

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAB DEL CUSCO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



TESIS

**EXPOSICIÓN AL ANIME JAPONÉS Y LA CONSTRUCCIÓN DE
IDENTIDADES DE LOS JÓVENES DE LA COMUNIDAD
FRIKI CUSCO. 2024**

PRESENTADA POR:

BR. TERESA DE JESUS ANCCORI SERNA

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ASESORA:

DR. GLADYS GEORGINA CONCHA FLORES

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: **EXPOSICIÓN AL ANIME JAPONÉS Y LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES DE LOS JÓVENES DE LA COMUNIDAD FRIKI CUSCO. 2024**, presentado por: **TERESA DE JESUS ANCCORI SERNA**, con DNI Nro.: **72575490**, para optar el título profesional/grado académico de **LICENCIADA EN CIENCIAS DELA COMUNICACIÓN**.

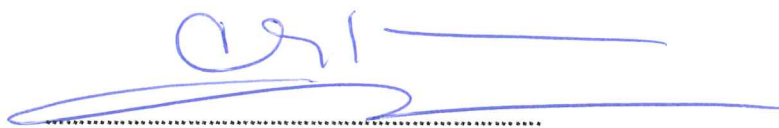
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por DOS veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30%	Devolver al usuario para las correcciones.	-----
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	-----

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 08 de DICIEMBRE de 2025



Firma

Post firma Gladys Georgina Concha Flores

Nro. de DNI 23804977.

ORCID del Asesor 0000-0003-1015-6597

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid: 27259:419806392**.

TERESA DE JESUS ANCCORI SERNA

EXPOSICIÓN AL ANIME JAPONÉS Y LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES DE LOS JÓVENES DE LA COMUNIDAD FRIKI CU

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:419806392

Fecha de entrega

8 ene 2025, 12:05 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 ene 2025, 12:17 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS OFICIAL TERESA DE JESUS ANCCORI SERNA.pdf

Tamaño de archivo

5.5 MB

250 Páginas

53,122 Palabras

286,894 Caracteres

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 200 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

恐怖や弱さに惑わされず、何があっても心を燃やし続け、前進し続け、転んでもあきらめず、時間は誰も待ってくれないことを忘れないでください」

煉獄 喜尾十郎

“No permitas que tus miedos y debilidades te alejen de tus objetivos, mantén tu corazón ardiendo, no importa que pase, sigue avanzando y no te rindas a pesar de haberte caído, recuerda que el tiempo no espera a nadie”

Rengoku Kiojuro

PRESENTACIÓN

Dra. María del Pilar Benavente García, Decana de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, y señores miembros del Jurado:

En cumplimiento con el reglamento de Grados y Títulos pongo a vuestra consideración el presente trabajo de investigación que lleva por título “EXPOSICIÓN AL ANIME JAPONÉS Y LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES DE LOS JÓVENES DE LA COMUNIDAD FRIKI CUSCO. 2024”, con el cual aspire optar al Título Profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

El trabajo de investigación tiene como finalidad analizar la exposición al anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024, para ello, se realizó un estudio profundo y detallado, utilizando herramientas de investigación cuantitativas.

El instrumento se aplicó en el auditorio del Colegio Inka Garcilazo de la Vega, donde se llevan a cabo las convenciones de animes que reúne a jóvenes de la comunidad Friki Cusco.

El anime japonés va mucho más allá de la categoría de dibujos animados para niños y que a menudo retrata importantes temas sociales y culturales, considero que la presente investigación representa un aporte relevante al campo de la comunicación.

Atentamente

Teresa de Jesús Anccori Serna

DEDICATORIA

A mi hermana, Fátima, a quién admiro mucho, es mi confidente y amiga, con ella puedo comer makis y pasar horas hablando. Ella me alentó en persistir con mi tema de tesis, recuerdo que al inicio de este camino le decía que iba a cambiar el tema de mi tesis porque pensaba que el anime no era un tema de investigación, pero ella me decía que estaba bien y que confíe en mí.

Además, fue la primera persona que me dio en CD el anime Death Note, y este anime inició mi vida friki.

A mi mamá y a mi papá, Lucia y Simón, quiénes siempre confiaron en mí, estuvieron conmigo en los buenos y malos momentos, por su aliento y su apoyo en todos los aspectos.

A Tobias y a Lili, mis mascotas que ya no están conmigo, por haber sido mis mejores amigos cuando era niña y adolescente, ellos me ayudaron a seguir hasta aquí.

A todos los frikis y a los que aún no lo saben, con quiénes compartimos todo lo concerniente a la afición por el anime.

Por último, a todas aquellas personas introvertidas, que ven la vida desde otra perspectiva.

AGRADECIMIENTO

Si bien esta tesis ha requerido de mucho esfuerzo y dedicación de parte de la autora, al redactar esta parte, pienso en muchas personas que aún están conmigo y también de aquellas pasajeras, pero que contribuyeron y marcaron mi vida tanto personal como profesional, ahora forman parte de mi historia y de esta tesis.

En primer lugar, agradezco a Dios por darme fuerzas y acompañarme en este camino, por fortalecer mi corazón, y proteger a mis seres queridos.

A mi asesora y maestra, doctora Gladys Georgina Concha Flores, que me impulsó constantemente a cumplir esta meta, a quién admiro mucho, le guardo aprecio y agradecimiento.

Con ella, lleve el curso de Metodología de la Investigación, en ese entonces no sabía nada de investigación y tenía miedo entrar a ese campo, pero fue en ese curso donde surgió mi tema de investigación, recuerdo las palabras reiterativas de la Dr. Gladys “elijan un tema que les guste porque con ese tema se van a casar”. Fue así cómo surgió mi tema de investigación que gira en torno al anime japonés y a las identidades de los jóvenes, que lo fui puliendo en los posteriores cursos, Enfoques de la Investigación y Seminario de la Investigación, donde la Dr. Gladys continuó siendo mi maestra, ella me hizo entender y ver la investigación de manera más fácil.

Su tesis doctoral titulada "Los medios de comunicación de masas y la identidad cultural de los jóvenes universitarios quechuas del Cusco", me sirvió de inspiración por su extensión y resultados, además, fue un antecedente para mi investigación.

Agradecer también, a todos los docentes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, por compartir sus conocimientos en mis cinco años de formación.

A la comunidad Friki Cusco por abrirme sus puertas para esta investigación, a Zefiro, Juan, Edson, y Bryan por organizar los eventos, asimismo, a los jóvenes por su apoyo incondicional y participación en la encuesta. A Esmeralda, con quien entablé una amistad en esta comunidad.

A Janina, Lisbeth y Lenin, quiénes me ayudaron a aplicar la encuesta desde las 12:00pm hasta casi las 9.00pm por la extensión del cuestionario. Fue un trabajo arduo.

A Yerani, Janina, Lisbeth y Erika, con quiénes entablé una amistad desde la universidad y compartí exposiciones, miedos, alegrías, etc, pero logramos terminar la carrera.

Por último, agradezco a todas las personas que contribuyeron directa e indirectamente en la realización de mi tesis.

Gracias

14/09/2024

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLA	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN	xx
ABSTRAC	xxii
INTRODUCCIÓN	xxiv
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Situación problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Justificación del problema.....	5
1.3.1. Justificación teórica	5
1.3.2. Justificación metodológica.....	6
1.3.3. Justificación social	7
1.4. Objetivos	8
1.4.1. Objetivo general.....	8
1.4.2. Objetivos específicos	8

CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	9
2.1. Bases teóricas.....	9
2.1.1. Anime japonés.....	9
2.1.2. Construcción de identidades.....	47
2.1.3. Comunidad Friki Cusco.....	62
2.2. Marco conceptual.....	65
2.3. Antecedentes empíricos de la investigación.....	67
2.3.1. Antecedentes internacionales.....	67
2.3.2. Antecedentes nacionales.....	70
2.3.3. Antecedentes locales.....	73
CAPÍTULO III.....	75
HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	75
3.1. Hipótesis.....	75
3.1.1. Hipótesis general.....	75
3.1.2. Hipótesis específicas.....	75
3.2. Identificación de variables y dimensiones.....	76
3.2.1. Variable independiente: Anime japonés.....	76
3.2.2. Variable dependiente: Construcción de identidades.....	76
3.3. Operacionalización de variables.....	77
CAPÍTULO IV.....	79
METODOLOGÍA.....	79
4.1. Ámbito de estudio: localización y geográfica.....	79
4.2. Tipo y nivel de investigación.....	80
4.3. Enfoque de la investigación.....	80

4.4.	Diseño de la investigación.....	81
4.5.	Unidad de análisis	81
4.6.	Población de estudio.....	81
4.7.	Tamaño de muestra	82
4.8.	Técnicas de selección de muestra.....	82
4.9.	Técnicas de recolección de información	83
4.9.1.	Encuesta	83
4.10.	Técnicas de análisis e interpretación de información.....	84
4.10.1.	Análisis cuantitativo.....	84
4.11.	Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.....	85
4.11.1.	Prueba estadística Chi cuadrado de Pearson.....	85
CAPÍTULO V.....		86
RESULTADOS Y DISCUSIONES.....		86
5.1.	Perfil del encuestado	86
5.1.1.	Edad	86
5.1.2.	Sexo.....	87
5.1.3.	Nivel académico.....	87
5.1.4.	Ocupación	88
5.2.	Resultados descriptivos	89
5.2.1.	Anime japonés	89
5.2.2.	Construcción de identidades	129
5.2.3.	Resultados comparativos	149
5.3.	Resultados correlacionales (Prueba de hipótesis)	161
5.3.1.	Hipótesis general.....	161
5.3.2.	Hipótesis específicas.....	164

