

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LA SERIE JAPONESA “DRAGON BALL Z” Y SU INFLUENCIA EN
LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS JÓVENES Y ADULTOS DE 20 A 40
AÑOS EN EL DISTRITO DE LINCE: AGOSTO 2019.**

**PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

AUTOR:

JULIO ELIAS GONZALES TEJADA

ASESOR:

Dr. OSCAR ALEJANDRO GUEVARA SALVATIERRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: COMUNICACIÓN SOCIAL Y CULTURA SUB

LÍNEA: 1. NEGOCIACIÓN Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

Lima - Perú

Marzo, 2020

RESUMEN

La investigación titulada **SERIE JAPONESA “DRAGON BALL Z” Y SU INFLUENCIA EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS JÓVENES Y ADULTOS DE 20 Y 40 AÑOS EN EL DISTRITO DE LINCE 2019.**

Tiene por problema genera: ¿De qué manera la Serie Dragón Ball Z influye en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?

Tiene por objetivo general: Determinar el comportamiento que genera la serie “Dragon Ball Z” en jóvenes adultos en su vida cotidiana y frente a la sociedad.

La gran acogida masiva que llego a tener esta animación, y la gran controversia que generó por el contenido de ellos (violencia descontrolada, ambigüedad de género, etc.) lo cual ha llevado a un estudio extenso, que particularmente es el foco de atención en las consecuencias que estos animes causan en los telespectadores, sobre todo en los menores de edad. Sin embargo, este campo de estudio se encuentra en un estado de apogeo de desarrollo, ya sea en nuestro país como en el resto del mundo.

En este proceso, existen mediaciones latentes en la sociedad, las cuales ejerce cierta influencia entre la serie y la conducta social de los jóvenes y adultos. Según Vygotsky desde un enfoque psicológico y educativo para enriquecer perspectivas sobre relaciones entre jóvenes y adultos que conlleva a un contexto social la conducta de otro ser humano. Con esta investigación se propone realizar un estudio que permita señalar la influencia que establece la serie japonesa Dragón Ball Z en los jóvenes y adultos, específicamente es su conducta social o comportamiento en la sociedad.

Palabras Clave: Serie Dragon Ball Z y la conducta social.

ABSTRACT

The present investigation is **THE JAPANESE SERIE “DRAGON BALL Z” AND ITS INFLUENCE IN THE SOCIAL CONDUCT OF YOUNG PEOPLE AND ADULTS 20 TO 40 YEARS OLD IN THE DISTRICT OF LINCE: AUGOST 2019.**

You have the following problem: In what way does the Dragon Ball Z Series influence the social behavior of young people and adults between 20 and 40 years old, in the Lince District, year 2019?

Its general objective is: To determine the general behavior of the series "Dragon Ball Z" in young adults in their daily life and in front of society.

The great massive reception that this animation obtained, and the great controversy that it generated due to their content (uncontrolled violence, gender ambiguity, etc.), which has led to an extensive study, which is particularly the focus of attention in the consequences that these anises cause on viewers, especially minors. However, this field of study is in a peak state of development, both in our country and in the rest of the world.

In this process, there are latent mediations in society, which exert a certain influence between the series and the social behavior of young people and adults. According to Vygotsky from a psychological and educational approach to enrich the perspectives on the relationships between young people and adults that carry the behavior of another human being in a social context.

With this research, it is proposed to carry out a study that allows to point out the influence established by the Japanese series Dragon Ball Z in young people and adults, specifically it is their social behavior or study of behavior in society.

Keywords: Dragon Ball Z series and social behavior.

TABLA DE CONTENIDOS

Resumen	ii
Abstract	iii
Tabla de contenidos	iv
1. Problema de la investigación	5
1.1 Descripción de la Realidad Problemática	5
1.2 Formulación del Problema	8
1.2.1 Problema general	8
1.2.2 Problemas específicos	8
1.3 Objetivos de la investigación	9
1.3.1 Objetivo general	9
1.3.2 Objetivos específicos	9
2. Marco teórico	9
2.1 Antecedentes	9
2.1.1 Antecedentes internacionales	9
2.1.2 Antecedentes nacionales	10
2.2 Bases Teóricas	11
2.2.1 Serie Dragón Ball Z	15
2.2.2 Conducta social	31
2.3 Definición de términos básicos	34
3. Cronograma de actividades	36
4. Recursos y presupuesto	37
5. Referencias.	38
6. Aporte científico o académico	40
7. Recomendaciones	41
8. Anexos	42
9. Matriz de consistencia lógica	42

1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática

La serie es la segunda parte de la manga Dragon Ball, cuyo actor es el dibujante japonés Akira Toriyama, quien salto a la fama gracias a esta y otras series estilo manga. Esta serie fue publicada inicialmente en la revista semanal “Weekly Shonen Jump” en los años 1984 al 1995, posteriormente se editó en 42 tomos individuales. La serie llegó a una gran acogida a nivel mundial, en el cual generó una gran venta a escala de videojuegos, todos tipo de juguetes, entre otros accesorios referencial a los personajes.



Figura1.https://elcomercio.pe/resizer/6PMcxaKZOhtTJ04x4m0raCLycrY=/980x528_smart/arc-anglerfish-arc2-prod-elcomercio.s3.amazonaws.com/public.jpg

La serie materia de estudio “Dragón Ball” ha sido traducido en muchos idiomas como y ha alcanzado una mayor venta y distribución en América Latina; el argumento principal de esta serie son las artes marciales, el afecto entre amigos y las ganas de superación la cual incrementó considerablemente el interés por el manga en todo el mundo.

La llegada de la serie a América alcanzó un alto nivel de popularidad siendo está considerada un fenómeno cultural en la década de los 90 e inclusive hoy en día sigue

siendo un fenómeno por su permanencia en la programación televisiva durante estos últimos 15 años. La serie “Dragón Ball”, con el transcurrir de los años, se ha convertido en una de las series más exitosas de todos los tiempos y prácticamente no hay niño que en esa época la haya dejado de ver desde hace casi tres décadas. En la actualidad existen muchas maneras de poder ver la serie mencionada ya sea por medio de la televisión, internet, dispositivos móviles (teléfono celular, Tablet y iPod) y el aplicativo de animes “legión anime”.

Sus tomos llegaron a alcanzar más de 230 millones de ejemplares, se le considera la saga literaria más vendida de la historia.

