en el sentido causa-efecto sino que es un conjunto de factores el que interviene y es el niño el que participa en forma más activa en el uso de la t.v. (esta es una de las teorías que impulsó a la reciente teoría de Usos y Gratificaciones). (6)

En el año de 1959, otro de los investigadores de la teoría de los efectos es Bailyn Lotte, quién hizo un estudio sobre la relación niño-t.v. y en ella analizó las diferencias entre sexos y nivel socioeconómico llegando a la conclusión que los niños veían más t.v. que las niñas, las clases bajas en mayor nivel que la clase media. Por otro lado, observó que "Superman era el personaje con el que se identificaban más los niños con tendencias de rebeldía, reprendidos físicamente y con poco control familiar, y que

los programas favoritos eran donde el héroe aparecía defendiéndose a sí mismo o a otra persona en forma agresiva". (7)

Uno de los estudios que a nuestro juicio es importante mencionar, como auxilio teórico a la investigación es el que realizó el sociólogo Bryan Wilson en 1961, quién nos habla en su estudio sobre los posibles efectos en las actitudes y los valores del auditorio. "al cual a través de los medios se le ha dado un nuevo sentido de lo que la noticia es, lo que fomenta una mayor tolerancia de la conducta desviada, además, el autor piensa que en cierta forma los medios de comunicación con su publicidad y contenidos crean un tipo de héroe criminal y presentan la conducta desviada de los jóvenes en forma romántica y progresista, de manera que sea aceptable como un reto al orden social existente y que además ello se transmite e infiltra de una cultura a otra." (8)

Si bien esta investigación toca el tema de la influencia de los contenidos de t.v. en actitudes y valores del televidente no provee una evidencia sociológica suficiente para basar su afirmación, pero al mencionar las distintas variables sociales, los cambios en la estructura social, la movilidad y el control social, es muy difícil absolver a los medios de comunicación del cargo de promover la erosión de los VALORES SOCIALES TRADICIONALES y crear confusión sobre todo entre la gente joven sobre los patrones de conducta.

Esta preocupación de algunos investigadores por los efectos de la t.v. en la esfera cultural y más específicamente la situación que resulta de la penetración de los contenidos extranjeros de t.v. en la sociedad, y sobre todo de los efectos que pueden ---

ocasionar en el televidente pequeño, como en el presente trabajo es un punto en la investigación que ha sido poco desarrollada y que en forma indirecta ha sido visto por algunos estudiosos que hablan de los medios de comunicación y la cultura. Es a mi juicio un tema de considerable importancia, ya que es en el proceso de socialización donde se transmite de generación a generación - el sistema de valores que identifica a un niño con su cultura, y actualmente la televisión está interviniendo en forma predominante en este proceso.

2.1.1. LA TELEVISION Y LA SOCIALIZACION EN EL NIÑO:

El niño desde el primer contacto con la realidad inmediata pone en acción todas sus capacidades físicas, motrices y todas - sus cualidades mentales-intelectuales para proveerse de todos - los elementos que le permitirán adaptarse al medio que le condiciona. Auxiliado por los seres que le rodean, irá poco a poco - aprendiendo las reglas del juego social y estará entrando en - contacto con las estructuras e instituciones sociales que serán los parámetros que le enseña a comportarse socialmente. A esta - etapa de la vida del niño se le denomina "socialización".

"La socialización es un proceso por el cual el individuo - adopta de la gran variedad de comportamientos y formas de interacción posibles que se le ofrecen desde el momento, aquellos que

son comunes y aceptados por su familia y el grupo en el que se desarrolla, tomando en cuenta los límites naturales de las capacidades y habilidades innatas y factores hereditarios". (9)

Es la socialización donde al niño se le condiciona al medio en el que vive; se le confieren todos los mecanismos de regulación social y autocontrol interno al proporcionarle todos los elementos jurídicos, morales, religiosos y culturales con los cuales se definirán su clase social, su posición y ubicación en la estructura social y se le conferirá su rol a desempeñar.

Comunemente la socialización se refiere al proceso de transmisión de Valores de una generación a otra, el cual también abarca procesos de cambios en los individuos tales como las actitudes los conocimientos y comportamientos pues la socialización como proceso implica el desarrollo de la individualidad a partir de cierto producto y prácticas de la colectividad, desde el lenguaje hasta los medios de comunicación masiva los cuales junto a la familia y la escuela juegan un papel fundamental.

Al hablar de socialización del niño se puede visualizar este proceso en etapas las cuales permiten al niño la internalización de normas y valores socialmente promovidos y aceptados. En una primer etapa el niño, al tiempo que desarrolla sus cualidades y funciones psicológicas, aprende hábitos de conocimiento, de comportamiento, desarrolla su capacidad para evaluar la aprobación social y aprende mecanismos de control de su conducta.

Se podría decir que en una segunda etapa de la socialización del niño se da la internalización de todos los elementos ra-

güadores y el niño aprenderá su autoregulación con el manejo de todos los elementos antes dichos. Este sistema de autoregulación viene con la internalización de actitudes y valores, con ello se fortalece el control social externo; que es lo que en última instancia busca la sociedad para la perpetuación de su orden y equilibrio.

En este proceso de socialización, la autoregulación del niño presenta la intervención de varios agentes socializantes (las diversas instituciones sociales), las cuales promoverán la transmisión de patrones culturales que en última instancia deben de impulsar el fortalecimiento de la identidad cultural de un país. Estos agentes socializadores son en primer término la familia, la escuela, la iglesia, los medios de comunicación, entre otros no menos importantes, ya que estos de diversas maneras contribuyen en la formación de actitudes fundamentales hacia objetos, símbolos y formas de comportamiento que los identifique con los valores que sustentan a su propia cultura.

Los valores y las actitudes son elementos que son internalizados por el niño en su proceso de socialización y su autoregulación, y para esto interviene 3 mecanismos fundamentales:

a) El reforzamiento Diferencial:

donde la conducta del niño se controla por experiencias vividas.

b) El Reforzamiento Vicario:

Es la situación experimental que vive el niño en el premio-castigo observando sobre la conducta de otros.

c) El modelamiento:

Es importante en la transmisión de patrones complejos de respuestas

emocionales, actitudes y valores por medio de la observación del -- comportamiento de modelos vivos o simbólicos. (10)

En la transmisión y consolidación de actitudes y valores culturales durante el proceso de socialización del niño, intervienen -- como dije en páginas anteriores, los agentes socializadores entre -- ellos los medios de comunicación y propiamente la televisión, que -- en esta investigación es el caso que se estudia.

Si bien es cierto que la televisión no actúa en forma aislada y que existen otros factores contribuyentes en la formación de los valores culturales en el niño, la televisión es un medio de alta -- penetración sociocultural que desempeña un papel especial en la -- aculturación del niño por medio de sus contenidos.

La televisión está presente en la primer infancia del niño -- y es precisamente en esta período de su vida que el niño aprende -- los patrones de comportamiento social y cultural, por esto, es -- importante observar el proceso de aprendizaje cultural que se genera paralelamente a la socialización del niño televidente.

2.1.2 EL APRENDIZAJE SOCIAL DEL NIÑO Y LOS CONTENIDOS DE TELEVISION:

El niño al vivir el proceso de internalización de normas - valores, leyes y mecanismos de autocontrol, vive y genera en su desarrollo un proceso de aprendizaje, tanto formal como incidental que se presenta en la interacción de los distintos agentes - de socialización, como en este caso, la televisión.

"Los niños aprenden de la televisión en forma incidental - entendiéndose por incidental un aprendizaje que se lleva a cabo cuando el espectador va en busca de diversión y adquiere ciertos datos sin buscarlos". (II)

Efectivamente el niño al exponerse gran parte del día a la proyección de diversos esquemas de contenidos televisivos, participa en el proceso de la educación informal, por medio de la -- exposición a valores, actitudes y modelos de comportamiento inmersos en el contenido de t.v.

Esta educación informal es "el proceso de toda la vida por la cual cada persona adquiere y acumula conocimientos, habilidades, actitudes y comprensión de la experiencia diaria, mediante la exposición al medio ambiente, ejemplo de actitudes y comportamiento de familiares y amigos, de viajes, lecturas, escuchando - la radio o presenciando cine y t.v." (I2)

El factor aprendizaje está presente en todo el proceso de formación social del niño, pues en gran medida depende de éste - para que se culmine la socialización, ya que a través del aprendizaje el niño conoce, evalúa y asimila elementos directos, indirectos, conscientes e inconscientes para la formación y desarrollo social que los agentes e instituciones sociales como la familia, la escuela, el grupo de amigos y la misma programación de televisión le ofrecen.

Se dice que existen 2 posiciones teóricas que conceptualizan el proceso de aprendizaje que el niño realiza a partir de su exposición a la programación de televisión:

1) La Teoría del Desarrollo Cognocitivo:

Considera que el niño aprende a través de su actuación -- sobre los elementos del medio ambiente que le rodea, empujada -- por su curiosidad innata y su propio desarrollo mental. El niño entonces busca conocer introduciendo modificaciones, interviniendo en su objeto de aprendizaje para luego organizar el descubrimiento que ésto le produce dentro de estructuras cognocitivas cada vez más sofisticadas.

2) La Teoría del Aprendizaje Social:

Considera que no es el niño sino el medio ambiente y sus estímulos los que actúan sobre el niño y van moldeando su conducta y su pensamiento. El aprendizaje que hace el niño de la televisión tiene lugar a través de la observación de lo que se ofrece en la pantalla y de su posterior imitación. (13)

En ambas perspectivas se visualiza al niño como un aprendiz-constante donde intervienen la evolución de su estructura mental - asimismo como producto de su actividad individual y la influencia que ejerce el entorno social que le rodea.

Cabe destacar que el autor Guillermo Orozco Gómez pretende - conjuntar ambas posiciones, pues dice que "el niño es un aprendiz - social cognoscitivamente activo, su aprendizaje no se realiza en - el vacío sino en un contexto histórico y sociocultural específico - que incide y orienta la actuación del niño sobre los elementos que le rodean y sobre sus objetos de aprendizaje." (14) (en este caso - los contenidos de televisión a los que se expone).

El niño con su capacidad de desarrollo y de asimilación de - conocimientos e información que recibe de los contenidos de televi - sión, entendido esto como una serie de asociaciones mentales, no - culmina al momento que éste apaga la televisión, sino que se conti - núa a lo largo de su quehacer y relación social pues la contrucció - n de asociaciones y la producción de significados que resultan de los contenidos de los programas los pone en movimiento en otras -- circunstancias y situaciones; en su relación con la familia, en la escuela y con el grupo de amigos. Todas sus experiencias, viven -- cias y conocimientos e informaciones que captura de su medio - - - social (en este caso los contenidos de televisión) los lleva en su cotidianidad a intercambiarlos y reapropiárselos, produciendo dis - tintas formas de significaciones.

Orozco Gómez explica que todas las instituciones que inter - vienen en el proceso de socialización del niño, lo educan por me -

die de guiones, definidos como: "la representación mental de una --
 secuencia de eventos ordenados de acuerdo a una intencionalidad --
 y generalmente organizados con el propósito de alcanzar una meta."⁽¹⁵⁾

Con estos guiones tratan de inculcarle al niño una serie de --
 valores, aplicando distintas estrategias. Por ejemplo: la familia --
 lo hace bajo la autoridad moral, el premio o castigo; la escuela --
 como institución formal de un sistema económico, político y cultu --
 ral le va a inculcar ciertas formas de conducta o valores como la --
 solidaridad, la identidad nacional, el respeto a las autoridades.

La televisión "le proporciona distintos modelos a seguir por --
 ejemplo a través de los héroes televisivos. El espacio de kontras --
 te de la programación más que responder a valores concretos postu --
 lados por familias y escuelas en determinadas comunidades o países --
 contiene una serie de valores e ideas acordes con los objetivos --
 de entretenimiento y diversión, y por lo general sus guiones res --
 ponden a las metas económicas y políticas de los patrocinadores --
 y los dueños de las cadenas de televisión."⁽¹⁶⁾

En este sentido Orozco Gómez comenta que algunos investigado --
 res han descubierto en sus estudios que los niños recuerdan bien a --
 personajes de la televisión más que a los héroes nacionales o a --
 personalidades de la política mexicana, a pesar de que ésto se en --
 seña en la escuela primaria y que peor aún, mientras que la educa --
 ción primaria enfatiza la solidaridad nacional, hay niños que en --
 un alto grado de porcentaje prefieren vivir en los Estados Unidos --
 y le dan mayor importancia o preferencia al estilo de vida nortea --
 mericano en general.

Asimismo, el autor dice que "el niño se enfrenta a la programación cotidiana de la televisión comercial con una serie de guiones que ha asimilado de sus experiencias anteriores y de las enseñanzas de sus educadores. Con su acervo de guiones y significaciones el niño "negocia" los guiones y significaciones propuestas por la televisión". Y afirma que "mientras más fortalecidos esté en sus propias significaciones mayor posibilidades tendrá -- para negociar efectivamente los mensajes que la televisión proponga y producir sus propias significaciones." (17)

Si bien el autor recalca la importancia de la familia y la escuela en el uso de guiones y significaciones durante el proceso de socialización del niño y su educación, es primordial dejar asentado que por estar fuera de control por parte de los padres de familia y los educadores los contenidos de televisión, en la actualidad éstos son elementos sustanciales en el proceso de consolidación de los valores culturales del niño en formación, están influyendo en la consolidación de actitudes, de formas de comportamiento y sistemas de valoración del niño televidente.

Actualmente la constante exposición a los contenidos televisivos permiten al niño un abanico de alternativas funcionales para la satisfacción de sus necesidades, esto se ha comprobado en diversos estudios sobre los efectos de la televisión en el niño.

En este aspecto cabe destacar, como se manifestó en páginas anteriores, que esa constante exposición al contenido de televisión permite al niño participar de un aprendizaje indirecto, en esta línea de investigación Fernandez Collado y su equipo de colg

boradores comprobaron "que el niño a la vez que usa la televisión le da las siguientes funciones:

- Hábito
- Evasión
- Emoción
- Interacción Social
- Aprendizaje
- Diversión

en lo que respecta a la función de aprendizaje Fernández Collado dice "hay un aprendizaje indirecto en los programas de entretenimiento ampliando la experiencia del niño en el sentido que le da una orientación de la vida adulta." (18)

Por medio de este aprendizaje indirecto el niño bajo rúbricas de entretenimiento y diversión recibe una serie de informaciones que incidentalmente le están forzando un concepto particular del mundo que les rodea, en esa información el niño recibe hábitos costumbres, modos de vida, actitudes y conductas prototípicas para imitar, como es el caso de los deportistas y actores.

En este sentido cabe destacar, que el niño es inducido a - consumir altas dosis de contenidos de televisión y esto es un fenómeno social de amplia envergadura, tal y como lo demuestran - - actuales investigaciones sobre los efectos de la televisión en el niño, quienes han visualizado que la televisión es un factor determinante en el proceso de socialización del niño pues éste es inducido, por medio de los contenidos de televisión, a recibir -- influencia en la formación de sus valores culturales.

2.2 VALORES CULTURALES, CLASE SOCIAL EN LA RELACION TELEVISION- NIÑO:

Si tomamos en cuenta que el desarrollo de la sociedad humana se realiza mediante la creación, transmisión y acumulación de - - valores que se definen socialmente y se enriquecen en su contenido a través de la comunicación, la televisión y sus contenidos juegan un rol destacado en este proceso, en las sociedades modernas.

Al respecto Angel Benito, en algunas de sus investigaciones- explica que los medios de comunicación desempeñan una función múltiple dependiendo de las condiciones culturales del público, los - instrumentos técnicos usados; en esta interacción los medios produ- cen una multiplicidad de funciones.

Al hablar de la televisión, Angel Benito parafraseando a -- Clause se refiere a ésta las siguientes funciones:

I) Funciones de la Comunicación Intelectual:

a) Información: actualidad
general
cultural

b) Orientación: pensamiento
sentimiento
opiniones
sentido de
profesión

c) Expresión: CREACION DE VALORES
 Funciones sociales
 Ideología de actualidad
 Argumentación

e) Presión: Propaganda
 Publicidad

2) Psicosociales:

- a) Relación hombres-grupos
- b) Diversión
- c) Psicoterapia social (19)

Benito rescata la importancia de la televisión en la creación de Valores del sujeto que se expone a los contenidos de televisión, retomando a Clause el autor dice "Clause asigna dentro de la función de Expresión a la creación de valores, porque el término de "expresión" es empleado como la manifestación de dentro hacia afuera de lo que se siente o piensa, de la exteriorización de la capacidad estética, etc... Los hombres funcionan por escala de valores, y el conocimiento de otros hombres, de -- otras escalas de valores por la televisión, de alguna manera uniformizan los nuestros, nuestros criterios." (20)

Aquí radica, precisamente la importancia de la influencia que ejerce el contenido de televisión en el niño que vive en su proceso de socialización la formación de sus Valores Culturales.

El concepto de valores a lo largo de la historia de las ciencias humanas ha tenido diversas connotaciones, para fines de esta investigación tomaré el concepto expuesto por Kluckhohn respecto al Valor, quién lo define así "Una concepción explícita o implícita, propia de un individuo o de un grupo, de algo que se-

reca ser deseado y que influye en la selección entre los posibles medios, modos y fines de la acción" (21)

Si bien la integración de los valores en el sistema de la personalidad se realiza por un proceso de interiorización que transforma el valor en una motivación suplementaria de la acción, la corriente estructural-funcionalista plantea que la finalidad del valor es la integración al sistema de la acción tanto de los elementos personales de cada individuo como a la sociedad y su cultura.

En este sentido T.Parsons rescata el papel prioritario de los valores en la esfera cultural al manifestar sus ideas sobre el sistema social. Parsons dice "los elementos de orden motivacional de la acción están canalizados, controlados y determinados por los elementos del orden cultural; los elementos culturales, al estructurar la acción en su dimensión de relevancia social más directa, son los agentes de funciones esenciales como la socialización del individuo." (22)

En pocas palabras todos los elementos culturales normativos de la vida social son denominados "valor social" desde el punto de vista parsoniano; los valores al ser calificados por su carácter colectivo como manifestaciones de un sistema cultural y social son el marco donde se cimentan y perpetúan las costumbres y tradiciones, por ello son factores de primer orden porque son la caracterización de culturas particulares.

Ahora bien, por necesidades específicas a la presente investigación, al utilizar el término de "Valores Culturales" me estaré remitiendo a los valores como una base de las creencias del hombre que permiten la cohesión de los individuos y la perpe-

tuación de sus relaciones en una estructura social, y que de una u otra forma son retomados y difundidos en los contenidos de televisión a través de símbolos, objetos, actitudes, conductas y - por medio de la representación de personajes.

Por otro lado, cuando se maneje el concepto de "Valores -- Culturales Propios" me estará refiriendo al nivel de identificación que presenta el niño frente a símbolos, personajes y situaciones o circunstancias históricas de su región o país.

Entre los valores culturales propios, utilizados a mi juicio en esta investigación, son los valores representados en símbolos y personajes de la historia de la región y del país, tales como figuras históricas, héroes nacionales y regionales, música-comida, símbolos representativos de la región.

Al hablar de "Valores Culturales Ajenos" me remitiré al -- nivel de identificación que presenta el niño frente a símbolos -- personajes, situaciones o circunstancias presentados en el contenido de Felinos Cósmicos, y que representan a una cultura altamente tecnologicada, como lo es Estados Unidos país que produce estos contenidos.

Entre los valores culturales ajenos, utilizados en la presente investigación, son retomados del contenido de Felinos Cósmicos son los representados por las figuras líder, por los símbolos representativos tanto de felinos como de los mutantes (ambos rivales), valores representados en situaciones como la ambición, la rivalidad, el deseo de poder, el triunfo, la conquista, la ayuda, la coerción.

Si bien es cierto los Valores constituyen una de las categorías fundamentales en el análisis de contenido y una de los principales criterios de orientación metodológica en los medios de comunicación el factor clase social o nivel socioeconómico viene siendo una de las variables fundamentales en los estudios sobre los efectos de la televisión en el niño; la mayoría de las investigaciones realizadas sobre la influencia de la televisión ponen mucho cuidado en el nivel socioeconómico del sujeto investigado, destacado como factor esencial en la medición de la influencia y efecto de la televisión.

En mi investigación el nivel socioeconómico es una variable importante, porque al hablar de la influencia del contenido de Thundercat's en el niño, valoro al nivel social del niño haciendo una comparación entre el niño clase media y el niño clase baja, porque considero que esta variable independiente es una causa que motiva a que la influencia del contenido de t.v. se manifieste en forma diferente en los niños encuestados.

En este trabajo la "Clase Social" será conceptualizada como "un estrato de la sociedad compuesto de grupos de familias que ocupan una posición económica semejante, agrupados por antecedentes y conexiones familiares, actitudes morales, grados y tipos de educación, éxitos profesionales, gustos en las formas de gasto, posición de bienes de consumo, tipos de vocación, grado de prestigio personal, afiliación política, religiosa y social."⁽²³⁾

Para fines concretas de esta investigación clase media y clase baja serán definidas por el ingreso económico mensual que perciben los padres del niño encuestado; así clase media, será definida, a mi juicio como " un sector heterogéneo de la población integrado -

por pequeños comerciantes, profesionistas, cooperativistas y empleados de oficinas mercantiles, industriales y bancarias; cuyo ingreso económico oscila entre \$756,450.00 hasta 7 veces el salario mínimo regional, es decir, \$1'765,050.00 por mes.

Mientras tanto la Clase Baja, será "aquel sector social de la población integrado por pescadores, albañiles, empleados y obreros con ingresos económicos muy modestos que perciben entre \$252,150.00 hasta 2 veces el salario mínimo regional \$504,300.00 por mes.

La clase social es un factor destacado en los estudios sobre los efectos de la televisión en los niños, porque al medir el impacto de la influencia, los investigadores se han percatado que existe una diferencia significativa en los sujetos analizados de acuerdo a lo que trae tras de sí el nivel social de éstos.

Tenemos el caso de Eleanor Maccoby en su investigación de --- 1954 sobre el por qué los niños ven televisión observó que "los niños clase media que presentaban un alto grado de frustración en su vida diaria, mostraban un mayor tiempo de exposición a la televisión, mientras que en niños de clase baja, casi no hay relación -- entre frustración y el tiempo que ven televisión".⁽²⁴⁾

Por su parte Bailyn Lette en 1959 al investigar sobre los -- efectos de la televisión en el conocimiento y los hábitos del niño -- observó que "los niños clase baja ven más televisión que los de -- clase media y que éstos presentaban menor capacidad intelectual -- cuando aumentaba el tiempo de exposición de estos niños frente a la televisión." (25)

Por otro lado, Patricia Arriaga y Rosa Ma. Valle en un trabajo presentado por la Universidad Anáhuac en 1977, sobre la televisión

y su influencia en el desarrollo cognoscitivo, intelectual y perceptual del niño, observaron que "los niños de estratos menos favorecidos son aquellos que tienen mayor probabilidad de estar culturalmente privados, esto es que niños de clase social baja presentan un ambiente poco favorable para el desarrollo de sus potencialidades que niños de clase media y alta." (26)

Otro estudio sobre efectos de la televisión en el niño, que toma como variable a medir al nivel socioeconómico, es el trabajo realizado por Laura Almeida Ramírez, Ma. Eugenia Gutiérrez y -- Gloria Villasón, titulada "Funciones que desempeña la Televisión en el Niño Mexicano" para la Universidad Autónoma, en este trabajo se expone que "el tiempo que el niño usa la televisión decrece -- cuando el ingreso económico aumenta, los niños de bajos recursos registran que tienen menos control materno sobre sus hábitos de ver televisión, ven más televisión que los niños de clase media y alta." (27)

La clase social como variable independiente en la relación niño-televisión, adquiere su importancia, pues el niño en su proceso de socialización internaliza elementos distintivos de su clase social, como son los hábitos, estilo de vida, apreciaciones morales, éticas, religiosas y culturales que lo identifican como parte de una clase específica dentro de su estructura social. El nivel socioeconómico o clase social es un elemento vector en el uso que hace el niño de la televisión y de la forma en que éste se apropia del contenido.

Por último, quiero hacer hincapié que al estudiar las repercusiones de la televisión en la socialización del niño, y sobre

todo en el debate de las manifestaciones culturales, la categoría de los Valores, constituyen una de las categorías fundamentales en el análisis de contenido, por lo que representan históricamente una de los principales criterios de orientación metodológica en el sector de los medios de comunicación masiva.

3) INVESTIGACIONES SOBRE EFECTOS DEL CONTENIDO DE TELEVISION EN VALORES CULTURALS DEL NIÑO:

Desde los años 50's en que la televisión revoluciona la ciencia y el arte de la comunicación, con sus características y adelantos tecnológicos, se inicia propiamente, tras de ella, el desarrollo de importantes posiciones teóricas y enfoques metodológicos - tratando de explicar y conocer en forma científica el nuevo fenómeno social que se originaba con la revolucionaria televisión.

A más de 3 décadas de iniciado este proceso, la teoría de los Efectos ha sentado las bases científicas, teóricas y metodológicas con un sinnúmero de investigaciones dedicadas a desentrañar las cualidades del medio, su función y los efectos individuales y sociales que genera su expansión y penetración social.

Sin duda han quedado resultas muchas incógnitas que se plantean sobre las repercusiones del medio; unas a favor, otras en contra. Pero lo cierto es la existencia de un vacío teórico metodológico que aún es necesario llenar como reto de las ciencias sociales - que se ocupan del fenómeno de la comunicación en la actualidad.

Considero que en el campo de los efectos de la televisión en el ámbito cultural, aún queda mucho camino por recorrer ya que son pocas las investigaciones que se han preocupado por observar científicamente las repercusiones e influencia de la televisión en la --

la transmisión de la herencia cultural de una comunidad invadida por la televisión y sus contenidos que, en cierta manera, se pone al mismo nivel de otras instituciones como la familia y la escuela como transmisores de los valores de la cultura que sustentan, y como fuentes vectoras del aprendizaje y la socialización del niño.

Realmente son pocas las investigaciones de este tipo. Por tal motivo fue difícil sustentarme en sólidas investigaciones previas sobre el fenómeno estudiado. Es por ello que al encontrar poco apoyo bibliográfico expongo a continuación algunos trabajos que más se acercan al problema estudiado y que se pueden ayudar en lo referente al aspecto de la cultura, de los valores culturales y la televisión y sobre la forma de abordar el problema del discurso televisivo.

3.1 LA TELEVISION EN MEXICO Y SU INFLUENCIA CULTURAL:

Al hablar de que los medios de comunicación ejercen un papel sustancial en una formación social, se refiere a que desempeñan diversas funciones, y a su vez, desarrollan influencia en sus usuarios y que aún no han sido determinados en su totalidad las causas y consecuencias del uso de la televisión.

En los años 50's ya Harold Lasswell señalaba la importancia de la función que desempeñaban los medios de comunicación en la - sociedad y explicaba que "estos medios desempeñan 3 funciones:

1) **La Supervisión del Ambiente:**

Se refiere a la recolección y distribución de los sucesos del ambiente. Aquí se incluye el análisis e interpretación de los datos acerca del ambiente y la prescripción de cómo reaccionar ante dichos sucesos.

2) **La concordancia de las partes de la sociedad, en respuesta a ese ambiente:**

Implica la coordinación de los diferentes grupos integrantes de la sociedad como respuesta al ambiente y a la información recibida.

3) **La Transmisión de la Herencia Social de una Generación a - otras:**

Se refiere a la comunicación de las informaciones, VALORES y normas sociales de una generación a la siguiente. (28)

Asimismo Charles Wright comenta que Lazarsfeld y Merton les confirieron 2 funciones a los medios:

1) **La de conferir Status:**

Se refiere al aumento de prestigio de un miembro de la población con noticias acerca de él.

2) **La de REFORZAR NORMAS SOCIALES:**

Está dada por el refuerzo del control social sobre cada -- uno de los miembros individuales de una sociedad de masas. ²⁹

En ambas posiciones se confiere a los medios de comunicación una participación sustancial en el ámbito cultural de una sociedad donde éstos poseen un status importante como agentes socializados - res que impulsan la creación de Normas y Valores en el niño, además de perpetuar el orden y el equilibrio social con su transmisión de la herencia cultural de una generación a otra.

En este sentido, los medios de comunicación asumen un papel trascendental por su considerable grado de penetración, y en el caso de la televisión es considerada, por sus características, el medio más poderoso porque requiere de menos complejidad cognoscitiva, es decir, quién la ve no necesita saber leer y escribir para usar de ella. Por ello niños desde los 3 años de edad comienzan a ser asiduos espectadores de la televisión, pues resulta ser el medio sumamente atractivo para su corta edad.

Al respecto el Dr. José Bata dice que "la televisión probablemente constituye el medio de comunicación más poderoso que existe en la actualidad. Su influencia es aparentemente mayor que otras fuentes importantes de socialización, entre ellas comprendidas la familia, los amigos, la escuela, otros medios de comunicación y en menor grado la iglesia, que ejercen también efectos en los patrones del comportamiento cultural y social de los individuos." ³⁰

Efectivamente en las diversas teorías que han respaldado la existencia de los efectos de la televisión sobre el aspecto cultural existen posiciones teóricas como la del "Aprendizaje Social o Aprendizaje Observacional", la cual teóricamente es una de las mejor respaldadas con datos científicos.

"Esta teoría postula que el comportamiento de los niños, igual que el de los adultos, puede cambiar en función de la exposición — a VALORES y acciones de otras personas. Es decir, las personas — aprendemos patrones nuevos de comportamiento al observarlo en nuestros semejantes ya sea en persona o a través de la televisión. Según esa teoría este tipo de aprendizaje es el medio principal a — través del cual los niños adquieren conductas que previamente no — les eran familiares, aún cuando la exhibición posterior del comportamiento adquirido de esta forma dependerá, por lo menos en una parte, de la presencia de otros factores adicionales, entre los cuales se encuentra en primer lugar, el reforzamiento (ya sea el proveniente de los demás o del autoreforzamiento). También dependerá de las características propias del sujeto que observa la conducta de otro sujeto modelo del estímulo en el cual se encuentra."³¹

En este sentido, es necesario reafirmar que en una formación social donde la televisión es un agente socializante de gran envergadura, los contenidos que en ella se presentan toman sustancial — importancia al desarrollar una participación activa en el proceso — de perpetuación de la cultura de un país.

Recordemos que desde mediados del siglo XX (cuando aparece — la televisión) las nuevas tecnologías de la comunicación tienden a la síntesis de creaciones culturales previas, como los lenguajes — verbales y los sistemas numéricos, por medio de señales eléctricas — históricamente los cambios en las tecnologías de comunicación han — modificado las instituciones sociales para la transmisión del saber la reproducción de la sociedad, la reproducción de los sistemas de — relación social y de la transmisión de su cultura.

La noción de cultura abarca a todas las creaciones del hombre

todo lo que el hombre hace, produce, transforma ó inventa, todo es una manifestación cultural.