5.4. Discusión de resultados.....	179
CONCLUSIONES	184
RECOMENDACIONES.....	189
REFERENCIAS.....	191
ANEXOS	200
ANEXO N° 1	201
Matriz de consistencia de la investigación.....	201
ANEXO N°2	203
Matriz de la operacionalización de las variables	203
ANEXO N°3	207
Cuestionario	207
ANEXO N°4	217
Fotografías de la aplicación del instrumento en el evento Friki Con 6ta edición.....	217

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Géneros temáticos del anime japonés.....	21
Tabla 2 Tipos de personajes según sus comportamientos y personalidad.....	29
Tabla 3 Cronograma anual de actividades de Friki Cusco	63
Tabla 4 Perfil de la comunidad Friki Cusco según su edad.....	86
Tabla 5 Perfil de la comunidad Friki Cusco según su sexo.....	87
Tabla 6 Perfil de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco según su nivel académico.	87
Tabla 7 Perfil de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco según su ocupación.	88
Tabla 8	90
Resultados generales obtenidos entre el cruce del conflicto narrativo del anime japonés con el nivel académico de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco.	90
Tabla 9	91
Síntesis de los resultados generales obtenidos entre el cruce del conflicto narrativo del anime japonés con el nivel académico de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco.....	91
Tabla 10	92
Resultados generales obtenidos entre el cruce de los géneros demográficos del anime japonés con la edad.....	92
Tabla 11	95
Ejemplos de animes que ven según los géneros demográficos y edad de la Comunidad Friki Cusco.....	87
Tabla 12	96
Resultados obtenidos entre el cruce: ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas? con el grado académico.	96
Tabla 13	98

Síntesis de los resultados ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo? con el grado académico.....	98
Tabla 14	99
Resultados generales obtenidos entre el cruce: ¿A qué género temático pertenece tu anime favorito? con el sexo.....	99
Tabla 15	103
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito? con el sexo.....	103
Tabla 16	104
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños? con el sexo.....	104
Tabla 17	106
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: diseño de los personajes con la edad...	106
Tabla 18	109
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Tu personaje favorito es? con el sexo.	109
Tabla 19	111
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Por qué te gusta tu personaje? con la edad.....	111
Tabla 20	114
Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.....	114
Tabla 21	114
Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.....	114
Tabla 22	116
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: Aspectos morfológicos y sintácticos con el nivel académico.	116

Tabla 23	117
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: Aspectos semánticos con el nivel académico.	117
Tabla 24	118
Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: Aspectos semánticos con el nivel académico.	118
Tabla 25	119
Resultados generales de los elementos de la cultura japonesa transmitida en los animes.	119
Tabla 26	121
Referencia de la gastronomía, vestimenta y tradiciones de Japón que se visualizan en los animes.	121
Tabla 27	125
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Cuántas horas al día ves anime? con ¿Qué plataforma utilizas para ver animes?	125
Tabla 28	128
Resultados generales obtenidos de ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?	128
Tabla 29	129
Resultados obtenidos de ¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?	129
Tabla 30	131
Resultados generales obtenidos entre el cruce de ¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animes? con ¿Te gusta la cultura japonesa?	131
Tabla 31	138
Resultados obtenidos de ¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime? con ¿A tus padres les gusta el anime?.	138
Tabla 32	139

Resultados obtenidos de ¿Tu familia es tu modelo a seguir? con ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?	139
Tabla 33	141
Resultados obtenidos sobre la percepción de sus amigos.....	141
Tabla 34	144
Resultados obtenidos de ¿Cómo percibes la cultura cusqueña? y ¿Cómo percibes la cultura japonesa?	144
Tabla 35	146
Resultados obtenidos entre el cruce de ¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku? con la edad.....	146
Tabla 36	147
Resultados obtenidos entre el cruce de ¿La sociedad en general respeta tus preferencias por el anime? con la edad.....	147
Tabla 37	148
Resultados obtenidos entre el cruce de ¿Cómo consideras que te percibe la sociedad cusqueña? con la edad.	148
Tabla 38 Análisis entre el anime japones y la construcción de identidades.....	161
Tabla 39 Chi cuadrado de Pearson entre el anime japonés y la construcción de identidades.	163
Tabla 40 Análisis entre la narrativa del anime y la construcción de identidades.	164
Tabla 41	166
Chi cuadrado de Pearson entre la narrativa del anime y la construcción de identidades. ..	166
Tabla 42 Análisis entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.....	166
Tabla 43 Chi cuadrado de Pearson entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.....	169

Tabla 44 Análisis entre el lenguaje audiovisual del anime y la construcción de identidades.	169
Tabla 45 Chi cuadrado de Pearson entre el lenguaje audiovisual del anime japonés y la construcción de identidades.....	172
Tabla 46 Análisis entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.....	173
Tabla 47 Chi cuadrado de Pearson entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.....	175
Tabla 48 Análisis entre la popularidad del anime japonés y la construcción de identidades.	176
Tabla 49 Chi cuadrado de Pearson entre la popularidad del anime japonés y la construcción de identidades.	178

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Primeros dibujos realizados en estampas tradicionales japonesas, base para crear posteriormente los animes.	16
Figura 2 Naruto: Adaptación del manga al anime.....	17
Figura 3 Referencia de escenarios reales en el anime Your Name.	25
Figura 4 Atmósfera y colores oscuros en el anime Death Note por ser de fantasía oscura. 26	
Figura 5	26
Percepción de peleas se ven reales por la variedad de movimientos usado, caso Tanjiros..	26
Figura 6 Símbolo de lágrimas exageradas para expresar una profunda tristeza en el personaje Tanjiro.	27
Figura 7 Cosplay, interpretación e imitación de la personaje Netzuko.....	43
Figura 8 Merchandising en el evento Friki Cusco, 5ta edición.	44
Figura 9 Primera publicación en Facebook cuando se creó Friki Cusco.	63
Figura 10 Síntesis del perfil de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco.....	89
Figura 11	92
Síntesis de los resultados entre el cruce de los géneros demográficos del anime japonés con la edad.....	92
Figura 12	96
Resultados obtenidos entre el cruce: ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo? con el grado académico .	96
Figura 13	100
Síntesis de los géneros temáticos más vistos por los jóvenes de la comunidad Friki Cusco de acuerdo al sexo.....	100
Figura 14	104

Síntesis de los resultados del cruce ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito? con el sexo.....	104
Figura 15	105
Síntesis de los resultados del cruce ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños?con el sexo.....	105
Figura 16	108
Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: diseño de los personajes con la edad.	108
Figura 17	110
Síntesis de los resultados generales obtenidos entre el cruce de los tipos de personajes con el sexo.	110
Figura 18	111
Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: ¿Por qué te gusta tu personaje? con la edad.....	111
Figura 19	114
Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.....	114
Figura 20	119
Síntesis general de los elementos de la cultura japonesa que se transmitien en los animes.	119
Figura 21	122
Resultados generales obtenidos de los valores que transmiten los animes de la cultura japonesa	122
Figura 22	125
Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Cuántas horas al día ves anime? con ¿Qué plataforma utilizas para ver animes?.....	125
Figura 23	128

Resultados generales obtenidos de ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?	128
Figura 24	130
Resultados obtenidos de ¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?	130
Figura 25	132
Resultados generales de los gustos Otakus como una forma de identidad.....	132
Figura 26	135
Resultados de la visión de sí mismos en el tiempo.....	135
Figura 27	137
Visión dentro de 10 años en los aspectos de su vida	137
Figura 28	140
Resultados obtenidos de ¿Tu familia es tu modelo a seguir? con ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?	140
Figura 29	142
Resultados obtenidos sobre la percepción de sus amigos.....	142
Figura 30	144
Resultados obtenidos de ¿Cómo percibes la cultura cusqueña? y ¿Cómo percibes la cultura japonesa?	144
Figura 31	146
La visibilización de los medios de comunicación de la cultura Otaku.....	146
Figura 32	150
Percepción de la Identidad de sí mismo, del Otro (amigo) y de su personaje favorito, según las características que poseen.	150
Figura 33	152

Percepción de la Identidad de sí mismo, del Otro (amigo) y de su personaje favorito, según los valores que practican.....	152
Figura 34	155
Personalidad introvertida y extrovertidas de sí mismo, del Otro y de su personaje favorito.	155
Figura 35	156
Comparación de rasgos físicos de sí mismos, del otro y del personaje favorito.	156
Figura 36	158
Comparación de la percepción del aspecto físico de sí mismos, del otro y del personaje favorito.....	158
Figura 37	160
Aspecto físico del personaje y de su mejor amigo.	160
Figura 38 Análisis entre el anime japones y la construcción de personajes.....	161
Figura 39 Análisis entre la narrativa del anime y la construcción de identidades.	164
Figura 40	167
Análisis entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.	167
Figura 41	170
Análisis entre el lenguaje audiovisual del anime y la construcción de identidades.	170
Figura 42	173
Análisis entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.	173
Figura 43	176
Análisis entre la popularidad del anime y la construcción de identidades.	176

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo principal analizar la exposición al anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco 2024.