El autor Toriyama era un publicista en Nagoya, ansioso por entrar en el mundo de la manga. Se presentó a un concurso de jóvenes talentos en el Tenkaichi Budokai, perdió. Pero un editor Kazuhiko Torishima, se fijó en él, lo llamó y le protegió en sus primeros exitosos mangas, lo guió durante el éxito de Doctor Slump y fue su guía en DragonBall durante varios años. Para ser exactos, hasta que Goku gana a Piccolo, se casa y se va volando. Hasta que empieza DragonBall Z.



Figura 2. <https://www.eltemplodelguerrero.com/blog/wp-content/uploads/2018/07/Dragon-Ball-El-Templo-del-Guerrero-Goku.jpg>

En el distrito de Lince, específicamente, en el Centro Comercial “Arenales”, existen puestos de venta relacionados al mundo Dragón Ball Z en general, ya sea

videojuegos, películas de la franquicia y saga, como también el *manga* de dicha serie; pero existen personas que ven las series de DragonBall Z, como un contenido de violencia no apto para niños y adolescentes y eso puede influir en su comportamiento.



Figura3. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%Fwww.tierragamer.com%2Fdragon-ball-z-niveles-de-poder%2F&psig.jpg>

Dicho esto, la serie Dragón Ball a pesar de tener un contenido un poco violento (con respecto a las batallas), también contiene valores, amistades sinceras y deseos de superación, por ejemplo, uno de los principales valores que se encuentra en la serie es el deseo de superación de todos los personajes de la franquicia y en especial el de Goku. La principal característica de los medios televisivos y otros medios de comunicación, es su cualidad de absorber y es que participa los sentidos de la vista y del oído, así también, su atractivo para dichos sentidos.



Figura 4. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.t13.cl%2Fnoticia%2Ftendencias%2Fa-31-anos-del-estreno-dragon-ball.jpg>

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la saga Dragon Ball Z influye en la Conducta Social en jóvenes y adultos entre los 20 y 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo el Anime de episodios de artes marciales Dragon Ball Z tiene influencia en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?
- ¿En qué medida la lucha de los Guerreros Z-Goku tiene influencia en las respuestas motoras internas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?
- ¿En qué medida la lucha de los Guerreros Z-Goku tiene influencia en las respuestas motoras externas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar si la saga DragonBall Z tiene influencia en su Conducta Social de los jóvenes y adultos entre los 20 y 40 años, en el Distrito de Lince, año 2019

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar si el Anime de episodios de artes marciales Dragon Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años del Distrito de Lince, año 2019.
- Verificar si la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras internas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años en el Distrito de Lince, año 2019.
- Establecer si la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras externas en los jóvenes y adultos entre los 20 a 40 años del Distrito de Lince, año 2019.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Aleman (2014) publicó el artículo: “La influencia del anime en los jóvenes”, El Salvador, expone el impacto sociocultural del país al consumir series japonesas como Dragon Ball, modificando sus creencias, costumbres y hasta su lenguaje.

Moreno (2015) en su tesis “Los programas de televisión y su influencia en la disciplina en el aula de los estudiantes de la escuela de básica Isidro Ayora, de la ciudad de Ventana, provincia de Rios”, Ecuador, detalla como los programas infantiles como Dragon Ball estimulan la conducta agresiva de las personas sin importar su localización, sexo, ni su nivel socioeconómico, ya que estos imitan el modelo observado.

Zuñiga (2018) en su artículo “Trastornos conductuales, síndromes y sociopatías de los dibujos animados de ayer y hoy y su impacto en niños y

adolescentes”, México, nos detalla sobre las variantes y diversas concepciones que una persona puede ejercer a ver Dragon Ball u otras series donde prevalece la violencia, influyendo la imaginación de cada uno.

Becilia (2018) en su tesis “Influencia de los contenidos de los programas infantiles de televisión nacional, en la conducta de los niños de 2 a 5 años de la ciudadela Muñoz Rubio del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos” nos expone que los niños asumen personalidades de los personajes de programas televisivos, afectando sus conductas y su entorno sociocultural.

Navarrete (2019) en su tesis “Programas televisivos de entretenimientos y su impacto en el desarrollo cultural de los estudiantes de unidad Educativa Celeste Carlier Fuertes del Cantón Quevedo”, nos brinda información sobre los tipos de programación televisiva donde expone un mal uso de lenguaje, escenas sexuales y el alto uso de violencia, logrando exponer a niños a imitar actitudes negativas a temprana edad.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Alvarado (2014) en su tesis “Influencia de la televisión y dibujos animados en la conducta de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa, Inca Garcilaso de la Vega - Cusco” detalla el mecanismo de aprendizaje más frecuente y detalla la influencia de la televisión de los dibujos animados, en la conducta de los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega - Cusco en base a factores de socialización y medios de comunicación son los padres y los dibujos animados, logrando como esto una imitación en base a la realidad.

Pauta (2015) en su tesis “Los niños, la influencia de la televisión televisión y el rendimiento social”, Lima, detalla que las compañías satánicas manipulan el

subconsciente de personas de todo el mundo que son fanáticos de Dragon Ball a repetir palabras claves que se usa en brujería china para invocar demonios.

Recursos Bíblicos (2016) en su web “Dragon Ball Z: Un peligro para los niños”, Lima, nos detalla cómo en contexto religioso, la serie japonesa Dragon Ball es creada por Satanistas del Oriente exponiendo a las personas a invocar demonios y tempestades negativas.

Depaz (2018) en su tesis menciona de la influencia de los programas de televisión en el comportamiento agresivo de los niños de cinco años de la I.E.I.N° 122 de Huarupampa - Huaraz, Huaraz, informando como Dragon Ball y otras series japonesas influyen en el aprendizaje académico de los niños, logrando una falta de interés por la enseñanza estudiantil. También produce un alejamiento en relación a sus padres.

La Republica (2018) en su web nos expone que “Joven imita el kaioken de Goku y casi le cuesta la vida”, Lima, el diario nos informa como un fanático de DragonBall trata de imitar una técnica de poder de la serie japonesa, bañándose de gasolina y exponiendo su vida en cuestión de segundo. También nos informa que no es la primera persona que trata imitar este acto peligroso.

2.2 Bases Teóricas

El medio de comunicación masivo es la televisión se impone sobre otros medios y deja atrás al cine por penetrar en el hogar, en la vida diaria y llegar a formar parte del cúmulo de hábitos de cualquier hombre de esta época, la televisión está en el hogar, la audiencia cautiva no tiene edad y solo necesita prender la televisión y ubicar el canal para estar conectado.