La cultura, siendo un término con amplio campo semántico, - la definiré, para fines de mi investigación como: "Los sistemas simbólicos, el lenguaje, las costumbres, las formas compartidas del pensar en el mundo y los códigos que rigen en comportamiento cotidiano e imprimen sus características en las diversas producciones en un pueblo o de algunos de sus sectores. El conjunto de costumbres, códigos comunicacionales, valores, arte, modalidades de pensamiento y comportamiento, dentro de una formación económica-social."³²

La cultura es el reflejo mismo de todo lo que integra a una formación social y en la cual se incluye el lenguaje, los valores los sistemas de comunicación, los hábitos de consumo, su historia en fin; todos los derivados de la acción compartida y de la relación cotidiana y de la adaptación de un grupo humano con el medio exterior.

En la cultura, la presencia de los Valores es primordial -- pues son la base de ésta por medio de los cuales se unifican e identifican los miembros de una comunidad o de un grupo social. -- Los valores son un reflejo del pensar, del sentir y del actuar -- del hombre en una formación social.

En mi investigación haré uso de valores representados en el contenido de Thundercat's, como valores prototipos de una cultura altamente industrializada a la vanguardia del avance tecnológico-

como lo es Estados Unidos. Serán valores representados en la --- imagen de televisión, pues ésta es portadora de contenidos mucho más plenos y efectivos que la palabra misma, y además se ha comprobado que la imagen de televisión refuerza o promueve pautas de comportamiento social, modifica las concepciones que poseen en la vida en general los individuos y además se logra infiltrar por medio de estos contenidos y conformar en el telespectador --- un amplio abanico de valores.

En una cultura, los mensajes y contenidos que circulan en los medios de comunicación son "productos culturales que en forma masiva manejan esquemas de pensamientos, conducta y comunicación cuya orientación está dada por las necesidades y situaciones de un sistema socio-económico. Esto le confiere a los medios de comunicación y sus contenidos el poder de difundir hábitos, costumbres, mercancías y opiniones, canciones, modelos de identificación, códigos culturales e ideológicos" ³³ y precisamente por estas cualidades se ha despertado la inquietud por observar más de cerca por parte de los investigadores, la función que ejercen los medios de comunicación, los efectos que generan sus contenidos sobre los miembros de una comunidad.

Considero éste de gran relevancia, pues siendo México un país capitalista, "la clase dominante utiliza sus recursos para mantener su situación de privilegio y para combatir todo aquello que ponga en peligro su condición hegemónica. Entre los recursos con los que cuenta para el control social, se encuentra la televisión. Este instrumento demuestra día a día su capacidad para --- afectar al ser humano en sus creencias, pensamientos, valores --- opiniones y conductas." ³⁴

Como es sabido la televisión mexicana se introdujo y desarrolló como un satisfactor histórico del aparato productivo con el que la clase dominante cuenta con un vehículo de comunicación social a través del cual promueve tanto sus bienes y servicios - como su proyecto e ideología sobre la estructura social; y con este medio está contribuyendo con la creación de nuestros rumbos históricos, por lo que nuestra cultura está siendo afectada con la circulación de contenidos extranjeros utilizados en la televisión actualmente.

"La televisión en México resulta ser una importante institución superestructural con una influencia ideológica determinante sobre los receptores a los cuales se dirige y que de acuerdo a datos recientes, asciende a unos 22 millones de mexicanos. De esta forma su poder económico se extiende abarcando la totalidad de la estructura social mexicana." 35

La televisión ha tenido un desarrollo paralelo a la evolución del sistema socioeconómico del país. Al respecto Pérez Espi no señala que "la televisión comercial fiel a sus fines comerciales-publicitarios dirige sus actividades a aquellos centros urbanos donde existen las posibilidades de vender más. Para la introducción de una estación televisiva no se atiende al desarrollo - de la entidad federativa sino al desarrollo de la ciudad escogida, y preferentemente al mercado publicitario existente es decir al número de habitantes y su nivel socioeconómico." 36

Esto lo podemos constatar al poner de ejemplo al caso de - Masatlán Sinaloa, la comunidad investigada en esta tesis. Esta -

comunidad muestra desde los años 50's una fuerte inversión para el desarrollo de su infraestructura económica, llegando a consolidarse como el puerto más importante de la costa del Pacífico mexicano y presentando un desarrollo paralelo en sus medios de comunicación; todo esto como parte del modelo de desarrollo de la televisión privada mexicana.

Actualmente Mazatlán cuenta con dos repetidoras locales de la señal de Televisa, canal I2 X.H.O.W. señal del canal 2 y el canal 7 que transmite la programación del canal 5 X.H.G.C. de la ciudad de México, cuya programación vespertina es clasificada como "infantil".

En esta situación la televisión tiene un papel importante en esta comunidad, pues uno de los medios de comunicación con mayor penetración en la localidad es ésta y sobre todo en la clase media y baja se presenta como el medio más atractivo para su diversión y entretenimiento.

Estos dos canales de televisión representan la opción de nuevos conocimientos, información y entretenimiento para esta comunidad. Ambos canales son una alternativa que captan la mayor parte de la población; por ello, la televisión y sus contenidos son un agente socializador importante en esta comunidad, y los niños son quienes disponen el mayor tiempo de su atención, sobre todo al canal 5 y su programación vespertina infantil. Al respecto podemos observar que el 90 % de la programación que recibe es de origen norteamericano.

Para dar una idea de la penetración cultural que alcanza Televisa presento tales indicadores:

Para 1976, Televisa alcanzó la cifra de 20689 horas de programación al año. En un estudio realizado por la propia empresa (1974) se asentaba que del total de 376 hrs. semanales de transmisión, 170 estaban dedicadas a programas de contenido que abarcan:

Informativo noticioso.	44 hrs.
CULTURAL	30 hrs.
Interés social	51.30 hrs.
Entretenimiento infantil	48.30 hrs.
Escolares.	32.30 hrs.
Educativo.	12.30 hrs.
Religioso.	_____

frente a 204 hrs. de entretenimiento el justo equilibrio. Con -- base en un estudio llevado a cabo por la Revista Comercio Exterior en donde se presenta la programación ya desglosada, se apreciaba una realidad diferente:

Felículas.	26.6 %
Interés social	16.8 %
Infantil	12.9 %
Informativo.	11.8 %
Escolar.	8.6 %
Cultural	8.0 %
Series filmadas.	8.5 %
Deportes	6.7 %
Dramáticos	4.5 %
Educativos	3.3 %

Musicales	3.1 %
Concursos	1.4 %
Religiosos.	_____

(37)

Con ello se demuestra que la televisión en México es un sistema de comunicación en una sola dirección y que los sectores de la sociedad, es decir, en la mayoría absoluta del público no tiene control directo o indirecto sobre sus contenidos y bajo este sentido la comunidad de Mazatlán Sinaloa, entre otras comunidades, y sus usuarios son muy vulnerables al exponerse a recibir altas dosis de contenidos extranjeros. Recordemos que en su mayoría son niños.

En una investigación que se realizó sobre niños en la ciudad de México por el Dr. José Rota se encontró que "14,995 minutos analizados de la programación televisiva el 79.7 % del total de su programación era dirigida a los niños, con una exposición de 3.33 minutos a la semana y que los programas que más prefieren era la acción, la aventura, musicales, comedias y CARICATURAS".³⁸

Asimismo, es un hecho que la televisión es uno de los medios de comunicación con mayor número de audiencia y de los más preferidos por el niño en la comunidad de Mazatlán.

En nuestro país ha sido muy reducido el número de investigaciones que se han realizado con el objeto de observar el fenómeno de Desnacionalización o Transculturación y el papel que juegan los medios de comunicación y sus contenidos.

Entre las pocas investigaciones que se han realizado con objetivos de analizar la influencia de la televisión y el fenómeno de Desnacionalización se encuentra la que realizó Ramón Gil Olivo en las comunidades Purépechas del estado de Michoacán, el cual se denomina "Televisión y Cultura en dos comunidades Purépechas" en esta investigación se trató de medir la influencia de la televisión en el proceso de educación del niño. Se parte de observar que el canal 5 es uno de los medios de comunicación con que cuenta la comunidad y que " de 17 hrs. de transmisión -- 13 hrs y 45 minutos están cubierto por material elaborado en el extranjero, principalmente en Estados Unidos." ³⁹

Observé que la característica de esta programación es totalmente incorrespondiente a su mundo ficticio y la realidad de los telespectadores purépechas de Tarácuto. "Los argumentos y objetivos presentados responden a otros tipos de VALORES CULTURALES, por lo general materialista con todas las conductas propias al individualismo, egoísmo, avaricia, etc..."⁴⁰

De esta investigación es importante rescatar lo que observó Gil Olivo sobre la influencia de estos contenidos extranjeros en el niño: "entre los niños investigados es notable por lo menos la adquisición, como parte de su propio mundo de numerosos elementos presentados por la televisión, nombres de personajes y objetos, relación establecida entre ellos, situación y conductas nuevas y por tanto con VALORES morales, sociales, ideologías ajenas e incluso opuestas a elementos propios a su comunidad."⁴¹

En este aspecto el autor compara la influencia deformante — que recibe la comunidad purépecha a través de la televisión y la — influencia que generan los miembros de la comunidad que son emigrados en E.U. y que mantiene contacto con sus familiares. Dice el — autor que "sucede el mismo riesgo que los jóvenes se formen una — ideología que se encuentre fuera de su grupo social sustituyendo — ciertos valores de su cultura, por los de otra cultura o culturas, — de que forma parte su ideología, ya sean ellos reales o en alto — grado ficticios." ⁴³

En México Gil Olivo al igual que otros investigadores en — Venezuela, Colombia y Brasil apoyan la idea de que la exposición — constante a contenidos extranjeros provoca en los telespectadores — una influencia nociva, pues ellos "viven un proceso de rechazo de — todo tipo de ideas de cooperación comunitaria, estableciéndose — fines individuales de carácter material para cuyo logro ve la violencia como un medio no sólo aceptable sino necesario. Pero a la — vez se le condiciona para que al no lograr tales fines (pues están fuera de su mundo real), acepte las cosas tal y como son y se soma — ta dócilmente al status quo imperante." ⁴³

Es importante mencionar que el autor para comprobar su postura teórica hizo la comparación entre dos comunidades purépechas — en una donde la televisión y sus contenidos están presentes y la — otra comunidad no conoce la televisión. A lo largo de la investigación pudo comprobar que en la comunidad donde la televisión es un — importante medio socializador, los jóvenes alcanzan mayores índices de reconocimiento de figuras, símbolos y personajes de la televisión.

Gil Olivo observa que en la comunidad donde existe la televisión se presenta un fenómeno que está transformando a la comunidad en sus hábitos, sus relaciones, costumbres y VALORES; todo en forma paulatina, por medio de la influencia de los contenidos extranjeros de televisión. A ello se le denominó "invasión cultural" gracias a que la televisión es un medio altamente preferido por los miembros de la comunidad provocando la debilidad en su cohesión social.

Mientras en la comunidad que no conoce la televisión muestra una mayor consistencia de sus raíces culturales y una mejor cohesión. Las conclusiones a las que llegó Gil Olivo las respalda diciendo que los jóvenes son particularmente vulnerables a los contenidos de televisión y que la imitación de esas cosas contenidas en ella se manifiesta en el 90 % de los individuos entrevistados.

Otra de las conclusiones a las que llega en su estudio el autor es que "la televisión representa la eliminación total o parcial de la función que desempeñaban los padres y los ancianos como transmisores de la cultura propia de la etnia." ⁴⁴ En otras palabras la televisión comercial tiende a destruir la identidad cultural de la etnia.

La investigación de Gil Olivo muestra que la televisión es uno de los principales instrumentos de penetración que con sus contenidos extranjeros causan efectos en la identidad nacional provocando un proceso de aculturación extranjera en los grupos étnicos en nuestro país, y en las comunidades donde penetra la televisión comercial.

Otra de las investigaciones importantes que se han realizado en México respecto a la influencia de la televisión con sus -

contenidos extranjeros en niños y jóvenes es la realizada por — Ma. Antonieta Rebeil y Alberto Montoya junto a Martín del Campo — titulada "Los Adolescentes frente a las representaciones de la — Televisión". En esta investigación se parte del hecho de conside- rar a la televisión como una institución de tipo cultural que — ayuda o genera un proceso de educación informal, mediante una — forma unidireccional.

Ellos hacen una observación sobre la programación que — ofrece la televisión determinando que sus contenidos al ser con- trolados por los sectores acomodados de la sociedad tienden a fa- vorecer las formas de vida extranjeras debido a que la domina - ción económica, política internacionalmente requiere que los — grupos subalternos la aprueben y aspiren a vivir en el ámbito de sus patrones culturales.

En su investigación valoran a los sujetos encuestados des- de su perspectiva individual (rescatando aspectos psicológicos — como aprendizaje, asimilación, retención, memorización, forma- ción de actitudes) y asimismo valoran la realidad social repre - sentada en los contenidos de televisión.

Entre las conclusiones a las que llegaron en esta — investigación se destaca que "la televisión comercial tiene in- fluencia en las comunidades donde se establece. Esta influencia- se da en diversas esferas y en diversos grados en la estructura- cognoscitiva de los sujetos. Los jóvenes se exponen a la televi- sión un 75 % más del tiempo que pasan recibiendo educación for - mal a través del medio. Más de la mitad del grupo encuestado — muestran preferencia por el estilo de vida norteamericano." 45

Una de las aportaciones de esta investigación es la de testificar que "el uso intensivo de la tecnología y el escaso control político que la televisión tiene se debe la transmisión continua de mensajes ajenos a la cultura mexicana, en particular aquellos de origen estadounidense mismos que han contribuido a erosionar - la cultura nacional."⁴⁶

Otras de las investigaciones realizadas en México sobre los efectos de los contenidos de televisión en niños y jóvenes es la realizada por Carlos Maye Obé y M.a. Inés Comelín titulada "Los Medios de comunicación y los estudiantes de educación básica en el D.F." en ella se parte analizando los efectos que produce la televisión y específicamente los contenidos de E.U. en estudiantes, - circunscribiéndose dentro del campo de los procesos de socialización, tomando en cuenta a la familia, escuela y amigos.

En la investigación observan las condiciones en las que se recibe el mensaje; partiendo que los emisores y receptores responden a concepciones ideológicas e intereses del grupo, que la información no está exenta de orientación valorativa y que tiene -- distinta cobertura y aceptación.

Respecto a los mensajes se comprobó que en ellos subyacen - diferentes conceptos y valores con cargas ideológicas de diversa intensidad y más o menos expresas; sobre los mensajes valoran que su recepción y asimilación se genera en forma distinta entre los - receptores debido a la distinta forma en que se apropian del discurso los sujetos.

En esta investigación se llega a resultados tales como que "la televisión absorbe el mayor tiempo de los jóvenes encuestados en comparación de otros medios; Asimismo se observó que los jóvenes mostraban preferencias hacia contenidos norteamericanos "se puede decir que los jóvenes sometidos a una alta preferencia y exposición a contenidos norteamericanos viven un proceso de homogenización de preferencias, sin fronteras de edad, sexo, nivel socioeconómico y tipo de escuela." 47

Esta investigación comprueba que en el proceso de socialización de niños y jóvenes se ha venido presentando variaciones en la participación de los agentes socializantes, tomando la televisión el liderazgo en los procesos de educación informal y aprendizaje incidental. Asimismo se muestra cómo los contenidos extranjeros de televisión impulsan la aculturación del televidente promoviendo preferencias hacia el modo de vida norteamericano.

Su identificación con valores ajenos demuestra en gran medida que nuestra cultura está sufriendo cambios en su proceso de transmisión y perpetuación, gracias a la abundancia de contenidos televisivos que se producen en otros países donde las condiciones económicas, sociales y culturales son tan distintas de las nuestras.

3.2 VALORES CULTURALES, SU EROSION EN EL NIÑO TELEVIDENTE :

Uno de los autores que visualizó los efectos de los medios de comunicación y que habla de sus repercusiones en los valores del auditorio es Walter Weiss, en su libro "Effects of the Media of Communication." observa a los medios de comunicación y las funciones que desempeñan dentro de una estructura social, y propiamente centra su objetivo en el análisis de los efectos tomando en cuenta el contexto donde se asimilan los mensajes y las características individuales de los receptores.

En dicho estudio Weiss dividió los efectos de la siguiente manera:

1) Conocimiento:

Es cuando al individuo se ve envuelto en cualquier tema ya sea conocido o desconocido.

2) Comprensión:

Después del efecto de conocimiento se da el de comprensión - el mismo material del conocimiento puede ser comprendido de distinta manera por diferentes receptores.

3) Estimulación Emocional:

De acuerdo a la percepción y la interpretación que se da a un contenido se dará una respuesta emocional en el receptor - existen diversos factores que filtran estas respuestas emocionales tales como la edad y antecedentes culturales.

4) Identificación:

Estos efectos se refieren al involucramiento que se da en el receptor con respecto a lo comunicado. Este involucramiento se relaciona con la experiencia vicaria del receptor respecto al tema.

5) Actitudes:

Factores tales como: conocimiento, comprensión, exposición selectiva y retención están íntimamente ligados con opiniones y actitudes y debido a ésto cualquier comunicación que afecte conocimiento y comprensión afectará necesariamente la actitud que el receptor tenga respecto al tema en cuestión.

6) Comportamiento Manifiesto:

Este factor se refiere a la influencia que tienen los medios de comunicación sobre acciones de los receptores después de haber sido expuestos a cualquier comunicado.

7) Interés y Comportamiento:

Lo comunicado a través de los medios ha sido objeto de estudios en cuanto a la contribución que tiene en despertar interés en los receptores, interés que se va a manifestar en diferentes actividades desarrolladas por estos mismos.

8) VALORES:

En este punto se refiere a la influencia que encontramos de los medios de comunicación sobre valores personales y sociales sobre la moral del público y sobre su predisposición hacia la vida. 48

Para la presente es importante destacar la investigación de Weiss aunque no profundiza en sus estudios sobre la influencia de los medios, pero manifiesta la existencia de efectos -- sobre los valores de los usuarios de los medios, haciendo -- hincapié de que los medios no actúan solos sino que intervienen una serie de factores colaterales que se encuentran en el medio ambiente que rodea a los receptores; y que esta serie de efectos no se dan en forma aislada sino que existen nexos entre unos y otros.

Si bien es cierto que los efectos que produce la televisión en los receptores no se produce en forma aislada, y que intervienen distintos agentes de socialización; la fuente con más fuerza en la actualidad es la televisión, que refuerza, -- complementa y ayuda a la consolidación de normas, valores y -- tendencias de comportamiento.

Dentro de la esfera de la cultura, la televisión impulsa motiva y proyecta elementos y mecanismos que proporcionan modelos de vida, nuevos valores, tipos de comportamiento que mucho de los cuales pueden ser imitados por el televidente y ejercen influencia directa sobre el comportamiento del usuario de los contenidos.

Toda actividad humana está regida por un sistema de valores que regulan el comportamiento y la actitud humana en los -- ámbitos afectivo, estético e intelectual. Los valores definen la personalidad del individuo y le unifican con su sociedad y su cultura.

En su proceso de socialización el niño, internaliza el sistema de valores que permite la integración a su cultura, le permite adquirir las guías adecuadas para su accionar social. Todo ello instrumentado por los diversos agentes socializantes quienes le marcarán los parámetros de sus obligaciones y deberes por medio de aceptaciones o rechazos, aprobaciones o desaprobaciones -- premios o castigos haciendo referencia siempre a un valor.

Actualmente la televisión es visualizada como un agente -- socializador que está provocando la erosión de los valores culturales de los niños por la constante transmisión de contenidos -- extranjeros que en nada impulsan las necesidades culturales de -- las comunidades que reciben este tipo de contenidos.

Algunos autores como Euzasquin, Matilla y Vázquez estudio--- sos de la comunicación en España, han observado cómo los valores-- manejados en el discurso televisivo realizan la influencia de --- perpetuar y reforzar los valores que determinan el sistema social "Al niño se le argumenta a favor del consumo mientras se le re -- fuerzan valores de un determinado sistema u organización social-- dentro de la él ocupará, cada vez más desahogadamente el papel -- de consumidor disciplinado y conforme con ese módulo que tan bien conoce desde su más íntima infancia." 49

Estos autores españoles defienden lo que denominan "tradi-- ción cultural infantil" preocupados por la erosión cultural que - presentan los niños de su país, se han dedicado a estudiar la - - situación que prevalece en los valores culturales del niño los --

cuales lamentablemente se van perdiendo "porque la nueva cultura que los medios están generando no responde a una evolución espontánea de los hábitos artísticos y lúdicos del niño sino que responden a una estrategia interesada cuyos objetivos son la imposición de un determinado modelo de vida, lo que incluye naturalmente unos concretos gustos culturales y en estrecha relación la incorporación inmediata a la cadena del consumo." 50

Es trascendental la influencia que puede generar la televisión en la vida cultural de un país que ve en la niñez la permanencia de toda una herencia cultural. La valoración de los niños se ve afectada, dicen los autores, por el constante bombardeo de contenidos extranjeros.

Es importante, en este sentido, rescatar el papel de la televisión en el ámbito cultural y su intervención en el sistema de valores que identifica a una comunidad; ya que la televisión actualmente desarrolla una creciente tendencia: la de ser portadora de valores por medio de sus contenidos, colaborando con ello a la formación de nuevos marcos de referencia en la evaluación y comportamiento individual y social del televidente.

Esto en una comunidad donde se manifiesta el predominante uso de la televisión, de alguna u otra forma se está produciendo variaciones en la definición de la cultura. La erosión de los valores culturales en los niños, es un tema que día a día cobra interés por parte de los analistas de la comunicación, debido al predominante uso de la televisión y sus consecuencias en la integración de una cultura.

3.3 EL CONTENIDO DE TELEVISION: SU IMPORTANCIA Y ANALISIS.

Actualmente el discurso de televisión es objeto de estudio de los analistas de la comunicación, debido a sus repercusiones sociales, políticas, económicas y culturales en los países altamente consumidores de productos culturales televisivos extranjeros.

Se ha observado que estos contenidos extranjeros al no responder a condiciones étnicas, sociales, ideológicas y culturales están produciendo efectos en la educación, la cultura y la identidad de las naciones.

Se comienza a visualizar la problemática de la dependencia cultural en América Latina y las altas tasas de consumo de contenidos televisivos; recién se comienza a ver la magnitud de los efectos del contenido violento en los niños, observando la afectación en el comportamiento y las actitudes. Asimismo se ha observado qué sucede con contenidos morales, religiosos, ideológicos y culturales distintos inculcados por las tradicionales instituciones sociales como la familia y la escuela.

En lo personal considero que reviste gran importancia en nuestros días la influencia de estos contenidos televisivos en la comunidad donde vivimos, pues éstos actualmente responden a 3 niveles de influencia:

-- Creando tendencias agresivas:

Inquietud actual de psicólogos y sociólogos estudiosos de la comu

nicación, quíenes han realizado amplias investigaciones sobre la influencia de contenidos violentos y el comportamiento del niño.

-- Incitando al consumo:

Motivo de un buen número de investigaciones que buscan desentrañar los mecanismos de persuasión de la programación y la publicidad que inculcan en el individuo aspiraciones y modos de vida tendientes al consumismo irracional.

-- Inculcando ciertos valores:

Este es uno de los grandes ejes en que gira el impacto de la televisión en los niños y jóvenes y que ha despertado el interés de intelectuales, pues comienzan a visualizar sus efectos políticos y culturales en comunidades consumidoras de contenidos de televisión.

Por tanto, en mi investigación tomo al contenido de Thundercat's (Felinos Cósmicos) como modelo a investigar, en él busco -- observar los elementos y mecanismos que lo integran, además de -- visualizar cómo ejerce influencia en los niños, comparando el nivel de identificación de valores thundercat's y los valores culturales representativos de la comunidad investigada.

Para abordar el contenido de Thundercat's he utilizado el "Análisis de Contenido", el cual considero permite hacer inferencias a partir de características del mensaje identificando sistemática y objetivamente, por ello mi objetivo fue analizar las -- características específicas del contenido, su definición en forma precisa de personajes, situaciones y conflictos así como valores presentados.

En cuanto a la manera de abordar el aspecto de la imagen de televisión, para esta investigación me permití utilizar las aportaciones de Marcelo Giacomantonio de su libro "La Enseñanza Audiovisual", en la que propone 3 niveles de lectura para la imagen:

1) El Nivel Instintivo:

Es el que se realiza apenas la imagen se nos aparece. Los elementos de los que depende este nivel están todavía estrechamente vinculados al mecanismo de la percepción, estos elementos son: color, forma, expresiones y evocaciones inmediatas.

2) Nivel Descriptivo:

Tras las primeras informaciones sumarias con los cuales se agota en una fracción de segundo el nivel precedente, el ojo pasa a analizar los elementos que componen la imagen. Este nivel acompaña su lectura por líneas de perspectiva, planos, compás y masas de luces y sombras. A partir de esta lectura, nuestro cerebro recibe un mayor número de información referentes a la imagen.

El nivel descriptivo es el que determina el tiempo de lectura de la imagen; aquel tiempo que necesita el ojo para recibir y comunicar todos aquellos datos cuya relevancia se busca.

3) NIVEL SIMBOLICO:

De la lectura de los elementos contenidos en la imagen, el observador abstrae un simbolismo. Una fase clave vinculada a los mecanismos del conocimiento y está, por consiguiente, a nivel racional; en ella se incluyen los mayores contenidos comunicativos de-

la imagen y puede ser la fase principal de la clave del mensaje⁵¹

Este punto del nivel simbólico, es muy importante para el análisis que realice en Thundercat's, pues siguiendo las ideas de Giacomantonio, el análisis del contenido Thundercat's lo realizo a nivel simbólico ya que considero que, si bien en la connotación latente se expresa el contenido real de un programa, en el nivel simbólico es donde se genera la transmisión de los valores culturales ajenos al niño televidente además de que al leer una imagen y desentrañar su contenido es importante analizar su estructura, composición y sus significados simbólicos; ya que -- los significados simbólicos de varias imágenes pueden llegar a ser correlativos dando vida a la secuencia por imágenes estáticas, conformándole un significado al contenido.

Por otra parte, intento aplicar la propuesta de Regina -- Jiménez Ottalengo en su "Anteproyecto de Análisis Semiológico -- de la Programación Televisiva en la Cd. de México", en el cual -- la autora intenta con su proposición llenar la carencia de una metodología para el análisis sintáctico y semántico del contenido de televisión.

Jiménez Ottalengo propone hacer un análisis del mensaje en 3 niveles: Sintáctico, Semántico y Pragmático que permita descubrir la sintaxis, la semántica de la narración de televisión y -- los efectos de la significación, por ello la autora propone:

I) Hacer la descripción sintáctica del mensaje para determinar - patrones narrativos, obteniendo el registro sonoro (incluye el - verbal, textos y simples ruidos) a fin de identificar los estímulos, su destino buscado, liminal o subliminal y sus interrelaciones. Obteniendo su registro visual (recurriendo a criterios de - plástica y de la práctica cinematográfica, tratando de establecer relaciones externas entre el registro sonoro y el registro - visual, observando:

- a) duración parcial y total del mensaje.
- b) las partes que componen el mensaje.
- c) comparar las diferentes partes a fin de descubrir unidades - señales reiteradas en las diferentes partes frente a otras que no se reiteran distinguiendo:
 - lo que se da por hecho de lo que se infiere.
 - lo que se transmite en lenguaje directo o indirecto, o sea lo que se asienta en la responsabilidad del emisor, de lo que se apoya en autoridad ajena.
 - lo que resulta de una creencia encaminada inmediatamente a la acción de lo que es sintomático de una actitud, o -- disposición o propensión que está en el umbral de la conducta.
 - lo que es simple información de lo que es persuasión o -- disuasión.
 - lo que favorece la observancia de las normas de lo que - favorece su infracción, en referencia a los grupos que --

- que apoyan tales normas, lo que conforma VALORES aceptados y lo que propone o veta la postulación de valores nuevos.

2) Una vez detectadas las "unidades señales" se buscan los "módulos semánticos", a fin de descubrir detrás de las palabras - empleadas las alternativas posibles propuestas en el discurso en pro o en contra de los VALORES, normas y demás contenidos propuestos.

Aquí la autora propone seguir las indicaciones que postula Wittoch en "Lecturas de Semiología", U.N.A.M. 1980, sobre los soles de microuiversos semánticos.

3) Por último en el análisis pragmático propone hacer un análisis consciente de a quién se dirige el mensaje, con qué propósitos y con qué resultados. 52

Asimismo, considero importante exponer que para abordar el contenido Thundercat's utilicé como guía algunas categorías manejadas por José Medina Pichardo en su texto titulado: "Transmisión de Mensajes Autoritarios en la Televisión Mexicana", el autor maneja estas categorías para abordar los elementos autoritarios ocultos en los mensajes, y las clasificó de la siguiente manera:

- 1) Anticomunismo
- 2) Deshumanización
- 3) Sumisividad Autoritaria
- 4) Agresividad Autoritaria

- 5) Antiintelectualismo
 - 6) Desprestigio del Gobierno
 - 7) Violencia Institucionalizada
 - 8) Violencia
- (53)

De estas 8 categorías propuestas, retomaré 5, las cuales — considero de utilidad en mi análisis, además siento que son el — eje central del esquema de valores que proyecta el contenido de — Thundercat's. A continuación expongo esas 5 categorías tal y como las define Medina Pichardo en su libro:

1) Deshumanización:

Todos aquellos atentados en contra de los aspectos más íntimos — del hombre y toda tendencia a hacer de éste un objeto.

Indicadores: toda manifestación que enfatice evitar la reflexión— y/o discusión de la vida interna del individuo. Todo énfasis en — sustituir VALORES OBJETIVOS por VALORES MATERIALES. Toda manifes— tación que induzca a la cosificación del hombre.

2) Sumisividad Autoritaria:

El sometimiento y la aceptación incondicional a la figura de auto— ridad.

Indicadores: cualquier cosa o manifestación humillante y/o servil de maniqueísmo, autosufrimiento con objeto de ser recompensado — con el favor de una autoridad.

3) Agresividad Autoritaria:

La tendencia a ejercer rechazo, condena, castigo o recriminación— a quienes muestran rebeldía a las autoridades o violan VALORES — convencionales o padecen de fealdades o imperfecciones.

Indicadores: manifestaciones de insulto, castigo hacia personas— que violan VALORES convencionales o muestran rebeldía a las auto—

ridades, de recriminación a la fealdad, imperfección, grupos étnicos, sexo, edad, rol o clase social.

4) Violencia institucionalizada:

Actos de violencia ejecutada al/en servicio por un representante de la ley.

Indicadores: cualquier manifestación de violencia física de un representante de la ley en servicio (policía, agente militar, espía bombero, patrullero) en contra de otras personas. Cualquier manifestación de agresión.

5) Violencia:

La aparición de cualquier acto de violencia exceptuando aquella que sea administrada por un representante de la ley en servicio.

Indicadores: cualquier manifestación de fuerza física en contra de uno mismo u otra persona con la intención de causarle o causarles daño o muerte. Cualquier acto de agresión que no sea administrado por un representante de la ley.