La metodología empleada en este estudio, tuvo un enfoque cuantitativo por las herramientas de recojo de datos utilizadas y cualitativo por la descripción de los resultados, el nivel es descriptivo, diseño no experimental y con un alcance correlacional; se consideró como unidad de estudio a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, de ella 131 fueron seleccionados para la muestra. Para la recolección de datos se utilizó la encuesta como técnica de investigación y el cuestionario como instrumento. Los resultados cuantitativos fueron procesados por el software estadístico SPSS y Excel para la obtención de las tablas y figuras estadísticas. Además, se elaboró cuadros didácticos de síntesis en base al análisis.

De los jóvenes, hemos recabado información sobre su perfil: edad, sexo, nivel académico y ocupación. También se analizó las dos variables con sus respectivas dimensiones: primero, el anime japonés que gira en torno a la narrativa del anime, el lenguaje audiovisual, la construcción de los personajes, la transmisión de la cultura japonesa y la popularidad del anime; y segundo, la construcción de identidades que gira en torno a la identidad de sí mismo, a la identidad del Otro y a la identidad de su personaje favorito.

La principal conclusión plantea que la afición de los jóvenes por el anime, permite que estén más tiempo expuestos a estos productos audiovisuales, se identifiquen con los personajes, incluyan en su vida la cultura japonesa como también otaku, concurren a eventos donde los Otros comparten la misma afición y gustos así se sienten parte de un grupo, de lo expuesto en síntesis los jóvenes tienen una visión de mundo diferente, en base a ello

construyen su identidad, la identidad del Otro, la identidad de su personaje favorito y la identidad social.

Mientras los jóvenes consideran que el anime es bueno, también, consideran que la construcción de su identidad es buena. Sin embargo, también existen otros factores que construyen la identidad de los jóvenes, como son sus pares quienes no tienen la misma afición por el anime, su familia con quienes interactúa y la sociedad.

Palabras clave: Japón, anime, friki, jóvenes, cine animado, identidades

ABSTRAC

The main objective of this research is to analyze the exposure to Japanese anime and its relationship with the construction of identities of the young people of the Friki Cusco 2024 community.

The methodology used in this study had a quantitative approach due to the data collection tools used and qualitative due to the description of the results, the level is descriptive, non-experimental design and with a correlational scope; the young people of the Friki Cusco community were considered as the study unit, of which 131 were selected for the sample. For data collection, the survey was used as a research technique and the questionnaire as an instrument. The quantitative results were processed by the SPSS statistical software and Excel to obtain the statistical tables and figures. In addition, synthesis didactic tables were prepared based on the analysis.

We have collected information on the profile of young people: age, sex, academic level and occupation. The two variables with their respective dimensions were also analyzed: first, Japanese anime that revolves around the narrative of the anime, the audiovisual language, the construction of the characters, the transmission of Japanese culture and the popularity of the anime; and second, the construction of identities that revolves around the identity of oneself, the identity of the Other and the identity of one's favorite character.

The main conclusion states that the love of young people for anime allows them to be exposed to these audiovisual products for longer, to identify with the characters, to include Japanese culture as well as otaku in their lives, to attend events where the Others share the same hobby and tastes so they feel part of a group. From what has been stated in summary,

young people have a different vision of the world, based on this they build their identity, the identity of the Other, the identity of their favorite character and the identity society.

While young people consider anime to be good, they also consider the construction of their identity to be good. However, there are also other factors that build the identity of young people, such as their peers who do not have the same fondness for anime, their family with whom they interact and society.

Keywords: Japan, anime, friki, youth, animated cinema, identities

INTRODUCCIÓN

La presente investigación considera que la narrativa, el lenguaje audiovisual, la construcción de los personajes, la cultura japonesa y la popularidad del anime se relacionan con la construcción de la identidad de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco.

La globalización y el avance de las nuevas tecnologías hizo posible la conexión con todas las partes del mundo, es así, como la cultura asiática logró expandir su arte a través de los medios de comunicación a todo el mundo, un claro ejemplo es Japón, por medio de los animes o productos audiovisuales hechos en Japón transmiten sus visiones de mundo, comportamientos, estética, historia, valores, etc. Hoy ha ganado su propio espacio, obteniendo un estilo único y totalmente reconocible dentro del universo del cine de animación y uno de los pilares de la cultura japonesa.

Existe la necesidad de estudiar el anime y al público que lo consume, puesto que, aunque muchos no lo conozcan, es un producto audiovisual que maneja un discurso y tiene una complejidad narrativa, muchas veces pasa desapercibida por los adultos, al considerarlos como simples dibujos animados. Los adolescentes y jóvenes, suelen involucrarse a profundidad con la trama, se identifican con los personajes, adquieren nuevas prácticas culturales, etc, ara los aficionados el anime puede proporcionar un lugar en el que diferenciarse, resolver problemas, buscar un lugar al que pertenecer, modificando su percepción de mundo y construyendo su identidad.

En este sentido, esta investigación determinará la relación de la exposición al anime japonés con la construcción de identidades de los jóvenes, si esa relación es positiva y significativamente y cómo el anime repercute en la vida de las personas.

Se presenta a continuación los cinco capítulos que contiene este trabajo de investigación:

El primer capítulo denominado planteamiento del problema, versa en torno a la identificación de la situación problemática (diagnóstico, pronóstico y control de pronóstico); la formulación del problema general y específicos; la justificación teórica, metodológica y social; así como los objetivos, tanto general como específicos que persigue esta investigación.

Para el segundo capítulo denominado marco teórico conceptual, se realizó una revisión exhaustiva de literatura y bibliografía. Primero, se presentan las bases teóricas en base a las dos variables y sus respectivas dimensiones: el anime japonés y la construcción de las identidades; seguido se presenta el marco conceptual que ayudará a entender los términos que con más frecuencia se usará en este estudio y por último, se presentan los antecedentes empíricos o estado de arte de mi investigación.

El tercer capítulo denominado hipótesis y variables, gira en torno a la identificación de la hipótesis general y específicas, identificación de las variables e indicadores, además, en la última parte se presenta la operacionalización respectiva.

En el cuarto capítulo denominado metodología de la investigación se describe el ámbito de estudio, además, se realizó una breve reseña de la comunidad Friki Cusco. Después se presenta, el tipo y nivel de investigación, el diseño, la población, la muestra, así como, el instrumento de recolección de datos. Por último, se presenta la técnica para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas y la prueba de hipótesis.

En el quinto y último capítulo denominado resultados y discusiones, se presentan tablas y figuras de síntesis didácticos, asimismo, se describe e interpreta los resultados, se presenta la prueba de hipótesis y se termina con la discusión de los resultados.

A partir de la información recopilada, los resultados y las discusiones, se desarrolla las conclusiones y recomendaciones según los objetivos de la investigación, resaltando la necesidad de que esta investigación sea la puerta y el inicio a más investigaciones específicas que traten sobre el anime japonés en el Cusco.

Por último, se presenta la bibliografía y los anexos que incluye el cuestionario, la matriz de consistencia, fotografías, entre otros.

Teresa de Jesús Anccori Serna

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Situación problemática

En el mundo entero el anime japonés ha ganado popularidad desde finales del siglo XX, posicionándose como una de las formas de entretenimiento más influyentes. Como señala Napier (2005), el anime ha logrado trascender las fronteras debido a su versatilidad narrativa y su capacidad de representar valores universales que resuenan con diversas audiencias en todo el mundo. Este fenómeno se explica también por lo que menciona Appadurai (1996), quien sostiene que la globalización ha permitido que productos culturales, como el anime, traspasen fronteras y lleguen a lugares distantes, influyendo en la identidad de jóvenes en todo el mundo, siendo un poder blando, que ha permitido a Japón influir en las culturas juveniles globales.

En América Latina, según la investigación de Alvarado (2024) la introducción del anime en Latinoamérica a través de la televisión abierta no solo popularizó este medio, sino que también abrió la puerta a una creciente demanda de productos culturales relacionados, como el manga, el cosplay y los videojuegos japoneses. Este proceso ha llevado a la formación de subculturas otaku en diversas ciudades de América Latina, caracterizadas por una fuerte identificación con la cultura popular japonesa. Según Jan Nederveen Pieterse, la globalización ha facilitado la difusión y mezcla de productos culturales a nivel mundial. La teoría de la hibridación cultural, sugiere así que la globalización no conduce a una homogeneización cultural, sino a la creación de nuevas formas culturales híbridas

En Perú, la influencia del anime se remonta a los años 90, cuando series como Dragón Ball y Sailor Moon comenzaron a transmitirse en la televisión abierta, generando una base de fanáticos que ha crecido exponencialmente en los últimos años. Estudios como los de Miranda (2024) la creciente popularidad de la “cultura japonesa” en nuestra sociedad peruana se ha hecho cada vez más visible a través de sus consumidores, en su mayoría jóvenes que se interesan por sus diferentes expresiones, siendo la gastronomía, el anime, el manga y la música los más resaltantes. Los eventos, tiendas, lugares de encuentro, grupos en las redes sociales, restaurantes, entre otros, demuestran que existe un amplio público receptor y consumidor de esta cultura, ya que los animes representan la visión del mundo japonés, sus modos de vida, su cultura; además, sus valores éticos, así como situaciones de la vida cotidiana, religiosa y política; sin embargo, a pesar de su popularidad en el país, la mayoría de las investigaciones sobre el impacto del anime en las identidades juveniles se han centrado en Lima.