"La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, los cuales son más efectivos que los visuales o auditivos por sí mismo, por ello un

medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social". La televisión cuando se utiliza para temas educativos es eficaz en lograr la concentración y memorización sobre el tema a tratar, según los cuatro categorías propuestas por Schramm:

- Espacio
 - Tiempo
 - Integración/participación
 - velocidad
- a) Espacio y tiempo: La televisión se realiza de forma variada, posee cierta eficacia en cuanto a la percepción, en el cual rige el principio de que mientras mayores vías de entrada posee la información más efectiva será la captación del mensaje, los medios combinados como la televisión son de mayor eficacia, tanto como en el aprendizaje y memorización, esto tiene gran aplicación a nivel educativo.
- b) Participación: En el ámbito del comunicador, elaborada por Allport Cantril, la televisión se encuentra en el séptimo lugar, mientras mayores participaciones mayores serán las influencias.
- c) Velocidad: Los medios de comunicación como la radio y la televisión, son medios rápidos que dificultan que el comunicador pueda dedicar el suficiente tiempo para que el mensaje sea comprendido y meditado por el receptor, estos medios de comunicación prácticamente someten al receptor a un bombardeo de mensajes.

La cuarta categoría es la permanencia de la cual posee la televisión. La televisión posee las características de combinar estímulos visuales y auditivos, una Organización en el espacio y en el tiempo que le da una gran efectividad, es un

medio de participación media, en comparación a la conversación cara a cara y los libros, más cercano a la conversación personal.

El medio de televisión posee una gran velocidad en su reproducción, lo cual facilita una fácil labor de crítica y discernimiento en los mensajes. Esta característica unida a la poca permanencia, la cual dificulta la posibilidad de recapitular y recibir nuevamente el contenido, hacen de la televisión un medio especialmente efectivo para la transmisión de mensajes dedicados a la audiencia receptiva y cautiva.

"Está demostrado que el contenido de los mensajes de la televisión, sobre todo en el mundo occidental y más aún en los países subdesarrollados, es de baja calidad artística, con altos contenidos de violencia, agresión exaltación de valores que no están de acuerdo con los intereses de nuestra sociedad".

Los contenidos y las formas que adopta la japoanimación serán estudiados como texto cultural, lo que implica estatuir protocolos descriptivos tanto de las formas de manifestación visual como de los contenidos culturales de la japoanimación. De allí que el diseño de la investigación planteada apunte a establecer el saber acumulado tanto en el ámbito de la semiología, como en la mitología y la antropología sobre la cultura japonesa en su diferenciabilidad con la occidental, tomando para ello diferentes autores que parten fragmentos de dicha materialidad. Intentaremos unificar todos estos conocimientos buscando una coherencia global.

Es por ello que centraremos el análisis en las estructuras narrativas occidentales, rescatando para ello a autores como Greimas, Lacan y Bremond, quienes plantearon una trascendencia imperial de dichas estructuras en la realidad. Sin embargo ellos sólo nos postulan una descripción de la forma de funcionamiento basado en la episteme blanca. Estas concepciones son contrapuestas a planteamientos de investigadores como Francisco Varela o William Lax quienes centran su interpretación en las culturas orientales por lo que la comparación entre ambas nos

permitirá tener una visión del Oriente como contrapunto de los intereses occidentales respecto a la visión de mundo y la noción de sujeto interior/exterior.

“A partir de allí, dicha descripción se nutrirá del saber acumulado pertinente, como la contextualización de la historia de la cultura japonesa, el saber existente sobre la mitología y simbolismo oriental, y el fenómeno concreto de manga en su historia y desarrollo”.

Por consiguiente, se indicarán las categorías analíticas con que procederemos al análisis de la saga más popular DragonBall Z (serie escrita por AkiraToriyama), entrelazando su relato, para luego pasar a la etapa de análisis visual.

El análisis que desarrollaremos en el presente estudio se guía por tres principios centrales, todos ellos sustentados por planteamientos de la comunicación entre individuos y antropológicos, son los siguientes:

- a. Esquema narrativo
- b. Visión de mundo y conocimiento del sujeto en Oriente/Occidente
- c. Análisis de contenido.

Disciplina y su evolución; es decir, como se ha pasado de entender su significado en término de auto disciplina, y ésta como absolutamente necesaria en el desarrollo de la personalidad con la adultez que se entiende en lo negativo que más bien debe ser impuesto y que debe responde en contrarrestar un mal comportamiento.

Bolaños y Quirós (2002) “La violencia es un problema indeseable para el ser humano

que vive en sociedad, sin embargo está latente continuamente los que comportamiento social de la vida”. (p.1). La serien en estudio lleva un contenido de psico-dinamia que permite comprender la autoeliminación del dibujante en el grupo familiar y está relacionada con el desarrollo de la personalidad y del si-mismo.

Durante este proceso se implementan sistemas de autocontrol de la conducta y en general de la impulsividad características del periodo infantil . La regresión psicológica con influencia de la actuación irreflexiva es propia de las etapas tempranas de la formación y desarrollo mental, (actingout, DSM IV, 1995).

2.2.1 Dragon Ball Z

Es la segunda parte de manga Dragón Ball creada por Akira Toriyama, dibujante japonés, quién saltó a la fama gracias a éstas y otras series estilo manga. Esta serie fue publicada en la revista semanal Weekly Shonen Jump entre 1984 y 1995 y se editó en 42 tomos individuales. Alcanzó un enorme nivel de audiencia, el cual se reflejó en la posterior venta masiva de ropa, videojuegos y todo tipo de juguetes alusivos a los personajes.



Figura 5. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%Fwww.ismorbo.com%2Fdragon-ball.jpg>

Su popularidad de Dragón Ball ha logrado ser traducida y compartida en diversos países como España y la mayor parte de América Latina; incluso, ha sido inspiración de muchas otras mangas y anime. Las artes marciales, la amistad y el afán de superación son las principales elementos que hace atractiva a la serie, la cual incrementó considerablemente el encanto por el manga en todo el mundo.

Esta serie llegó a América y se posicionó de inmediato, pasando a hacer parte de un fenómeno cultural durante la década de los 90 y aún hoy en día, sigue siendo un fenómeno, por su permanencia en la programación televisiva durante estos últimos 15 años. En México, el anime Dragón Ball Z, fue publicada por el Grupo Editorial Vid, y sigue transmitiéndose en televisión abierta, cambiando constantemente sus horarios de transmisión.

La saga fue adaptado en dos etapas: “Dragón Ball” y “Dragón Ball Z”, de las cuales se derivaron varias películas y especiales de televisión; además luego de terminar su publicación, el dibujante japonés ToeiAnimation hizo una historia alternativa llamada Dragón Ball GT que continúa más allá del final de la serie.