Por último en el análisis del contenido Thundercat's se tomaron algunos indicadores expuestos por Ramiro Beltrán y Fox Cardona en el texto "Comunicación Dominada", en el cual se exponen algunas categorías de imágenes predominantes en los discursos extranjeros provenientes de los Estados Unidos, con los cuales se busca, según los autores, la adhesión del público a cierto número de creencias, los autores exponen 12 categorías:

- 1) Individualismo
- 2) Elitismo
- 3) Racismo
- 4) Materialismo

- 5) Aventurismo
- 6) Conservadurismo
- 7) Conformismo
- 8) Autoderrotismo
- 9) Providencialismo
- 10) Autoritarismo
- 11) Romanticismo
- 12) Agressividad. (54)

De estas 12 categorías expuestas por los autores, para los requerimientos de mi investigación, sólo utilizaré 8 que considero me facilitan el análisis del contenido. A continuación expongo las definiciones tal y como las manejan los autores:

1) Individualismo:

La creencia de que las necesidades y aspiraciones del individuo predominan sobre las de las comunidades de las cuales él forma parte.

2) Elitismo:

La creencia de que el orden social natural requiere el predominio de unos pocos, mejor que los demás.

3) Aventurismo:

La creencia de que el éxito en la vida del individuo está basado sustancialmente en la osadía, el oportunismo, la viveza y la rudeza empleadas para tomar ventajas sobre los otros.

4) Conservadurismo:

La creencia de que las estructuras socioeconómicas características del capitalismo constituyen el único orden natural socialmente deseable y que, como tal deben permanecer indefinidamente --

inalterado para el bien de todos.

5) Conformismo:

La creencia de que el estado actual de la sociedad, debe aceptarse con resignación debido a que, aunque no es justo para algunos no debería intentarse el cambio puesto que está determinado por el destino, y por lo tanto es inmutable.

6) Providencialismo:

La creencia de que los miembros no privilegiados de la sociedad -- no necesitan intentar superar sus desventajas ni por sí mismos, ni por medio de una acción social solidaria, puesto que, al final -- fuerzas externas sobrenaturales intervendrán para hacerles prodigiosamente justicia y concederles felicidad.

7) Autoritarismo:

La creencia de que el comportamiento humano debe ser controlado -- verticalmente en el sentido de que los que no tienen poder deben de obedecer de manera ciega a quienes lo detentan.

8) Agresividad:

La creencia de que la violencia no es necesariamente un recurso -- ilícito e indispensable para lograr el éxito en la vida.

Desde la perspectiva del Análisis de Contenido de la serie-Thundercat's tendiendo como objetivo localizar los elementos y mecanismos a través de los cuales se genera la penetración cultural, quiero hacer hincapié en mi intento por localizar los "Estereotipos" utilizados a lo largo de los 30 capítulos analizados del contenido Thundercat's.

Considero de importancia localizar los estereotipos inmersos en el contenido Thundercat's, y observar el grado de identificación de los niños encuestados respecto a éstos. Los estereotipos revisten cierta relevancia pues "son creencias y sentimientos más profundos a través de los cuales los hombres cobran experiencias de sus mundos; ellos condicionan fuertemente la aceptación o el rechazo de opiniones específicas y establecen la orientación de los hombres hacia las autoridades prevalecientes".⁵⁵

Además se dice, por investigadores estudiosos de la lingüística y la semiología aplicada a los medios masivos de comunicación como Herbert Marcuse y Oliver Burselín que los estereotipos son un tipo o esquema de lenguaje muy propios a los medios de comunicación actuales, dicen que son elementos que caracterizan al discurso de los medios.

Partiendo de los lineamientos del Análisis de Contenido y retomando algunas categorías manejadas por Medina Pichardo, Beltrán-Fox Cardona y Jiménez Ottalengo abordaré el contenido de Thundercat's intentando observar su influencia en niños de 8 años de edad, escolaridad primaria visualizando diferencias en sexo y nivel socioeconómico en la comunidad de Kasatlán, Sinaloa.

Así, después de plantear en mi marco teórico la perspectiva funcionalista como corriente teórica que sustentará mi trabajo, específicamente haciendo uso de la "Teoría de los Efectos" y auxiliándome del Análisis de Contenido, además de exponer la literatura previa respecto a los efectos del contenido de t.v. en el ámbito cultural en niños y jóvenes televidente, doy paso al planteamiento de mis hipótesis de trabajo.

II HIPOTESIS :

La hipótesis es una "proposición, condición o principio - que es aceptado, quizá sin fe, con objeto de obtener sus consecuencias lógicas y por este medio comprobar su acuerdo con los hechos que son conocidos o pueden ser determinados." 56

En la presente tesis, deseo comprobar que los contenidos de televisión extranjeros, en mi caso Thundercat's, ejerce una influencia en los valores culturales del niño televidente, de 8 años de edad, escolaridad primaria, con diferencia en sexo y nivel socioeconómico (medio, bajo) en la comunidad de Mazatlán, Sinaloa.

HIPOTESIS GENERAL :

M₀ Dado que "Thundercat's" es un producto cultural extranjero, - que sustenta su contenido en un sistema de valores y estereotipos que apelan a la violencia, al uso de la tecnología como elemento de coerción social, y la exaltación de la ambición - de poder, es una influencia negativa en la consolidación de - los valores culturales en el niño televidente de la comunidad de Mazatlán, Sinaloa.

HIPOTESIS DE INVESTIGACION :

- H_1 Dada que la televisión es un factor predominante en la socialización del niño y existiendo una alta preferencia por el contenido Thundercat's; los valores culturales representados en el contenido Thundercat's serán mayormente identificados por los niños en comparación a los valores culturales propios.
- H_2 Dado que en la socialización del niño se le indica roles de acuerdo al sexo, al niño un rol activo, a la niña un rol pasivo; y dado que el contenido Thundercat's maneja un sistema de valores tendientes a la violencia, a la agresividad representados por personajes del sexo masculino. Los valores culturales Thundercat's serán mayormente identificados por los niños en comparación con las niñas independientemente del nivel socioeconómico.
- H_3 Cuanto mayor es el nivel socioeconómico del niño, tanto mayor será la identificación a valores culturales Thundercat's y menor la identificación a valores culturales propios. Es decir, Los niños clase media mostrarán mayor identificación a valores culturales Thundercat's en comparación con los niños clase baja. Por lo tanto, los niños clase baja presentarán una mayor identificación a valores culturales propios, independientemente de su sexo.

- N₄** Los Estereotipos presentados en el contenido Thundercat's sería identificados y manejados por el niño independientemente de su sexo, nivel socioeconómico, y de la identificación que presente a valores culturales Thundercat's y - valores culturales propios.

3) DEFINICIONES CONCEPTUALES:

a) INFLUENCIA:

Se refiere al proceso que se da paulatinamente a lo largo de la vida de los sujetos al exponerse a los medios de comunicación - dependiendo de factores como la intensidad del tiempo de exposición, y que puede manifestarse en cambios o variaciones en actitudes, valores, comportamientos y formas de pensar.

b) CONTENIDO DE TELEVISION:

Será incluidas en mi investigación como aquellas dimensiones -- de la realidad social que por su importancia están contempladas en el discurso televisivo y aquellas dimensiones que dadas su importancia no se contemplan en el discurso y que son representadas por personajes, conflictos y situaciones en la acción del discurso.

c) EFECTO:

Se refiere al grado en el cual el niño identifica, conoce o desconoce, comprende o no comprende, acepta o rechaza, desea o no desea valores expuestos en el hecho, personajes o situaciones claves dentro del contenido Thundercat's.

d) VALORES CULTURALES:

El grado de identificación que presenta el niño a valores representados a través de símbolos, objetos, actitudes, conductas y por medio de la representación de personajes, manifestaciones del hombre que permiten su cohesión e identidad con la cultura a la cual pertenecen.

e) VALORES CULTURALES AJENOS:

El nivel de identificación que presenta el niño frente a símbolos, personajes, situaciones o circunstancias presentadas en el contenido de Thundercat's, tales como símbolos, figuras líder, ambición de poder, triunfo, conquista, dependencia y coerción.

f) VALORES CULTURALES PROPIOS:

El nivel de identificación que presenta el niño frente a símbolos, personajes, situaciones o circunstancias históricas de su región o país; tales como figuras históricas, héroes nacionales y regionales, música, comida, festividades y símbolos.

g) ESTEREOTIPOS:

Es el nivel de identificación que presenta el niño frente a esquemas de conductas, actitudes, hechos y circunstancias que tienden a establecer modelos de realidad y credulidad, que se presentan en forma fija y no cambian en el contenido de Thundercat's.

h) CLASE SOCIAL :

Estrato de la sociedad compuesto por individuos con posición económica semejante, que comparten actitudes, grados y tipos de educación, formas de distribución del gasto, valores, tipos de costumbres y afiliación política, religiosa social.

i) CLASE SOCIAL MEDIA:

Sector heterogéneo de la población integrado por pequeños comerciantes, cooperativistas y empleados de oficina mercantiles, industriales y bancarias, cuyos ingresos económicos oscilan entre \$756,450.00 y hasta 7 veces el salario mínimo regional, es decir, \$1'765,050.00 por mes.

j) CLASE SOCIAL BAJA:

Aquel sector social de la población integrado por pescadores, albañiles, empleados y obreros con ingresos económicos muy modestos que perciben entre \$252,150.00 hasta 2 veces el salario mínimo regional \$504,300.00 por mes.

4) VARIABLES :

"Se denomina variable a los conceptos enunciados en tal forma que permitan el señalamiento de 2 o más niveles de categorías de cada uno de los conceptos."⁵⁷

Asimismo, la variable es un símbolo al cual se le asignan valores. Son conceptos enunciados y que permiten el señalamiento de categorías de cada uno de los conceptos. Toda hipótesis relaciona 2 o más variables y por lo general esta relación da por resultado una variable independiente y otro u otras dependientes.

a) VARIABLE INDEPENDIENTE:

"Es aquella que se presume es la causante directa de un determinado fenómeno o sea aquella que se utiliza en la investigación con el objeto de explicar el grado o nivel en que actúa una variable dependiente."⁵⁸

En la presente investigación se utilizaron 3 variables independientes:

- 1) Edad
- 2) Sexo
- 3) Nivel socioeconómico

ya que entre los niños existen diferencias individuales, algunas derivadas de sus características propias del desarrollo de la personalidad y otras que se refieren a su condición social.

EDAD:

Sirve como predictor, pues da idea de la clase de experiencias que ha tenido el niño en un tiempo determinado, la fase por la que atraviesa en su proceso de socialización.

SEXO:

En combinación con la edad, indica los roles para los que la sociedad ha de preparar al niño y los valores que fomentará en él.

NIVEL SOCIOECONOMICO:

Se dice que en la personalidad del niño influirán el hecho que las personas adultas en la sociedad en que vive se diferencien, en la categoría social, en la posición o el prestigio, las costumbres y valores del grupo social al que pertenece la familia del niño, influirán en el aprendizaje y proceso de socialización del niño y en su identificación con el grupo social.

b) VARIABLE DEPENDIENTE:

"Es aquella que expresa las características del fenómeno-- que se trata de explicar o sea el efecto mismo de la variable independiente." 59

En mi investigación la variable dependiente es la influencia del contenido Thundercat's.

III METODOLOGIA:

Dentro del campo de la ciencia, las investigaciones siempre tienen sus comienzos en una pregunta o problema específico, a partir del cual se desarrollará la investigación persiguiendo objetivos planteados.

En este caso, la presente investigación surge del siguiente planteamiento: ¿Qué efectos producen los contenidos extranjeros - en los valores culturales del niño teleadicto?.

Toda investigación se orienta a la búsqueda de respuestas - y la aplicación de los procedimientos científicos a dicha búsqueda, aumenta el grado de certeza en la información reunida para esto, considero que es oportuno exponer lo que Sellitz expresa al respecto: "ello no significa que la investigación aporte siempre una respuesta y mucho menos una respuesta definitiva. La investigación se orienta a la búsqueda de respuestas puede o no hallarlas. La característica de la ciencia de nuestros días, es la de tratarse de un proceso no finalizado."⁶⁰

Por lo tanto una vez definido el problema, los objetivos - y las hipótesis de la investigación se procedió a determinar los métodos para alcanzar esos objetivos.

Para ello en la estrategia metodológica, procedí a hacer el Análisis de Contenido de Thundercat's (Felinos Cósmicos) que previamente las había registrado y grabado por espacio de un mes.

En el análisis del contenido Thundercat's procedí a observar la estructura y la forma de la organización del discurso; observé el aspecto visual y sonoro, su relación tratando de visualizar los distintos elementos que lo integran, sus mecanismos y circunstancias por medio de las cuales se pudiera gestar la influencia en los valores culturales propios.

La estrategia metodológica que utilicé para abordar el discurso Thundercat's, fue como ya expuse en páginas anteriores, el Análisis de Contenido, las propuestas de Medina Pichardo, de Jijón Ottalengo y algunas categorías de Ramiro Beltrán y Fox Cardona, las cuales consideré me serían de gran utilidad para abordar el contenido Thundercat's. A continuación expongo el análisis del contenido Thundercat's.

I) ANALISIS METODOLOGICO DEL DISCURSO THUNDERCAT'S:

A) DATOS GENERALES DE LA SERIE:

NOMBRE DEL PROGRAMA: "Thundercat's" (Felinos Cósmicos).

DURACION: 55 minutos.

HORARIO: 19:00 Hrs. (D.F.) 18:00 Hrs. (Masatlán).

CANAL: I.H.G.C. Canal 5.

PRODUCTORES EJECUTIVOS: Arthur Rankin Jr. y Jules Bass.

SUPERVISOR DE PRODUCCION: Lee Dancher.

ANIMACION: Pacific Animation Corporation.

IN CHARGE OF PRODUCTION: Masaki Iizuka.

STAFF DE ANIMACION: Tsugo Kubo, Minoru Nishida, Katsuhito, Akimaya
Ankhiid Takahashi, Yukimatsu Ito, Kazufumi -
Nomura.

BASADOS EN UNA CREACION DE : Ted wolf.

PROYECTO DE: Leisure Concept Inc.

GUION: Leonard Starr.

CONSULTOR DE SCRIPT: Peter Lawrence.

RESPONSABLE DEL AREA PSICOLOGICA DEL PROYECTO: Robert Kuisis ph.D.

PRODUCCION ELABORADA: U.S.A. 1987-1988-1989

PRODUCCION PROYECTADA: I.H.G.C. Canal 5 TELEvisa,S.A.

B) ESQUEMA GENERAL DEL MENSAJE THUNDERCAT'S:

1) INICIO O ARRANQUE DE LA ACCION:

Esta parte es una pequeña introducción al conflicto a resolver, se sitúa al telespectador en la problemática que va a envolver a los personajes que en el capítulo van a desarrollar la acción del discurso. Aquí se expone cual es el conflicto que afecta y al que se tratará de darle solución a la manera de los buenos.

2) DESARROLLO DE LA TRAMA O ACCION:

Esta es una parte de la serie donde se exponen los pormenores del conflicto; quién es en esa ocasión el personaje que resulta afectado, cuáles son las circunstancias por las cuales se ve bajo esta desesperante situación, y la forma que buscan sus compañeros de apoyarlo y de resolver ese conflicto.

Por otro lado, se expone quién es quién ataca, con qué intenciones y los medios que utiliza para desarrollar esta mala acción. Se exponen ambas posiciones como modo de enlace de la problemática.

3) CLIMAX:

Este es el momento culminante de la acción, cuando el conflicto está en su último nivel de intensidad, cuando parece que --

quién ataca resultará victorioso, y quién es agredido derrotado, - pero milagrosamente, después de unos comerciales, providencialmente sucede algo inesperado y el bueno sale victorioso del trance -- apurado que vivió por espacio de 50 minutos.

4) DESENLACE O FINAL:

En esta parte del esquema narrativo que utilizan en el discurso Thundercat's, la solución al conflicto sobreviene como un resancho de paz. Se da una solución vicaria al conflicto, pues el problema principal no se soluciona, es decir, la lucha entre el bien y el mal persiste, el mal se retira temporalmente amenazando con volver a hacer alguna de las suyas. Pero mientras tanto, los héroes después de una batalla quedan felices, unidos y con la enseñanza que les trajo ese conflicto, como una especie de moraleja.

C) HISTORIA GENERAL DE LA SERIE THUNDERCAT'S:

La historia general que presentan en esta serie, es la constante lucha entre el bien y el mal, como valores pilares en la trama del perpetuo conflicto que no tiene solución.

Estos dos elementos en conflicto, son representados por dos grupos sociales, que por un accidente llegan a residir a un lugar llamado Tercer Planeta, el grupo representativo del bien son gatos felinos llamados "Thundercat's" (Felinos Cósmicos) y los asquerosos personajes que representan al mal, los Mutantes.

El grupo de los Thundercat's vivían en un bello planeta llamado Thundera, lleno de paz, luz, armonía y un incomparable orden y equilibrio; hasta que por azares del destino se toparon con los salvados mutantes oriundos de un planeta llamado Plumm Barr, gris-lúgrube y donde la maldad prevalece. Siempre presentan un deseo de poder desmedido y la ambición de los poderes de los Thundercat's es su única meta de existencia tratando de obtener la espada del augurio; esta es la causa del conflicto mutante-thunder's.

En el contexto de la eterna batalla entre el bien y el mal - los thundercat's se ven obligados a abandonar su hogar en Thundera pues este planeta es destruido por sus enemigos mutantes. Con esta tragedia salen varias naves thunder's, las cuales son atacadas por los terribles mutantes. La nave central que transporta la "sagrada" espada del augurio y a los héroes integrantes del grupo-

thundercat's es capitaneada por Yaga, figura líder dentro del grupo y es quién dirige los destinos de todos los miembros del planeta Thunders.

Bajo el cruel enfrentamiento de las naves, el planeta Thunders es destruido totalmente, sólo se salvan los integrantes de la nave comando. En un momento de la trayectoria es invadida por los mutantes que desean a toda costa aprovecharse de la situación y apoderarse de una buena vez de la espada del augurio, pero una vez más fracasan. La nave comando tiene que fijar rumbo, y un nuevo destino que les sirva de refugio, así llegan al Tercer Planeta, el nuevo hogar de los thunder's. Para ello Yaga se sacrifica pilotando la nave y se desintegra mientras que los demás permanecen en cápsulas que les permitieron llegar sanos y salvos al nuevo hogar, mientras que Yaga no resiste la presión y se desintegra convirtiéndose en un espíritu guía del grupo, los demás del grupo también sufren transformaciones.

Dentro de estas transformaciones son que el pequeño Leon-o crece hasta llegar a ser un apuesto y rudo felino, en forma curiosa porque los otros dos pequeños del grupo, Felino y Felina, que dan de niños permanentes, al igual que los otros personajes adultos como Pantro, Tigro y Chitara quedan de la misma edad adulta, no envejecen nada.

Mientras, la nave es pilotada automáticamente Yaga se evapora a espíritu y la nave llega al Tercer Planeta, el primero en despertar del largo sueño es Snarf una especie de mascota y nana de -

Leon-o, éste despierta a todos los demás del grupo justo cuando una nave mutante llega al Tercer Planeta y de nuevo intenta un ataque.

El ya crecido Leon-o defiende ferozmente a sus compañeros, demostrando que él cumplirá su destino...ser el líder del grupo y señor de los Thundercat's como estaba escrito y determinado por Yaga.

Con los thunder's y los mutantes en un nuevo planeta adoptivo la lucha entre estos grupos se reanuda, los felinos buscan construir un nuevo hogar y los mutantes son atraídos por un ser que habita desde siglos al Tercer Planeta, el maléfico Kumm Ra- quién captura a los mutantes y los esclaviza, quitándoles la nave y obligándolos así a permanecer indefinidamente a sus servicios sucios y malvados, y juntos van a luchar por derrotar el poder Thundercat's, buscando el poder absoluto y así alcanzar lograr el predominio del Mal, instaurando el reino de las tinieblas, la destrucción....Y así capítulo a capítulo la lucha comienza..... El Bien contra el Mal.....

D) PERSONAJES:

Los personajes que intervienen a lo largo de los capítulos de la serie Thundercat's, los podemos catalogar en dos grupos: - los buenos y los malos.

Los personajes buenos son los Thundercat's y los malos son los mutantes. Todos los demás personajes que intervienen en el desarrollo de la acción y del conflicto son algunos buenos, por apoyar a los thunder's o depender de ellos por ser débiles; y -- los otros personajes secundarios que se alían a Mumm-Ra o a los mutantes en sus fines maléficos, pues son malos. Según mi análisis hecho, en el contenido encontramos los siguientes personajes que intervienen en la trama:

PERSONAJES THUNDERCAT'S:

Y A G A

L E O N - O

T I G R O P A N T R O G H I T A R A P E L I N O
P E L I N A S N A R P

YAGA:

Es el Dice-líder, asume el papel de patriarca de la comunidad thunder's, es un guía espiritual, que después de muerto es -- transmutado a otro estado de vida (vive en el mundo astral), es -- pues un espíritu guía del grupo, que asesora en todo momento diff

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

cil a Leon-o en su papel de líder. Es un personaje revestido de valores como la bondad, la sabiduría, la razón y justicia.

LEON-O:

Es un personaje denominado "el señor de los thundercat's" - cuyo rol específico es el de ser líder de la comunidad de los bug nos; es la figura que queda como guía después de la partida de Yaga. Su proyecto de vida es la de ser un líder, predestinado a perpetuar los poderes thunder's, así como la de velar por el sostenimiento y vigencia del Código de Thundera y salvaguardar el secreto de la Espada del Augurio.

Es un líder cuyas cualidades son la gran fuerza, la astucia el coraje, la valentía y la juventud, son los atributos que le confieren el status de guía poderoso, además de poseer el mando de la espada que lo auxilia en su lucha contra el mal, así como su garra felina.

PANTRO:

Es un personaje caracterizado por la inteligencia, y la sabiduría, poseedor del conocimiento y la ciencia, es el diestro en los menesteres tecnológicos. Es el personaje que se dedica a la implementación de todos los recursos de la ciencia y la tecnología thunder, siempre tiene a la mano lo más avanzado en técnica la cual sirve para defenderse de los ataques mutantes.

Este personaje tiene como cualidades ser la mano derecha --

del líder. Es creador, inventivo, poseedor del don de la fuerza y la inteligencia aplicada a la tecnología, posee como armas unos poderosos chacos y anclas pectorales que le ayudan en su lucha contra el mal.

TIGRO:

Este es otro de los personajes del sexo masculino del grupo Thunder's, es un personaje caracterizado por su inteligencia, lo que le ha permitido llegar a ser el líder del Consejo Thunder's, claro está previamente designado por Yaga.

A él se le debe el diseño del Cubil felino, fue su arquitecto, esto habla bien de su capacidad y talento creativo. Es un personaje que frecuentemente se encuentra en dificultades, pues es víctima de los mutantes, esto le hace ser un personaje en cierta forma vulnerable; las armas que posee es un látigo y la cualidad de hacerse invisible cuando lo desea.

CHITARA:

Ella es el personaje femenino de la serie, poseedora de un especial sexto sentido, que le hace presentir sucesos a futuro. Se le conoce por tener cualidades como la velocidad y la rareza en su especie, es una chita. A pesar de que es uno de los principales personajes, no tiene un papel trascendental en la serie, y-

peso a que es una fémica posee rasgos masculinoides, no hace -- además labores de acuerdo a su sexo, sólo una vez se le vio recolectando frutas y hierbas en el campo junto a otro personaje femenino de la serie, Felina. En algunos capítulos se deja entrever una supuesta atracción felina entre Chitara y Leon-o, lo que hace suponer una velada relación de pareja.

FELINO Y FELINA:

Estos son una pareja de hermanos, los cuales considero que son huérfanos, pues se desconoce su procedencia familiar, nunca se supo quiénes son sus padres y por qué quedaron huérfanos. En algún momento pudiera pensarse que son los hijitos de Leon-o y Chitara o de algún miembro del clan thunder.

Ellos representan la destreza, son muy escurridizos y como armas poseen deslizadores y cápsulas que les son muy útiles en los momentos de peligro. Como todos los niños éstos felinitos -- son muy inquietos y traviosos y la mayoría de las veces se meten en aprietos, por tal son muy censurados por Pantro o Tigro quienes se encargan de darles su castigo.

SNARF:

Este particularmente es un personaje muy divertido, es el gruñón del grupo. En primer término aparece como nana del pequeño Leon-o, posteriormente continúa con ese rol, pero también parece ser la mascota del grupo y gran escudero del señor de los -

thundercat's. En algunos capítulos aparece con el rol de ama de casa, cocina, limpia el cubil y realiza funciones femeninas como la de ser nana del líder, situación que no realiza Chitara o Felina -- las personajes femeninas.

Snarf posee una cualidad, que en dos de los capítulos lo -- contiene en héroe del capítulo, la de hablar con todo tipo de -- animales del Tercer Planeta; esta cualidad la emplea para salvar al grupo de perecer en las garras de los mutantes y Muza-Ra.

PERSONAJES MUTANTES:

MUMM - RA

**BUITRO CHACALO MANDRILLO
REPTILIO**

MUMM-RA:

Este personaje es la síntesis del poder maligno. Es la inmortalidad representada bajo la figura de una momia petrificada que a la invocación de las fuerzas de la obscuridad resurge como una aliada que lleva como símbolo "una serpiente". Es la figura que domina a los mutantes y a todos los personajes que pertenecen a los malos. Su único objetivo de existencia es el poder absoluto sobre el tercer Planeta, la obtención de la espada del augurio y los poderes thunder's para alcanzar su completud como "el inmortal siervo del mal".

REPTILIO:

Como su nombre lo dice es un reptil que se caracteriza por ser el líder del grupo de los mutantes, por su inteligencia es quién muchas veces organiza, dirige y lleva a cabo los ataques en contra de los thunder's; algunas veces amotina a los mutantes en contra de Mumm-ra , y llega hasta desafiarlo provocando su ira, aunque siempre es sometido.

BUITRO:

Este personaje es un buitre, básicamente identificado por -- ser el amo de la tecnología "aléfica"; es un científico que experimenta buscando logros en el terreno de la técnica al servicio -- del mal. Por lo general su especialidad es la fabricación de armas secretas con el fin de destruir a los thunder's.

KANDRILLO:

Es un mandril demasiado gruñón, cuyo único objetivo en la -- serie es el de andar espionando a los thunder's, es quién informa de los movimientos de los felinos para atacarlos en el momento más -- oportuno. En la serie es un personaje retrógrado que no le agrada -- el progreso.

CHACALO:

En el grupo de los malos es el menos importante, es el que -- goza de menos popularidad, es definido como un mediocre que sólo -- sirve para trabajar bajo el mando de Reptilio o Munn-ra, por ello -- es fácilmente manipulado, pues carece de iniciativa.

E) TEMAS COMUNMENTE PRESENTADOS:

A lo largo del mes que estuve analizando el contenido de los Thundercat's, pude observar que en los 30 capítulos había temas que se repetían con frecuencia bajo distintas historias y personajes. Los temas con mayor frecuencia fueron:

1o. AMBICION DE PODER:

Este es uno de los tópicos que en todos los capítulos se maneja por parte de los personajes que entablan una lucha diaria — entre el bien y el mal, se manifiesta la lucha siempre por el poder absoluto; unos lo defienden y los otros lo atacan.

La ambición por los poderes, la ambición por la posesión de la espada del augurio, por las riquezas; siempre se ambiciona el poder de control.

2o. SORTILEGIOS, HECHIZOS Y PACTOS DIABOLICOS:

Otros de los temas más desarrollados en estas caricaturas, — la presentación de ritos, ceremonias y actos donde se invocan a las fuerzas del mal. Las imágenes con mayor impacto en la serie — son las que se dedican a expresar lo oscuro, lo misterioso de los actos de brujería y sortilegios; los personajes que pertenecen — al grupo de los malos siempre hacen actos de adoración al siervo del mal. Se maneja simbología, figuras y expresiones verbales —

donde se expresa vinculaciones a actos satánicos. En este sentido quiero hacer mención que este tipo de apelaciones de adoración al mal, que mal no recuerde no se habían hecho tan patentes en un -- discurso infantil, aquí en forma explícita se deja entrever una corriente satánica por medio de dibujos animados.

3o. CONQUISTA-ESCLAVISMO:

Por otra parte, la dominación de un grupo social sobre otro está muy vigente en esta serie. Se nos muestra a grupos sociales-desprotegidos y marginados del avance tecnológico sustentado por los thunder's y los mutantes; estos grupos marginados son pastores, campesinos y ganadero sometidos a regímenes esclavistas por los mutantes o son conquistados bajo la ayuda desinteresada de -- los thunder's en aras de una limpia amistad y solaridad, bajo estos conceptos los marginados participan en un acto de servilismo-voluntario hacia los felinos cósmicos, que en lugar de ser ayudados por éstos a resolver sus problemas de atraso social y tecnológico, sólo los usan para los fines de los thunder's. Aquí se patentiza el manejo centralizado y egoísta de la tecnología, que se emplea para conquistar o someter.

4o. TRABAJO ORGANIZADO Y CONTROL SOCIAL:

Tanto en el grupo formado por los thunder's como en el caso de los mutantes, entre ellos existe una sólida cooperación y la -

división de las labores en el grupo. Cada uno de los miembros cumple un rol específico en su comunidad. La división de las funciones se acompaña con una plena confianza en el líder, al cual le muestran incondicionalidad en decisiones y tácticas de trabajo. En los momentos de peligro se muestra la cooperación y unidad.

50. UTILIDAD SOCIAL BAJO UN MARCADO RESPETO HACIA EL ROL DE LOS DEMÁS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD.

En la serie es muy popular tocar el tema de la utilidad de cada uno de los miembros de la comunidad o familia a la que pertenecen.

Algunas veces se presenta a los miembros de la comunidad --thunder's con problemas de ineficiencia, pero que al final de la serie se resuelve este problema, recibiendo la confianza y apoyo de los demás miembros del grupo.

Por otro lado, se manifiesta la importancia de desempeñar un rol específico, pero que éste no se debe envidiar por otro miembro con otro rol inferior, pues es una situación dada fortuitamente. Todos tienen utilidad e importancia con sus características y facultades propias; así es aceptado en la comunidad y por ende no se debe aspirar a una superación, sino al mantenimiento del statu quo.

6o. RIVALIDAD-COMPETENCIA:

A pesar de que se maneja el respeto a los roles y funciones que se desempeñan en la comunidad. También se manifiesta la rivalidad y la competencia que se desarrolla veladamente.

Se exponen temas donde los thunder's se someten a competencias entre ellos mismos, por supuesto muy sanas, para reafirmar el liderazgo de Leon-o, se hace ver que sana y libremente medirán sus capacidades y atributos, para constatar la superioridad del líder.

Se nos muestra que en una comunidad es necesaria la competencia y en cierto modo la rivalidad, en aras de la permanencia del sistema y equilibrio. Por otro lado, esto se implementa para la autoafirmación del líder social y la afirmación de las necesidades de poseer a alguien superior que guíe nuestro destino.

7o. SALVACION DE UN PUEBLO, VIOLACION DE DERECHOS, LA CARENCIA DE ENERGETICOS:

En séptimo lugar podemos ubicar a estos 3 temas que son tocados de igual manera: la salvación de un pueblo, es generalmente tocado cuando alguna de las comunidades del Tercer Planeta que son marginadas y atacadas por un miembro de los mutantes son salvadas por la intervención de los thunder's, por este acto se sella un pacto de solidaridad y unión que disfraza una situación de servilismo incondicional, te doy protección pero me sirves.

En este orden de ideas, la violación de los derechos humanos, es un tema tratado en varios capítulos de la serie, sobre to

do cuando los mutantes someten y atropellan a los seres indefensos y marginados del Tercer Planeta, y por supuesto son los thunder's-los que se encargan de frenar esta situación.