Para efectos de la presente investigación se ha elegido a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, donde se realizan eventos que congregan a personas que tienen una afición por el anime y comparten los mismos gustos e interés con la cultura japonesa. Eventos con temática de animes son organizadas desde municipalidades hasta por grupos independientes, por el aumento de la demanda, incluso, existen restaurantes de comida japonesa y stores de animes en el Cusco. Es importante señalar que, para las Naciones Unidas, se considera jóvenes a las personas con edades comprendidas entre los 15 y los 24 años.

Chupillón (2022) señala que el cine utiliza diferentes géneros narrativos para influir en la percepción de la audiencia. En este caso los animes muestran un mundo y visión utópica, de un mundo deseable de los japoneses. La alienación consumista es un problema si es que

no se toma en cuenta la alienación comunicativa donde las personas identifican símbolos que agregan a su identidad de acuerdo a su yo y experiencia. El poder que tiene el anime se ha podido comprobar en una encuesta en la que más del 90% de los encuestados señalan como primer punto de contacto con la cultura japonesa a las producciones de anime que habían consumido durante su infancia. No obstante, muchos de estos primeros consumidores aún no eran conscientes de lo que estaban visualizando, (Rodríguez J. , 2021). Asimismo, muchas personas carecen de conocimiento sobre el anime japonés, consideran que por ser animados solo son para el público infantil y a las personas que ven los consideran inmaduros, sin tener en cuenta que no es así, existen animes dirigidos a adolescentes, adultos, algunos con alto contenido sexual, etc.

Fiz (2018) menciona que las imágenes transmitidas en la TV perjudican a la mayoría de personas porque los valores reales, estilo de vida y manera de vivir pueden estar manipulados por modelos, valores y tipos de comportamientos, sin embargo, Kevin (2024) indica que la inmersión en el mundo del anime, puede ayudar activamente a construir un sentido de empatía, a desarrollar otra visión de mundo, si bien se muestra una orientalización ocasionada por la llegada del anime japonés, generándose un proceso de desterritorialización es evidente el subsecuente surgimiento de la subcultura otaku como producto de la hibridación.

Es pertinente que se conozca todo lo concerniente al anime japonés desde la animación hasta los mensajes profundos que transmiten, su narrativa, la visión de mundo, etc y entender por qué es tan atrayente para los jóvenes cusqueños. También, se conocerá las nuevas subculturas en el Cusco, que se crean a partir de la influencia de otras culturas traídas por la globalización, así se entenderá a un grupo social en específico para reconocer su

identidad, de tal manera que se rompa con los estereotipos y prejuicios creados por la desinformación. Las personas construyen su identidad personal abierto a factores externos, la construyen según lo que percibe, sabe y tiene conciencia, para los jóvenes de la comunidad Friki Cusco el anime puede proporcionar un lugar en el que diferenciarse y un lugar al que pertenecer con otros iguales.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG. ¿En qué medida la exposición al anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cómo la narrativa del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

PE2. ¿Cómo el lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

PE3. ¿Cómo la construcción de los personajes del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

PE4. ¿Cómo la transmisión de la cultura japonesa en el anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

PE5. ¿Cómo la popularidad del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación teórica

El tema de investigación es importante y necesario. La globalización desde la perspectiva de la comunicación hace posible que los medios masivos como la radio, televisión, cine, redes sociales, etc sean canales de intercambio de culturas, visiones, información y conocimientos a nivel mundial.

Dentro de estos medios de comunicación está el anime como cine de animación hecho en Japón, si bien estos productos audiovisuales son realizados en el continente asiático propiamente con las visiones y cultura de los japoneses, es consumida por todo el mundo: Latinoamérica, Perú y exactamente por el Cusco.

El número de fanáticos del anime y la cultura japonesa puede contarse por decenas de miles, prueba de ello son los eventos multitudinarios que se realizan en el Perú y en el Cusco y la cobertura que los medios de comunicación le están otorgando.

Vidal (2010), quien analiza al anime como un elemento de transculturación, expresa que el anime como producto cinematográfico contribuye a entender que existe una formación de estructura social en las personas que consumen anime, a través de la valoración que se le otorga a la narrativa y a los personajes, los cuáles, en varias ocasiones, llegan a generar un impacto en la identidad del público, además adquieren nuevos gustos, rutinas, grupos sociales e intereses.

El anime puede proporcionar un lugar en el que diferenciarse, resolver problemas relacionados con el cuerpo, buscar un lugar al que pertenecer y resolver la relación con otros iguales. Todos estos conocidos habituales en el conflicto de un adolescente Kovacs (2021).

Para algunos esta estética o manera de agruparse será excéntrica o rara. Para otros puede ser una vía en la que encontrarse y relacionarse, donde comparten creencias, valores y visiones sobre su propio mundo.

Según investigaciones sobre el anime japonés, en el anime el tiempo transcurre de otra manera, a menor velocidad. Y suelen contar historias más centradas en lo que piensa y siente el personaje. Las historias se caracterizan por la intensidad de sentimientos que resuena familiar en los adolescentes, el anime proporciona un espacio donde se da rienda suelta a la desobediencia, la agresividad, la búsqueda de la justicia, también los placeres y las debilidades, Kovacs (2021).

Kevin (2024) menciona que el anime permite resolver el problema relacionado con el sentimiento de su individualidad y peculiaridad, además los personajes del anime por lo general es un adolescente con sus problemas y primeras decepciones. Por regla general, es diferente a sus compañeros, es un rebelde y luchador por la justicia, cuya respuesta al maximalismo juvenil y adolescente se identifica con estos personajes.

1.3.2. Justificación metodológica

La investigación queda metodológicamente justificada en la medida en que se diseñarán instrumentos necesarios para recoger los datos estadísticos que permitirán medir la correlación entre ambas variables y que en otras investigaciones realizadas fueron efectivas.

Se realizará la técnica de la encuesta, cuyo cuestionario contendrá las preguntas necesarias de acuerdo a las variables: anime japonés y la construcción de las identidades

Además, el estudio permitirá conocer a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, sus impresiones, percepciones y opiniones respecto a su percepción de mundo, identidad personal y la afición por el anime japonés, así como plantear ideas que permitirán analizar y tomar importancia a los productos audiovisuales animados.

1.3.3. Justificación social

El estudio contribuirá a derribar algunos prejuicios sobre los aficionados a la cultura popular japonesa, así dejar constancia que el anime no es exclusivo para niños porque algunos lo consideran como un simple dibujo animado, incurriendo en errores, programando series de anime con contenido adulto que puede afectar a los menores.

También servirá para aquellos que deseen desarrollar productos audiovisuales para revalorar elementos de la cultura japonesa en nuestra sociedad y que se conozca la eficacia de los productos audiovisuales animados en las personas y a la vez se incentive a imitar este tipo de arte audiovisual acorde a nuestra riqueza cultural.

Se espera que los resultados de la investigación se difundan en el Cusco, de esa manera se haga visible la relación del anime japonés con la percepción de mundo de jóvenes y adolescentes cusqueños. Además, se comprenda los gustos e intereses, asimismo, se respete la subcultura “Otaku” en el Cusco.

Además, se espera que esta investigación sea la luz o el inicio para otras investigaciones que traten sobre el anime, al ser un tema de interés y popular en la actualidad.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general

OG. Analizar la exposición al anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

1.4.2. Objetivos específicos

OE1. Analizar la narrativa del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

OE2. Analizar el lenguaje audiovisual del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

OE3. Analizar la construcción de los personajes del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

OE4. Analizar la transmisión de la cultura japonesa en el anime japonés y su relación en la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

OE5. Determinar la popularidad del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 202

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. Anime japonés

2.1.1.1. La animación

La animación como arte, enfoque, estética o aplicación, es una de las formas creativas con mayor presencia en la sociedad actual: desde películas largometrajes a series en horas de máxima audiencia, o desde televisión y cortos en la web, la animación está presente en toda una variedad de usos en las nuevas tecnologías (Horno, 2012).

La Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA) define la animación como “la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas, con la excepción de la toma de vistas directas” (Artiga, 2011) citado en Horno (2012).

Para Norman McLaren, uno de los padres de la animación experimental, la animación es “el movimiento dibujado, no unos dibujos que se mueven” (Berenguer, 1995) citado en Horno (2012).

Chupillón (2022) señala que el cine utiliza diferentes géneros narrativos para influir en la percepción de la audiencia. En este caso los animes muestran un mundo y visión utópica, de un mundo deseable para los japoneses. Por ello es pertinente mencionar sobre la alienación consumista que no puede ser considerada separadamente de la alienación comunicativa, ya que son los medios de difusión de masas los que nos instigan al consumo.

La comunicación resulta de la alienación ontológica, pues ella requiere un yo y un otro en nuestra experiencia Capriles (2008).

Es así como el psicoanálisis juega un papel importante para que los jóvenes no sean solo seres consumistas, sino, identifiquen símbolos que agreguen a su identidad y no se desquiten de la identidad que ya tienen, tal como menciona Benítez (2021):

A raíz esta idea, el interaccionismo simbólico se presenta como una corriente de pensamiento sociológico que interpreta la sociedad por medio de la comunicación simbólica, posicionando al ser humano como constructor y reproductor de los significados que emergen del proceso interactivo.