Figura 6. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%2Fdepor.com%2Fdepor-play%2Fvideojuegos%2Fdragon-ball-el-dlc-de-dragon-ball-z.jpg>

➤ Manga y Anime

“Manga” es la palabra japonesa que se utiliza para referirse a una historia. Se traduce, literalmente, como "dibujos caprichosos" o "garabatos". Fuera del Japón, se la utiliza exclusivamente para referirse a la historieta japonesa.

Hokusai Katsushika, acuñó el término (manga). Este estilo literario manga nace de una mezcla entre el dibujo con una secuencias e interrelación occidental, que

posterior a la Segunda Guerra Mundial, se convertiría, progresivamente, en la forma de expresión que hoy conocemos. Al autor de manga se le conoce como *mangaka*.

“Anime” es un neologismo que empezó su auge en Japón a finales de los años setenta, se utiliza para denominar a las obras de animación de origen japonés. Pueden tratar temas y géneros muy variados.

El manga y el anime puede que sean similares pero son completamente diferentes. El manga prácticamente una historieta de Japón y el anime es el dibujo animado ya sea la televisión o el cine.

Descripción del programa

El programa de Dragón Ball Z es de origen japonés, es una caricatura que se transmite en diferentes canales de “Televisa”. La caricatura se desenvuelve en el planeta tierra, en el país de china.

La historia de Dragón Ball se transmite en tres partes:

Primera parte: La primera parte es Dragón Ball, corresponde la información básica sobre el, por ejemplo, que Son Goku es de otro planeta (Vegeta), de la existencia de los sayajins y de (cómo no) que goku podía ser más fuerte de lo que ya era (adquiriendo con esto un nuevo aspecto).

Pero inicialmente se da a conocer al primer hijo de Son Goku, Son Gohan que recuerda el comienzo de Dragón Ball (solo que el protagonista es Gohan, en lugar de Goku). Esta fase está como ya se ha mencionado inspirada en una antigua leyenda China (La leyenda del rey mono), la historia (en un principio) concluye con la primera reunión de las esferas del dragón, pero debido al gran alcance positivo que causó Dragon Ball, se extendió hasta sacar Drangón Ball.

Segunda parte: Dragón Ball Z, es el antes y después de la serie, siendo la etapa más extensa de las tres, generalmente se divide en dos grandes partes, para analizar diferenciada cada una de ellas con un principio y un final diferentes.

La segunda etapa se centra mucho más en Son Gohan y su vida en la universidad.

Esta vez, la persona encargada de recordar a Goku en Dragón Ball es su segundo hijo

Son Goten (que casualmente dejó antes de morir en la batalla contra el monstruo Perfect Cell). Toda esta parte está ubicada en la saga de Boo. Nuevos niveles de pelea, nuevas transformaciones, poco humor, derivan desde el inicio de la historia hasta la saga de Cell, en esta saga ya no se busca reunir las 7 esferas del dragón sino salvar a la tierra.

Tercera parte: Por último se crea Dragón BallGt, aquí lo único que tiene que tratar con Toriyama es la creación de diseño de los personajes. Viajes por el universo, dragones malignos son los que predominan en esta saga. Es la que menos cantidad de capítulos tiene y para algunos es la peor.



Figura 7. <https://www.google.com/url?sa=i&url=%2F2020%2Fdragon-ball-z-los-6-momentos-masestupidos-goku-vegeta-compania-224013.html&psig>

➤ Características

Roberto Aparici (1994) menciona algunas características que deben tener las imágenes.

1. Cuando se desea que aumente el significado de los personajes”, tiene que situarse arriba y a la derecha del cuadro o utilizar un tamaño más grande y colores diferentes para que tenga un contraste.
2. La imagen debe tener un ritmo dinámico y ágil.
3. Se deben buscar pocos elementos para facilitar la comprensión de la imagen.

Imagen: El creador del encuadre nos dice que es lo que quiere que miremos.

Iconicidad: Es la relación de semejanza que existe entre un signo con un objeto o la idea que representa.

Abstracción: Es la operación mental destinada a aislar conceptualmente una función concreta ignorando otras propiedades del objeto en cuestión.

Denotación: Es la acción y efecto de dotar, se refiere a dar idea de cómo el acondicionar el ambiente, los decorados, objetos, muebles, adornos utensilios etc.

Connotación: El término es paralelo a un mensaje denotativo, es decir, principal; donde la connotación no tiene el sentido textual de la palabra sino que le da otra significación que va acorde a las percepciones y asociaciones subjetivas propias del sujeto que lo emite.

Simplicidad: Podemos comprender fácilmente sus significados, si son claros y precisos sin presentar ambigüedades ni bloqueando el mensaje.

Complejidad: Requiere de mayor atención por parte del espectador y requiere de un esfuerzo para comprender el mensaje.

Originalidad: Si se trata de una producción única, creativa con un planteamiento estético innovador o puntos de vista sugerentes.

Redundancia: Es aquella en la que podemos hallar imágenes parecidas.

Monosemia: Imágenes que tienen un mismo significado o no se presta a interpretaciones o conjeturas y el mensaje se comprende con facilidad.

Polisemia: Es cuando una imagen expresa muchas cosas y encierra varios significados, presentan diferentes interpretaciones y el espectador los interpreta a partir de sus vivencias.

Se han mencionado anteriormente las características que debe tener una imagen.

Ahora veremos qué relación tienen estas características con el programa Dragón Ball Z.

1. Cuando se desea que aumente el significado de los personajes o las escenas, tiene que situarse arriba y a la derecha del cuadro o utilizar un tamaño más grande y colores diferentes para que tenga un contraste.

En esta característica por lo general pasan a cuadro todo lo que tenga un mayor significado, y se utilizan un sin número de colores vivos.

2. La imagen debe de tener un ritmo dinámico y ágil.

En el programa de Dragón Ball Z el ritmo que tiene la imagen es rápido y dinámico, ya que los personajes tienen mucha agilidad.

3. Se pretende buscar pocos elementos para facilitar la comprensión de algún tema.

En esta característica, el programa va concretando la trama de la historia.

4. Para reforzar la atención, el programa debe tener una buena estructura, cercanía y continuidad.

El programa tiene una buena agilidad, ya que la historia va enlazando a más personajes interesantes que hacen que los niños se queden intrigados por saber la continuación del capítulo siguiente.

5. Si con la imagen se quiere generar polémica y reflexión, se utilizarán imágenes polisémicas (que tiene varios significados).

Algunos elementos que debe tener una imagen sonora de acuerdo a Irene Martínez Zarandona (1994):

En el lenguaje audiovisual, todos los sonidos tienen un significado en específico. A través de sonidos se pueden crear imágenes mentales, provocar emociones diferentes y transmitir diferentes estados de ánimo.