Por lo que respecta a la carencia de energéticos, este es un tema abordado como debilidad de los thunder's, quiénes necesitan - de combustible para poner en movimiento todas sus armas y fortalezas. Lo consiguen librando batallas y conquistas a comunidades, y - luchando incansablemente contra los mutantes y otros personajes malos. Se toma como un elemento de subsistencia y no de comercialización a los combustibles, y para la obtención de estos se conquista a los que fortuitamente los posee, y a quiénes lo ambicionan con - fines maléficos los derrotan y humillan.

F) CONTEXTOS MÁS UTILIZADOS EN LA SERIE:

En esta área es importante destacar los lugares comúnmente - utilizados en la acción de las caricaturas; pues el contexto es el lugar o espacio que apoya visualmente a la historia o el desarrollo de la acción de los personajes. Es el espacio donde se habitúa al telespectador a ubicar la expresión y exposición de valores en el contenido de la caricatura.

A continuación expongo los contextos más utilizados en las - 30 historias que analicé:

- 1) Cubil Felino
- 2) Castillo Plumm-Darr
- 3) Montaña Huck
- 4) Profundidades del mar, la costa y la playa

- 5) El mundo astral
- 6) Cavernas, cuevas y pasadizos
- 7) Bosques aledaños al cubil felino
- 8) Lugares no definidos
- 9) Planeta Thundera
- 10) Reino de los árboles
- 11) Caverna del tiempo
- 12) Geiser de la vida
- 13) Paldas del interior de un volcán
- 14) Región de los unicornios
- 15) Ruinas de templos
- 16) Prisión del tiempo
- 17) Bosque de la Media Noche
- 18) Bosque del Silencio
- 19) Planeta Prisión Gris
- 20) Castillo de Cristal
- 21) Ríos y montañas
- 22) Región de los salvajes.

CONTEXTOS MAS UTILIZADOS :

- 1) El Castillo Plumm-Darr
- 2) El Cubil Felino
- 3) El Bosque
- 4) Lugares no definidos
- 5) Ruinas de Templos y Montañas.

Puedo concluir al respecto exponiendo que el lugar más típico utilizado es donde reina el mal, el Castillo Plumm-Darr, un lugar - de escenario lúgubre, frío, sombrío donde vive Mumm-Ra y es el lugar de fortaleza y ataque de los mutantes.

G) EPOCAS O PERIODOS DEL TIEMPO PRESENTADOS:

El desarrollo de una historia siempre se ubica en el tiempo - y en el espacio; así las series de caricaturas se caracterizan por un período de tiempo definido y los Thundercat's no son la excepción, los períodos de tiempo más usados son por lo general una contraposición, es decir, a la era ultramoderna de la tecnología, se le contraponen la era del retraso y la marginación:

EPOCA MODERNA (ERA TECNOLOGICA):

Es la presentación de una época o período de tiempo donde la tecnología rige las vidas en las comunidades prototípicas (thundercat's y mutantes). El hogar de los felinos es un cubil mecanizado - y una fortaleza de ataque, se transportan por medio de un tanque -- que es todo un equipamiento tecnológico; los mutantes con lo más -- nuevo en armas de ataque.

Esta es la época representada por mutantes y thunder's, la --

era de la electrónica y la computadora. En contraposición a otros períodos de retraso económico, político y cultural, sin dejar a un lado el retraso tecnológico:

**ERA MODERNA
TECNOLOGIZADA:**

=

ERA DE RETRASO:

cavernícola
cuaternaria
patriarcal
esclavista
medieval
feudal

Thundercat's y Mutantes representan la era tecnológica y los demás personajes secundarios que se entrelazan en las historias -- pertenecen a la época del retraso social, donde se muestran condiciones de debilidad y dependencia que hace vulnerables a los personajes, por azares del destino.

H) PERSONAJES SECUNDARIOS:

En la serie Thundercat's se presentan personajes de apoyo -- en el desarrollo de la trama. Este tipo de personajes, según mi -- análisis los podemos catalogar en dos grupos: los que apoyan incon

dicionalmente a los Thundercat's, que serán los buenos; y los personajes aliados con Muma-Ra o con los Mutantes, que serán los malos:

PERSONAJES "BUENOS"

(APOYAN A LOS THUNDER'S)

- 1) PROF.Observador y Marky.
- 2) El mago Brodok (el más poderoso)
- 3) Los ciegos
- 4) Snarfer (sobrino de Snarf)
- 5) Sr. de las Nieves y nieve velos
- 6) Guverbells y los Bervils
- 7) Willa, Boochy y las Amazonas guerreras.
- 8) Los Wuolos
- 9) Pastores de Unicornios
- 10) Los Volguins
- 11) Mandora y Escape
- 12) El Ave Arista
- 13) Caballos del Mar

PERSONAJES "MALOS"

(APOYAN A MUTANTES)

- 1) Rasguño y sus robots
- 2) La bruja cósmica- Nemek
- 3) El gigante de la roca
- 4) Retaro "La estrella de Oriante"
- 5) El Demolidor
- 6) El rey de Hielo
- 7) Payaso de la Destrucción
- 8) Muma-ra
- 9) Hammerhari
- 10) Gran el destructor
- 11) Etache
- 12) Gavernícolas
- 13) Gregory Grillón

14) Hombres bestias

14) Flama el mercenario

15) Mongor

16) Kreikel el Pirata

17) Reina Tártara

18) Firris

19) Gorrarus

20) Asaltante de las sombras

Podemos resumir, al respecto que los personajes secundarios - se catalogan en su mayoría por ser malos, sus fines es la perversión siempre con la intención de dañar al prójimo, llenos de ambición y - codicia y ansias de poder.

I) GRUPOS SOCIALES DEL TERCER PLANETA:

PLANETA GRI'S REINO DE CRISTAL SALVAJES DE LA MONTAÑA HUDSON
 (Mandora) MONTAÑAS DE GRACIASAN
 (Seima Tár-ta) TRIBU DE LOS FIBRIS

HOMBRES DAJO BOSQUE DE LOS UNICORNOS CANTO DE LOS BREVILAS

MONTEANA HOOK T H U N D E R C A T ' S M U T A N T E S

LABERINTO DEL INFINITO REINO DE LOS ARBOLES TROLOS ESCIOL OCEANICA
 (Hombres Ciegos) (Las amasacas)

GRUPO DE LOS HOMBRES TOPO CUEVA DE LOS GIGANTES LOS VOLGUIN'S
 CAVENTICOLAS TIERRA DE LOS TROLOS VOLCAN DE LA FLAMA PRISION DEL TIEMPO

J) FUNCIONES SOCIALES DE LOS PERSONAJES (DIVISION DEL TRABAJO) :

GRUPO SOCIAL: THUNDERCAT'S GRUPO SOCIAL: MUTANTES :

LIDER ESPIRITUAL: YAGA
GUIA DEL GRUPO: LEON-O
JEFE DE CONSEJO: TIGRO
INGENIERO (TECNOLOGO): PANTRIO
ARQUITECTO DEL CUBIL: TIGRO
ASCOCA-NANA Y COCINERO: SHARP
VIDENTES: CHITARA
MASCOS: FELINO Y FELINA

LIDER ESPIRITUAL: MUMBA-RA
GUIA DEL GRUPO: REPTILIO
ESPIA DEL GRUPO: MANDRILLO
TECNOLOGO: BRUITRO
MEDICOES: CHACALO

TERCER PLANETA EN GENERAL:

- CIENTIFICOS
- PROFESORES
- GOBERNADORES
- REYES Y PRINCESAS
- CAPITANES

CAPITANES ASISTENTES

MAGOS PODEROSOS

GUARDIAS

GUERREROS Y CURANDERAS

PIRATAS

POLICIAS

CAMPESINOS Y AGRICULTORES

CAMADEROS

PASTORES

Es importante exponer que los distintos grupos sociales que se manejan a lo largo de la serie Thundercat's son pequeñas comunidades o núcleos de población que se clasifican en las dos grandes ramas manejadas, los buenos y los malos, quiénes apoyan a los Thunder's o los mutantes.

Por otro lado, estas agrupaciones sociales son comunidades aisladas, marginadas y de mínimo desarrollo. Se puede decir que el Tercer Planeta vive una fase de desarrollo estancado, es decir un retraso y que los thundercat's y los mutantes son los emigrantes poseedores de la ciencia y la tecnología que vienen a conquistar y dominar a las civilizaciones en ruinas.

La estructura social expuesta en la serie es dominada por el elemento "tecnología", es un elemento que siempre está presente de acuerdo al uso y fines de los grupos, hay tecnología buena y hay tecnología mala, dependiendo de la forma en que sea implementada por los personajes centrales.

La tecnología se limita al uso para la lucha por el poder absoluto, y la defensa de éste. Su uso e instrumentación es un tanto egoísta, ya que sólo se implementa para usos bélicos de ataque y defensa y no para desarrollar en el Tercer Planeta el avance de las clases o grupos marginados. La tecnología no se comparte para auxiliar el desarrollo económico del grupo social desvalido, sino al contrario se usa para conquistar y someter.

Las zonas donde la tecnología es centralizada es en el Cubil Felino y el castillo Plumm-Darr, mostrándose una contradicción -- con los contextos de las pequeñas comunidades ubicadas en la selva la montaña, los ríos, cuevas, playas y zonas de hielos.

Por último, puedo decir que en las funciones sociales que -- aparecen a lo largo de los capítulos hacen referencia a estratos -- sociales bien definidos, como: personajes asimilados a la esfera del poder, la realeza, el gobierno, líderes de consejo, directores arquitectos, diseñadores, científicos, sabios, magos, profesores, -- es decir, un grupo social dedicado a la ciencia, y el grupo que -- pertenece al aparato coercitivo, la policía y los guardias.

En contraposición a los grupos de los personajes clasifica -- dos como marginados: campesinos, ganaderos, pastores, recolectores de frutos, guerreros, Amazonas, vigilantes y criados.

La representación de este tipo de estructura social contribuye a reforzar el cuadro de colonialismo que revalece, y estimula a reforzar los esquemas de autoridad y dependencia a fuentes -- de saber y poder.

K) LENGUAJE UTILIZADO EN EL CONTENIDO DE THUNDERCAT'S:

En el análisis del contenido Thundercat's, el lenguaje fue un elemento muy importante ya que la parte semántica del discurso permitió observar las dimensiones del lenguaje usado en el contenido de esta caricatura.

Tal como lo propone la autora Regina Jiménez Ottalengo, se buscó en las unidades signales su significación, es decir, se observó el lenguaje a fin de descubrir detrás de la palabra, las alternativas propuestas con las que se refuerzan normas, leyes y valores representativos del sistema socio-económico que se respalda en el discurso thundercat's.

Partí del análisis del lenguaje usado en los grupos, los mutantes y los thunder's, para después visualizar el lenguaje en los otros personajes secundarios, pero como no difiere en absoluto lo ubico en el conjunto de palabras que se remite a la comunidad de los felinos o los mutantes.

A continuación expongo las palabras, que a mi juicio, revisitan mayor importancia para la exposición o reforzamiento de los valores exuestos en la serie:

LENGUAJE THUNDERCAT'S:

- práctico
- valioso
- oportunidad
- todo sabemos que podemos confiar en ti Pantro
- la responsabilidad del señor de los thundercat's es nuestra seguridad.
- eres indispensable
- combatir el mal
- ¡pobres creaturas! (refiriéndose a los hombres bestias)
- ¡esos demonjos! (refiriéndose a los mutantes)
- espantoso lugar (el castillo Plumm-Darr)
- lucharemos juntos contra él
- agradecer su ofrecimiento
- humilde tribu de creaturas llamadas hombres bestias
- espada "sagrada"
- ¡No podemos compartir nuestra sagrada verdad con ligereza!
- inteligencia es lo que se necesita, no sólo valor y fuerza Leon-o
- la confianza se debe ganar
- la traición se paga con la muerte
- debo luchar
- no le hagan daño
- valiente escudero
- nuestro deber es conservarlo
- tengo que hacerlo
- Arrepíentete del mal que has cometido
- misión
- orden

- control
- asistad
- unión para vencer
- ¡te lo ordeno;
- por culpa tuya
- debo hacerlo
- es mi culpa
- más valiente
- cometiste el gran error
- destruyan;
- pudrete en el espacio
- interceder ante el gobierno galáctico
- infractor espacial
- amenaza
- competir
- reducir responsabilidades
- de que me sirve esclavisarme todo el día
- mis obligaciones
- nunca pudo aprender que el verdadero placer está en competir
- ella gobierna el reino de cristal
- pagar tu castigo por osado
- competencia
- enfrentarse

LENGUAJE MUTANTE:

- pegarle
- mentir
- disponer
- destruído
- entorpecer
- ¡imbéciles!
- cobardes
- armas
- someter
- disparar
- vencer
- ¡destruye!
- aniquilados
- siervo del mal
- gobernar juntos
- glorioso líder
- sirvo a otro amo
- amo
- destruirte
- destrozár
- esclavo
- Ríndete siervo, al Supremo Rey!
- mando
- ordeno
- obedecer

- desafío
- destruir
- pavorosos
- flagelos del universo
- esclaves perseguidos
- no descansen, de pie hombres bestias
- seres vulnerables
- te hace falta un escarabajo Mandrilo?
- servidores
- evitar el éxito thundercat's
- ¡tonta chica!
- ¡sometete al poder supremo!
- espías
- bombardear
- amenazar
- destruir
- cólera
- terror
- aterrorizar
- llama a tu sirviente y yo te obedeceré
- indócil mandato
- invisibles
- tiranizar
- acosar
- aplastar
- bueno para nada

En el análisis del discurso que realicé del contenido de los Thundercat's, la parte correspondiente al lenguaje, encierra una parte visceral del contenido, pues es la expresión verbal de los -- distintos elementos y mecanismos a través de los cuales se expresan los valores en los que se sustenta la sociedad representada en este contenido televisivo.

A partir del desglose del lenguaje podemos observar que las palabras más empleadas por los personajes de la comunidad thundercat's apelan a un tipo de estructura social definida como funcional, en la que existe una mecánica de control social y gobierno, donde sus miembros representan un rol y una función determinada, catalogada como útil para la comunidad.

Por otro lado, se expresa la unidad ante una prominente lucha rescatando valores como la inteligencia, el valor, la fuerza y la confianza, los cuales se deben ganar por medio de batallas, con lo cual la competencia y la rivalidad en la comunidad son permitidas y cuando se viola lo establecido se sobreviene un merecido y natural castigo.

Por lo que respecta al tipo de lenguaje en la comunidad de los mutantes, puedo decir que es un tipo de lenguaje que busca la denigración del destinatario, ya que siempre se le está humillando con insultos y vituperaciones. Por otra parte, es un tipo de lenguaje que apela a la conformación de actos violentos y llenos de mucha agresividad.

Comparando este tipo de lenguaje manejado en los grupos de los mutantes y los thundercat's, podemos encontrar puntos de similitud, a pesar de que a simple vista son dos tipos de elementos lingüísticos muy opuestos, pues mientras un lenguaje se expresa con cordura y conmiseración, el otro es agresivo y humillante. Pero si es importante visualizar que ambos tipos de lenguaje son unidireccional e imperativo.

Es un tipo de lenguaje que entra dentro de la definición de "lenguaje autoritario", donde se trata de imponer al receptor no es un lenguaje abierto, sino su universo es cerrado, buscando imperar por medio de un lenguaje directo y escuetamente impositivo.

Es un lenguaje sin alternativas, pues la dominación y los elementos de jerarquía y poder están presentes en los mandatos y peticiones expresadas. Es un tipo de discurso por medio del cual se apela a la prepotencia y la imposición absolutas, que expresa autoridad ejerciendo una mecánica de control social y que por medio de la altisonancia se pretende establecer el orden.

Es un tipo de lenguaje que se ubica dentro de la categoría que maneja Medina Pichardo, un lenguaje autoritario, pues es un lenguaje que se sustenta en la agresión, la violencia y que tiene a la sumisión obligada e incondicionalidad, así como también apela a la deshumanización y a la frialdad de un sistema lingüístico autoritario, lineal y jerárquico.

L) ESTEREOTIPOS Y VALORES MANEJADOS EN EL CONTENIDO THUNDERCAT'S:

En el discurso de Thundercat's, pude visualizar algunos estereotipos que se encuentran presentes a lo largo de los 30 capítulos analizados y son los siguientes:

- la permanencia constante del Bien contra el Mal.

Respecto a este estereotipo clave dentro de las caricaturas - quiero explicar, que fue el que utilicé en el cuestionario que apliqué a los niños encuestados, debido a su permanencia y la representación que se hace en las figuras y los símbolos en forma constante.

- los buenos son los Thundercat's permanentemente y se caracterizan por ser nobles, muy humanos a pesar que son del reino animal pues son felinos, son caritativos, justos, amistosos, leales.

- los malos son los mutantes, por siempre malos y se identifican por ser de apariencia horrible; son agresivos, muy crueles y su único objetivo en la vida es la violencia y la lucha por el poder.

- los malos siempre tienen como objetivo dañar al bueno.

- al final siempre triunfa el bien y el mal ridiculizado siempre amenaza con volver a atacar.

- cuando los buenos caen en desventaja, en el clímax del episodio providencialmente las cosas mejoran a su favor.

- la vida de los pobres, marginados e indigentes depende de la compasión del bueno.

- la vida de los pobres se ve afectada por la violencia del malo.

- el personaje bueno es el héroe, astuto, inteligente, corpulento, atlético, joven y muy temerario.
- el malo es torpe, ridículo y siempre se caracteriza por algún defecto físico.
- los buenos y los malos siempre se encuentran a la vanguardia del desarrollo tecnológico.
- la tecnología es un elemento social que brinda status y poder.
- la tecnología es calificada por el uso que le da, buena o mala dependiendo de quién y con que fines la use.
- los buenos siempre construyen armas secretas que les dan un excelente resultado.
- los malos construyen armas que no pueden controlar, y muchas veces se vuelven en contra de ellos.
- los malos o violadores del sistema establecido, son tipos con imperfecciones físicas, destinados al fracaso, al ridículo y por supuesto son los perdedores.
- los buenos son de apariencia física desahogada, dotados de gran atributos, destinados al poder y al éxito.
- la meta en la vida es conformarse con el status y rol que le tocó desempeñar en su comunidad, y es un deber la incondicionalidad y obediencia al que sustenta el poder.
- la buena conducta siempre conduce al premio, la mala acción al castigo.
- la violencia es permitida bajo causa justificada.
- en los malos la violencia es necesariamente reprimida y castigada por los buenos que ejercen una violencia disfrazada de justicia.
- la violencia es un factor natural en un sistema social o en una relación comunitaria.

- los agresores del bueno en complicidad con el grupo de los malos son provenientes de lugares lejanos y extraños con características orientales.

Por lo que respecta a los valores que son sustentados en el discurso de los thundercat's los podemos enumerar en la forma siguiente, haciendo hincapié que estos valores se obtuvieron con la confrontación del contenido visual y el audio, es decir, la interrelación de ambos:

+ ambición de poder

- solidaridad
- cooperación
- orden
- unidad
- gratitud
- amistad
- don de mando
- triunfo
- conquista
- conformismo
- utilidad
- subestimación
- heroísmo
- debilidad
- destreza
- inteligencia
- juventud
- fuerza
- trabajo
- competir

- compartir
- fraternidad
- servilismo
- esfuerzo
- honor
- sabiduría
- lealtad
- justicia
- razón
- sacrificio
- belleza
- poder
- lucha
- frialdad
- violencia
- destrucción
- desunión
- venganza
- engaño
- soberbia
- avaricia
- deshumanización
- crueldad
- desconfianza
- tiranización.
- despotismo
- autoritarismo

Esto es en cuanto algunos elementos que pude percibir en el análisis de los 30 capítulos que registré para mi investigación. Esto no quiere decir que son todos los elementos presentes en el discurso, pero sí fue lo que pude percibir como constantes en el contenido y como parte de la estrategia que se maneja para la proyección y sostenimiento del esquema de valores en los que sustenta la sociedad que produce estos contenidos televisivos.

M) ASPECTOS GENERALES MANEJADOS EN EL CONTENIDO THUNDERCAT'S:

De las cuestiones económicas que se pueden observar en el -- contenido de Thundercat's, se puede mencionar que si bien por una parte se plantea la existencia de un sistema económico de estructuras muy avanzadas, que se sustenta en un desarrollo tecnológico -- sin precedentes; por el otro lado se manifiesta un sistema económico de gran retraso en lo que respecta la ciencia y la técnica.

Estas son imágenes en contraposición, pues mientras los grupos sociales como thunder's y mutantes están a la vanguardia tecnológica, las otras comunidades presentes en la serie son grupos muy marginados del desarrollo.

Por lo general se representa a un sistema económico en crisis; comunidades de campesinos, agricultores arruinados por el -- mal temporal o por una situación consecuencia del mal. Ganaderos y pastores atacados en sus bienes por gente sin escrúpulos.

Por otra parte, en uno de los capítulos se nos presenta a -- una pareja de individuos integrantes de la comunidad de los Vol -- gus en un estado deplorabile, muertos de hambre y harapientos que llegan a las ruinas de un templo, tratando de robar algún tesoro -- pues llevaban días sin probar alimento.

Esta economía en crisis es la que presenta regularmente el -- Tercer Planeta (para mí la tierra), pues así se manifiesta veladamente en uno de los capítulos titulado "Exodus", cuando los thun --

thundercat's son expulsados de su original planeta. Tal parece que el Tercer Planeta es atrasado con una economía en crisis y con grupos sociales marginados, sólo los emigrantes son los poseedores del desarrollo.

Los emigrantes, thundercat's y mutantes serán los grupos sociales con dominio de una economía ultravanzada y que vienen a la conquista de los marginados, unos como paladines del desarrollo, de la tecnología, la justicia, honor, lealtad y los otros con avance tecnológico pero con fines destructivos y conquistadores a la fuerza. Pero ambos plantean bajo distintos parámetros el colonialismo.

Se lanzan a la conquista de un mundo salvaje y marginado que muchas de las veces aparece bajo la imagen de un esclavismo o una sociedad feudal, sujeto trabajadores de la tierra con una relación servil para el fuerte.

Así como también, en última instancia las condiciones que nos muestra las relaciones sociales presentes en el contenido thundercat's son las de un sistema imperialista que presenta elementos de colonialismo y conquista hacia pueblos de un nivel económico inferior.

ASPECTO POLITICO:

Del aspecto político manejado en el contenido thundercat's puedo rescatar varios elementos de carácter muy interesante:

En lo que respecta a la imagen política que representa la comunidad mutante se plantea un régimen despótico-autoritario explícito, en el que la fuerza y el poder del malo domina al débil y este sistema es el que se pretende implantar Mumm-ra lo dirige primero con los mutantes y luego al resto del Tercer Planeta.

Los mutantes y Mumm-ra esclavizan y ejercen un control bajo la coerción y sometimiento físico, esto también se lleva a cabo entre ellos mismos para que prevalezca la unidad, unos a otros se someten.

Ahora bien, en lo que respecta a los Thundercat's, esta es una comunidad muy poderosa, caracterizada por su amplio nivel de identidad y cohesión, con un orden y equilibrio envidiable. Políticamente cuenta con formas y mecanismos de gobierno, poseen varios líderes a distinto nivel. Yaga que es el primer líder, presentado como espíritu guía que ha cedido su lugar al gobierno de Leon-o.

Leon-o por su juventud, fuerza, astucia y valentía es el líder de la comunidad. Tigro por su inteligencia fue nombrado por Yaga como líder del consejo thundercat's (forma muy democrática de elección), consejo que hace las veces de un parlamento que dirige los destinos de la comunidad.

En la comunidad existen elementos que le brindan identidad y cohesión política a la gran familia felina: la señal felina, la espada de thunders, el ojo de thunders, son elementos embleáticos que les confiere identidad y permanencia al grupo.

Por otro lado, dentro de la comunidad, las relaciones y la-

vida comunitaria es regida por un Código, que se le conoce como el "Código de Thundera", cuyas máximas son "Verdad, Justicia, Honor y Lealtad", valores universales en los que se idealiza a la democracia. Estos elementos del código son para estas personas ideales "sagrados" por los que luchan combatiendo el mal.

Es por medio de este código que se genera el control social entre los miembros de la comunidad, es un elemento identificativo pero a la vez coercitivo que somete a esas reglas a los thundercat's.

En la imagen de la comunidad thundercat's se da la existencia de elementos de un aparato represivo de estado, como lo es elementos de defensa. Es decir, atrás de la imagen que nos presentan del cubil felino como un dulce y acogedor hogar se esconde un arsenal y una fortaleza militar cuyo objetivo es la defensa y el contra ataque para sus enemigos.

Tras el disfraz de una gran familia, de un hogar de encantadores gatitos se esconde la representación del ideal de una sociedad imperialista, un régimen autoritario dirigido por Yaga y Leon-o como líderes y guías dueños de los destinos de los demás-thundercat's. Aquí se presenta a una comunidad con un autoritarismo y un gran nivel de poder, como prototipo a idealizar.

Los thundercat's conquistan y someten a las comunidades marginadas, carentes de un aparato económico y político sólido, los thunder's le brindan protección contra el mal, y a cambio reciben incondicionalidad y servilismo y mucha de las veces energét

cos (thundrilio, especie de combustible necesario para hacer funcionar los aparatos y armas de los felinos), toda la defensa a cambio de servicio y ayuda.

Si bien por otro lado, se deja entrever la existencia de leyes que se deben respetar, así como el código y por esa misma vertiente se deja expuesto en uno de los capítulos llamado "Mandora", la existencia de un gran Estado General, el cual cuenta con un enorme aparato represivo: la policía galáctica y la existencia de un gobernador espacial que se encargan de sancionar a los infractores espaciales, que violan los reglamentos establecidos socialmente entre los planetas.

Se nos muestra a un personaje llamado Mandora que es una especie de policía galáctica quién custodia al universo desde un planeta llamado "Prisión Gris", donde encierra a los sujetos que ella llama "la basura galáctica", es decir a todos los delincuentes.

Estos personajes son representados como basura, algo que merece desprecio, feo sucio y asqueroso, algo que es muy denigrante. Más o menos como los mutantes, tipos violadores de las leyes establecidas. En el capítulo llamado "Los Esclavos del Castillo Plumm-Darr", los thunder's acusan a los mutantes de violar el código que prohíbe el uso del gas de la ira. Ahí se toma a los mutantes como unos violadores de las leyes establecidas, además de representar valores como la envidia, la ambición de poder son violadores del sistema, quiénes merecen ser castigados y sancionados, obviamente por los thundercat's.

ASPECTO RELIGIOSO:

Es importante tocar el tema, ya que en el contenido de los felinos cósmicos, la cuestión religiosa está muy presente en sus imágenes. Es interesante observar que dentro de una serie tan inofensiva dedicada a los niños se encierre un cúmulo de imágenes que evocan prácticas religiosas con tendencia al satanismo, imágenes místicas ocultas bajo las ideas de verdad, honor, lealtad y justicia.

Se nos dan figuras religiosas veladas como la de Yaga, que representa a un Dios que muere en sacrificio por los demás, y que se immortaliza para cuidar de sus hijos desde el mundo astral y baja cuando los thunder's y especialmente Leon-o está en peligro.

Mumm-ra es la otra cara de la moneda, es la figura representativa de todas las fuerzas del mal. Es el personaje que sintetiza la agresividad, la fuerza del mal, siempre surge bajo invocaciones maléficas y vive en una especie de pirámide tétrica.

Siempre se ritualiza su aparición, por lo general a través de sortilegios, pactos y brujerías, como parte del ritual maléfico que nos brinda el contenido thundercat's y el desfile interminable de figuras prototípicas del mal.

Casi el 90 % de los personajes provienen de un hechizo invocado por el famoso "siervo del mal" (Mumm-ra), se plantean obviamente figuras satánicas, y muchas de las veces el propio Mumm-ra -

reconoce ser la figura viva del eterno engendro del mal. Hay un capítulo que se presenta una figura típicamente clásica del mal -- es la representativa de Satán, esto se presenta en el capítulo -- titulado "Mongor", personaje horroroso con cuernos, pie de cerdo y gallo, con cola y con una hoz en la mano, y éste se auto nombra "la eterna figura del temor".

Por otro lado, en la serie titulada "Etache", se nos presenta en forma directa la ritualización de las ceremonias satánicas -- se invoca las fuerzas ocultas del mal para liberar a una bruja -- muy sensual presa en la llamada prisión del tiempo, en este capítulo se llega a pronunciar un conjuro con vocablos en otro idioma -- términos incon comprensibles, tal parece que es una lengua muerta en la que se desarrolla esta invocación.

Respecto a la cuestión religiosa quiero mencionar dos cosas curiosas con las que me encontré. En uno de los capítulos se menciona que Mumm-ra, siendo el siervo del mal, estuvo reinando el Tercer Planeta por espacio de muchos siglos y de ello se deduce -- que éste fue todo un caos, igual al caos que nos narran los relatos bíblicos sobre el reinado del demonio por espacio de 1000 -- años.

Por otro lado, en uno de los capítulos, titulado "Dientes de Sable o Grun el destructor", se nos muestra el relato bíblico -- de la batalla que libró en Arcangel San Miguel contra Luzbel; ahí-

Luzbel es arrojado al infierno. En la serie se maneja la batalla bíblica representada por la lucha de Yaga contra Grun, expulsándolo del planeta Thundera por haberse revelado al orden establecido y por haber sentido envidia y ambición de poder.

Con el manejo de ritos, simbología, figuras y situaciones -- como ritos y sortilegios tal parece que se está infundiendo al niño una conceptualización de una religión que sienta sus bases en la violencia, la agresividad y la adoración del mal.

Al niño se le está inculcando a lo largo de los episodios -- una corriente doctrinal que exalta al mal, posiblemente sea una corriente satánica que busca la reivindicación de la figura y simbolismo diabólico en la mente y los valores del niño, y porque no re incorporar en los patrones morales y culturales del niño el ensajamiento de una doctrina violenta y diabólica, que justifique los actos violentos del sistema y favorezca el desquebrajamiento de -- los valores morales y religiosos del niño en proceso de formación.

ASPECTO IDEOLOGICO:

En este aspecto seré breve, porque considero que lo que se - deba decir en este apartado, ya está expuesto en los apartados anteriores, ya que el aspecto ideológico encierra a todos los demás- aspectos. Por ello, puedo decir que la ideología que maneja el con-

tenido Thundercat's, es la de un sistema imperialista, que busca - la perpetuación del cuadro de sus relaciones sociales, y la búsqueda del sostenimiento de la explotación y el colonialismo que se -- viene generando en el plano económico, político, ideológico y cultural en los países dependientes de Estados Unidos.

El contenido Thundercat's promueve y respalda a un tipo de - ideología que se sustenta en la rivalidad, la competencia, el individualismo y sobre todo es el reflejo de la ideología del poder.

N) CONCLUSIONES :

El contenido de Thundercat's es un tipo de mensaje que se puede catalogar dentro de lo que se denomina "cultura infantil" - pues son los niños a quienes va dirigidos estos discursos y son - potencialmente los grandes consumidores de estos productos culturales.