El cine en su condición de significante construye al individuo que adquiere un conjunto de símbolos por medio de la interacción con el medio cinematográfico, el cual, en función del contexto construye una serie de significados necesarios para reconocerse a sí mismo y al mundo social que le rodea.

Según Vidal (2010) los animes o animación japonesa representan la visión del mundo japonés, sus modos de vida, su cultura; además, sus valores éticos, así como situaciones de la vida cotidiana, religiosa y política.

2.1.1.2. Dibujos animados occidentales y orientales

Gómez (2016) señala que la influencia definitiva del arte occidental en Japón comenzó en la última parte del siglo XIX, en el que algunos artistas japoneses vinieron a estudiar a Europa. En esta época tuvo lugar el fenómeno estético conocido como Japonismo, en que los artistas occidentales trataron de asimilar también el nuevo arte que se acababa de conocer en Europa. Más tarde se llegó ya a una influencia mutua, entre el arte de Oriente y

Occidente, que puede considerarse uno de los fenómenos estéticos más interesantes en la historia del arte universal.

Los dibujos animados, como muchas de las producciones culturales humanas, tienen por inspiración y objeto la sociedad en la que se encuentran. Toman como base las vivencias y la cotidianidad de sus creadores y las reflejan a través de ciertos filtros, Lombardi (2014).

Si bien los dibujos animados de Occidente y Oriente reflejan las tradiciones culturales y prioridades de sus respectivas sociedades, el Occidente se enfoca en el entretenimiento accesible y comercial; y Oriente eleva la animación a una forma de expresión artística y narrativa, enriqueciendo el panorama global de la animación.

A continuación se presentan algunas diferencias entre ambas animaciones:

- **Animación occidental**

Lombardi (2014) en cuanto a los dibujos animados del occidente menciona que en el libro “Para leer al Pato Donald” específicamente analizan cómo se transmite la ideología, alienando a las personas y los elementos subyacentes en los mensajes de Disney, principalmente enfocando los conceptos de capitalismo, prejuicios y la dominación cultural, que encontraron allí.

Los dibujos animados occidentales suelen ser estilizados y caricaturescos, con formas simplificadas y colores vibrantes diseñados para captar la atención de los niños. Ejemplos emblemáticos incluyen Looney Tunes y Tom y Jerry.

Las historias suelen ser autoconclusivas, con un enfoque en el humor y las aventuras ligeras. Aunque series como The Simpsons han ampliado el rango de temas, el público

objetivo sigue siendo mayormente infantil. Además, están diseñados para ser consumidos fácilmente ya que son fáciles de comprender.

- **Animación oriental**

Los dibujos animados orientales, conocidos como anime, se caracterizan por su detallismo visual. Elementos como los ojos grandes, los peinados elaborados y los fondos minuciosos buscan transmitir emociones complejas y crear una experiencia visual inmersiva. También incorporan herramientas digitales, los estudios japoneses combinan métodos tradicionales como dibujos a mano con técnicas modernas. Esto a menudo resulta en un proceso más laborioso pero que produce un acabado artístico único (Napier, 2005).

Según Ueno, existen dos imágenes fundamentales cuyo entrelazamiento subtiende el Tecno-Orientalismo: el encuentro entre el hombre y la máquina (o el hombre y la red) y la relación entre Japón y “lo otro” (esto es, lo que es otro “para Occidente”). De este encuentro surge el “Japanoid”, la caricaturización orientalista del japonés como autómatas; Ueno se refiere, por ejemplo, a las representaciones occidentales (pero con considerable penetración en oriente) de los japoneses como personas que no actúan como personas, sino como robots, vinculadas a un imaginario en el que incluso la gestualidad japonesa recordaría a un movimiento mecanizado, Gómez (2016).

Además, las narrativas tienden a ser continuas, explorando temas filosóficos, emocionales y sociales. Desde fantasías épicas como *Naruto* hasta reflexiones existenciales en *Neon Genesis Evangelion*, el anime aborda una amplia variedad de públicos y géneros; y utiliza una variedad de formatos, incluyendo series de televisión, películas y OVAs (Original

Video Animations). La colaboración entre estudios de animación y editoriales de manga es común para adaptar historias populares Cavallaro (2014).

2.1.1.3. Definición del anime

Existen diferentes definiciones del anime, pero la mayoría coincide en un punto, que el anime es el cine animado hecho en Japón.

Para Cebrián (2021) el término anime en el diccionario de la Real Academia Española (RAE) se refiere a un tipo de resina o goma procedente de especies botánicas de Oriente y América; no obstante, otros registros como en el Oxford English Dictionary y en el Longman Dictionary of Contemporary English, definen al anime como un estilo japonés de animación o simplemente, como dibujos japoneses.

Vinuesa (2021) señala que el anime es un término con el que se identifica en general a la animación de procedencia japonesa. Hablamos de una industria muy potente, que fusiona el entretenimiento con la herencia cultural del país.

Según Merino y Pérez (2021) el concepto de anime aparece con más frecuencia relacionado a una palabra japonesa que alude a la animación. La noción, en este marco, se usa para nombrar a los dibujos animados de origen japonés. Además, es un fenómeno cultural y de entretenimiento que goza de gran popularidad a nivel internacional. Se trata de un arte que está vinculado al manga (las historietas japonesas), el cosplay (el uso de disfraces) y otras disciplinas y tendencias.

En cambio, para Robles (2010) sitúa al término anime como una palabra de origen francés “animé”, que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general.

Antonio Horno, quién profundizó el lenguaje del anime, dice que el anime es la manera de contar la historia desde su origen, las proporciones, expresiones, color y la iluminación, por último, la magia del movimiento, desglosando cada paso para su producción, Rojas (2019).

Para fines de esta investigación se considerará la definición general que da Cobos (2010), él afirma que el anime (アニメ) es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine.

Se considerará la definición de Gil Escudier (2020) para la operacionalización, ella afirma lo siguiente:

El anime ha logrado hacerse un hueco tanto en el panorama cinematográfico como en hogares de todo el mundo. Los dibujos japoneses presentan una mayor complejidad y profundidad narrativa que sus homónimos occidentales, combinando una gran variedad de géneros y temas que dan como resultado un mundo estético y narrativo único. Asimismo, la tradición japonesa ha ejercido un gran peso tanto en la evolución como en el desarrollo de este tipo de animación, por lo que es común encontrar elementos culturales e históricos japoneses en su anime; capaces de transmitir valores propios de su tradición

y que han transformado nuestra forma de percibir el mundo nipón. El anime es capaz de adaptarse a las necesidades del público gracias a la diversificación por temáticas y la segmentación de la audiencia por edades. Resulta ser el medio idóneo para combinar tradición y modernidad, adecuando cualquier temática al público destino. Si atendemos a esta capacidad de transformación y asimilación que tiene el anime, es interesante la labor didáctica que realiza y que nos proponemos definir como un elemento transcultural (p.415).

Asimismo, Cebrián (2021) señala:

El anime es un producto característico de la cultura japonesa que en las últimas décadas se ha convertido en un fenómeno de masas, con un tamaño de mercado de billones de dólares en todo el mundo. La animación japonesa goza de una serie de elementos centrales que la hacen más compleja y la diferencian de los dibujos animados occidentales: una variedad de géneros y subgéneros abrumadora, destinados a todos los estratos de edad y género; estilos artísticos originales realizados con numerosas técnicas; narrativas que pueden llegar a ser francamente profundas y elaboradas; además de bandas sonoras muy cuidadas. No obstante, el rasgo clave del anime es que no sólo se trata del propio producto cultural, sino que implica un amplio abanico de actividades, bienes y servicios interrelacionados que conforman un ámbito transversal y altamente rico donde los consumidores pueden involucrarse, como, por ejemplo, realizando cosplay, asistiendo a eventos, interaccionando en redes sociales y un sin fin más de posibilidades (p. 10)

2.1.1.4.Historia del anime japonés

El origen de la animación en Japón está vinculado a la importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal. Estas ilustraciones del siglo XVII se convertirían en las primeras representaciones gráficas y narrativas de lo que posteriormente se haría en el cómic japonés, el popular manga, que representa el primer paso en el desarrollo de muchas series anime (Horno, 2012)

Figura 1

Primeros dibujos realizados en estampas tradicionales japonesas, base para crear posteriormente los animes.



Según Horno (2012) el anime es parte de la cultura e historia de Japón. Empezó como una secuencia de dibujos, que poco a poco contaban historias sobre el Japón de la época de los Shogunes, en 1917 se registra la primera obra profesional, nos referimos a Imokawa Muzuko Genkanban no Maki. Se tomó como base el querer imitar las producciones americanas, pero se caracterizó por un uso particular de expresiones en plano, una amplitud temática, personajes históricos, una compleja línea narrativa y sobre todo su estilo de dibujo.

Figura 2
Naruto: Adaptación del manga al anime.



Horno (2012) señala que el estilo propio y la característica principal del anime surgieron en 1960 con obras de Osamu Tezuka, es indudable que Tezuka dio origen al renacer, el despertar de una nueva era de la animación, cuya estética se heredaba del manga, y que Astro Boy fue una serie de televisión de gran éxito que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen.

Centrándonos en la historia del anime japonés en el Perú, fue en los 70's y 80's que la animación japonesa llega a otras partes del mundo con clásicos como Heydi, Candy Candy y Marco. Sin embargo, las series de robots gigantes las que captarán las mentes de los jóvenes.