- Los elementos principales del lenguaje sonoro son:

La palabra: Las numerosas opciones que presenta en su entonación, pronunciación, exclamación, etc.

El silencio: crear ambientes, y significados y sensaciones.

Efectos sonoros: Son aquellos efectos que recrean la realidad. Hay dos clases de estos; los grabados de un entorno natural y los originados creativamente en un taller. El lenguaje audiovisual es complejo, está constituido con diferentes elementos básicos como: el sonido, la composición, el encuadre, la luz y el color.

El sonido ofrece la posibilidad de crear imágenes sonoras.

La composición ofrece sentimientos, equilibrio, armonía, incomodidad, angustia etc.

La luz: ya sea natural o artificial crea sombras, resalta colores y destaca los volúmenes de las cosas.

Las funciones de la luz nos facilitan el propagar emociones, elaborar contextos y circunstancias.

Color: Está ligado a las emociones, transmite gran cantidad de información.

Líneas horizontales: transmiten tranquilidad.

Líneas curvas y oblicuas dan sensación de movimiento.

Color: Sentimientos de un personaje expresa ideas a través de una finalidad.

El punto: Ofrece una fuerza de atracción, guía la visión sobre algún objeto en el cual se quiera llamar la atención. Las líneas definidas como sucesión de punto, apoya la expresión de contenidos según su grosor textura y dirección.

Composición: Puede presentar sensaciones de estabilidad, igualdad o sentimientos de desconveniencia, aflicción según la elección y conjunción de los componentes que el autor de la representación realice.

Encuadre: Es la porción de la realidad que se muestra en la figura, se haya una parte de intención expresiva del autor, los acercamientos, el ángulo, con el cual se toman las imágenes.

Sonido: Es uno de los elementos empleados para la adaptación de etapas. Personificación de figuras y circunstancias mentales, ya sea como ritmo interno de una narración o como elemento protagónico por si solo.

Tiempo y espacio: El mensaje audiovisual tiene la posibilidad de jugar con ambos cambiando, cortando y alargando, modificando secuencias temporales, todo esto se logra a través del montaje.

Estas características y elementos de la imagen, nos sirven para poder analizar y conocer, como está realizado Dragón Ball Z, el cual es nuestro tema de estudio.

Argumento

El nombre de Dragón Ball se debe a que dentro de la historia hay 7 esferas mágicas que tienen por nombre “Esferas del Dragón” que al ser juntadas sale el dios Dragón (Sheng - Long), que realiza un deseo al que las tenga.

Las esferas del dragón son elementos muy relevantes de la historia, estas esferas son siete y a su vez mágicas de cristal que están dispersas por todo el mundo, cada esfera tiene su propia marca que va de uno a siete estrellas dentro de ellas.

Si se saben las palabras correctas o mágicas y se recolecta los siete elementos (esferas) en un mismo lugar, haciendo el llamado a Sheng-Long el dios dragón,

quien cumplirá el deseo invocado. Después de que pase lo deseado, estos elementos (esferas) son convertidos en rocas y se distribuyen por todo el mundo, haciéndolos totalmente innecesarios por todo un año.

Las series de Dragón Ball fueron creadas como ya se ha mencionado por Akira Toriyama quien se basó en una leyenda china, la cual trata de un Rey Mono, llamado *Goku*, este rey tenía la característica de destruir todo lo que se le pusiera enfrente.



Figura 8. <https://www.google.com/https%Fmeristation%F05%Fnoticia.html>

La historia de Dragón Ball da vida a Goku que es originario del planeta Vegeta en la que habita la especie de los saiyajines, esta raza son considerados guerreros magníficamente fuertes, teniendo la misma costumbre del rey mono, así destruir todo lo que se ponga enfrente.

En el personaje Kakaroto, al nacer es enviado a la tierra con la misión de poder así destruirla, pero al llegar se golpea la cabeza y se le olvida la misión. Mientras kakaroto está llorando en el suelo, lo encuentra un viejo llamado Son Gohan que al no saber su nombre le puso *Goku*. El viejo hizo que Goku fuera un gran luchador, al enseñarle artes marciales con lo que Goku aprendió a defenderse.

En un principio el argumento se centra en Son Goku, Bulma, y la búsqueda de las legendarias esferas mágicas que son 7 que al ser reunidas dan lugar a la aparición del dragón sagrado que puede conceder cualquier deseo.

Los jóvenes al paso de la historia se encontrarán con otros personajes que se unirán a él, Son Goku se enfocará en la búsqueda de los 7 elementos (esferas) y desafiando a todo tipo de villanos para convertirse en el hombre más fuerte del mundo. En distintos momentos, la serie se vuelca al magnífico torneo mundial de artes marciales en el que los más destacados luchadores del mundo se dan cita, batiéndose en duelo a fin de demostrar quién es el luchador más fuerte sobre la Tierra. Posteriormente, a raíz de la pelea contra PiccoloDaimau, el villano de Dragón Ball y enemigo de Goku, el argumento da un cambio radical: las esferas mágicas quedan en un segundo plano y el argumento se fija en la protección de la Tierra y del universo entero, con continuas batallas contra villanos cada vez más poderosos e investigando el origen de Goku y las Esferas del Dragón.

Dragón Ball Z, es la continuación de la historia anteriormente narrada, es la segunda parte de manga, una continuación en donde algunas de las “leyes” que se manejaban en la primera parte de la serie, en esta segunda, son descartadas. Sin embargo, esto no afectó en nada la continuidad de la historieta, por el contrario, Dragón Ball Z, se convirtió en la mejor serie, pues los personajes han crecido y sus niveles de poder han aumentado.