Este tipo de discurso lo podemos clasificar como un contenido que apela y promueve el Deseo de Poder y la Aceptación pasiva de los esquemas de Autoridad, necesarios para el sostenimiento -- de las relaciones sociales dentro de la estructura social capitalista.

Es un contenido basado en la antagónica relación de 2 grupos sociales que se disputan el poder absoluto dentro de una sociedad llamada Tercer Planeta. El choque entre el bien y el mal - se realiza dentro de una sociedad ficticia, en donde el bien es - atacado por el mal, y es una amenaza externa que pretende romper con el orden establecido.

La presentación de los personajes son siempre dos grupos -- antagónicos, los buenos y los malos; no puede haber una contra -- dicción posible, por lo general la relación entre estos dos tipos de grupos opuestos aparecen signadas por la violencia psicológica o física hasta el desenlace donde los malos son humillados y los buenos ensalzados.

El tipo de sociedad a la que representan en el contenido --thundercat's, es aquella donde existe un orden rígidamente jerarquizado, el cual aparece como producto de un orden natural invariablemente justo, y cuando este orden se ve amenazado, la violencia aparece como causa justificada para sofocar a quién pretende violar el orden.

Por ello, por lo general los conflictos se presentan originados por rasgos individuales del agresor y la solución recae en la exaltación del héroe individual.

En este contenido, la tecnología es un factor determinante para ejercer el poder y el control social. La tecnología se califica como buena o mala, dependiendo de quién la use y con qué fines, en contraposición con la marginación económica y atraso tecnológico.

Por medio de este contenido se pretende promover en el receptor una adecuación y la aceptación incondicional a la organización del trabajo, así como también la aceptación de las funciones establecidas en la estructura social.

Por lo que respecta a los valores promovidos apuntan a establecer modelos de identidad a rasgos fundados en la astucia, el ingenio, la fuerza y la violencia, con ellos se promueve la ambición de poder. Se apela a una doctrina que raya en la línea del satanismo y la violencia justificada.

Los valores como el autoritarismo, el providencialismo, la conquista, la violencia, y el deseo de poder promueven las rela -

ciones fragmentarias y dependientes de las fuentes del conocimiento y del poder.

Los valores promovidos por esta serie van encaminados a - fomentar en el niño una valoración individualista y competitiva - de las relaciones sociales, donde poder y conocimiento son vistos como logros individuales y metas a seguir.

Por último puedo afirmar que el contenido thundercat's - - va encaminado, por medio del proceso de aprendizaje indirecto, el niño acepte el orden institucional, el orden familiar, las relaciones jerárquicas y el valor del trabajo como cuestiones de orden natural y necesario para su estructura social.

Esto en otras palabras, significa que en el niño se está -- promoviendo los pivotes fundamentales en los que sustenta el imperialismo, el colonialismo de la sociedad occidental bajo la promoción de los valores culturales que responden a la ambición de poder del sistema capitalista.

2) CUESTIONARIO Y SU APLICACION:

Las exigencias de una investigación presuponen un gran cúmulo de conocimientos anterior sobre el problema que se pretende -- analizar. Respecto a esto, hago hincapié que para la presente investigación me enfrenté a la mínima existencia de estudios anteriores que me dieran bases y rumbos claros sobre el problema que -- deseaba abordar.

Es así que con algunas dudas y temores, por el poco respaldo teórico, decidí abordar con más ahínco el problema de la televisión en mi comunidad. Y una vez planteado el problema de una manera específica, busqué los métodos que de acuerdo a mi situación -- pudieran auxiliarme para recabar los datos necesarios y las técnicas suficientes para comprobar las hipótesis de investigación que me planteaba.

En mi tesis el medio utilizado para la obtención de los datos es la encuesta, la cual permite estudiar poblaciones o universos grandes y pequeños, donde se puede escoger y estudiar muestras y por medio de éstas descubrir la frecuencia, la magnitud del problema estudiado y las relaciones recíprocas de variables y todos -- los factores que intervienen en el problema mismo de investigación.

Selltiz nos indica que "Sólo en raras ocasiones es necesario estudiar a todas las personas del grupo para obtener una descripción exacta y seria de las actitudes y el comportamiento de sus -- miembros; en la mayoría de los casos la observación y análisis de una muestra de la población es suficiente."⁶¹

Es en este sentido, que tanto para determinar la muestra y la obtención de los datos se procedió a la utilización del cuestionario, el cual considero es muy útil en el campo de la investigación. Ya que el cuestionario es un instrumento que permite recoger información de los sujetos por medio de preguntas directas, factor muy importante cuando se trabaja con niños, como en mi caso.

Se trabajó con dos tipos de cuestionario, el primero para la selección de la muestra y el segundo, el cuestionario final, con el se trató de comprobar las hipótesis.

En la elaboración y aplicación de los cuestionarios se tomó en cuenta que se aplicaban a niños de 8 años de edad; por tal motivo se trató de utilizar un lenguaje sencillo y claro, además de utilizar un número mínimo de reactivos para no cansar mucho a los niños.

2.1 QUESTIONARIO PARA LA DELIMITACION DE LA MUESTRA:

Para la aplicación de este primer cuestionario se procedió por la ubicación de las escuelas primarias acorde al nivel socio-económico que requería la investigación. Por ello obtuve informes en la sección I.N.E.G.I. (Instituto Nacional de Estadística Geográfica e Informática) de la dependencia de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público del Palacio Federal de Mazatlán, basados en el IX Censo General de Población y Vivienda de 1970 y ajustados al salario regional, ésta dependencia tiene conformado en zonas y colonias al municipio de Mazatlán, dividido por ingreso económico.

Dicha división corresponde a las cifras siguientes:

- A Ingreso mensual de 2'000,000.00 en adelante (alta-alta)
- B Ingreso mensual de I'800,000.00 hasta I'999,999.00 (alta-media)
- C Ingreso mensual de 757,000.00 hasta I'7999,999.00 (media)
- D Ingreso mensual de 200,000.00 hasta 500,000.00 (baja)

Posteriormente de tener los datos de la ubicación de las colonias por nivel socioeconómico, se buscaron 3 escuelas en el sector de las colonias clase media y 3 escuelas ubicadas geográficamente - en el nivel socioeconómico bajo.

Así se procedió a aplicar el cuestionario para la obtención de la muestra, con el cual se pretendía corroborar el nivel socioeconómico y seleccionar niños de 8 años de edad que gustaran de la televisión, de las caricaturas y sobre todo que mostraran preferencia por Thundercat's.

El cuestionario constaba de 12 ítems, que de acuerdo a criterio personal y necesidades nos podrían dar los datos que se requirían para reafirmar el status socioeconómico, si el niño tenía televisión, si gustaba de las caricaturas, qué preferencia mostraba por Thundercat's y con estos parámetros seleccionar una muestra de 100 niños como universo.

Se encuestaron 166 niños, de los cuales se seleccionaron - - 100 niños para un mejor manejo técnico-metodológico. Las escuelas con las que se trabajó fueron Colegio Niños Héroe (particular) - - Escuela Justo Sierra, Insurgentes, Ignacio Altamirano, Hermenegildo

Galeana, Ignacio Zaragoza (oficiales), se estuvo trabajando con -- grupos de 30. año y del turno matutino, para estar más segura que -- vefan por las tardes las caricaturas.

De los datos arrojados en este cuestionario, puedo decir que el 100 % de los niños tienen televisión en su casa. Para los niños de clase media poseen entre 2 y 3 televisores en su mayoría de color, mientras que para los niños clase baja poseen un televisor de preferencia blanco y negro.

Ahora bien, considero importante destacar que en lo que se -- refiere a la preferencia por las caricaturas y sobre todo por el -- contenido de Thundercat's aparecen datos interesantes (ver Tablas -- A B y C de apéndice). De los 166 niños cuestionados para la selec -- ción de la muestra todos mostraron gran preferencia por las carica -- turas, en distinto porcentaje, de ellos el 78.3 % preferían a los -- Thundercat's independientemente de su sexo o nivel socioeconómico.

Ahora diferenciado la preferencia por Thundercat's de acuer -- do al sexo (ver tabla G) el 56.9 % para sexo masculino y 43 % para -- el sexo femenino. Demostrando con ello que existe una mayor prefe -- rencia por este contenido por parte de los niños en comparación -- con las niñas.

En lo que se refiere a la preferencia de Thundercat's respec -- to al nivel socioeconómico (ver tabla B) se muestra que el 52.3 % -- lo presentan niños de clase media mientras el 47.6 % es para los -- niños de clase media. Demostrándose que existe una mayor prefe -- rencia hacia Thundercat's por parte de la clase media en comparaci -- ón con la clase baja.

Ahora bien, con lo que respecta a los ítems del 7 al 12 del cuestionario para la delimitación de la muestra fueron utilizados para corroborar el nivel socioeconómico de los niños encuestados -- esta parte del cuestionario los niños se lo llevaron a su casa para ser respondido por sus padres, al día siguiente de la aplicación -- se les recogió para ser evaluados.

Debo hacer hincapié que el nivel socioeconómico del niño se tomó de acuerdo al ingreso mensual del padre, o de la madre en caso de que el padre no existiera y que la madre fuera el sustento principal del hogar del niño encuestado, éste se comparó de acuerdo con los datos recabados en la dependencia municipal; así se obtuvo el nivel socioeconómico que se requería para esta investigación.

Por lo tanto de los 166 niños encuestado, procedí a la selección de 100 niños que reunieran las características que requería como preferencia por el contenido Thundercat's, niños de ambos sexos, edad 8 años y nivel socioeconómico medio y bajo.

La distribución de la muestra quedó de la siguiente manera:

DISTRIBUCION DEL UNIVERSO DE LA MUESTRA

NIVEL SOCIOECONOM.	AÑO:	ESCUELA:	SEXO:	TOTAL:
A	30.	OFICIAL	FEMENINO	9
B	30.	OFICIAL	MASCULINO	8
A	30.	PARTICULAR	MASCULINO	8
B	30.	OFICIAL	FEMENINO	9
A	30.	OFICIAL	FEMENINO	8
B	30.	OFICIAL	MASCULINO	8
A	30.	PARTICULAR	MASCULINO	8
B	30.	OFICIAL	FEMENINO	8
A	30.	OFICIAL	FEMENINO	8
B	30.	OFICIAL	MASCULINO	9
A	30.	OFICIAL	MASCULINO	9
B	30.	OFICIAL	FEMENINO	8

N= 100

A (CLASE MEDIA)

B (CLASE BAJA)

Posteriormente después de seleccionado el universo de la muestra procedí a la aplicación del cuestionario final.

2.2 CUESTIONARIO FINAL :

El cuestionario final se elaboró a la par del análisis de - del contenido Thundercat's, ya que los ítems que integran este -- cuestionario están basados en las ideas y valores más destacados y con mayor trascendencia dentro del discurso thundercat's.

Esto llevaba como objetivo central observar en que medida -- eran identificados los valores presentes en el contenido thunder - cat's comparándolos con los valores representativos de la cultura a través de sus héroes y figuras históricas y otros elementos que -- integran los valores de los niños encuestados.

El cuestionario que se aplicó al grupo de niños selecciona-- dos estuvo estructurado de la siguiente manera: se iniciaba con un dibujo de la figura de Leon-o, el personaje principal de la serie-- en cuestión, es la figura representativa del poder.

Posteriormente los datos personales requeridos para el con-- trol de la muestra y las instrucciones para la contestación del -- cuestionario (ver el apéndice). El cuestionario contaba de 35 pre-- guntas, dos de las cuales consistían en dibujos que el niño debía-- identificar y explicar su simbolización.

Los 35 reactivos de que constó el cuestionario podemos visua-- lizarlos de la siguiente manera: en primer término traté de in-- cluir los valores predominantes en el contenido thundercat's, los-- valores representativos que se utilizaron fueron: la ambición, el-- deseo de posesión de objetos, deseo de poder, rivalidad, competen-- cia, don de mando, sumisividad o sometimiento, necesidad de direc-- ción, solidaridad, cooperación, autoritarismo, cohesión y por últi

no la coerción social.

Por otra parte, se incluyeron preguntas donde se intentó ver la identificación de los niños hacia los estereotipos manejados en el contenido thundercat's, formulé 14 preguntas con las que pretendí ver la identificación del niño hacia figuras, jefarquías, liderazgos, contextos y situaciones presentes en thundercat's.

Por otro lado, elaboré preguntas con las que pretendí observar la identificación del niño hacia valores culturales propios — de la localidad y de su cultura en general, por medio de su representación en figuras y símbolos importantes de su historia, elementos representativos de su región como música, comida y festividades regionales de importancia.

En el cuestionario se trató de hacer preguntas breves y sin complejidad, para una breve respuesta de acuerdo a la edad de los niños; fue un cuestionario que se pudo resolver en un tiempo promedio de 20 a 25 minutos. Cabe hacer mención que los niños se sintieron muy entusiasmados al momento de saber que se les iban a hacer algunas preguntas sobre un programa de televisión que para ellos era su favorito, al ver que en la portada del cuestionario se mostraba la figura principal de los Thundercat's, Leóno, los niños se vieron muy entusiasmados para responder las preguntas, con ello se deshicieron de los temores que se presentan en una prueba.

Los niños seleccionados en cada una de las escuelas, se pasaban a un salón especial para que no fueran a distraerse con los demás compañeros y éstos influyeran en sus respuestas.

La aplicación de los cuestionarios se hizo en días de la semana que fuera alejados del principio y fin de semana, es decir, de martes a jueves, evitando el ausentismo que se pudiera presentar. Así todos los niños seleccionados entre la muestra pudieron responder el cuestionario final.

Por último puedo mencionar que el cuestionario se aplicó a los niños a las 11:00 de la mañana, después del refrigerio para que estuviesen descansados y hubieran hechos algunas necesidades y no se vieran presionados a responder por alguna circunstancia o por la campanada de salida general.

3) EVALUACION DE DATOS Y RESULTADOS:

Uno de los objetivos que se llevaron a realizar la presente tesis fue la de constatar más de cerca, no sólo en los libros sino en la práctica, el fenómeno de penetración de la televisión en una comunidad de mediano desarrollo económico, como el caso de -- Mazatlán, Sinaloa.

Desaba observar más de cerca la influencia que pudieran -- presentar contenidos extranjeros en el desarrollo cultural del ni ño televidente asiduo a este tipo de producto cultural.

Realmente desaba comprobar en mi investigación que los Va- lores culturales representativos del contenido Thundercat's eran -- mayormente identificados, aceptados y reconocidos en comparación -- con Valores cultrales propios; por niños con diferencias en su -- sexo y nivel socioeconómico.

Es en este sentido que expuse hipótesis sobre el problema -- tratando de comprobarlas mediante el uso del cuestionario, cuyo -- objetivo fue la observar la identificación de los niños hacia va- lores representativos del contenido Thundercat's, hacia valores -- culturales propios representados por medio de figuras, símbolos y -- elementos de nuestra cultura y hacia estereotipos usados en el -- discurso de Thundercat's.

La evaluación de los datos arrojados por el cuestionario -- final se pueden observar en forma desglosada ítem por ítem, y -- las diferencias por sexo y nivel socioeconómico en la Tabla "D" -- del apéndice correspondiente a "Evaluación de Datos".

A continuación expongo los resultados:

3) EVALUACION DE DATOS Y RESULTADOS:

Uno de los objetivos que se llevaron a realizar la presente tesis fue la de constatar más de cerca, no sólo en los libros sino en la práctica, el fenómeno de penetración de la televisión en una comunidad de mediano desarrollo económico, como el caso de -- Mazatlán, Sinaloa.

Deseaba observar más de cerca la influencia que pudieran -- presentar contenidos extranjeros en el desarrollo cultural del niño televidente asiduo a este tipo de producto cultural.

Realmente deseaba comprobar en mi investigación que los Valores culturales representativos del contenido Thundercat's eran mayormente identificados, aceptados y reconocidos en comparación con Valores culturales propios; por niños con diferencias en su -- sexo y nivel socioeconómico.

Es en este sentido que expuse hipótesis sobre el problema -- tratando de comprobarlas mediante el uso del cuestionario, cuyo -- objetivo fue la observar la identificación de los niños hacia valores representativos del contenido Thundercat's, hacia valores -- culturales propios representados por medio de figuras, símbolos y elementos de nuestra cultura y hacia estereotipos usados en el -- discurso de Thundercat's.

La evaluación de los datos arrojados por el cuestionario -- final se pueden observar en forma desglosada ítem por ítem, y -- las diferencias por sexo y nivel socioeconómico en la Tabla "D" -- del apéndice correspondiente a "Evaluación de Datos".

A continuación expongo los resultados:

H₁ Dado que la televisión es un factor predominante en la socialización del niño y existiendo una alta preferencia por el contenido Thundercat's; los valores culturales representados en el contenido Thundercat's serán mayormente identificados por los niños en comparación a los valores culturales propios.

En páginas anteriores, exponía la importancia de la televisión en la formación social del niño; ya que la socialización es el proceso mediante el cual el niño aprende gradualmente a exhibir los patrones de comportamiento cultural y socialmente aceptables, e internaliza el conocimiento, las actitudes, los VALORES, las creencias y las pautas de comportamiento necesarias para su ubicación social.

Y en este proceso la televisión, actualmente es un factor determinante en el niño de 8 años de edad "ver televisión junto con dormir e ir a la escuela, constituyen sus principales actividades",⁶² el tiempo de exposición que el niño presenta frente a la televisión es de "3 horas y 53 minutos los 7 días de la semana".⁶³

Es un hecho que la televisión es un medio cotidiano y de uso común entre los niños pequeños, por ello le dedican una parte muy importante de sus vidas al consumo de contenido televisivos. Es en

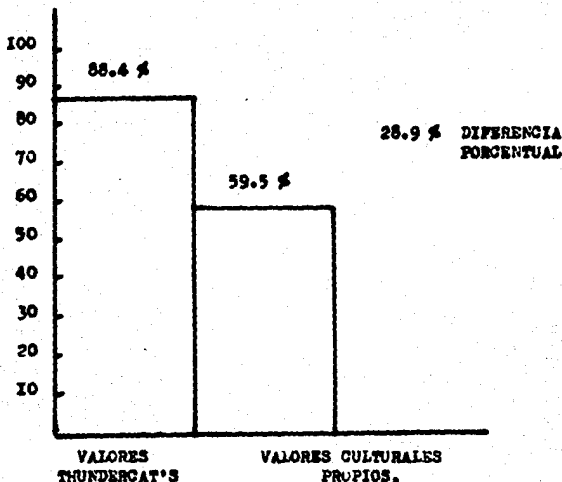
este sentido que los niños muestran una notoria preferencia por -- contenidos de tipo infantil como las "caricaturas", en la aplica -- ción del cuestionario para la delimitación de la muestra, pudo cog -- pular una marcada preferencia por el contenido thundercat's en -- los niños masatlecos (ver Tabla A):

PREFERENCIA POR LAS CARICATURAS (THUNDERCAT'S)

CARICATURAS:	N	%
MASK	42	25.3 %
ALVIN Y LAS ARDILLAS	30	18 %
PAJARO LOCO	17	10.2 %
<u>THUNDERCAT'S</u>	<u>130</u>	<u>78.3 %</u>
HOMBRE ARAÑA	12	7.2 %
DEYENSORES DE LA TIERRA	38	22.8 %
PICAPIEDRA	9	5.4 %

N= 166

Ahora bien, dada la alta preferencia por el contenido de -- Thundercat's, los valores culturales representados en este tipo de contenido extranjero son más identificados, aceptados y reconoci -- dos por los niños en comparación con los valores culturales propios como lo podemos observar en las siguientes gráficas:



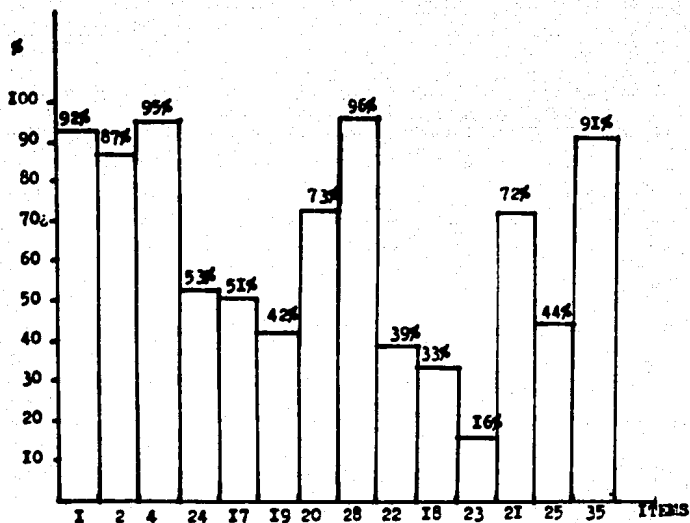
GRAFICA PORCENTUAL COMPARATIVA ENTRE VALORES THUNDERCAT'S Y VALORES CULTURALES PROPIOS.

En esta tabla general comparativa se puede observar que existe una mayor identificación de los niños hacia valores thundercat's en comparación a la identificación hacia valores culturales propios, — existiendo una diferencia porcentual de 28.9 %.

Esta gráfica se obtuvo después de analizar los distintos ítems dedicados tanto a los valores manejados en el contenido thundercat's como a valores culturales propios, se sacó un porcentaje global de — cada grupo y se hizo una comparación porcentual global.

A continuación expone las tablas de porcentaje por grupo:

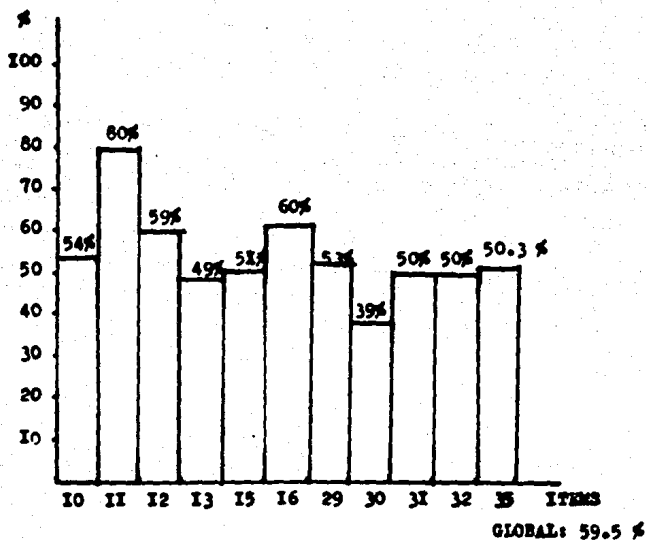
GRAFICA PORCENTUAL DE VALORES THUNDERCAT'S:



GLOBAL: 88.4 %

En esta gráfica se muestra el porcentaje global por items de la identificación de los niños hacia valores culturales representativos del contenido thundercat's.

GRAPICA PORCENTUAL DE VALORES CULTURALES PROPIOS:



En la presente gráfica se puede observar el porcentaje global por ítem de la identificación de los niños hacia valores culturales propios.

Si bien se pudo comprobar que los niños encuestados identifican a los valores culturales propios representados en figuras históricas como Josefa Ortiz de Domínguez, Genaro Estrada y Agustina-Ramírez con un 50 % de identificación; conocen en un 39 % cuál es la comida típica de su región; en un 60 % identifican a la fiesta popular más importante del Estado; en un 51 % identifican cuál es la música típica de la región y reconocen en un 49 % a símbolos representativos de su cultura como el escudo y el venado, son porcentajes bajos en su mayoría.

En comparación se comprobó que en los niños existe un mayor reconocimiento por objetos y armas de los personajes de Thundercat's. Existe una mayor identificación hacia objetos y situaciones que apelan al deseo de poder, de dominio, de posesión de objetos y el don de mando.

Asimismo se comprobó que en los niños de 8 años de edad se encuentra bien definido la internalización de la figura del líder dentro de una sociedad, es decir reconocen la necesidad de un líder que los oriente en su conducta social, se mostró un 96 % al valor de la obediencia al líder, como identificación de los niños encuestados.

Por otro lado, los niños mostraron un 42 % de identificación hacia el valor de triunfo-éxito o conquista sobre todo el deseo de llegar a ser líder en su comunidad.

Por último, el 89 % de los niños encuestados muestran una identificación y reconocimiento a los mecanismos de control social, en lo que se refiere a la coerción social. A esta edad ya se encuentra internalizado en los niños que cuando existe una violación o rompimiento de las leyes o normas sociales establecidas es merecido un castigo.

Es en este sentido que se pudo comprobar que en los niños con una marcada preferencia por el contenido thundercat's existe una mayor identificación hacia los valores culturales manejados en el contenido Thundercat's en comparación con el grado de identificación que muestran hacia los valores culturales propios, independientemente de su sexo o nivel socioeconómico.

H₂ Dado que en la socialización del niño se le indica roles de acuerdo al sexo, al niño un rol activo, a la niña un rol pasivo; y dado que el contenido de Thundercat's maneja un sistema de valores tendientes a la violencia, a la agresividad representados por personajes del sexo masculino. Los valores culturales Thundercat's serán mayormente identificados por los niños en comparación con las niñas independientemente del nivel socioeconómico.

En el universo de la familia, el ser humano aprende en la niñez lo que se espera de él como hombre y de ella como mujer. Dentro del contexto familiar el niño identifica los valores y los rasgos de una mujer y de un hombre como la ética y la característica de su sociedad y de su tiempo. Con ellos y frente a ellos define su proyecto de existencia y de activa participación.

En su proceso de socialización, al niño se le plantean alternativas concretas de participación en su comunidad familiar, se le pide organice sus juegos, primero, y su trabajo escolar, después; son símbolos identificables con el valor del trabajo permitiéndole desarrollar un rol activo y receptivo de la vida social.

Mientras a la niña, si bien existe una mayor apertura femenina en la sociedad, dadas las condiciones actuales, donde -

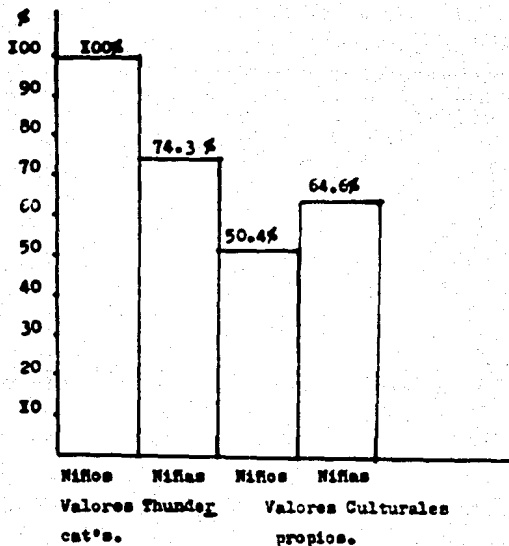
se permite más el impulso de participación social de la mujer -- se suele intensificar en la niña el espíritu pasivo, se le integran actitudes sumisas-pasivas con las que se le educan para ser fiel y sumisa compañera de un hombre, sin mayor responsabilidad hacia una vida directamente societaria.

Por ello los niños poseen características propias diferentes de las niñas en cuanto a gusto, aficiones, intereses. Dichas características de sexo suelen determinar de alguna manera la -- apropiación y el uso de los contenidos de televisión.

Ahora bien, dado que el contenido Thundercat's promueve un sistema de valores que apelan al deseo de poder, a la aceptación pasiva de esquemas de autoridad, por medio de la violencia y la lucha. Tal y como lo traté de demostrar en el análisis de _ contenido de la serie Thundercat's en páginas anteriores, y que todos estos valores que remiten a la violencia son representados en un 90 % por personajes del sexo masculino. Considero que los valores culturales thundercat's son mayormente identificados por los niños en comparación con las niñas, independientemente de su nivel socioeconómico.

Esto lo pude comprobar en el análisis de las respuestas -- que hicieron los niños al cuestionario que apliqué observemos -- las siguientes gráficas:

GRAFICA PORCENTUAL COMPARATIVA DE IDENTIFICACION DE VALORES THUNDERCAT'S Y VALORES CULTURALES PROPIOS, POR DIFERENCIACION DE SEXO:



En la anterior gráfica podemos observar que los niños presentan una mayor identificación hacia valores thundercat's, con un 100% en comparación con las niñas quienes mostraron un 74.3 % de identificación independientemente de su nivel socioeconómico.

Por otra parte, en la misma gráfica se puede observar que en lo que respecta al nivel de identificación de los valores culturales propios con respecto al sexo; son las niñas las que muestran una mayor identificación hacia los valores culturales propios con un 64.6 % mientras que los niños muestran sólo un 50.4% de nivel de identificación hacia éstos.

En los distintos reactivos que se utilizaron para visualizar la identificación del niño de acuerdo a su sexo hacia los valores thundercat's y los valores culturales propios, se pudo observar esa diferencia de identificación.

Un ejemplo de ello, es la respuesta al ítem # 17 (ver la tabla D en el apéndice), en donde los niños mostraron una mayor identificación hacia juegos violentos, donde se hace uso de la fuerza, como las luchas y guerras; mientras que las niñas mostraron mayor identificación a juegos más intelectivos-afectivos como los juegos de la casita y la escuelita.

En la respuesta al ítem # 19 respecto a los juegos, el niño mostró una mayor identificación hacia la rivalidad y la competencia en sus juegos con otros niños, mostró un 58 % mientras que las niñas mostraron un 26 %. Por otro lado, en ese mismo ítem también se muestra que los niños y niñas presentan una identificación hacia la necesidad de que alguien dirija sus juegos.

En esta misma línea el ítem # 20 demuestra que los niños -- se identifican más hacia la figura del líder en una comunidad con un 68 % mientras que las niñas muestran una mayor identificación hacia recibir un mandato con un 20 % en forma pasiva.

El ítem # 18 referente a la dirección y sumisión en los -- juegos de los niños, también se nos muestra que el niño presenta un 26 % hacia la conducta de elegir y mandar en el juego frente a un 12 % de las niñas; y un 24 % de identificación de los niños -- hacia aceptar que otros manden por él en el juego frente a un -- considerable 42 % que muestran las niñas hacia aceptar a ser mandadas por otros en el juego.

Es en este sentido que el niño muestra una mayor identificación hacia valores autoritarios y de dirección que las niñas. Estas se identifican más a roles de recepción de mandatos y solidaridad, cómo lo muestra el ítem # 23, dónde muestra un 42 % hacia solaridad mientras que el niño un 20 % .

Con ello, puedo afirmar que el niño, de acuerdo al rol activo que le designa la sociedad, tiende a identificarse más a valores que apelen a la tenacidad, el uso de la fuerza y el dominio en cooperación a las niñas, cuyo rol social está inclinado a la pasividad y a la intelectualidad- emotiva, quienes se identifican por ende a los valores de sumisión, de acato de mandatos y a valores como la ayuda y solidaridad social.

Por lo tanto, se comprueba que los valores culturales thundercat's son mayormente identificados por los niños en comparación con las niñas. Así como también que las niñas son las que -- presentan una mayor identificación hacia valores culturales propios.

H₃ Cuanto mayor es el nivel socioeconómico del niño, tanto mayor será la identificación a valores culturales Thundercat's y menor la identificación a valores culturales propios. Es decir los niños clase media mostrarán mayor identificación a los valores culturales thundercat's en comparación con los niños clase baja. Por lo tanto, los niños-clase baja presentarán una mayor identificación a valores culturales propios, independientemente de su sexo.