La cultura anime lleva presente en el país desde la transmisión de animes por señal abierta en los años 90 como Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco o Supercampeones. Estos se volvieron bastante populares por los jóvenes de la época y crearon las bases para esta

cultura. Sin embargo, estos animes solamente podían sintonizarse por televisión, lo cual limitaba mucho al crecimiento de la fanaticada hasta la llegada del internet. En una entrevista con este medio, Sofía Pichihua, periodista de anime, señaló que es gracias al internet que existen más plataformas para acceder al contenido de la cultura japonesa y asiática Chávez (2023).

Hoy en día el anime se ha transformado en un vehículo importante de la cultura y costumbres japonesas, pero al mismo tiempo es motor indiscutible de una industria que supera el mundo audiovisual, centrándose en la industria del entretenimiento (Gómez, 2016).

Esta pequeña aproximación al amplio mundo del anime intentará mostrar el valor que poseen estas producciones a partir de 3 puntos fundamentales (Gómez, 2016):

- El anime como motor de una industria.
- La popularidad del anime.
- La transmisión de la cultura japonesa mediante los productos de animación.

Las mismas que serán consideradas en este estudio de investigación.

2.1.1.5. Narrativa del anime

Barona (2021) señala que la narrativa también es la historia contada, la forma del relato particular.

La estructura narrativa ayuda a que nos interese por una historia hasta el final. Tenemos interiorizada la estructura narrativa, y sabemos que cualquier narración o historia tiene un principio, un medio y un fin (Pérez, s.f.).

a. Conflicto narrativo

Acerca del conflicto narrativo J.E.F.S (2020) menciona lo siguiente:

Una buena historia estará llena de conflictos interesantes que son verdaderos problemas para el protagonista, y las mejores historias incluso van más allá y le dan ese trato a los personajes secundarios y los villanos.

El conflicto, en pocas palabras, es aquello que rompe el equilibrio de la historia. Existen toda clase de conflictos, desde problemas amorosos de adolescentes hasta grandes guerras entre las facciones más poderosas del mundo, y todas tienen el potencial de ser una fuerza positiva para la narrativa. El tema del conflicto es que le añade urgencia al relato y nos da una razón para prestar atención a lo que sucede. Es decir, es lo que nos da una razón para meternos en la obra y dejar que nos envuelva. La falta de conflicto hace que la historia se sienta aburrida y monótona (J.E.F.S, 2022).

b. Géneros demográficos

El género podría llamarse una plantilla, que el espectador tiene un conocimiento previo, entonces se sabe el camino en el cuál irá la historia. Lo que se espera es poder ver algo nuevo a través de lo ya conocido.

“La predisposición de leer lo nuevo a través de lo ya conocido”. Si bien esta referencia se realiza en base al cine, esto se aplica también en el anime. Hay muchas historias en donde el espectador ya sabe cómo terminará o que pasará, pero cada una de ellas tiene algo que los diferencia, Casetti (1996).

A continuación, se mostrará una manera de ordenar los géneros del anime, entre el fraccionamiento dependiendo de la audiencia se encuentran los siguientes géneros según Tomé (2013):

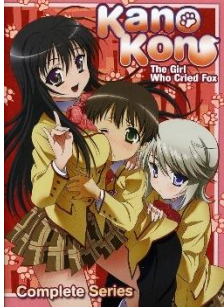
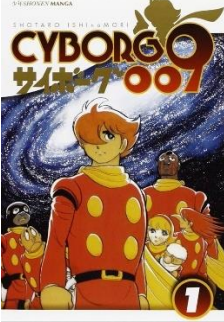

- **Género Kodomo:** Anime enfocado hacia el público infantil, como Pokémon y Digimon.
- **Género Shōnen:** Anime para chicos adolescentes o preadolescentes protagonizado por un chico adolescente, en el que suelen haber elementos mágicos y combates de todo tipo, Aquí tenemos a piezas clásicas como Dragon Ball y Naruto.
- **Género Shōjo:** Anime enfocado al público adolescente femenino, generalmente con protagonista principal una chica.
- **Género Seinen:** Anime enfocado a hombres adultos, ya que contiene alto nivel de violencia, gore, escenas sexuales. Los temas son más maduros y exploran facetas de la sociedad más intrincadas como la política, la religión y el sexo
- **Género Josei:** Anime con audiencia objetivo las mujeres jóvenes adultas. Donde abarca los géneros dramáticos o recuentos de la vida, también sobre sexo desde el punto de vista femenino. Este género retrata las vivencias de mujeres jóvenes y sus estilos de vida. Nana es un manga de culta y retrata muy bien este concepto.





c. Géneros temáticos


El anime también puede clasificarse dependiendo de la temática de la historia, contando en la actualidad con una gran cantidad de apartados para clasificar una historia



dependiendo de los temas que desarrolle (Tomé, 2013). También se agregó otros géneros para esta investigación

Tabla 1
Géneros temáticos del anime japonés

GÉNERO TEMÁTICO	DEFINICIÓN	EJEMPLO
ECHI	Este género presenta situaciones eróticas con toques de comedia. Generalmente se centra en personajes en edad de colegio y su despertar sexual.	ANIME KANOKON 
SENTAI	Trata historias de superhéroes y puede considerarse la contraparte japonesa de las series animadas de Batman y Superman.	ANIME CYBOR 009 
HENTAI	Es el anime con contenido pornográfico. Japón se distingue sobre otros países por su pornografía animada pues es tan amplia como bizarra, sin perder sustancialidad en las tramas. Bible Black trata temas religiosos con grandes dosis de pornografía.	ANIME BIBLE BLACK 

MECHA	Es el género de los robots gigantes. Las series de mecha fueron de las primeras en llegar al Perú con clásicos como Mazinger Z.	<p>ANIME MAZINGER Z</p> 
ROMAKOME	Es el género de las comedias románticas. Lovely Complex es de las más recordadas por su sentido del humor en incluso llevada al cine con gran éxito.	<p>ANIME COMPLEX</p> 
YURI	Es el romance homosexual entre mujeres. A pesar de ser un tema que aún representa tabú para muchas sociedades, el homosexualismo en el anime tiene una gran aceptación entre los fans.	<p>ANIME STRAWBERRY PANIC</p> 
YAOI	Es el romance homosexual entre hombres. La mayoría de seguidores de este género son mujeres, pues encuentran las historias de amor entre hombres más sinceras y románticas, al tener que enfrentar las barreras sociales que los limitan.	<p>ANIME GRAVITACIÓN</p> 

SPOKON	Son las historias relacionadas al mundo del deporte. En Perú este género tuvo un éxito enorme con el clásico Captain Tsubasa, pues el personaje principal era un niño que soñaba con ser el mejor jugador de fútbol del mundo, algo con lo que todo niño, adolescente e incluso adulto, podría identificarse.	<p>ANIME SUPER CAMPEONES</p> 
GORE	Extraído del género cinematográfico del mismo nombre, el Gore es un anime sangriento. Gantz combina grandes dosis de acción con escenas de alto contenido violento que suele terminar en derramamiento de sangre.	<p>ANIME BLOOD C</p> 
CYBERPUNK	Son historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, con personajes socialmente marginados en un mundo afectado por la rápida evolución de la tecnología.	<p>ANIME SWORD ART ONLINE</p> 
ACCIÓN	Generalmente aportan un toque de adrenalina. Incluyen acrobacias físicas, persecuciones rescates y batallas, lo que las caracteriza principalmente.	<p>ANIME DEMON SLAYER</p> 

<p>FANTASÍA OSCURA</p>	<p>La fantasía oscura es un subgénero de la ficción fantástica, en general que combinan la fantasía con elementos de terror. Se caracteriza por presentar un mundo o una ambientación en la que prevalecen elementos sombríos, violentos y moralmente ambiguos</p>	<p>ANIME DEATH NOTE</p> 
<p>ROMANCE</p>	<p>El anime romántico explora el amor y las relaciones entre sus personajes. Este género suele centrarse en el desarrollo de sentimientos románticos entre sus personajes, así como en los desafíos que enfrentan para mantener esas relaciones. Estos animes pueden variar desde alegres y divertidos hasta serios y desgarradores.</p>	<p>ANIME YOUR NAME</p> 

2.1.1.6. Lenguaje audiovisual del anime japonés

Para Ruiz (2022) el lenguaje audiovisual se puede definir como una serie de reglas y de símbolos que se emplean para generar una forma única de comunicación.

Cuando hablamos de lenguaje audiovisual, nos referimos a un conjunto de símbolos y normas que facilitan la comunicación multisensorial a través de lo visual y auditivo, es decir, los elementos constitutivos de este lenguaje son la imagen y el sonido (Suma).

Los elementos compositivos son focalizando en una imagen visual registrada en los encuadres, los cuales se articulan entre ellos para componer una historia acústica con significado, las cuales condicionan la forma y el estilo de la narrativa audiovisual de la serie

animada, para ambientarlo a la época actual y transmitirnos una carga emocional para empatizar con los espectadores, tanto con lo visual y su trama (Acuña, 2023).

Para Ruiz (2022) cuando hablamos del lenguaje audiovisual estamos hablando de un código por el cual se entabla la comunicación y que, como cualquier forma de comunicación, cuenta con elementos para que lo hagan efectivo. De esta forma, entre los elementos de los que se compone podemos encontrar los siguientes.

a. Aspecto morfológico

Se refiere si vamos a utilizar, imágenes (figurativos, esquemáticos, abstractos) y/o sonidos (voz, música, efectos, silencio).