Dragón Ball Z, posee 291 capítulos de los cuales se dividen en las siguientes sagas:

- Saga el origen de los saiyans (Vegeta)
- Saga el planeta Namek y Freezer
- Saga la llegada de los androides y Cell
- Saga de Boo



Figura 9. <https://www.youtube.com/watch?v=yKCKGHyTGIs.jpg>

□ **Personajes principales del programa Dragón Ball Z**

Dragón Ball Z es una creación demasiado amplia, por lo que posee una abundante cantidad de participantes, en donde los principales son:

- Son Goku (Kakarot): Personaje primordial de Dragón Ball, en torno a él depende por completo el orbe de Dragón Ball. Descendiente de Barduck, fue mandado al planeta tierra con la intención de aniquilarla. Al llegar fue hallado en la montaña Paozu por el anciano Gohan. Luego, Goku sufrió un grave golpe en la cabeza con una roca, esto hizo que olvidara todo respecto a su deber y su pasado, esto hizo que empezara a entrenar con el longevo Gohan. Más tarde, se preparó y tuvo de mentor a Roshi y Kami, posterior al fallecimiento de ambos, continuó su preparación en tutoría del Sr. Kaito en un menudo mundo del universo. Contrajo matrimonio con Chi-chí y tuvo dos sucesores; Gohan y Goten. Se sacrifica con el fin de derrotar a Raditz, y resucita gracias a las esferas del dragón, más tarde muere otra vez con el propósito de liberar de

peligro al mundo que era causado por el malvado Cell, y una vez más revive cuando Dai-Kaioushin entrega su vida para que así Goku logre regresar donde se encuentran los vivos, para así poder confrontar al malévolo Boo. Goku es capaz lograr los niveles de SuperSaiyajin1, SuperSaiyajin2 y SuperSaiyajin3. Cuenta con una personalidad gentil y generosa, tal vez ligeramente distraído, él únicamente lucha para progresar en sí mismo, amparar a quienes quiere y al planeta tierra, lo que causa que no tenga parecido con otros Saiyajins como Vegeta.

- Bulma: Es conocida como la hija de una de las mentes más brillantes del planeta. A quien le llega a sus oídos la leyenda de los 7 elementos (esferas del dragón) y decide ir por ellas. En esa búsqueda se cruza a Goku, quien lo acompaña en la ayuda de la aventura. Ella crea a Dragón Radar, la nave espacial de Goku, una máquina del tiempo de Trunks y otros artefactos utilizados a lo largo de la primera serie. Tiene dos hijos con Vegeta, Trunks y su hija Bura.
- Krilin: Quizá este personaje al igual que Goku, es el que más veces muere en la serie. Krilin, expulsado de un templo decide acudir al maestro MutenRoshi para que le enseñe a vengarse de sus viejos compañeros, conoce a Goku y con el tiempo se hacen grandes amigos. Krilin tiene un aspecto curioso, no tiene nariz, esto le sirve de gran ayuda en uno de los torneos de artes marciales en el cual vence a su contrincante gracias a la falta de olfato. Tras la muerte de PerfectCell le pedirá al Dragón de las esferas mágicas que desactive el mecanismo de explosión de A-18, más tarde se casa con ella y tiene una hija llamada Maron.
- Piccolo: Es un namekiano descendiente de PiccoloDaimao; al comienzo fue el enemigo mortal de Goku, luchó en su contra en el torneo más grande de artes

marciales en honor a su padre, aun así, pierde la pelea. Años más tarde, pelea junto a Goku para poder derrotar a Raditz, después tiene que responsabilizarse de Gohan a quien entrena, él logra transformar su carácter permanentemente hasta el punto de dar su vida por el hijo de quien en su momento fue su adversario, Son Goku. Es quien entrenó primero a Son Gohan para que pudiera confrontar a Vegeta y Nappa. Piccolo es eliminado por Nappa pero revive por las esferas del dragón. En Namek, su planeta, se fusiona permanentemente con Nail y Kami para enfrentarse a Freeza.

- Son Gohan: Es el primogénito de Goku con Chi Chi. En algunas ocasiones toma el papel protagónico. Su nombre es en honor a su abuelo adoptivo. tuvo por mentor primero a Piccolo y posteriormente a su padre Goku, Gohan es quien logra vencer a Vegeta. En la saga de Cell, él consigue llegar hasta el nivel de Super Saiyajin 1 y Super Saiyajin 2 y con estos consigue derrotar a Cell. En la saga de Boo, Gohan, gracias a Dai-Kaioujin, conoce como convertirse en Mystic Gohan. Desafortunadamente después es absorbido por Boo y salvado por Goku y Vegeta. Posteriormente contrajo nupcias con Videl quien es hija de Mr. Satan y tienen una hija a quien llaman Pan.
- Vegeta: Es considerado príncipe de los saiyajin, una de las razas de guerreros más potentes del universo. Crece bajo el mando Freeza conquistar la Tierra y otros mundos. Ingresa a la Tierra, junto con su compañero Nappa, con el objetivo de conquistarla para Freeza, y luego venderla. Vegeta fue derrotado por Goku la primera vez por ellos abandona la lucha por un tiempo. Luego, él se reunió con los guerreros Z en la batalla contra Freeza. En el torneo contra Cell, Vegeta logra tener el nombre Super Saiyajin por primera vez, Vegeta se vuelve oficialmente uno de los buenos en el combate contra Boo, cuando al fin se da cuenta de que Goku tiene más fuerza. Cuando se encuentra bajo el mando Babi-Di, se autoelimina con la esperanza de acabar con Boo. Fue resucitado

por el rey Yama para confrontar una vez más a Boo. Vegeta se puede combinar con Goku para transformarse en Vegeto. Más adelante llega a habitar en la tierra, contrae matrimonio con Bulma y tiene a su hijo Trunks y su hija Bura.

- Trunks: Siendo el hijo de Vegeta y Bulma, es el mensajero del tiempo, ya que se encarga de viajar desde el futuro para avisar a Goku y los suyos de la llegada del androide Cell. También es quien salva la vida a Goku al conseguir una medicina para una enfermedad de corazón que aún no existe en su época. Tras matar a PerfectCell, regresa a su tiempo venciendo a los androides y a Cell. Más adelante aparece en la serie con su edad normal. Es gran amigo de Goten y se fusionan para intentar vencer al monstruo Boo sin éxito.