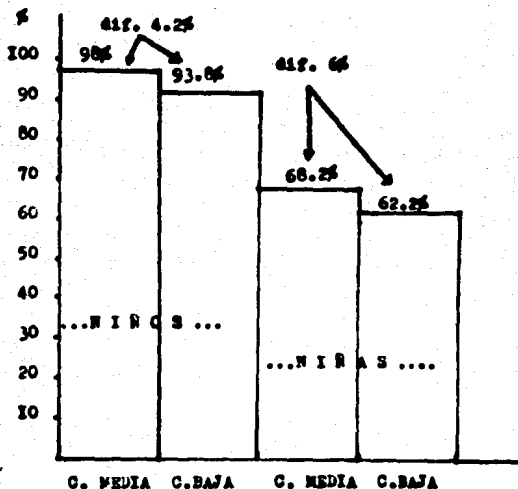
El comportamiento del niño y la conducta de éste son moldeados en cierto grado por los elementos que identifican a la familia del niño hacia una clase social. En el proceso de socialización -- del niño las costumbres, valores y formas de comportamiento son -- influenciadas por categoría social, el nivel socioeconómico de que goce la familia del niño.

Las diferencias sociales, culturales, psicológicas y económicas influyen y determinan el desarrollo de los individuos en la -- sociedad. Es en este sentido que la posición económica del niño -- influirá en la forma en que éste se apropie del contenido de televisión y el uso que se haga de ello.

Por esa razón considero que en la identificación del niño -- hacia valores culturales representados en Thundercat's y frente a valores culturales propios, el nivel socioeconómico del niño influye en cierta medida independientemente del sexo.

Esto lo podemos comprobar observando el desglose del análisis de los ítems, por diferencia de nivel socioeconómico (ver Tabla D) de igual forma observando las gráficas que vienen a continuación:

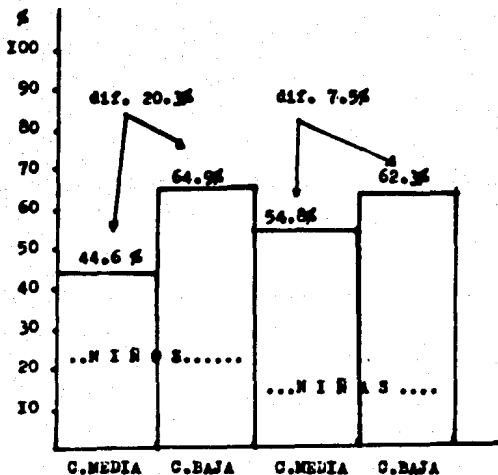
IDENTIFICACION DE VALORES CULTURALES THUNDERCAT'S POR DIFERENCIA DE NIVEL SOCIOECONOMICO:



En esta gráfica podemos observar que existe una identificación mayor tanto de los niños clase media, 98 %, como de las niñas clase media, 68.2 % frente al nivel de identificación de los niños clase - baja, quienes presentaron 93.8 % y 62.2 % respectivamente.

En ambos sexos se presenta mayor identificación de la clase media hacia valores culturales thundercat's, por lo que respecta a la identificación de valores culturales propios respecto a la clase social podemos observar en la siguiente gráfica que:

IDENTIFICACION DE VALORES CULTURALES PROPIOS POR DIFERENCIA DE NIVEL SOCIOECONOMICO:



En esta gráfica se puede comprobar que tanto niños como niñas de clase baja presentan una mayor identificación hacia valores culturales propios, los niños con un 64.9% y las niñas con 62.3% frente a un 44.6% de los niños y 54.8% de las niñas clase media.

Por lo tanto, a mayor nivel socioeconómico mayor identificación a valores culturales thundercat's. Y a menor nivel socioeconómico mayor identificación a valores culturales propios independientemente de su sexo.

H₄ Los Estereotipos presentados en el contenido Thundercat's serán mayormente identificados y manejados por el niño — independientemente de su sexo y nivel socioeconómico, y — de la identificación que presente a valores culturales — Thundercat's y a valores culturales propios.

Los estereotipos son una parte importante en el análisis — que se pretendió desarrollar en esta tesis, ya que son un elemento clave en el discurso thundercat's, son un prototipo de la clase de lenguaje visual y auditivo que se maneja en este contenido.

Los estereotipos son tomados por esta investigación como — esquemas de conducta o actitudes que se establecen como un hecho que son fijas, que no cambian dentro del contenido de thunder — cat's. Son pautas establecidas que bajo la repetición y la constancia se dan como un hecho a través de las cuales el hombre cobra experiencia de su realidad.

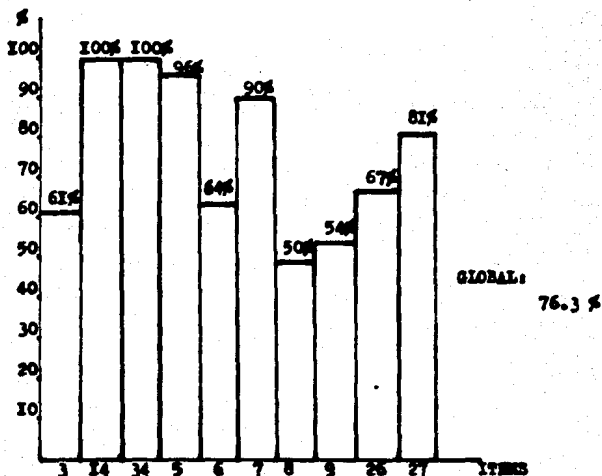
Son elementos y mecanismos importantes que conforman el — discurso Thundercat's porque de alguna manera, bajo estas pautas — repetitivas de conductas están reforzando el esquema de valores — promovido por este contenido televisivo.

Los estereotipos que se utilizaron en el cuestionario final son los que comúnmente se promueven en todos los capítulos, y son sobre todo los que apelan a la identificación de los dos valores-prototípicos de la caricatura, como el Bien y el Mal representados en las figuras de los líderes, en actitudes que apelan a estos valores y hacia símbolos representativos de los buenos y los malos.

A continuación mostraré el grado de identificación que pre

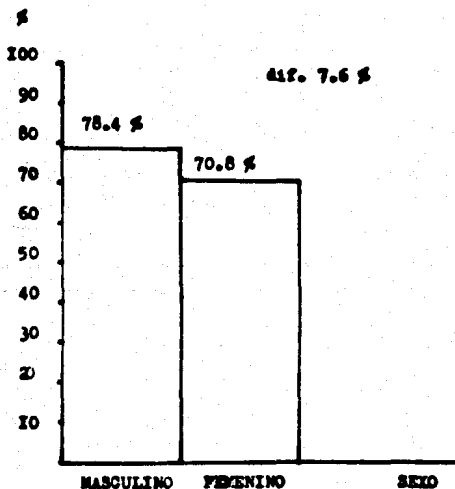
sentaron los niños los estereotipos Thundercat's :

GRAFICA PORCENTUAL GLOBAL DE LA IDENTIFICACION DE ESTEREOTIPOS :



En esta gráfica se puede observar que la identificación por ítem fue más allá del 50 %. En forma global se registró un 76.3 % de identificación a los estereotipos; ahora bien por diferencia de sexo y nivel socioeconómico aparecen los siguientes resultados:

**GRAFICA PORCENTUAL DE IDENTIFICACION DE ESTEREOTIPOS
POR SEXO:**



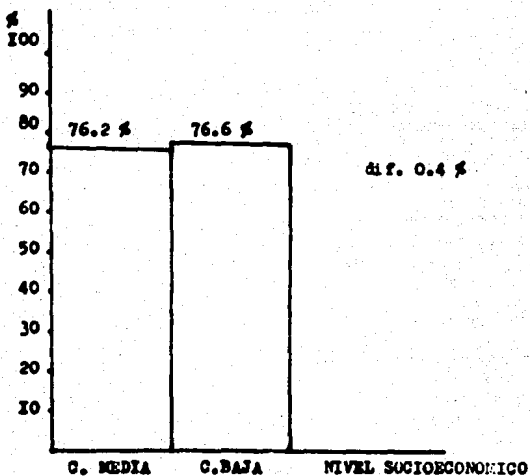
En la hipótesis se afirmaba que la identificación de los niños hacia estereotipos sería independientemente de su sexo, pero en los resultados se mostró que existe una mayor identificación por parte de los niños, con un 78.4 %, frente a un 70.8 % de las niñas.

La identificación hacia estereotipos se inclina más hacia los niños con una diferencia de 7.6 %. Esto quiere decir que el sexo de alguna manera influye en la identificación, reconocimiento y aceptación de los estereotipos manejados en el contenido Thundercat's.

Por lo tanto se puede afirmar que los estereotipos manejados en el contenido thundercat's son mayormente identificados -- y aceptados por los niños en comparación con las niñas, me atrevo a pensar que la causa de ello es la que los estereotipos están reforzando a valores tendientes a la agresividad, a la violencia justificada, están apelando a roles de temeridad, de fuerza y al uso de poder, conductas y actitudes con las que las niñas no se identifican totalmente, debido al rol específico que internalizan en su proceso de socialización.

Por otra parte podemos observar que en cuanto a la identificación de los estereotipos diferenciados por el nivel socio-económico se presentan los siguientes resultados que a continuación muestro en la tabla de porcentaje :

**GRAFICA PORCENTUAL DE IDENTIFICACION DE ESTEREOTIPOS
POR NIVEL SOCIOECONOMICO:**



En esta gráfica se puede observar que la identificación de los niños hacia estereotipos diferenciados por su nivel socioeconómico - muestra una mínima diferencia de 0.4 %. Por lo tanto el nivel socioeconómico no influye de manera definitiva en la identificación del niño ante los estereotipos manejados en el contenido thundercat's.

CONCLUSIONES:

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación puedo concluir diciendo que:

- 1) El 100 % de los niños encuestados muestran preferencia por los dibujos animados.
- 2) El 78.3 % de la muestra tomada tienen una gran preferencia por el contenido de Thundercat's (Pelinos Cósmicos).
- 3) Existe una mayor identificación hacia valores representados en el contenido Thundercat's en comparación con el nivel de identificación hacia valores culturales propios en los niños encuestados.

Se manifiesta una diferencia del 28.9 % a favor de la identificación, manejo y conocimiento de símbolos, figuras representativas estereotipos y valores representados en el contenido Thundercat's, en comparación con la identificación de valores culturales propios.

- 4) Respecto a la identificación de los valores thundercat's y los valores culturales propios por parte de los niños encuestados -- existe diferencia con la intervención de variables como el sexo y el nivel socioeconómico:

a) Por SEXO:

En la identificación hacia Valores culturales Thundercat's, los niños mostraron un 100 % de identificación frente a un 74.3 % de las niñas.

En la identificación hacia Valores culturales propios, los niños presentan un 50.4 % frente a las niñas con un 64.6 % de identificación.

Podemos confirmar que los niños son quienes identifican en mayor

proporción a los valores culturales Thundercat's y las niñas presentan una identificación mayor a los valores culturales propios.

b) Por NIVEL SOCIOECONOMICO:

En la identificación de los niños hacia valores culturales thundercat's, los niños clase media presentaron un 98 % de identificación frente a 93.8 % de los niños clase baja, es decir, una diferencia de 4.2 %.

Mientras que las niñas clase media mostraron un 68.2 % frente a un 62.2 %, es decir, una diferencia de 6 % respecto de las niñas-clase baja.

En lo que se refiere a la identificación de los niños hacia los valores culturales propios, se muestra que los niños clase media tienen un 44.6 % de identificación frente a un 64.9 % respecto a los niños clase baja, es decir, una diferencia de 20.3 %.

Mientras que las niñas clase media muestran un nivel de identificación hacia valores culturales propios de 54.8 % frente a un - - 62.3 % de las niñas clase baja, es decir, una diferencia del - - 7.5 % .

Con ello puedo afirmar que tanto mayor es el nivel socioeconómico tanto mayor será la identificación del niño hacia valores representados en el contenido Thundercat's. Y cuanto menor sea el nivel socioeconómico tanto mayor será la identificación hacia valores culturales propios.

5) En lo que se refiere a la identificación de los Estereotipos -- manejados en el contenido Thundercat's, puedo afirmar que existe una identificación global de éstos de un 76.3 %.

Por lo que muestra en los datos recabados, existe una mayor identificación por parte de los niños, con un 78.4 % frente a un -- 70.8 % de las niñas, es decir, una diferencia del 7.6 % a favor del sexo masculino.

En este sentido puedo afirmar que los estereotipos son identificados, reconocidos y aceptados en un mayor nivel por parte de -- los niños con respecto a las niñas ya que estos estereotipos están reforzando y promoviendo valores tendientes a la agresividad a la violencia justificada, al uso de la fuerza y la búsqueda del poder, a través de ellos se apela a roles de astucia, de temeridad y luchas, conductas y actitudes que no van muy de -- acuerdo con el tipo de rol específico que internalizan las niñas en su proceso de socialización.

La identificación, el conocimiento y el manejo de los valores culturales predominantes en el contenido thundercat's con un considerable porcentaje por parte de los niños encuestados es una muestra de que la televisión juega un papel importante en el desarrollo social de los niños televidentes en la comunidad de Mazatlán, Sinaloa, la comunidad investigada.

Es notable la gran influencia que la televisión ejerce en -- las comunidades, como en el caso de Mazatlán, donde los niños dedican un tiempo considerable frente al aparato receptor, recibiendo -- altas dosis de contenidos extranjeros, a través de los cuales el -- niño se expone a nuevas formas de conducta y pensamientos distintos de su realidad y necesidades específicas.

En nuestras raíces culturales se están infiltrando elementos

extraños que proporcionan los contenidos extranjeros de la televisión mexicana. Los niños, como lo indica la muestra, identifican con un porcentaje elevado a los valores de dichos contenidos - - mientras que identifican en un nivel inferior a los valores culturales propios, que son parte de su identidad cultural.

Thundercat's, es un caso específico de discursos promovidos por la televisión mexicana con gran nivel de audiencia infantil. Es un discurso que promueve fuertemente la violencia del poder - y la inculcación pasiva de los esquemas de autoridad y relaciones jerárquicas dentro de un sistema social imperativo y autoritario.

Es un discurso cuyo objetivo es la búsqueda de la adaptación y acondicionamiento del niño hacia la organización del trabajo, las relaciones fragmentarias e individualistas y dependientes hacia los sujetos fuentes del poder y los conocimientos.

Los Thundercat's bajo la simulación de valores universales - como la Lealtad, Honor, Justicia y Verdad encierran un sistema de valores individualistas, egoístas fundados en la autoritaria agresividad, el dominio y la ambición del poder, preñados de lo funesto y la exaltación, en todo momento, del mal.

Hago hincapié en ello, ya que es la única caricatura en la que se promueve una doctrina violenta y diabólica cuyos objetivos velados, tal parece, son la incorporación de patrones culturales, morales y religiosos en el niño televidente, que justifiquen la - violencia e irracionalidad de un sistema que promueve el desquebrajamiento de valores morales, éticos y culturales en el niño televidente.

¿ Y qué pasa cuando contenidos como Thundercat's, gozan de alta preferencia en niños pequeños en proceso de socialización - quiénes destinan cerca de 4 horas diarias a contenidos como éste que responden a pautas sociales que no son las nuestras ?.

En una comunidad predominantemente televisiva la cultura - y más propiamente, la transmisión de los valores de una generación a otra, están sufriendo cambios. Nuestros valores culturales son menos reconocidos, manejados e identificados por los niños - televidentes asiduos, éstos reconocen y manejan otras formas de actitudes y modos de acercamiento a una realidad que presentan los medios de comunicación, en este caso la televisión, con mayor facilidad, como se demostró en la presente tesis.

Es en este sentido, que mi hipótesis general de investigación se comprueba pues siendo los Thundercat's un producto cultural extranjero, que sustenta su contenido en un sistema de valores y estereotipos que apelan a la violencia, al uso de la tecnología como elemento de coerción social, y la exaltación de la ambición de poder, es una influencia negativa en la consolidación de los valores culturales en el niño televidente de la comunidad de Mazatlán, Sinaloa.

Esto no quiere decir que el peso de la transgresión en --- nuestros valores culturales procede exclusivamente de los contenidos extranjeros de televisión; y en el caso de Mazatlán, considero existen otros factores que coadyuvan a la erosión cultural-

factores como la economía local, la industria del turismo y la --
conexión estrecha con Estados Unidos, el fomento del bracerismo --
y la relación que se establece entre los emigrantes y las familias
de Mazatlán, pueden ser factores que intervienen en torno al fenó-
meno de erosión cultural.

Si bien este no encaserva a la televisión de su participa- -
ción dinámica en la formación del niño y la permanencia de la - -
cultura en una comunidad. De ahí que existan miles de posibilida-
des para ser escudriñadas por las ciencias sociales, que en un --
tiempo a futuro permitan medir las potencialidades de la televi-
sión y su relación con el niño.

SUGERENCIAS :

Considero de mucha importancia exponer brevemente algunas sugerencias sobre el problema de investigación, ya que es un tema poco explorado dentro del campo del análisis de la influencia de los medios masivos de comunicación.

La televisión día a día cobra mayor importancia en nuestra sociedad; es un fenómeno eminentemente nuevo, del que aún no se ha dicho la última palabra en el mundo de la investigación.

Por ello considero vital el desarrollo de esfuerzos teóricos y metodológicos que intenten desde una perspectiva globalizada, la aprehensión de las causas y consecuencias del fenómeno de la penetración de la televisión.

Es importante realizar más estudios sobre las repercusiones económicas, políticas, ideológicas, morales, éticas, religiosas, psicológicas y culturales del fenómeno de la televisión.

Sugiero se intenten nuevas investigaciones que pongan su máximo esfuerzo en observar los distintos factores que intervienen en la erosión de la cultura y medir cuál es la participación que desarrolla la televisión al respecto.

Es necesario utilizar las técnicas necesarias, la metodología correcta para abordar otras y muchas variables que a esta investigación se le escaparon, como las condiciones de recepción del mensaje, el uso de los contenidos, las repercusiones emocionales, psíquicas de los niños. Sus repercusiones en el campo educativo, el medio ambiente que rodea al niño que se identifica más con-

contenidos extranjeros, y observar las condiciones que permitan al niño marginado consolidar la asimilación e identificación -- hacia nuestros valores culturales.

Propongo un mayor control en el uso de la televisión en la niñez, los padres de familia están en el deber de desarrollar -- nuevos hábitos y prácticas de orientación sobre el contenido que asimilan sus hijos.

Por otro lado, es muy importante ayudar al niño al acercamiento con su cultura, si bien mi investigación dejó claro que -- los niños en condiciones marginativas se identifican más a los -- elementos y valores de nuestra cultura, tal vez la carencia de -- recursos como televisión por cable, antenas parabólicas, acceso a juguetes extranjeros y viajes al exterior permite que vivan en su experiencia lúdica un mayor acercamiento hacia la identificación de sus valores culturales propios.

Pensando en los niños con mayores recursos económicos, propongo que las familias, las instituciones sociales pendientes de la educación y cultura del niño, desarrollen proyectos que intenten incorporar a los niños de todos los sectores de la población a programas que ayuden al enriquecimiento cultural de nuestra comunidad.

Es de gran trascendencia incorporar al proceso de aprendizaje y formación social del niño, mecanismos y métodos acordes -- con las necesidades y requerimientos de su edad, que les hagan -- partícipes dinámicos en la transmisión y consolidación de sus -- Valores culturales.

B I B L I O G R A F I A :

ALFREDA RAMIREZ, LAURA.
Y OTROS.

Funciones que desempeña la Televisión -
en el niño. Tesis Profesional de la Univ.
Anahuac, México, D.F. 1987.

ARRIAGA, PATRICIA.
DEL VALLE ROSA MA.

La Televisión y el desarrollo cognoscitivo
Intelectual, perceptual del niño en edad
prescolar. Ponencia de la Univ. Anahuac
México, D.F. 1977.

BAILY, LOTTE.

Mass Media and Children Study of expansion-
re Habits and Cognitive Effects. Psychological
Monographs Vol 71 No. 1-48 1959

BAGGLEY, JON P.
DICK W. STEVE.

Análisis del Mensaje Televisivo. Col. Mass
Media Ed. Gustavo Gili, Barcelona, Esp. 1980

BANDURA, A.

The Nature of Reinforcement; Vicarious and
Self reinforcement processes in: Glasser
R.A. Ed. Columbus, Ohio 1970.

BELTRAN, LUIS E.
FOX CARDINA, E.

Comunicación Dominada. ILIT. Ed. Nueva Imagen
México, D.F. 1980.

BURGELIN, OLIVER.

La Comunicación de Masas. "Los Géneros"
Arte, Barcelona España. 1984.

CIPRIANI, IVANO.

La Televisión. Seil Serbal Barcelona Esp.
1982.

COHEN M. y NAGEL E.

Introducción a la Lógica y el Método Cien-
tifico. Amorrortu Ed. B.A Argentina 1971

CRUZ ESCALANTE, JORGE.
JIMENEZ SANCHEZ, A.

El Papel de la T.V. en la Soberanía e Ident-
idad Nac. Com. Sec. II Foro de Com. Popular
Monterrey, 1983.

DE FLEUR, MELVIN.

Teorías de la Com. Masiva. Ed. Paidós Buenos
Aires Arg. 1972

DE LORAGAS SPA, MIQUEL. Teorías de la Comunicación. Col. Mass Media Gustavo Gili Ed. Barcelona, España 1981.

DE LORAGAS SPA, MIQUEL. Semiótica y Comunicación de Masas. Col. Mass Media. Ed. Gustavo Gili, B. España 1981.

MORFAN, A. ERHART V. ADORNO, T. MATTELART, A. Imperialismo y Medios Masivos de Comunicación. Ed. Quinto Sol, México.

MURASQUIN, M. ALFONSO. MATILLA, MIGUEL. VAZQUEZ, L.M. Los Telenovelas. Ed. Fontanamara México D.F. 1980.

FERNANDEZ COLLADO, C. BAPTISTA LUNA, P. ELKES, D. La Televisión y los Niños. Ed. Onsis México J.P. 1986.

FERNANDEZ CHRISTLIEP, P. Los Medios de Comunicación Masiva en México. Juan Pablos Ed. México 1982.

GIACOMANTONIO, MARCELO. La Enseñanza Audiovisual. "La Televisión". Col. Punto y Línea. Ed. Gustavo Gili Barcelona, España 1979.

HAMELINK GESS, J. La Aldea Transnacional. El Papel de los Trusts en la Comunic. Mundial. Ed. Gustavo-Gili Barcelona, España 1981.

HITTELWEIT LILDE, T. OPPENHEIM, A.M. y VINCE, PAMELA. T.V. and the Child. Oxford University Press 1958 Hinen House, London.

- JERSILD, A.T. Psicología del Niño. traduc..Echavarrail cap.16
Ed. Eudeba, B.A. Argentina, 1961.
- JIMENEZ OTTALONGO R. Anteproyecto de Análisis Sociológico de la Pro-
yección de T.V. en la cd. de México. Inst.
de Invest. Soc. U.N.A.M. sep. 1980.
- KANFER, F.H. Vicarius Human Reinforcement a glimpse in to the
Black Box. in Kraemer, Ed Ulliam L.P. Ed. Research
in Behavior Modification, N.Y. 1965.
- KLAPPER. Efectos de la Com. de Masas. Biblioteca C. Soc.
U.N.A.M. Ed. Aguilar 1974.
- KERLINGER, F. Foundations of Behavioral Research. N.Y. Holt
Rinchart and Winston, 1973.
- LAWSWELL, H.D. The Estructure and Function of Communication in
Society. In Erjeon Lyman comp. N.Y. Harper Bros.
- LYLE Y HOFFMAN. Children's Use of T.V. and other Media. T.V. and
School Behavior, vol.4 Washington D.C. U.S. Gov.
Printing Office 1972, p.131
- MACCoby, ELEANOR. La Ciencia de la Com. Humana. "Los Efectos de la
T.V. en los Niños". Ed. de W.Schramm Ed. Roble
México, 1972.
- MACCoby, ELEANOR. Why do the children watch t.v.? Public. O. Quar-
terly, 1954.
- MARGUSE, HERBERT. El Hombre Unidimensional. "La Amulación del Uni-
verso del Discurso" Ed Joaquín Mortis Mex. 1980
- MARGULIS, MARIO. La Cultura Popular. en Arte Soc. e Ideología
No. 2 México agosto-sept. 1973.

- KAUSSEN, PAUL. The Psychological Development of Child. New Jersey: Prentice Hall Inc. 1973.
- MEDINA PICHARDO, JOSE. Transmisión de Mensajes Autoritarios en la T.V. Mexicana. en Cuadernos de Com. No. 65 México D.F. 1980.
- MEJIA BARQUERA, P. y OTROS.... Televisa Quinto Poder. Ed. Claves Latinoamericanas, México 1985.
- MONTEZ PTACNIK, C.X. La Televisión y los Valores Nacionales. Com. Soc. II Hermosillo, Son. 4 mayo 1983.
- OROZCO GOMEZ, GLO. Educación para la Recepción. "El Niño Televidente no nace se hace". México 1987.
- PEREZ ESPINO, EFRAIN. El Monopolio de la T.V. Comercial en México. Rev. Mex. de Sociol. Inst. de Invest. Soc. UNAM. Año XLI Vol. 4 oct-dic. 1979.
- REBEIL CORDELLA M.A.A. MONTUÑA, A. Y OTROS... T.V. y Denacionalización. A.I.C textos de Com. Antología Univ. de Colima, Col. 1987.
- ROTA, JOSE. Efectos de la Violencia en T.V. en los Niños Teorías y algunos resultados preliminares en México. Centro de Invest. de Com. Univ. Anahuac México 1977.
- ROTA, JOSE. Children and T.V. in México. ponencia en International Panel and Workshop International Communication Association Berlin May 29 1977.
- ROTA, JOSE. Art. de Prensa en el Periódico "El Día" del 3 de Junio de 1978 por Gilda Murad.

A P E N D I C E

- 1) CUESTIONARIO DE SELECCION DE MUESTRA.
- 2) CUESTIONARIO FINAL.
- 3) NOTAS BIBLIOGRAFICAS.
- 4) TABLAS DE PORCENTAJES.

1) CUESTIONARIO DE
SELECCION DE MUESTRA.

2) CUESTIONARIO FINAL.

1) CUESTIONARIO DE SELECCION DE TUESTRA:

NOMBRE: _____ EDAD: _____
ESCUELA: _____ GRUPO: _____

INSTRUCCIONES: PONGA UNA "X" A LA RESPUESTA QUE TU CREAS CORRECTA.

1) ¿ EN TU CASA TIENES TELEVISION ?

_____ SI _____ NO

2) ¿ CUANTAS TELEVISIONES TIENES EN TU CASA ?

1 _____

2 _____

3 _____

3) ¿ QUE TIPO DE TELEVISION TIENES EN TU CASA ?

_____ BLANCO Y NEGRO _____ COLOR

4) ¿ TE GUSTAN LAS CARICATURAS ?

_____ SI _____ NO

5) DE ESTA LISTA CUALES CARICATURAS VES ?

_____ WASK

_____ ALVIN Y LAS ARDILLAS

_____ PAJARO LOCO

_____ THUNDERCAT'S (FELINOS COSMICOS)

_____ HOMBRE ARANA

_____ DEFENSORES DE LA TIERRA

_____ PICAPIEDRA

6) ¿ QUE CARICATURA TE GUSTA MAS ?

NOMBRE: _____

GRUPO: _____

ESCUELA: _____

AMIGUITO FIDEL A TU PAPA QUE TE AYUDE A RESPONDER ESTAS PREGUNTAS:

7) ¿TU PAPA TRABAJA EN _____

8) DIME CON DETALLE QUE HACE: _____

9) CUANTO GANA MI PAPA: _____

10) MI MAMA TRABAJA:

_____ SI

_____ NO

11) ¿DÓNDE TRABAJA MI MAMA: _____

12) ¿QUE HACE MI MAMA: _____

MUCHAS GRACIAS AMIGUITO.....



2) CUESTIONARIO FINAL:

NOMBRE : _____ GRUPO: _____

ESCUELA: _____

INSTRUCCIONES : PONGA UNA "X" A LA RESPUESTA QUE CREAS CORRECTA:

1) ¿ GUSTARIA TENER UNA CASA EQUIPADA CON COMPUTADORAS Y ARMAS
SECRETAS COMO EL CUBIL FELINO ?

_____ SI _____ NO

2) ¿TE GUSTARIA TENER LOS PODERES DE LOS FELINOS COSMICOS ?

_____ SI _____ NO

3) PARA TI ¿QUE ES LA ESPADA DEL AUGURIO ?

_____ SIMBOLO PATRIO

_____ PODER

_____ MAL

_____ AN'A

4) ¿ TE GUSTARIA POSEER LA ESPADA DEL AUGURIO ?

_____ SI _____ NO

5) ¿QUIEN ES EL LIDER DE LOS THUNDERCAT'S ?

_____ PANTRO

_____ TIGRO

_____ LEON-O

_____ CHITARA

6) ¿ POR QUE CREES QUE EL ES EL JEFE ?

_____ BELLO Y CORPULENTO

_____ ASTUTO Y PODEROSO

_____ PORQUE TIENE LA ESPADA DEL AUGURIO

_____ HEROE BUENO

7) ¿ QUIEN ES EL LIDER DE LOS LUTANTES ?

- _____ LUNRAC
- _____ S. JARF
- _____ REPTILIO
- _____ CALONILLO

8) ¿ POR QUE CREAS QUE ES EL JEFE ?

- _____ FEO Y DEPOISE
- _____ VIOLENTO Y MALO
- _____ PODEROSO
- _____ PORQUE TIENE TECNOLOGIA SECRETA

9) ¿ COMO SE LLAMA EL LUGAR DONDE VIVEN LOS FELINOS Y LUTANTES ?

- _____ ESTADOS UNIDOS
- _____ LAZATLAN
- _____ TERCER PLANETA
- _____ TIERRA

10) ¿ QUIEN PROTEGE A MEXICO DE SUS ENEMIGOS ?

- _____ ESTADOS UNIDOS
- _____ EJERCITO
- _____ THUNDERCAT'S
- _____ MUTANTES

11) ¿ COMO SE LE LLAMA A LA PERSONA QUE GOBIERNA A LAZATLAN ?

- _____ LIDER DEL CONSEJO THUNDERCAT'S
- _____ DIRECTOR
- _____ PRESIDENTE MUNICIPAL
- _____ DIPUTADO

12) ¿ COMO SE LLAMA LA GANADERIA TIPICA DE TU TIERRA ?

- _____ BAIWA
- _____ DANZA FELINA
- _____ SINALOENSE
- _____ DANZA DEL VENADO

13) ¿COMO SE LLAMA EL ANIMAL TIPICO DE ESTA REGION Y QUE ESTA DIBUJADO EN EL ESCUDO DE NAZATLAN?

- _____ AGUILA
- _____ ZOFILOTE
- _____ VENADO
- _____ PANTERA NEGRA

14) EL SIMBOLO QUE IDENTIFICA A LOS FELINOS ES.....

- _____ ZOFILOTE
- _____ AGUILA
- _____ PANTERA NEGRA
- _____ VENADO

15) ¿COMO SE LLAMA EL GRUPO MUSICAL TIPICO DE SINALOA?

- _____ ORQUESTA
- _____ BANDA
- _____ MARIMBA
- _____ MARIACHI

16) ¿COMO SE LLAMA LA FIESTA MAS IMPORTANTE DE NAZATLAN?