En este grupo se encuentran aspectos visuales y sonoros. Por poner un ejemplo, al hablar de los visuales nos referimos a cuestiones abstractas, figurativas y esquemáticas. Por otro lado, la música, la voz, el silencio y los distintos efectos son los elementos que tienen cabida en los sonoros (Ruiz, 2022).

Figura 3

Referencia de escenarios reales en el anime Your Name.



Figura 4

Atmósfera y colores oscuros en el anime Death Note por ser de fantasía oscura.



b. Aspecto sintáctico

Los elementos sintácticos del lenguaje audiovisual se componen de espacio, movimiento y tiempo. En este apartado es donde se encuentran los aspectos que se pueden considerar más técnicos y específicos, como pueden ser, por ejemplo, los distintos tipos de planos, los diversos ángulos de la cámara en función de lo que se persiga, o la profundidad de campo. No obstante, además de lo anterior, la expresividad también tiene cabida. Un ejemplo de los recursos para lograr esa expresividad puede ser el ritmo o la fluidez (Ruiz, 2022).

Figura 5

Percepción de peleas se ven reales por la variedad de movimientos usado, caso Tanjiros.



c. Aspecto semántico

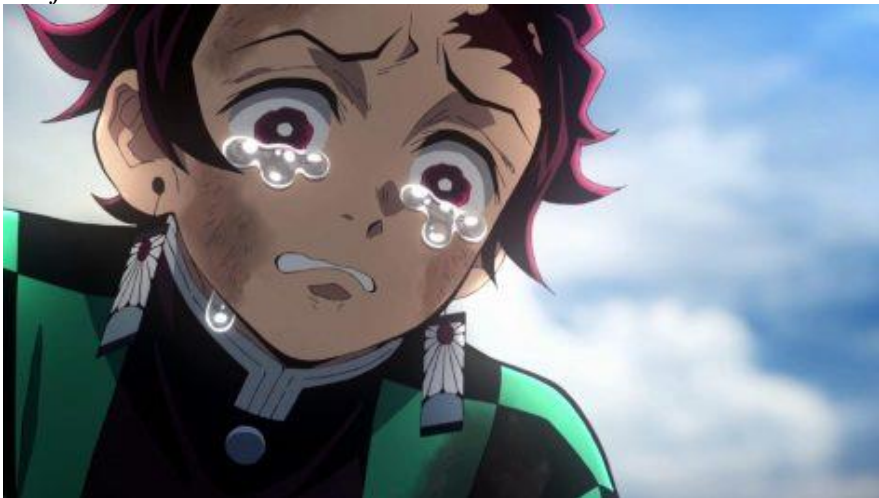
No se puede poner en tela de juicio el hecho de que los elementos semánticos están íntimamente unidos a los morfológicos y a los sintácticos. La razón de esta unión es que es la semántica la que proporciona un significado literal o figurado, dependiendo de su naturaleza misma. A tal fin se pueden usar recursos semánticos como pueden ser las comparaciones o las elipsis, así como onomatopeyas o ironías (Ruiz, 2022).

En otras palabras, se refiere el significado que nos dan los elementos del lenguaje.

Símbolo de lágrimas exageradas para expresar una profunda tristeza en el personaje Tanjiro.

Figura 6

Símbolo de lágrimas exageradas para expresar una profunda tristeza en el personaje Tanjiro.



2.1.1.7. Construcción de los personajes del anime japonés

Sobre la construcción de personajes, Napier (2001) considera que:

Se puede pensar que los personajes deben poseer en sí mismos algo esencial que pueda ser compartido con el espectador para que el público sienta empatía con él. A su vez se puede deducir que es el personaje que lleva a cabo la trama del film a través de sus acciones y es a partir de los personajes que se crea el conflicto y la historia de una película ya que la acción es el personaje. (p. 18 y 19)

Asimismo, Ickowics (2008) postula que la caracterización de un personaje es un proceso que consiste en definir atributos del mismo: aquello con lo que cuenta y aquello de lo que carece. Sus características físicas, psicológicas y espirituales, así como aquellas que lo definen como parte de una cultura, una región geográfica, enmarcado en un contexto histórico. Se debe tener en cuenta que las cualidades físicas y emocionales están conectadas, es decir que ciertos rasgos pueden determinar cierto comportamiento.

a. Tipos de personajes

Determinados tipos de personajes del animé tienden a repetirse determinando estereotipos. A las clases de personajes más reiterados se les ha puesto un nombre para identificarlos de una manera fácil. Los fans del manga y animé suelen identificarse con alguno de estos personajes de acuerdo a su comportamiento y personalidad, según García et.al (s.f.) son los siguientes:

Tabla 2*Tipos de personajes según sus comportamientos y personalidad.*

TIPO DE PERSONAJE	DEFINICIÓN
DEREDERE	Es un personaje extremadamente amoroso y cariñoso. Son enamoradizos y vergonzosos con las personas de su entorno. Son generalmente tímidos y les cuesta expresar sus emociones. Si bien es una personalidad pensada para chicas, se da el comportamiento tanto en hombres como mujeres. Este estereotipo es considerado la base de las personalidades, ya que el término “dere” aparece en la mayoría de las clasificaciones que veremos en este post, García et.al (s.f.).
YANDERE	Los personajes con este tipo de personalidad empiezan siendo deredere pero luego se vuelven hostiles, psicópatas y violentos, generalmente por cuestiones amorosas. Suelen volverse agresivos si lastiman a su persona amada o le coquetean. Yandere es una combinación de las palabras “Yanderu” que significa estar enferma y “Deredere” que significa enamorado. Son presentados inicialmente como tímidos y débiles, con un lado oscuro que mantienen en secreto durante la mayoría del tiempo (García et.al, s.f.).
TSUNDERE	Son personajes de comportamiento frío y agresivo que ocultan sus sentimientos y luego de un tiempo se transforman y pasan a tener sentimientos y pensamientos positivos, no necesariamente amorosos. Tsundere es una combinación de los términos “tsun tsun” que significa agresivo y “dere dere” que significa volverse cariñoso. Originalmente, surgió en los videojuegos de género Bishojo y Yaoi. Como ejemplo tenemos Vegetta o Inuyasha (García et.al, s.f.).
SUKEBAN	Suelen ser pandilleros y muy violentos hacia cualquier persona, sea cercana o no. Los golpean sin asco y pueden llegar al extremo de matarlos. Este es el caso de personajes como Akira (García et.al, s.f.).
MOE	El término moe viene del lenguaje coloquial japonés y se refiere a un fetiche por un personaje ficticio, que puede ser de un manga, animé o videojuego. Luego, más genéricamente, se utiliza para denominar pasatiempos, manías y fetiches, que muchas veces deriva en un hobby, por ejemplo, armar trenes de colección. Este tipo de personas con una fijación por algo fue trasladado como personajes al manga y al animé. Generalmente este tipo de personajes, los moekko, se los muestra de una manera tierna y divertida, aunque obsesivos (García et.al, s.f.).
KUDERE	Se llama kudere al personaje que tiene una actitud indiferente o inexpresiva. Son generalmente callados y tienen dificultades para expresar sentimientos. Las principales razones son la falta o el desconocimiento de las emociones (Pueden ser robots, personajes que

	nacen sin emociones, niños sometidos a un gran trauma por el cual suprimieron sus sentimientos, entre otros) (García et.al, s.f.)..
DANDERE	Muestran una faceta callada y antisocial a los personajes que no conocen. Solamente son expresivos con aquellos más cercanos o a quienes tenga más confianza (García et.al, s.f.).
BOKUKKO	Son chicas que se visten, actúan y hablan como hombres. Suelen tener mucha fuerza física. Un ejemplo muy claro es Akane de Ranma ½ (García et.al, s.f.).
NEKOGIRL	Neko significa “Gato”, pero los personajes no necesariamente deben ser gatos; pueden ser conejos, monos y otros animales. Son humanos que tienen hábitos felinos, uñas como garras, colmillos, orejas y cola. Sus expresiones emocionales también tienen una tendencia gatuna (García et.al, s.f.).
KIMOKAWAI	“Raros, pero adorables”. Son personajes de apariencia ridícula y rasgos inhumanos, pero son percibidos como adorables. Su personalidad es cariñosa y energética. Tal es el caso de Kero, el personaje de Sakura Card Captor, (García et.al, s.f.).
LOLI	Son personajes femeninos menores de 16 años, con un físico infantil y de rasgos aniñados. Son representados generalmente de manera erótica, aunque también se utiliza ese término para llamar a las niñas pequeñas, sin necesidad de sexualizarlas (García et.al, s.f.).
OUJOU - SAMA	Son personajes ricos, refinados y usualmente se los ve vestidos de forma majestuosa, como por ejemplo Tomoyo de Sakura Card Captor (García et.al, s.f.).

b. Personalidad de los personajes

- **Personajes extrovertidos**

Zane (2020) identifica las siguientes personalidades de los personajes extrovertidos:

Emprendedor: Los personajes de anime con esta personalidad se caracterizan por ser bastante impulsivos e inteligentes, y aunque no se lo piensan dos veces antes de lanzarse a la acción, sí que reflexionan bastante mientras están resolviendo un problema.