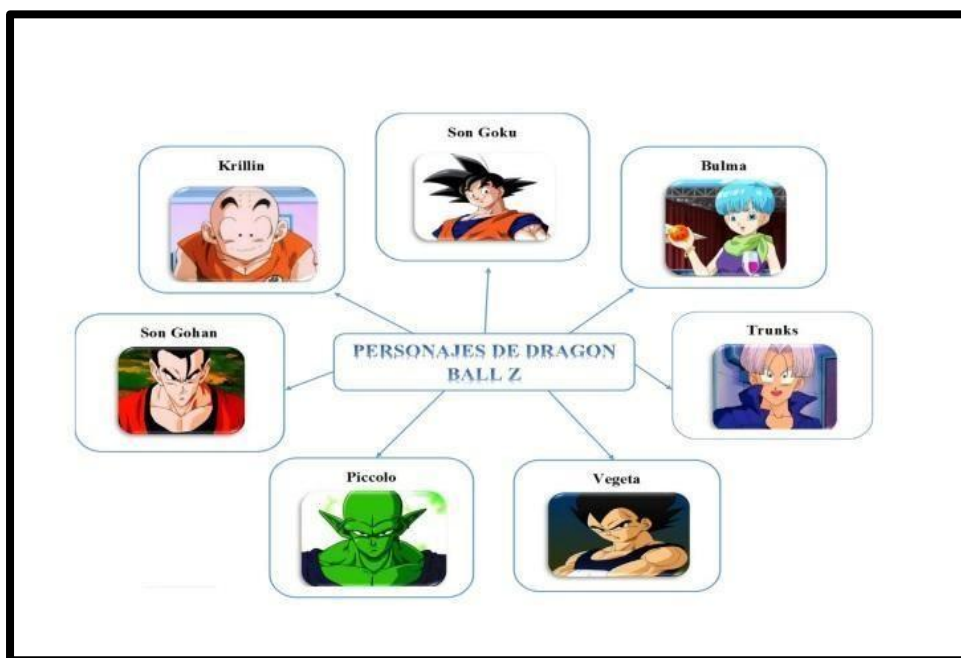


Figura 10. <https://www.google.com/url?sa=i&url0hte%3A%2F%Fjuegosadn>

□Técnicas especiales de los personajes de Dragón Ball Z

- KameHame Ha: Es la técnica KameSennin el cual Goku aprende, y es su técnica más conocida.
- Transformaciones: El poseer sangre en sus venas de Sayajin, son Goku puede transformarse en un mono gigante (Ohzaru) haciendo que el poder de pelea se multiplique x10, aunque más adelante logra nuevos estados de transformación como Súper Sayajin, alcanzado 4 estados de súper sayajin diferentes.
- Técnica de volar: Técnica que aprende luego de su entrenamiento con Kami Sama
- Jan Ken: Se llama al golpe de piedra papel y tijera.
- Taiyo Ken: Ataque con la finalidad de segar al enemigo emitiendo un rayo como si fuera del sol.
- Kaioh Ken: Técnica de Kaioh Sama la cual consiste en multiplicar su fuerza en diferentes niveles que van del 2 al 20.
- Genkidama: Otra técnica aprendida de Kaioh Sama que consiste en reunir energía de las criaturas vivientes y de la naturaleza para formar una gran bola de energía.
- Shunkanido: Aquí se emplea la tele transportación
- RyuBakuhatsu: Sella al puño del dragón.
- KameHame Ha x10: Kamehame a que Son Goku utiliza en el estado de Súper Sayajin



Figura 11.<https://pml.narvii.com/6046/f2d2219267b6ebc360450c6930949ba8d0654bf4>

2.2.2 Conducta social

Se refiere al comportamiento o conducta dirigida hacia la sociedad o que tiene lugar entre miembros de la misma especie. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, voluntario o involuntario, público o privado, según las circunstancias que se encuentren las personas que conviven en dicha comunidad, los comportamientos sociales de todo individuo es parte de una buena comunicación interpersonal.

La conducta se presenta en un determinado contexto ambiental, donde los integrantes presentan características específicas y este actúa o responde a determinada situación. El núcleo familiar es el principal motor impulsor de transmisión de normas y valores sociales; patrones fundamentales de socialización.

De acuerdo al lugar donde ha nacido el ser humano tiene su propia idiosincrasia, así como el pensar, actuar y sentir. Traen consigo su legado de tradiciones, costumbres, que ayudan a poder vincular una cultura con otra.



Figura 12. <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fs2.studylib>.

□ Tipos de conducta

- Naturales: Como ser humano tiene necesidades procediendo naturalmente a satisfacerse de ellas.
- Fomentadas: Es la incitación con un provecho personal que el hombre influye en otro.
- Adquiridas: Capacidades que el hombre desarrolla en el transcurso de su vida, como el conocimiento, aprendizaje, donde el lenguaje está muy ligado con el instinto de supervivencia y el medio ambiente.
- Agresiva: personas egocéntricas, primero ella, segundo ella y tercero ella; generando un ambiente de hostilidad con los demás que puede llegar a la agresividad.
- Pasiva: Suele ser sumisas ante cualquier situación de conflicto ya que creen tener menos derechos que el resto, es por eso que mayormente suelen tener una baja autoestima.
- Asertiva: Son equilibrados, objetivos, tienen criterio propio, no se amilanan, dan a conocer su opinión hacia los demás; tratan de superar obstáculos con madurez y de llevarse bien con todos.

- Estereotipadas: Son conductas aprendidas de personas que buscan ser aceptadas en el medio que se desenvuelven o por algún cambio socio-cultural.
- Instintivas: De predominancia genética básicamente en el área sexual de la persona.
- Refleja: Aquella que involuntariamente la persona reacciona ante un estímulo externo porque el ser humano durante su vida desarrolla esta acción automáticamente.

□ **Diferencia entre conducta y comportamiento**

La conducta se rige sobre ciertos patrones, principios, normas, valores para un mejor desenvolvimiento en la sociedad. El comportamiento esta imbuido por sus creencias y costumbres.

En la conducta el individuo sabe lo que tiene que hacer o no; tiene presente el saber elegir lo que le conviene y las consecuencias que puede haber. Su proceder es observable y puede ser repetible. Mientras que en el comportamiento no son conscientes, y una vez pueden equivocarse y no volver a suceder jamás.

La conducta del hombre es relacionarse directamente con su medio social y grupo de personas que van sumando dentro de la sociedad. En el comportamiento pese a que es observable el hombre se comporta frente a los demás en función a los estímulos externos que le rodean.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS:

- República.- Forma de gobierno en la que el cargo de jefe del Estado está en manos de un presidente temporal que se elige por votación, bien a través de unas elecciones, bien por una asamblea de dirigentes.
- Semiología.- Parte de la medicina que estudia los síntomas de las enfermedades, los cuales constituyen el instrumento de trabajo que permite apreciar la situación clínica de un enfermo y establecer un diagnóstico.
- Manga.- Es la palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.
- Psicodinamia.- Término utilizado por algunas escuelas para referirse al funcionamiento del psiquismo. Este estaría constituido por un sistema de elementos interrelacionados, que funcionará de acuerdo con una serie de fuerzas o motivaciones conscientes e inconscientes.
- Los 7 elementos.- Son llamados a las 7 esferas de Dragon.
- Malévolo.- Que implica o denota maldad o mala intención.: "una insinuación malévola" "sonrió a la manera en que siempre había sonreído Ismael, con un aire entre malévolo e irónico".
- Involuntariamente.- Acto que no se realiza por voluntad propia.
- Técnica.- Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren habilidad.
- Confrontar.- Poner a una persona o una cosa, material o inmaterial, frente a otra para compararlas u oponerlas entre sí.
- Príncipe Sayajins.- Son habitante del planeta veguito.