- _____ POSADAS
- _____ CORONACION DE LEON-O SR. DE LOS THUNDERCAT'S.
- _____ CARNAVAL
- _____ SEMANA SANTA

17) CON MIS AMIGUITOS (AS) ME GUSTA JUGAR A.....

- _____ A LA CASITA
- _____ COMPETENCIAS
- _____ A LA ESCUELITA
- _____ LUCHAS Y GUERRAS FELINAS

18) CUANDO JUEGO CON MIS AMIGUITOS ME GUSTA.....

- _____ ELEGIR Y MANDAR A QUE JUGAR
- _____ ME ESPERO A QUE OTROS DISCUTAN POR MI
- _____ TODOS DISCUTAMOS A QUE JUGAR
- _____ OTRO MANDA Y YO ACEPTO

19) CUANDO JUEGO CON MIS AMIGUITOS....

- _____ CREG QUE LOS DEMAS NO SABEN JUGAR
- _____ ME GUSTA COMPETIR CON ELLOS Y GANAR
- _____ ME GUSTA QUE OTROS ME DIRIJAN
- _____ ME GUSTA DEMOSTRAR QUE SOY MEJOR

20) CUANDO JUGAMOS EN EQUIPO....

- _____ ME GUSTA SER EL JEFE
- _____ ME GUSTA SER UNO MAS EN EL GRUPO
- _____ ME GUSTA SER EL AYUDANTE DEL JEFE
- _____ NO ME GUSTA QUE ME LINDEN

21) CUANDO TU MEJOR AMIGO (A) NO HACE SU TAREA QUE HACES ?

- _____ LO ACUSO CON LA MAESTRA
- _____ NO LE HAGO CASO
- _____ LE AYUDO CON SU TAREA
- _____ LE HAGO BURLA

22) CUANDO JUEGO CON MIS HERMANOS Y DEJAN LOS JUGUETES TIRADOS.....

- _____ NO ME IMPORTA Y LOS DEJO AHI TIRADOS
- _____ ME SALGO A JUGAR
- _____ LES ORDENO LOS RECOJAN INMEDIATAMENTE
- _____ JUNTOS RECOGENOS LOS JUGUETES

23) SI YO TUVIERA LA ESPADA DEL AUGURIO Y LA GARRA FELINA.....

- _____ JUGARIA CON TODOS LOS NIÑOS
- _____ VENCERIA A MIS ENEMIGOS
- _____ SERIA EL JEFE DE MI GRUPO
- _____ LA PRESTARIA A LOS DEMAS

24) ¿QUE ARMAS DE LOS THUNDERCAT'S Y MUTANTES TE GUSTAN MAS?

- _____ EL BASTON DE CHITARA
- _____ LA ESPADA DEL AUGURIO Y LA GARRA
- _____ EL CAÑON DE THUNDERBIO DE LOS MUTANTES
- _____ LOS CHACOS DE PANTRO

25) ¿QUE CREEES QUE SE DEBA HACER CON LOS LUTANTEST

- _____ ENCARCELARIOS EN EL PLANETA GRIS
- _____ DEJARLOS LIBRES COMO NOSOTROS
- _____ CASTIGARLOS
- _____ MATARLOS

26) ¿QUIEN CREEES QUE SE PAREZCA A LA FIGURA DEL DIABLO EN LOS THUNDERCAT'S?

- _____ PANTRO
- _____ MANDRILLO
- _____ LUMBRAC
- _____ MONGOR

27) ¿QUIEN CREEES QUE SE PAREZCA A LA FIGURA DE DIOS EN LOS THUNDERCAT'S?

- _____ MURRUC
- _____ LEMOHO
- _____ YAGA
- _____ LA PRINCESA DE LA PRISION DEL TIEMPO

28) ¿CREEES TU QUE ES NECESARIO OBEDECER A LOS MAESTROS, JEPES, PAPA'S?

- _____ SI _____ NO

29) ¿COMO SE LLAMA EL LUGAR DONDE TRABAJA EL PRESIDENTE DE LA REPUBLICA?

- _____ CASA CUBO EL CID
- _____ CASA BLANCA
- _____ LOS PINOS
- _____ CUBIL MUNICIPAL

30) ¿CUAL ES LA COMIDA MAS FALOSA DE TU TIERRA?

- _____ HAMBURGUESAS
- _____ POLLOS
- _____ HOT DOG
- _____ CHILORIO

31) PARA TI QUIEN ES UN PERSONAJE FAMOSO DE SINALOA....

_____ RONALD REAGAN
_____ BENITO JUAREZ
_____ GENARO ESTRADA
_____ FIDEL VELAZQUEZ

32) PARA TI DE ESTOS PERSONAJES QUIEN ES FAMOSA POR SU INTELIGENCIA

VALENTIA Y ASTUCIAS

_____ CHILINDRINA
_____ JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ
_____ CHITARA
_____ AGUSTINA RAMIREZ

33) ¿QUE LUGAR TE GUSTARIA VISITAR EN TUS VACACIONES?

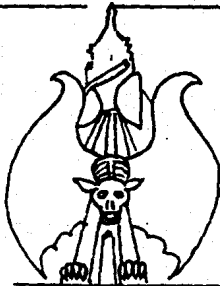
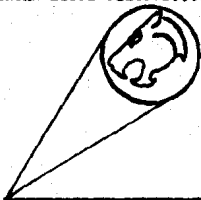
_____ DISNEYLANDIA
_____ PALACIO DE BELLAS ARTES
_____ CUBIL FELINO
_____ CASTILLO PLUM DAB
_____ SEMINARIO

¿ CONTINUACION OBSERVA BIEN ESTOS DIBUJOS Y CONTESTA LAS PREGUNTAS.....

34) CUAL DE ESTOS DIBUJOS REPRESENTA AL BIEN, Y CUAL AL MAL.....



35) PARA TI QUE REPRESENTAN ESTOS DIBUJOS.....



GRACIAS POR HABER RESPONDIDO.....

NOTAS

BIBLIOGRÁFICAS

NOTAS BIBLIOGRAFICAS:

- I Eln. A. Bebeil Corella y otros. La T.V. y Desnacionalización. Textos de Com. Universidad de Colima Antología 1987.
- 2 ANGEL BENITO. "La T.V. y la Nueva Cultura". En el libro La Ventana Electrónica de Verón, Pichardo y otros. Col.Com. Ed. Estado México, D.F. 1983 p.73
- 3 A.T. Jersild. Psicología del Niño. traducc. Schvovarrail Estado Buenos Aires Arg. cap.16 pp. 459- 477.
- 4 Eleanor Maccoby. Why do the Childre Watch T.V.? Public Opinion Quarterly, Fall 1954.
- 5 Himmelweit, Oppenheim A.M. T.V. and Children. Oxford University Press 1958 Aizen House London.
- 6 Schramm Jack Lyle y Parker. T.V. in the live of our children Stanford University Press 1961.
- 7 Lette Bailyn. Mass Media and the Childrens: A study of exposure habits and cognitive effects. Psych. Monographs Vol.I No.I-48 1959.
- 8 Bryan Wilson. Mass Media and the public attitudes to crime.. Criminal Law Review Jun. 1961.
- 9 Paul Hussen. The Psychological Development of Child. New Jersey Prentice- Hall Inc. 1973.
- 10 Bandura A. The nature of Reintercement Vicarius and Self reintercement process In: Glasco R.A. Ed. Columbus Ohio 1970.
- 11 Wilbur Schramm. The Impact of Educational T.V. Institute of Comm. Research University. University of Illinois Press Urbana 1960.
- 12 Enrique Sanchez. "Socialización y Educ. Informal en Guadalajara" En el libro T.V. y Desnacionalización de Ma. Antonieta Bebeil Univ. Colima Antología 1987, p.103.

- 13 Guillermo Gómez Orozco. Educación para la Recepción. El Niño como televidente no nace se hace. México, D.F. 1987.
- 14 Ibid. Pág. 7.
- 15 Ibid. Pág 9
- 16 Ibid. Pág. 12
- 17 Ibid. Pág. 16
- 18 G. Fernández Collado y otros. La T.V. y los Niños. Ed Oasis México, D.F. 1986 p.74.
- 19 Angel Benito. Op. Cit. Pp. 75-76.
- 20 Angel Benito. Op. Cit. Pág. 78
- 21 G. Kluckhohn. Values and Value orientations in the theory of action. An exploration in definition and classification. Harvard University Press Cambridge N.Y. 1964.
- 22 Talcott Parsons. El Sistema Social. Ed. Alianza Mexicana España 1980.
- 23 Harry Pratt Fair Child. Diccionario de Sociología. Ed. F.C.E. 1949, pp.40-42.
- 24 Eleanor Maccoby. Op. Cit.
- 25 Bette Bailyn. Mass Media and Children Study of exposure habits and cognitive effects. Psych. Monographs Vol.7X No.1-48 1959.
- 26 Patricia Arriaga y Rosa Ma. Valle La T.V. en el desarrollo intelectual perceptual del niño en edad preescolar. Ponencia de la Univ. Autónoma México 1977.
- 27 Laura Lucinda Ramirez y otros. Pasiones que acompaña la T. V. en el Niño. Tesis Profesional Univ. Autónoma México 1987.
- 28 Harold Lasswell. The structure and function of Comm. in Society Byron Lyman. Compl: N.Y. Harper e Bros. pp 35-51

- 29 Charles Wright. *Comunicación de Masas*. Ed. Paidós Buenos Aires Argentina. 1972.
- 30 José Reta. Artículo de Prensa del Periódico *El Día*, junio de 1978 por Simelán Murado.
- 31 José Reta. Efectos de la violencia en T.V. EN los Niños: teorías y algunos resultados preliminares en México. Reporte Centro de Invest. Soc. Univ. Andhuas. México 1977.
- 32 Mario Margulis. "La Cultura Popular" en *Arte Soc. e Ideología* No. 2 México agosto-sep. 1977.
- 33 Mario Margulis Op. Cit.
- 34 Medina Ricardo "La Transmisión de Mensajes Autoritarios en Mex." En el libro *La Ventana Electrónica de Verón y otros*. Ed. Edical 1983 p. 172.
- 35 Efraim Pérez Espino. El Monopolio de la T.V. Comercial en Méx. *Revista Méx. de Sociol.* oct-dic 1979 Inst. Invest. Soc. UNAM pp. 1447.
- 36 *Ibid.* Pág. 1458
- 37 *Ibid.* Págs. 1461-62.
- 38 José Reta Children and T.V. in México. ponencia presentada en *Panel Workshop International Comm. Res.* Berlin May 29 1979.
- 39 Ramón Gil Olive. "TV y Cult, en dos comunidades Purépechas" en el libro *T.V. y Desmedialización*, de Rebeil Corolla. Uantología Univ. de Colima 1987. p. 30.
- 40 *Ibid.* Pág. 32
- 41 *Ibid.* Pág. 36
- 42 *Ibid.* Pág. 37
- 43 *Ibid.*

- 44 Ibid. Pág 41
- 45 Ibid. Pág. 68
- 46 Ibid. Pág. 51
- 47 Carlos Maya Obel "Los Medios de Com. de Masas y los estudiantes de educación médica en el D.F." en el libro T.V. y Democrati-
zación. de Habel Corrella y otros. Univ. Colima Antología 1987
- 48 Walter Weiss. Effects of Media Com. in Lindsay Gardner and A.
Elliot: The Hand book of social Psy. Hunter College N.Y. 1969
- 49 Alfonso Barasquin y otros. Los Televisos. Ed. Fontanmara 11
Barcelona España p.11.
- 50 Ibid. Pág. 121.
- 51 Marcelo Cincunantonic. "En T.V." en La enseñanza audiovisual --
Col. Punto y Línea en Gustavo Gili Ed. Barcelona Esp. 1979.
- 52 Regina Jiménez O. Anteproyecto de Análisis Sociológico de la Pro-
gramación de T.V. en la cd. de México Inst. Invest. Soc. UNAM sep
1980 pp. I-II
- 53 José Medina Pichardo. Op. Cit. págs. 34-40.
- 54 Ramiro Beltrán y Fren. E. Comunicación ^{de} Reinada. Ed. Nueva Imagen
Ilot. pp. 104- 109.
- 55 Ibid. Pág. 85.
- 56 Webster's New International Dictionary of English ^Lenguaje.
- 57 Ramiro Samaniego. Manual de Invest. por Encuestas en Com. Ed .
Cicosal Quite Ecuador 1968 p. 17.
- 58 Idib. Pág. 18.
- 59 Ibid.
- 60 C. Selltis. Métodos para la Invest. de las Rel. Soc. Ed. Rialp
Madrid España 1974 p. 19.

- 61 Ibid. Pág. 91
- 62 Lyle y Hoffman. "Childrens Use of T.V. and other media" T.V. ando Aocial Behavoir Vol 4 Washington D.C. U.S. Goverment Priting Office 1972. p.131.
- 63 José Neta Op. Cit. Ponencia Berlin p. 9

T A B L A S

A

B

C

TABLA A PREFERENCIA POR LAS CARICATURAS:

ITEM 5 y 6

<u>CARICATURAS:</u>	<u>N</u>	<u>%</u>
KASK	42	25.3 %
ALVIN Y LAS ARDILLAS	30	18 %
PAJARO LOCO	17	10.2 %
THUNDERCAT'S	130	78.3 %
HOYBRE ARANA	12	7.2 %
DEFENSORES DE LA T.	38	22.8 %
PICAPIEDRA	9	5.4 %

N= 166

TABLA B PREFERENCIA POR THUNDERCAT'S EN RELACION AL NIVEL SOCIOECONOMICO:

<u>NIVEL SOCIOEC.</u>	<u>N</u>	<u>%</u>
A	68	52.3 %
B	62	47.6 %

N=130

TABLA C PREFERENCIA POR THUNDERCAT'S EN RELACION AL SEXO:

<u>SEXO:</u>	<u>N</u>	<u>%</u>
MASCULINO	74	56.9 %
FEMENINO	56	43 %

N= 130

T A B L A " D "

" EVALUACION

DE

DATOS "

ITEM FOR ITEM

IDENTIFICACION

A

V A L O R E S

C U L T U R A L E S

T H U N D E R C A T ' S

TARLA B**IDENTIFICACION DEL NIÑO A VALORES REPRESENTATIVOS DEL
CONTENIDO THUNDERCAT'S:****IDENTIFICACION Y ACEPTACION DEL VALOR ALBICION**

ITEM # I	NIVEL SOCIOE.C.	SEXO:	SI		NO	
			N	%	N	%
A	MASCULINO		25	100	-	-
B	MASCULINO		23	92	2	8
A	FEMENINO		24	96	1	4
B	FEMENINO		20	80	5	20
			TOTAL: 92%		TOTAL: 8%	

IDENTIFICACION Y ACEPTACION DEL VALOR ALBICION:**FOR NIVEL SOCIOECONOMICO**

ITEM # I	SI	NO
CLASE MEDIA:	98 %	2 %
CLASE BAJA:	86 %	14 %

IDENTIFICACION Y ACEPTACION DEL VALOR ALBICION:**FOR SEXO:**

ITEM # I	SI	NO
HOMBRES:	96 %	4 %
MUJERES:	88 %	12 %

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEDO DE PODER:

ITEM # 2	NIVEL SOCIOEC.	SEXO:	SI		NO	
			N	%	N	%
	A	MASCULINO	23	92	2	8
	B	MASCULINO	24	96	1	4
	A	FEMENINO	22	88	3	12
	B	FEMENINO	18	72	7	28
			TOTAL: 87 %		TOTAL: 13 %	

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEDO DE PODER:

ITEM # 2	<u>FOR CLASE SOCIAL:</u>	
	SI	NO
CLASE MEDIA:	90 %	10 %
CLASE BAJA:	84 %	16 %

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEDO DE PODER:

ITEM # 2	<u>FOR SEXO:</u>	
	SI	NO
FEMENINO:	80 %	20 %
MASCULINO:	94 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEO DE PODER:

ITEM # 4

NIVEL SOCIOEC:	SEXO:	SI		NO	
		N	%	N	%
A	MASC.	25	100	-	-
B	MASC.	23	92	2	8
A	FEM.	25	100	-	-
B	FEM.	22	88	3	12
		TOTAL: 95 %		TOTAL: 5 %	

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEO DE PODER:
POR NIVEL SOCIOECONOMICO :

ITEM # 4

	SI	NO
CLASE MEDIA:	100 %	-
CLASE BAJA:	90 %	10 %

IDENTIFICACION Y ACEPTACION AL VALOR DESEO DE PODER:
POR SEXO:

ITEM # 4

	SI	NO
MASCULINO:	96 %	4 %
FEMENINO:	94 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR POSESION DE OBJETOS.

ITEM # 24

NIVEL	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		BASTON	ESPADA/GARRA	CAJON LUT/	CHACOS	H	\$	H	\$
A	MASC.	1	4	19	76	-	-	5	20
B	MASC.	-	-	20	80	-	-	5	20
A	FEM.	14	56	7	28	2	8	2	8
B	FEM.	18	72	7	28	-	-	-	-
TOTAL:		33 %		TOT: 53 %		TOT: 2 %		TOT: 12 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR DE POSESION DE OBJETOS:**POR NIVEL SOCIOECONOMICO**

ITEM # 24

NIVEL:	1o.		2o.		3o.		4o.	
	BASTON:	ESPADA/GARRA	CAJON LUT.	CHACOS	H	\$	H	\$
CLASE MEDIA:	30 %	52 %	4 %	14 %				
CLASE BAJA:	36 %	54 %	---	20 %				

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR POSESION DE OBJETOS:**POR SEXO:**

ITEM # 24

SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
	BASTON:	ESPADA/GARRA	CAJON LUT.	CHACOS	H	\$	H	\$
MASCULINO/	2 %	78 %	---	20 %				
FEMENINO.	64 %	28 %	4 %	4 %				

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:

ITEM # 17

NIVEL SOCIOLOG.	SEXO:	1o. CASITA		2o. COMPETENCIA		3o. ESCUELA		4o. LUCHAS Y GUERRAS.	
		N	\$	N	\$	N	\$	N	\$
A	MASC.	-	-	11	44	1	4	12	48
B	MASC.	-	-	8	32	-	-	17	68
A	FEM.	12	48	1	4	12	48	-	-
B	FEM.	4	16	2	8	19	76	-	-
TOTAL:		16	\$	22	\$	32	\$	29	\$

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:**FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:**

ITEM # 17 NIVEL:	1o. CASITA	2o. COMPETENCIA	3o. ESCUELA	4o. LUCHAS Y G.
CLASE MEDIA:	24 \$	24 \$	26 \$	24 \$
CLASE BAJA:	8 \$	20 \$	38 \$	34 \$

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:**FOR SEXO:**

ITEM # 17 SEXO:	1o. CASITA	2o. COMPETENCIA	3o. ESCUELA	4o. LUCHAS Y G.
MASCULINO:	-	38 \$	2 \$	58 \$
FEMENINO:	32 \$	6 \$	62 \$	-

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:

ITEM # 19

NIVEL SOCIOEC.	SEXO:	1o. NO SABEN JUGAR BIEN....		2o. COMPETIR CON ELLOS....		3o. OTROS DIRIJAN..		4o. DEMOSTR. SER MEJOR	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	2	8	17	68	5	20	1	4
B	MASC.	-	-	12	48	11	44	2	8
A	FEM.	5	20	7	28	6	24	2	8
B	FEM.	6	24	6	24	8	32	5	20
		TOTAL: 13 %		TOT: 42 %		TOT: 30 %		TOT: 10 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:

POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

ITEM # 19	NIVEL:	1o. NO SABEN JUGAR BIEN...	2o. COMPETIR CON ELLOS...	3o. OTROS DIRIJAN..	4o. DEMOSTR. SER MEJOR..
	CLASE MEDIA:	14 %	48 %	22 %	16 %
	CLASE BAJA:	12 %	36 %	38 %	14 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR RIVALIDAD Y COMPETENCIA:

FOR SEXO:

ITEM # 19

SEXO:	1o. NO SABEN JUGAR BIEN...	2o. COMPETIR CON ELLOS	3o. OTROS DIRIJAN..	4o. DEMOSTR. SER MEJOR..
MASCULINO:	4 %	58 %	32 %	6 %
FEMENINO:	22 %	26 %	28 %	24 %

IDENTIFICACION Y ACPT. VALOR DIRECCION/SULISION:

ITEM: # 20

NIVEL SOCIOEC.	SEXO:	1o. SER EL JEFE		2o. UNO MAS EN EL GRUPO..		3o. AYUDANTE DEL JEFE..		4o. NO ME GUSTA Q'N'MANDE.	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	15	60	2	8	7	28	1	4
B	MASC.	19	76	2	8	4	16	-	-
A	FEM.	9	36	4	16	6	24	3	12
B	FEM.	7	28	4	16	7	28	7	28
TOTAL:		50	%	12	%	24	%	11	%

IDENTIFICACION Y ACPT. VALOR DIRECCION/SULISION:**FOR NIVEL SOCIOLOGICO:**

ITEM: # 20	1o. SER EL JEFE	2o. UNO MAS EN EL GRUPO..	3o. AYUDANTE DEL JEFE	4o. NO ME GUSTA Q'N'MANDE
NIVEL:				
CLASE MEDIA:	48 %	12 %	26 %	8 %
CLASE BAJA:	52 %	12 %	22 %	14 %

IDENTIFICACION Y ACPT. VALOR DIRECCION/SULISION:**FOR SEXO:**

ITEM: # 20	1o. SER EL JEFE	2o. UNO MAS EN EL GRUPO..	3o. AYUDANTE DEL JEFE	4o. NO ME GUSTA Q'N'MANDE.
SEXO:				
MASCULINO:	68 %	8 %	22 %	2 %
FEMENINO:	32 %	16 %	26 %	20 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR OBDIENCIA A LIDERES:

ITEM # 28

NIVEL SOCIOECON.	SEXO:	SI		NO	
		N	%	N	%
A	MASC.	24	96	1	4
B	MASC.	25	100	-	-
A	FEM.	23	92	2	8
B	FEM.	24	96	1	4
		TOTAL: 56 %		TOT: 4 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR OBDIENCIA A LIDERES:

ITEM # 28

FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	SI	NO
CLASE MEDIA:	94 %	6 %
CLASE BAJA:	98 %	2 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR OBDIENCIA A LIDERES:

FOR SEXO:

ITEM # 28

SEXO:	SI	NO
FEMENINO:	94 %	6 %
MASCULINO:	98 %	2 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AUTORITARISMO-COOPERACION:

ITEM # 22	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		LOS DEJO TIRAROS...		ME SALGO A JUGAR...		ORDENO QUE LOS JUNTEM...		JUNTOS LOS RECOGIDOS.	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	1	4	1	4	12	72	5	20
B	MASC.	3	12	2	8	10	40	10	40
A	FEM.	5	20	4	16	9	36	7	28
B	FEM.	2	8	2	8	2	8	19	76
TOTAL:		11 %		9 %		39 %		41 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AUTORITARISMO-COOPERACION:

ITEM # 22	FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:			
	1o.	2o.	3o.	4o.
NIVEL SOC:	LOS DEJO TIRAROS...	ME SALGO A JUGAR...	ORDENO QUE LOS JUNTEM...	JUNTOS LOS RECOGIDOS.
CLASE MEDIA:	12 %	10 %	54 %	24 %
CLASE BAJA:	10 %	8 %	24 %	58 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AUTORITARISMO-COOPERACION:FOR SEXO:

ITEM # 22	SEXO	1o.	2o.	3o.	4o.
		LOS DEJO TIRAROS...	ME SALGO A JUGAR....	ORDENO QUE LOS JUNTEM..	JUNTOS LOS RECOGIDOS..
MASCULINO:		8 %	6 %	56 %	30 %
FEMENINO:		14 %	12 %	22 %	52 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR DIRECCION/SUMISION:

ITEM # 18	NIVEL SOC.	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
			ELEGIR Y MANDAR..		ESPERAR QUE OTROS DISC..		TODOS DISCU/ TIPOS..		OTRO MANDA Y ACEPT.	
			N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.		4	16	11	44	3	12	7	28
B	MASC.		9	36	5	20	4	16	5	20
A	FEM.		4	16	10	40	1	4	9	36
B	FEM.		2	8	8	32	3	12	12	48
-----			TOT: 19 %		TOT: 14 %		TOT: 11 %		TOT: 31 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR DIRECCION/SUMISION:

ITEM # 18 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL SOC.	1o.		2o.		3o.		4o.	
	ELEG. Y MAND.		ESPERAR QUE OTROS DISC.		TODOS DISCU/ TIPOS...		OTRO MANDA Y ACEPT.	
CLASE MEDIA:	16 %		42 %		8 %		32 %	
CLASE BAJA:	22 %		26 %		14 %		34 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR DIRECCION/SUMISION:

FOR SEXO:

ITEM # 18

SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
	ELEG. Y MAND.		ESPERAR QUE OTROS DISC.		TODOS DISCU- TIPOS...		OTRO MANDA Y ACEPT.	
MASCULINO:	26 %		32 %		14 %		24 %	
FEMENINO:	12 %		36 %		8 %		42 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR TRIUNFO-EXITO-CONQUISTA:

ITEM # 23

NIVEL SOCIOEC.	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		JUGARIA CON TODOS LOS NIÑOS.		VENGERIA A MIS ENEMIG.		SERIA EL JEFE..		LA PRESTARIA A OTROS..	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	2	8	7	28	11	44	5	20
B	FASC.	8	32	4	16	8	32	5	20
A	FEM.	6	24	3	12	4	16	12	48
B	FEM.	10	40	2	8	3	12	9	36
TOTAL:		26 %		16 %		26 %		31 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR TRIUNFO-EXITO-CONQUISTA:

POR NIVEL SOCIOECOLOGICO:

ITEM # 23

NIVEL	1o.	2o.	3o.	4o.
	JUGARIA CON TODOS NIÑOS .	VENGERIA A MIS ENEMIGOS	SERIA EL JEFE	LA PRESTARIA A OTROS...
C.ALTA	28 %	20 %	30 %	34 %
C.BAJA	36 %	12 %	22 %	28 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR TRIUNFO-EXITO-CONQUISTA:

FOR SEXO:

ITEM # 23

SEXO:	1o.	2o.	3o.	4o.
	JUGARIA CON TODOS NIÑOS	VENGERIA A MIS ENEMIGOS	SERIA EL JEFE	LA PRESTARIA A OTROS...
MASCULINO:	20 %	22 %	38 %	20 %
FEMENINO:	32 %	10 %	14 %	42 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AYUDA-SOLIDARIDAD:

ITEM # 21

NIVEL SOC-EC:	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		LO ACUSO CON LA MANEIRA		NO LE HAGO CASO...		LE AYUDO CON SU TAREA...		LE BURLO DE EL/ELLA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASCULINO	3	12	1	4	20	80	1	4
B	MASC.	4	16	3	12	15	60	3	12
A	FEM.	4	16	2	8	17	68	-	-
B	FEM.	2	8	3	12	20	80	-	-
TOTAL:		13	%	9	%	72	%	4	%

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AYUDA-SOLIDARIDAD:**POR NIVEL SOCIOECONOMICO:**

ITEM # 21	1o.	2o.	3o.	4o.
NIVEL:	LO ACUSO CON LA MANEIRA	NO LE HAGO CASO...	LE AYUDO CON SU TAREA	LE BURLO DE EL/ELLA
CLASE MEDIA:	14 %	6 %	74 %	2 %
CLASE BAJAS:	12 %	12 %	70 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. VALOR AYUDA-SOLIDARIDAD:ITEM # 21 **POR SEXO:**

SEXO:	1o.	2o.	3o.	4o.
	LO ACUSO CON LA MANEIRA	NO LE HAGO CASO	LE AYUDO CON SU TAREA...	LE BURLO DE EL/ELLA
MASCULINO:	14 %	8 %	70 %	8 %
FEMENINO:	12 %	10 %	74 %	-

IDENTIFICACION Y ACEPT. CORRECCION SOCIAL:

ITEM # 25

NIVEL SOCIOEC.	SEXO:	1o. ENCARCELARLOS		2o. DEJARLOS LIBRES ...		3o. CASTIGAR/LOS...		4o. MATARLOS	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	9	36	1	4	11	44	2	8
B	MASC.	7	28	2	8	14	56	2	8
A	FEM.	12	48	3	12	10	40	-	-
B	FEM.	7	28	8	32	9	36	1	4
TOTAL:		35 %		14 %		44 %		5 %	

IDENTIFICACION Y ACEPTACION CORRECCION SOCIAL:

ITEM # 25

FOR NIVEL SOCIOECONOMICO.