- Saga.- Leyenda poética contenida en dos colecciones de primitivas tradiciones heroicas y mitológicas de la antigua Escandinavia llamadas Eddas.
- Fusión.- Unión de dos o más cosas diferentes formando una sola; especialmente ideas, intereses o agrupaciones.
- Lucha.- Esfuerzo grande y continuado que realiza una persona para conseguir un fin.
- Autoeliminar.- Hacer que desaparezca o deje de existir una cosa.
- Autocontrol.- Capacidad de control o dominio sobre uno mismo.

4 RECURSOS Y REPUESTOS

Partida presupuestal*	Código de la actividad en que se requiere	Cantidad	Costo unitario (en soles)	Costo total (en soles)
Recursos humanos		9	1800	1800
Bienes y servicios		10	800	800
Útiles de escritorio		6	500	500
Mobiliario y equipos		8	500	500
Pasajes y viáticos		2	400	400
Materiales de consulta (libros, revistas, boletines, etc.)		7	1600	1600
Servicios a terceros		5	700	700
Otros		3	480	480
Total		50	6780	6780

5 REFERENCIA

- Alemán (2014) en su artículo: “La influencia del anime en los jóvenes”, El Salvador.
- Alvarado (2014). “Influencia de la televisión y dibujos animados en la conducta de los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega - Cusco”, Cusco.
- Apaza J. & Callata Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. peruano del milenio almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014* (Tesis de licenciatura). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Becilia (2018). “Influencia de los contenidos de los programas infantiles de televisión nacional, en la conducta de los niños de 2 a 5 años de la ciudadela Muñoz Rubio del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos”.
- Carrasco, M y Gonzales, F. (2008). *Teorías Psicológicas de violencia* Madrid España: Everest.
- Díaz, M. (2002). *Convivencia escolar y prevención de la violencia*. Madrid: Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, CNICE.
- Depaz (2018). “Influencia de los programas televisivos en la conducta agresiva de los niños de cinco años de la I.E.I.N° 122 de Huarupampa - Huaraz”, Huaraz.
- Ferrés, Joan (1994) “Televisión y educación. Claves para la comprensión del medio.” APUMA, núm. 5, Madrid, España

Herrera, F. (2012). Análisis simbólico de la serie de animación japonesa “DragonBall z” para entender el control de la cultura oriental en el mundo.

La Republica (2018) en su web nos expone que “Joven imita el kaioken de Goku y casi le cuesta la vida”, Lima.

Moreno (2015). “Los programas de televisión y su influencia en la disciplina en el aula de los estudiantes de la escuela de básica Isidro Ayora, de la ciudad de Ventana, provincia de Rios”, Ecuador.

Nagin D. (2007). Etapas en la vida de los agresores físicos. Seminario Internacional Sobre

Prevención Temprana De La Violencia.: Medellín, Colombia: Mc Graw Hall.

Navarrete (2019). “Programas televisivos de entretenimientos y su impacto en el desarrollo cultural de los estudiantes de unidad Educativa Celeste Carlier Fuertes del Cantón Quevedo”, Ecuador.

Pauta (2015). “Los niños, la influencia dela televisión y el rendimiento social”, Lima,

Recursos Bíblicos (2016) en su web “DragonBall Z: Un peligro para los niños”, Lima.

Zuñiga (2018). “Trastornos conductuales, síndromes y sociopatías de los dibujos animados de ayer y hoy y su impacto en niños y adolescentes”, México.

6 APORTE CIENTIFICO O ACADÉMICO

El aporte académico es análisis de la serie “DragonBall Z” difundida a nivel mundial en diferentes etapas generacionales, y en diferentes estratos sociales. Serie de acción y violencia que calo en la personalidad de la juventud de la época y en la actualidad son padres de familia y continúan siendo fanáticos de esta serie.

La historieta se ha convertido parte cultural de la sociedad, ya que los actualmente adultos y que fueron fanáticos en su niñez, les han plasmado nombres de algunos personajes a sus hijos.

Otro grupo ha adoptado la personalidad de algunos personajes y hasta la forma de vestir. Así mismo Dragón Ball Z es parte de las temáticas en las fiestas infantiles.

Como conclusión podemos decir la serie Dragón Ball Z influye mucho en la personalidad y comportamiento en varias generaciones, y continúa esta influencia, ya que se mantienen espectáculos y ferias referidas a esta serie.

7 RECOMENDACIONES

1. Estos tipos de series con fondo agresivo deben ser analizadas por los jóvenes, debiendo tomar lo positivo, que contribuya a la fortaleza como ser humano.
2. Estas series son recomendables para elevar el estado de ánimo, mas no, para el cambio de conducta (interior o exterior).
3. Las personas que gustan y disfrutan de este tipo de series o programas, los episodios violentos o agresivos, es necesario que tengan la capacidad de entender y comprender que solo es una serie y que hay acciones solo suceden en las películas, por lo tanto no debe influenciar en su conducta.

8 ANEXO

**LA SERIE JAPONESA “DRAGON BALL Z” Y SU INFLUENCIA EN LA CONDUCTA SOCIAL DE LOS
JÓVENES Y ADULTOS DE 20 A 40 AÑOS EN EL DISTRITO DE LINCE: AGOSTO 2019.**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera la Serie Dragon Ball Z influye en la Conducta Social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?	Determinar si la serie Dragon Ball Z influye en la Conducta Social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019	VARIABLE INDEPENDIENTE SERIE JAPONESA “DRAGÓN BALL Z”	Historia Contenido de capítulos Mensaje	-Origen. -Evolución de la serie. -Temática -Trama -Subliminales -Explícitos
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE DEPENDIENTE CONDUCTA SOCIAL DE JÓVENES Y ADULTOS DE 20 A 40 AÑOS	Conducta positiva	-
¿Cómo el Anime de episodios de artes marciales Dragon Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?	Analizar si el Anime de episodios de artes marciales Dragon Ball Z influye en la manera de proceder de las personas de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019			Interpersonalmente - Intrapersonalmente

<p>¿En qué medida la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras internas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?</p>	<p>Verificar si la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras internas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019.</p>	<p>Conducta negativa</p>	<p>- Interpersonalmente</p>
<p>¿En qué medida la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras externas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019?</p>	<p>Establecer si la lucha de los Guerreros Z-Goku influye en las respuestas motoras externas de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años de edad, en el Distrito de Lince, año 2019</p>		<p>- Intrapersonalmente</p>