NIVEL SOCIOECON.	1o. ENCARCELARLOS	2o. DEJ. LIBRES	3o. CASTIGARLOS	4o. MATARLOS
CLASE MEDIA:	42 %	8 %	42 %	4 %
CLASE BAJA:	28 %	20 %	46 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. CORRECCION SOCIAL:

ITEM # 25

FOR SEXO:

SEXO:	1o. ENCARCELARLOS	2o. DEJ. LIBRES	3o. CASTIGARLOS	4o. MATARLOS
MASCULINO:	32 %	6 %	50 %	8 %
FEMENINO:	38 %	22 %	38 %	2 %

I D E N T I F I C A C I O N

A :

V A L O R E S

C U L T U R A L E S

P R O P I O S

IDENTIFICACION Y ACEPT. APARATO DE DEFENSA NACIONAL:

ITEM # IO

NIVEL SOCIOEC.	SEMO:	1o. E.U.		2o. EJERCITO		3o. THUNDERCAT'S		4o. MUTANTES	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	2	8	14	56	9	36	-	-
B	MASC.	1	4	16	64	8	32	-	-
A	FEM.	-	-	18	72	7	28	-	-
B	FEM.	2	8	6	24	17	68	-	-
		TOT: 5 %		TOT: 54 %		TOT: 41 %			

IDENTIFICACION Y ACEPT. APARATO DE DEFENSA NACIONAL:ITEM # IO **FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:**

NIVEL SOCIOEC:	1o. E.U.	2o. EJERCITO	3o. THUNDERCAT'S	4o. MUTANTES
CLASE MEDIA:	4 %	64 %	32 %	---
CLASE BAJA:	6 %	44 %	50 %	---

IDENTIFICACION Y ACEPT. APARATO DE DEFENSA NACIONAL:ITEM # IO **FOR SEXO:**

SEXO:	1o. E.U.	2o. EJERCITO	3o. THUNDERCAT'S	4o. MUTANTES
MASCULINOS:	6 %	60 %	34 %	---
FEMENINO:	4 %	48 %	48 %	---

IDENTIFICACION Y ACERT. FIGURAS REPRESENTATIVAS LOCAL:

ITEM # II

NIVEL	SOCIOE. SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		LID. CONSJ. THUND.		DIRECTOR		PTE. MUNIC.		DIPUTADO	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	1	4	-	-	20	80	3	12
B	MASC.	-	-	5	20	18	72	2	8
A	FEM.	-	-	3	12	19	76	3	12
B	FEM.	-	-	1	4	23	92	1	4
TOT: 1 %				TOT: 9 %		TOT: 80 %		TOT: 9 %	

IDENTIFICACION Y ACERT. FIGURAS REPRESENTATIVAS LOCAL:ITEM # II POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o.	2o.	3o.	4o.
	LIDER CONSJ. THUND.	DIRECTOR	PTE. MUNICIP.	DIPUTADO
CLASE MEDIA:	2 %	6 %	78 %	12 %
CLASE BAJA:	---	12 %	82 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACERT. FIGURAS REPRESENTATIVAS LOCAL:ITEM # II FOR SEXO:

SEXO:	1o.	2o.	3o.	4o.
	LID. CONSJ. THUND.	DIRECTOR	PTE. LUCIP.	DIPUTADO
MASCULINO:	2 %	10 %	36 %	10 %
FEMENINO:	---	8 %	84 %	8 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. CANCION TIPICA REGIONAL:

ITEM # 12

NIVEL SOCIOEC:	SEXO:	1o. BAMBÁ		2o. DANZA FELINA		3o. SINALOENSE		4o. DANZA DEL VER. ED...	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	3	12	1	4	11	44	10	40
B	MASC.	4	16	3	12	12	48	1	4
A	FEM.	5	20	4	16	14	56	2	8
B	FEM.	1	4	1	4	22	88	1	4
TOT:		13 %		9 %		59 %		14 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. CANCION TIPICA REGIONAL:ITEM # 12 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o. BAMBÁ	2o. DANZA FELINA	3o. SINALOENSE	4o. DANZA DEL VENADO
CLASE MEDIA:	16 %	10 %	50 %	24 %
CLASE BAJA:	10 %	8 %	68 %	4 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. CANCION TIPICA REGIONAL:ITEM # 12 FOR SEXO:

SEXO:	1o. BAMBÁ	2o. DANZA FELINA	3o. SINALOENSE	4o. DANZA DEL VENADO
MASCULINO:	14 %	8 %	46 %	22 %
FEMENINO:	12 %	10 %	72 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. SIMBOLO REGIONAL:

ITEM # 13

NIVEL SOCIOE.	SEXO:	1o. AGUILA		2o. ZOFILOTE		3o. VENADO		4o. PANTERA NEGRA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	15	60	-	-	6	24	4	16
B	FASC.	5	20	-	-	18	72	2	8
A	FEM.	6	24	-	-	10	40	9	36
B	FEM.	4	16	-	-	15	60	6	24
		TOT: 30 %				TOT: 49 %		TOT: 21 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. SIMBOLO REGIONAL:

ITEM # 13

POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. AGUILA	2o. ZOFILOTE	3o. VENADO	4o. PANTERA NEGRA
CLASE MEDIA:	42 %	---	32 %	26 %
CLASE BAJA:	18 %	---	66 %	10 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. SIMBOLO REGIONAL:

ITEM # 13

POR SEXO:

SEXO:	1o. AGUILA	2o. ZOFILOTE	3o. VENADO	4o. PANTERA NEGRA
MASCULINO:	40 %	---	48 %	12 %
FEMENINO:	20 %	---	50 %	30 %

IDENTIFICACION Y ACPT. MUSICA REGIONAL:

ITEM # 15

NIVEL SOCIOE.	SEXO:	1o. ORQUESTA		2o. BANDA		3o. MARIABA		4o. MARIACHI	
		N	%	N	%	N	%	N	%

A	MASC.	8	32	6	24	9	36	2	8
B	FASC.	2	8	19	76	3	12	1	4
A	FEM.	4	16	10	40	4	16	5	20
B	FEM.	7	28	16	64	2	8	-	-

SMT: 21% T: 51% T: 18% T: 8%

IDENTIFICACION Y ACPT. MUSICA REGIONAL:

ITEM # 15 POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. ORQUESTA	2o. BANDA	3o. MARIABA	4o. MARIACHI
--------	-----------------	--------------	----------------	-----------------

CLASE MEDIA:	24%	32%	26%	14%
CLASE BAJA:	18%	70%	10%	2%

IDENTIFICACION Y ACPT. MUSICA REGIONAL:

ITEM # 15 POR SEXO:

SEXO:	1o. ORQUESTA	2o. BANDA	3o. MARIABA	4o. MARIACHI
-------	-----------------	--------------	----------------	-----------------

MASCULINO:	20%	50%	24%	6%
FEMENINO:	22%	52%	12%	10%

IDENTIFICACION Y ACERT. FESTIVIDAD LOCAL:

ITEM # 16

NIVEL SOC.	SEXO:	1o. POSADA		2o. CORONAC. LEONO		3o. CARNAVAL		4o. SEMANA SANTA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	6	24	1	4	9	36	8	32
B	MASC.	2	8	--	--	18	72	5	20
A	FEM.	5	20	2	8	12	48	4	16
B	FEM.	--	--	-	-	21	84	4	16
TOT:		13	%	3	%	60	%	21	%

IDENTIFICACION Y ACERT. FESTIVIDAD LOCAL:

ITEM # 16 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o. POSADA	2o. CORONAC. LEONO	3o. CARNAVAL	4o. SEMANA SANTA
CLASE MED:	22 %	6 %	42 %	24 %
CLASE BAJA:	4 %	--	78 %	18 %

IDENTIFICACION Y ACERT. FESTIVIDAD LOCAL:

ITEM # 16 FOR SEXO:

SEXO:	1o. POSADA	2o. CORONAC. LEONO	3o. CARNAVAL	4o. SEMANA SANTA
MASCULINO:	16 %	2 %	54 %	26 %
FEMENINO:	10 %	4 %	66 %	16 %

IDENTIFICACION Y ACERT. REL.FIGURAS PUBLICAS REPR.

ITEM # 29

NIVEL SOCIOEC.	SEXO	1o. CASA CLUB		2o. CASA BLANCA		3o. LOS PINOS		4o. CUBIL ENCPA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	8	32	7	28	10	40	-	-
B	MASC.	4	16	4	16	14	56	-	-
A	FEM.	7	28	2	8	14	56	2	8
B	FEM.	2	8	3	12	15	60	3	12
		TOT: 21 %		TOT: 16 %		TOT: 53 %		TOT: 5 %	

IDENTIFICACION Y ACERT. REL.FIGURAS REPR.

ITEM # 29 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. CASA CLUB	2o. CASA BLANCA	3o. LOS PINOS	4o. CUBIL ENCPA.
CLASE MEDIA:	30 %	18 %	48 %	4 %
CLASE BAJA:	12 %	14 %	58 %	6 %

IDENTIFICACION Y ACERT. FIGURAS REPR.

ITEM # 29 FOR SEXO:

SEXO:	1o. CASA CLUB	2o. CASA BLANCA	3o. LOS PINOS	4o. CUBIL ENCPA.
MASCULINO	24 %	22 %	48 %	- - -
FEMENINO:	18 %	10 %	58 %	10 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. COMIDA TIPICA:

ITEM # 30

NIVEL	SEXO	1o.		2o.		3o.		4o.	
		HAMBURGUESAS		POLLOS		HOT DOG		CHILORIO	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	7	28	9	36	-	-	9	36
B	MASC.	6	24	10	40	3	12	6	24
A	FEM.	4	16	3	12	1	4	17	68
B	FEM.	3	12	15	60	-	-	7	28
TOT:		20 %		37 %		4 %		39 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. COMIDA TIPICA:ITEM # 30 POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o.	2o.	3o.	4o.
	HAMBURGUESAS	POLLOS	HOT DOG	CHILORIO
G.MEDIA:	22 %	24 %	2 %	52 %
G.BAJA:	18 %	50 %	6 %	26 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. COMIDA TIPICA:ITEM # 30 POR SEXO:

SEXO:	1o.	2o.	3o.	4o.
	HAMBURGUESAS	POLLOS	HOT DOG	CHILORIO
MASCULINO:	26 %	38 %	6 %	30 %
FEMENINO:	14 %	36 %	2 %	48 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENT. REGIONAL:

ITEM # 3I

NIVEL SOCIOECON.	SEXO	1o. RONALD REAG.		2o. BENITO JUAREZ		3o. GERARDO ESTRADA		4o. FIDEL V.	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	1	4	5	20	13	52	6	24
B	MASC.	-	-	2	8	16	64	7	28
A	FEM.	3	12	5	20	10	40	5	20
B	FEM.	1	4	7	28	11	44	5	20
TOT:		5 %		19 %		50 %		23 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENT. REGIONAL:ITEM # 3I FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. RONALD REAG.	2o. BENITO JUAREZ	3o. GERARDO ESTRADA	4o. FIDEL V.
CLASE MEDIA:	8 %	20 %	46 %	22 %
CLASE BAJA:	2 %	18 %	54 %	24 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENT. REGIONAL:ITEM # 3I FOR SEXO:

SEXO:	1o. RONALD. R.	2o. BENITO JUAREZ	3o. GERARDO ESTRADA	4o. FIDEL V.
MASCULINO:	2 %	14 %	58 %	26 %
FEMENINO:	8 %	24 %	42 %	20 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS HISTORICAS:

ITEM # 32

NIVEL	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		CHILINDRINA		JOSEFA O. GUEZ		CHITARA		AGUSTINA R.	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	2	8	7	28	12	48	6	24
B	MASC.	-	-	13	52	8	32	4	16
A	FEM.	1	4	12	48	5	20	7	28
B	FEM.	2	8	18	72	1	4	3	12
		TOT: 5 %		TOT: 50 %		TOT: 26 %		TOT: 20 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS HISTORICAS:

ITEM # 32 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL		1o.	2o.	3o.	4o.
		CHILINDRINA	JOSEFA O. GUEZ.	CHITARA	AGUSTINA R. IBERZ
CLASE MEDIA:		6 %	36 %	34 %	22 %
CLASE BAJA:		4 %	62 %	18 %	14 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS HISTORICAS:

ITEM # 32 FOR SEXO:

SEXO:		1o.	2o.	3o.	4o.
		CHILINDRINA	JOSEFA O. GUEZ	CHITARA	AGUSTINA R.
MASCULINO:		4 %	40 %	40 %	20 %
FEMENINO:		6 %	60 %	12 %	20 %

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENTATIVAS CULTURA:

ITEM # 35

NIVEL SOCIOE.	SEXO:	1o. CARNAVAL		2o. THUNDERCAT'S		3o. ESCUDO		4o. VENADO		5o. LUTANTES	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	10	40	84	96	5	20	7	28	17	68
B	MASC.	14	56	23	92	9	36	7	28	25	100
A	FEM.	12	48	25	100	13	52	6	24	22	88
B	FEM.	25	100	25	100	23	92	20	80	21	85
-----		TOT: 61 %		TOT: 97 %		TOT: 50 %		TOT: 40 %		TOT: 85 %	

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENT. CULTURA:ITEM # 35 POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. CARNAVAL	2o. THUNDERCAT'S	3o. ESCUDO	4o. VENADO	5o. LUTANTES
C. MEDIA:	44 %	98 %	36 %	26 %	78 %
C. BAJA:	78 %	96 %	64 %	54 %	92

IDENTIFICACION Y ACEPT. FIGURAS REPRESENT. CULTURA:ITEM # 35 POR SEXO:

SEXO:	1o. CARNAVAL	2o. THUNDERCAT'S	3o. ESCUDO	4o. VENADO	5o. LUTANTES
MASCULINO:	48 %	94 %	28 %	28 %	84 %
FEMENINO:	74 %	100 %	72 %	52 %	86 %

I D E N T I F I C A C I O N

A

• E S T E R E O T I P O S •

♦ ♦ ♦

IDENTIFICACION DEL SIMBOLO THUNDERCAT'S:

ITEM # 3

NIVEL SOC. O.	SEXO	1o. SIMBOLO PATRIO		2o. PODER		3o. MAL		4o. ACCAS	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	8	32	15	60	-	-	2	8
B	MASC.	6	24	12	48	-	-	7	28
A	FEM.	2	8	18	72	-	-	5	20
B	FEM.	4	16	16	64	-	-	5	20
-----		TOT: 20 %		TOT: 61 %		-----		TOT: 19 %	

IDENTIFICACION DEL SIMBOLO THUNDERCAT'SITEM # 3 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o. SIMBOLO PATRIO	2o. PODER	3o. MAL	4o. ACCAS
C.MEDIA:	20 %	66 %	---	14 %
C.BAJA:	20 %	56 %	---	24 %

IDENTIFICACION SIMBOLO THUNDERCAT'S:ITEM # 3 FOR SEXO:

SEXO:	1o. SIMBOLO PATRIO	2o. PODER	3o. MAL	4o. ACCAS
MASCULINO:	28 %	54 %	---	18 %
FEMENINO:	12 %	34 %	---	20 %

IDENTIFICACION LE SIMBOLO THUNDERCAT'S:

ITEM # 14

NIVEL	SEXO	1o.		2o.		3o.		4o.		
		SOPILOTE	%	AGUILA	%	PANTERA NEGRA	%	VENADO	%	
A	MASC.	-	-	-	-	25	100	-	-	
B	MASC.	-	-	-	-	25	100	-	-	
A	FEM.	-	-	-	-	25	100	-	-	
B	FEM.	-	-	-	-	25	100	-	-	
TOTAL:							100	%		

ITEM # 14

POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:

CLASE MEDIA: 100 % (PANTERA NEGRA)

CLASE BAJA: 100 % (PANTERA NEGRA)

ITEM # 14

POR SEXO:

SEXO: MASCULINO : 100 % (PANTERA NEGRA)

FEMENINO: 100 % (PANTERA NEGRA)

IDENTIFICACION DE SIMBOLOS THUNDERCAT'S Y MUTANTES:

ITEM # 34

NIVEL SOCIOEC:	SEXO	1o. BIEN/THUNDER.		2o. MAL/MUTANTE		3o. BIEN/CRUZ	
		N	%	N	%	N	%
A	MASC.	25	100	25	100	25	100
B	MASC.	25	100	25	100	25	100
A	FEM.	25	100	25	100	25	100
B	FEM.	25	100	25	100	25	100
		TOT:	100 %	TOT:	100 %	TOT:	100 %

ITEM # 34

POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL: CLASE MEDIA: IDENTIFICO LOS 3 SIMBOLOS EN UN 100 %
CLASE BAJA: IDENTIFICO LOS 3 SIMBOLOS EN UN 100 %

ITEM # 34

POR SEXO:

SEXO: MASCULINO: IDENTIFICO LOS 3 SIMBOLOS EN UN 100 %
FEMENINO: IDENTIFICO LOS 3 SIMBOLOS EN UN 100 %

IDENTIFICACION DE FIGURAS REPRESENTATIVAS THUNDERCAT'S:

ITEM # 5

NIVEL	SEXO	1o. PANTRO		2o. TIGRO		3o. LEONO		4o. CHITARA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	-	-	-	-	25	100	-	-
B	MASC.	-	-	-	-	25	100	-	-
A	FEM.	1	4	1	4	23	92	-	-
B	FEM.	1	4	-	-	23	92	1	4
		TOT: 2 %				TOT: 96 %		TOT: 1 %	

IDENTIFICACION DE FIGURAS REPRESENT. THUNDER'S:ITEM # 5 POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. PANTRO	2o. TIGRO	3o. LEONO	4o. CHITARA
CLASE MEDIA:	2 %	2 %	96 %	---
CLASE BAJA:	2 %	--	96 %	2 %

IDENTIFICACION DE FIGURAS REPRESENT. THUNDER'S:ITEM # 5 POR SEXO:

SEXO:	1o. PANTRO	2o. TIGRO	3o. LEONO	4o. CHITARA
MASCULINO	--	--	100 %	--
FEMENINO:	4 %	2 %	92 %	2 %

IDENTIFICACION CARACTERISTICAS LE LA FIGURA DEL LIDER BUENO:

ITEM # 6

NIVEL SOCIOEC.	SEXO	1o. BELLO CORP.		2o. ASTUTO Y POD.		3o. POR ESPALA		4o. HEROE BUENO	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	-	-	17	68	7	28	1	4
B	MASC.	-	-	18	72	5	20	2	8
A	FEM.	3	12	11	44	7	28	4	16
B	FEM.	2	8	18	72	2	8	3	12
TOT:		5 %		64 %		21 %		10 %	

ITEM # 6

POR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o. BELLO CORP.	2o. ASTUTO Y POD.	3o. POR ESPADA.	4o. HEROE BUENO
C. MEDIA	6 %	56 %	28 %	10 %
C. BAJA	4 %	72 %	14 %	10 %

ITEM # 6

POR SEXO:

SEXO:	1o. BELLO Y CORP.	2o. ASTUTO Y POD.	3o. POR ESPADA	4o. HEROE BUENO
MASCULINO	--	70 %	24 %	6 %
FEMENINO	10 %	58 %	18 %	14 %

IDENTIFICACION FIGURA DEL LAJO (LUTANTES) LIDER:

ITEM # 7

NIVEL	SEXO	1o.		2o.		3o.		4o.	
		MURRAC		SNARP		REPTILIO		MANDRILO	
A	MASC.	23	92	-	--	2	8	-	-
B	MASC.	24	96	-	-	1	4	-	-
A	FEM.	21	84	-	-	4	16	-	-
B	FEM.	22	88	-	-	3	12	-	-
		TOT: 90 %				TOT: 10 %			

IDENTIFICACION FIGURA DEL LAJO (LUTANTES) LIDER:

ITEM # 7

FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o.	2o.	3o.	4o.
	MURRAC	SNARP	REPTILIO	MANDRILO
CLASE MEDIA:	88 %	----	12 %	----
CLASE BAJA:	92 %	----	8 %	----

IDENTIFICACION FIGURA DEL LAJO (LUTANTES) LIDER:

ITEM # 7

FOR SEXO:

SEXO:	1o.	2o.	3o.	4o.
	MURRAC	SNARP	REPTILIO	MANDRILO
MASCULINO:	94 %	---	6 %	---
FEMENINO:	86 %	---	14 %	---

IDENTIFICACION CARACT. DE LA FIGURA LIDER DEL MAL:

ITEM # 8

NIVEL	SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
		PEO Y DEPOSEE		VIOLENTO Y MALO		PODEROSO		POSEE TEC. INDIGIA SE	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	1	4	3	12	21	84	-	-
B	MASC.	-	-	3	12	19	76	3	12
A	FEM.	2	8	18	72	4	16	1	4
B	FEM.	1	4	16	64	6	24	2	8
		TOT: 4 %		TOT: 40 %		TOT: 50 %		TOT: 6 %	

IDENTIFICACION CARACT. DE LA FIGURA LIDER DEL MAL:

ITEM # 8

FOR NIVEL BARONICO:

NIVEL	1o.		2o.		3o.		4o.	
	PEO Y DEPOSEE		VIOLENTO Y MALO		PODEROSO		POSEE TEC. SEC.	
		%		%		%		%
CLASE MEDIA:		6 %		42 %		50 %		2 %
CLASE BAJA:		2 %		38 %		50 %		10 %

IDENTIFICACION CARACT. DE LA FIGURA LIDER DEL MAL:

ITEM # 8

FOR SEXO:

SEXO:	1o.		2o.		3o.		4o.	
	PEO Y DEPOSEE		VIOLENTO Y MALO		PODEROSO		POSEE TEC. SEC.	
		%		%		%		%
MASCULINO:		2 %		12 %		80 %		6 %
FEMENINO:		6 %		68 %		20 %		6 %

IDENTIFICACION CONTEXTO DE THUNDERCAT'S:

ITEM # 9

NIVEL	SEXO	1o. E.U.		2o. MAZATLAN		3o. TERCER PLANETA		4o. TIERRA	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	4	16	2	8	13	52	6	24
B	MASC.	5	20	3	12	10	40	7	28
A	FEM.	8	32	-	-	12	48	5	20
B	FEM.	1	4	-	-	19	76	5	20
		TOT: 18 %		TOT: 5 %		TOT: 54 %		TOT: 23 %	

IDENTIFICACION CONTEXTO DE THUNDERCAT'S:

ITEM # 9 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o. E.U.	2o. MAZATLAN	3o. TERCER PLANETA	4o. TIERRA
C. MEDIA:	24 %	4 %	50 %	22 %
C. BAJA:	12 %	6 %	58 %	24 %

IDENTIFICACION CONTEXTO DE THUNDERCAT'S:

ITEM # 9 FOR SEXO:

SEXO:	1o. E.U.	2o. MAZATLAN	3o. TERCER PLANETA	4o. TIERRA
MASCULINO:	18 %	10 %	46 %	26 %
FEMENINO:	18 %	--	62 %	20 %

IDENTIFICACION DE FIGURAS REPRESENTATIVA DEL BIEN

ITEM # 27

NIVEL	SEXO	1o.		2o.		3o.		4o.	
		NUM-RA	%	LEON-O	%	YAGA	%	PRINCESA DEL T.	%
A	MASC.	-	-	7	28	18	72	-	-
B	MASC.	-	-	12	48	13	52	-	-
A	FEM.	-	-	6	24	19	76	-	-
B	FEM.	-	-	8	32	17	68	-	-

TOT: 13% TOT: 67%

IDENTIFICACION DE FIGURAS REPRESENT. DEL BIEN:

ITEM # 27

FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL:	1o.	2o.	3o.	4o.
	NUM-RA	LEON-O	YAGA	PRINCESA DEL TIEMPO
C.MEDIA:	--	26 %	74 %	--
C.BAJA:	--	40 %	60 %	--

IDENTIFICACION DE FIGURA REPRESENT. DEL BIEN:

ITEM # 27

FOR SEXO:

SEXO	1o.	2o.	3o.	4o.
	NUM-RA	LEON-O	YAGA	PRINCESA DEL TIEMPO
MASCULINO:	--	38 %	62 %	--
FEMENINO:	--	28 %	72 %	--

IDENTIFICACION DE FIGURA REPRESENT. DEL MAL:

ITEM # 26

NIVEL	SEXO	1o. PANTRO		2o. MANIRILO		3o. NUM-RA		4o. MONGOR	
		N	%	N	%	N	%	N	%
A	MASC.	-	-	2	8	16	64	7	28
B	MASC.	-	-	-	-	23	92	2	8
A	FEM.	-	-	-	-	24	96	1	4
B	FEM.	-	-	-	-	18	72	7	28
		TOT: 2 %				TOT: 81 %		TOT: 17 %	

IDENTIFICACION DE FIGURA REPRESENT. DEL MAL:ITEM # 26 FOR NIVEL SOCIOECONOMICO:

NIVEL	1o. PANTRO	2o. MANIRILO	3o. NUM-RA	4o. MONGOR
C. MEDIA :	--	4 %	80 %	16 %
C. BAJA:	--	--	82 %	16 %

IDENTIFICACION DE FIGURA REPRESENT. DEL MAL:ITEM # 26 FOR SEXO:

SEXO:	1o. PANTRO	2o. MANIRILO	3o. NUM-RA	4o. MONGOR
MASCULINO:	--	4 %	78 %	18 %
FEMENINO:	--	--	84 %	16 %

PORCENTAJE COMPARATIVO ENTRE :

VALORES CULTURALES TENDENCIA'S

Y

VALORES CULTURALES PROPIOS.....

VALORES THUNDERCAT'S:

item # 1 AMBICION :	92 %
item # 2 DESEO PODER:	87 %
item # 4 DESEO PODER:	95 %
item # 24 POSESION OBJT:	53 %
item # 17 RIV-COMPETENCIA:	51 %
item # 19 RIV-COMPETENCIA:	42 %
item # 20 DIRECC-SUMISION:	73 %
item # 28 OBEDIENCIA:	96 %
item # 22 AUTORITARISMO:	39 %
item # 18 DIRECC/SUMIS:	33 %
item # 23 EXUTO/TRIUNFO:	16 %
item # 21 AYUDA:	72 %
item # 25 COERCION SOC:	44 %
item # 35 FIG.REP.THUND.:	91 %

I4 = 100 %

GLOBAL: 88.4 %

VALORES CULTURALES PROPIOS:

item # 10 APTO.DEFENSA NAL:	54 %
item # 11 FIG.LOCAL REP:	80 %
item # 12 CANCION TIPICA:	59 %
item # 13 SIMBOLO REG:	49 %
item # 15 MUSICA REGIONAL:	51 %
item # 16 FESTIVIDAD LOCAL:	60 %
item # 29 FIGURA REPRESENT:	53 %
item # 30 COMIDA TIPICA:	39 %
item # 31 FIG.REP.REG:	50 %
item # 32 FIG.HISTORICAS:	50 %
item # 35 FIG.REP.CULT:	50.3 %

II = 100 %

GLOBAL: 59.5 %

PERCENTAJE COMPARATIVO

FOR **SEE**

IN **VALUES** **INDICATED.....**

VALORES REPRESENTATIVOS DE THUNDERCAT'S :

NIÑOS :

Item # 1	98 %
Item # 2	94 %
Item # 4	96 %
Item # 24	78 %
Item # 17	96 %
Item # 19	58 %
Item # 20	76 %
Item # 28	98 %
Item # 22	56 %
Item # 18	24 %
Item # 23	22 %
Item # 21	70 %
Item # 25	50 %
Item # 35	89 %
SUMA GLOBAL:	100 %

NIÑAS :

Item # 1	88 %
Item # 2	80 %
Item # 4	94 %
Item # 24	28 %
Item # 17	6 %
Item # 19	26 %
Item # 20	48 %
Item # 28	94 %
Item # 22	22 %
Item # 18	42 %
Item # 23	10 %
Item # 21	74 %
Item # 25	38 %
Item # 35	93 %
SUMA GLOBAL:	74.3 %

PORCENTAJE

COMPARATIVO

FOR SEED

IN VALORES CULTURALES PROPIOS.....

VALORES CULTURALES PROPIOS :

NIÑOS :

NIÑAS :

Item # 10	60 %	Item # 10	48 %
Item # 11	36 %	Item # 11	84 %
Item # 12	46 %	Item # 12	72 %
Item # 13	48 %	Item # 13	50 %
Item # 15	50 %	Item # 15	52 %
Item # 16	54 %	Item # 16	66 %
Item # 29	48 %	Item # 29	58 %
Item # 30	30 %	Item # 30	48 %
Item # 31	58 %	Item # 31	42 %
Item # 32	40 %	Item # 32	60 %
Item # 35	34.6 %	Item # 35	66 %
SUMA GLOBAL:	50.4 %	SUMA GLOBAL:	64.6 %

PERCEPCION

COMPARATIVO

POR NIVEL SOCIOECONOMICO

DE :

VALORES TECNOLÓGICOS

Y

VALORES CULTURALES PROPIOS.....

**TABLA PORCENTUAL COMPARATIVA:
NIÑOS:**

VALORES THUNDERCAT'S

C.MEDIA: ----- C.BAJA: -----

item # 1 100 %	92 %
item # 2 92 %	96 %
item # 4 100 %	92 %
item # 24 76 %	80 %
item # 17 48 %	68 %
item # 19 68 %	48 %
item # 20 60 %	76 %
item # 28 96 %	100 %
item # 22 72 %	40 %
item # 18 28 %	20 %
item # 23 28 %	16 %
item # 21 80 %	60 %
item # 25 44 %	56 %
item # 35 88 %	94 %

SUMA GLOBAL POR CLASE :

C.MEDIA: C.BAJA:
98 % 93.8 %

DIFERENCIA : 4.2 %

VALORES CULTURALES PROPIOS.

C.MEDIA: ----- C.BAJA: -----

item # 10 56 %	64 %
item # 11 80 %	72 %
item # 12 44 %	48 %
item # 13 24 %	72 %
item # 15 24 %	76 %
item # 16 36 %	72 %
item # 29 40 %	56 %
item # 30 36 %	24 %
item # 31 52 %	64 %
item # 32 28 %	52 %
item # 35 26.9 %	49 %

SUMA GLOBAL POR CLASE:

C.MEDIA: C.BAJA:
44.6 % 64.9 %

DIFERENCIA: 20.3 %

TABLE PORCENTUAL COMPARATIVA:
NIBAS:

VALORES THUNDERCAS'S		VALORES CULTURALLS PROPIOS.	
C.MEDIA	C.BAJA:	C.MEDIA	C.BAJA:
Item # 1	96 %	Item # 10	72 %
	80 %		24 %
Item # 2	88 %	Item # 11	76 %
	72 %		92 %
Item # 4	100 %	Item # 12	56 %
	88 %		88 %
Item # 24	28 %	Item # 13	40 %
	28 %		60 %
Item # 17	4 %	Item # 15	40 %
	8 %		64 %
Item # 19	28 %	Item # 16	48 %
	24 %		84 %
Item # 20	36 %	Item # 29	56 %
	28 %		60 %
Item # 28	92 %	Item # 30	68 %
	96 %		28 %
Item # 22	36 %	Item # 31	40 %
	8 %		44 %
Item # 18	36 %	Item # 32	40 %
	48 %		72 %
Item # 23	12 %	Item # 35	12.4 %
	8 %		27.2 %
Item # 21	68 %	SUMA GLOBAL POR CLASE:	
	80 %	C.MEDIA:	C.BAJA:
Item # 25	40 %	94.8 %	62.3 %
	36 %	DIFERENCIA: 7.5 %	
Item # 35	18.8 %		
	18.4 %		
SUMA GLOBAL POR CLASE:			
C.MEDIA:	C.BAJA:		
68.2 %	62.2 %		
DIFERENCIA: 6 %			

FORNIAJE

COMPARATIVO

GLOBAL....

FOR SEXO.....

FOR NIVEL SOCIOECONOMICO....

RE:

ESTEREOTIPOS

IDENTIFICACION GLOBAL HACIA ESTEREOTIPOS:

Item # 3	61 %
Item # 14	100 %
Item # 34	100 %
Item # 5	96 %
Item # 6	64 %
Item # 7	90 %
Item # 8	50 %
Item # 9	54 %
Item # 27	67 %
Item # 26	81 %

IDENTIFICACION TOTAL GLOBAL : 76.3 %

IDENTIFICACION DE ESTEREOTIPOS POR :

SEXO

Item # 3	Niños: 54 %	Niñas: 34 %

Item #14	Niños: 100 %	Niñas: 100 %

Item # 34	Niños: 100 %	Niñas: 100 %

Item # 5	Niños: 100 %	Niñas: 92 %

Item # 6	Niños: 70 %	Niñas: 58 %

Item # 7	Niños: 94 %	Niñas: 86 %

Item # 8	Niños: 80 %	Niñas: 20 %

Item # 9	Niños: 46 %	Niñas: 62 %

Item # 27	Niños: 62 %	Niñas: 72 %

Item # 27	Niños: 78 %	Niñas: 84 %

SUMA GLOBAL:	78.4 %	SUMA GLOBAL: 70.8 %

DIFERENCIA: 7.6 %

**IDENTIFICACION DE ESTEREOTIPOS POR NIVEL
SOCIOECONOMICO :**

Item # 3	Clase Media: 66 %	Clase Baja: 56 %
Item # 14	Clase Media: 100 %	Clase Baja: 100 %
Item # 34	Clase Media: 100 %	Clase Baja: 100 %
Item # 5	Clase Media: 96 %	Clase Baja: 96 %
Item # 6	Clase Media: 56 %	Clase Baja: 72 %
Item # 7	Clase Media: 88 %	Clase Baja: 92 %
Item # 8	Clase Media: 50 %	Clase Baja: 50 %
Item # 9	Clase Media: 50 %	Clase Baja: 58 %
Item # 27	Clase Media: 76 %	Clase Baja: 60 %
Item # 26	Clase Media: 80 %	Clase Baja: 82 %
SUMA GLOBAL:	76.2 %	SUMA GLOBAL: 76.6 %