Buen Amigo: Esta personalidad de anime representa a personajes que disfrutan mucho de la compañía de otras personas, y siempre buscan crear un buen ambiente y trabajar en equipo.

Animador: Esta personalidad corresponde a los personajes de anime más impulsivos e impredecibles de todos, y que normalmente saltarán a la acción sin pensar demasiado ni antes, ni durante la resolución del conflicto. Son también extremadamente sociables y sentimentales.

Líder: Este tipo de personalidad es bastante recurrente en el mundo del anime para crear antagonistas; pues corresponde a un perfil de personaje frío y calculador, que suele tener planes para todo y quiere imponer su visión objetiva de la realidad. Suele chocar mucho con el perfil ESFP y ENFP, ya que estos se guían enteramente por los sentimientos.

Visionario: En el anime, esta personalidad también suele corresponder a personas frías, pero no tan calculadoras como el perfil anterior. Normalmente son más habladores y disfrutan debatiendo o cuestionando las ideas de los demás.

Carismático: Con esta personalidad, en el anime surgen personajes que siempre crean un buen ambiente a su alrededor, inspiran a sus compañeros y no tienen problemas en ser el centro de atención. Se utiliza para crear personajes de anime que causan una gran repercusión en los protagonistas.

Alma Libre: La personalidad de Alma Libre es la más recurrente para crear protagonistas de anime Shonen, y esto se debe en gran parte a que representa un perfil muy extrovertido, impulsivo e impredecible, que siempre busca el bienestar de sus amigos y pasárselo bien.

- **Personajes introvertidos**

Zane (2020) identifica las siguientes personalidades de los personajes introvertidos:

Trabajador: Esta personalidad de anime, al igual que el anterior, es también propia de personajes muy trabajadores, prácticos y solitarios, pero no tan organizados ni responsables, sino que suelen ser más impulsivos.

Caritativo: Estos personajes jamás se negarán a ayudar a otro compañero, y muchas veces incluso estarán también dispuestos a ayudar a los enemigos si lo creen conveniente. Es la personalidad más bondadosa de todas, tanto en el anime como en la realidad.

Artista: En el anime esta personalidad corresponde a personajes reservados, pero que tienen gran imaginación, creatividad y entusiasmo por cumplir sus metas y ambiciones.

Mente Maestra: En el mundo del anime, este tipo de personalidad es bastante recurrente para crear antagonistas. Son también personajes fríos, calculadores y que desean imponer su visión objetiva de la realidad. Sin embargo, este perfil suele ser más propenso a trabajar en solitario.

Altruista: Dentro del anime, alguien con esta personalidad también tenderá a ser un personaje bastante caritativo, como los ISFJ; su principal diferencia es que estos personajes no se dedican solo a ayudar, sino que también, dedican gran parte de su tiempo a reflexionar y buscar formas alternativas de colaborar.

Idealista: Este tipo de personalidad en el anime, al igual que la anterior, se centra mucho en ayudar a los demás, pero no suele ser tan práctica y muchas veces está más centrada en proponer ideas o marcar ideales.

c. Diseños de los personajes

La animación japonesa a través de los años ha logrado desarrollar un diseño único de personajes. Japón destaca por su peculiar diseño de personajes, que depende mucho del estilo y el género de la historia, Gonzales (2021).

Los diseños de los personajes llegan a alcanzar todos los grados de iconicidad posibles, desde la caricatura más exagerada hasta el más logrado realismo, Horno (2017).

Añade Gonzales (2021), que los diseños pueden ir desde deformaciones en las proporciones de los personajes como en el caso de shin-chan, también por el estilo chibi (pequeño), en la cual la cabeza es de mayor tamaño del cuerpo y el estilo más común y se asemeja a la realidad,

- **Los ojos**

Comúnmente son muy grandes, ovalados, muy definidos y con colores llamativos como rojo, rosa, verde, morado, aparte de los normales como café y azul. Frecuentemente se nombra a Osamu Tezuka como quién introdujo ojos grandes para dar más personalidad y expresiones faciales a personajes del anime. Tezuka usó esta técnica primeramente con Astroboy, manteniendo los demás personajes con ojos pequeños. En los largometrajes animados se usa los ojos grandes para acentuar la personalidad. No todas las producciones de animación tienen ojos grandes, un ejemplo de ello son las películas de Hayao Miyazaki. Hoy en día el ojo grande ya no es exclusivo del anime japonés, algunas producciones de animación occidental también llevan ojos grandes. El coloreado es para dar a los ojos profundidad. Generalmente se usa una textura de luz para el brillo, y el tono de color y una sombra oscura en el fondo, (Horno, 2013)

- **El cabello**

Según Horno (2013), hay de todas formas, tamaños y volúmenes, para personajes masculinos o femeninos. Además de una gran variedad de colores como los de los ojos. Pudiendo tener diferentes formas de sombreado para darle el volumen deseado.

- **La cara**

Según Horno (2013), el anime utiliza una amplia variedad de expresiones faciales para denotar estados de ánimo y pensamientos en comparación con la animación occidental.

La nariz y la boca son pequeñas, el mentón tiene un gran parecido al del ser humano. Otros elementos propios del anime son comunes y a menudo en la comedia los personajes que están conmocionados o sorprendidos harán una "cara de culpa" en la que se expone una expresión extremadamente exagerada. También hay que tomar en cuenta que las características de seres no humanos como animales, robots, monstruos y demonios varían dependiendo el contexto y son muy diferentes a las de los humanos. Los animales pueden tener un dibujo como realmente son, aunque también puede haber híbridos entre humanos. Los robots y monstruos pueden ser de tamaño gigantesco como los rascacielos, aunque también pueden presentar características de manera cómica.

Expresiones faciales: Según Horno (2013) la idea de representar las emociones en cualquier trabajo de animación no se limita exclusivamente a las expresiones faciales que tienen un especial significado en la animación tradicional ya que el cine de animación dispone de multitud de métodos para poder contar debidamente la historia: los diálogos, la iluminación, el lenguaje corporal, el contexto, la música, el color, el movimiento y cualquier otro elemento de la escena que pueda contribuir a la interpretación de una emoción específica.

Esta cualidad de poder acentuar el dramatismo de una escena ayudándose de otros elementos es una de las grandes diferencias entre la ficción y la vida real, puesto que las personas somos capaces de utilizar las expresiones faciales de forma intencionada como una máscara de nuestras emociones reales, al contrario de lo que se pretende conseguir generalmente en animación, Horno (2013).

Gestos: En el estudio sobre emoción e interacción social realizado por los psicólogos Nico Frijda y Anna Tcherkassof, los autores llegan a diferenciar tres respuestas comunes que el espectador puede generar, de forma inconsciente, frente a expresiones faciales, tanto reales como en los personajes animados. Una de estas respuestas corresponde a las expectativas del medio que nos rodea, expresión de miedo en la cara de otra persona que nos advierte de un peligro inmediato, otra se refiere a las expectativas de comportamiento, expresión de enojo que nos alerta de conflictos con alguna persona y la tercera, y última, es la respuesta empática, sentimiento de tristeza al presenciar la realidad que afecta a otro Horno (2013).

Para Mehrabian (1981) citado en Horno (2013), llega a establecer incluso los porcentajes en la frecuencia de utilización de los modos de comunicar las emociones. Así, el autor mantiene que el 55% de los mensajes emocionales se manifiesta a través de lo que denomina “la cara que une”, es decir mediante la “apariencia”, la expresión facial y el lenguaje corporal; el 38% de las emociones se comunica por la forma dada al utilizar la voz en el caso de la animación, el doblaje; mientras que sólo el 7% del mensaje emocional se comunica a través de la palabra el diálogo.

- **Cuerpo**

Según Horno (2013), puede ser muy parecido a las proporciones del cuerpo humano. Al mantener las 25 proporciones que el cuerpo humano, los personajes inevitablemente son demasiado grandes y altos, por eso nunca se ven totalmente dentro de una escena, siempre es una proporción de 1/4 (cabeza y hombros), por la mitad (de la cintura hacia arriba), o deslizar una escena para mostrar todo el personaje. Sólo aparecen completos en proporción chibi o super deformed donde los rasgos son pequeños y exagerados, aunque estos son para dar un toque de comedia a las series.

Tomando como referencia este canon de “figura ideal”, se procede a encajar en el mismo las figuras masculina y femenina típicas en el anime, mostrando las siguientes diferencias Horno (2013):

Figura masculina: El pecho del personaje anime masculino es generalmente más pequeño y menos ancho que el de una figura real. También la mitad superior del cuerpo cabeza y tronco tiene un tamaño equivalente a tres cabezas hasta la cintura, en vez del normal de cuatro cabezas. Esto hace que las piernas, desde las caderas a la base de los pies, se construyan con cuatro cabezas y medias, de modo que la parte inferior es ligeramente más alargada que la zona superior del cuerpo, Horno (2013).

Figura femenina: Por regla general en el anime los personajes femeninos son algo más pequeños en altura, de ahí que el canon pase a ser de siete cabezas. La distancia entre la caja torácica y el pubis es menor que en una mujer real, esto resalta las proporciones de otros elementos como pueden ser los senos, la cadera y las piernas. La longitud de las piernas,

desde las caderas hasta la base de los pies, es notablemente superior con respecto a los demás cánones: unas cuatro cabezas y media, Horno (2013).

- **Estética de los personajes**

Según Horno (2017), es una parte muy importante del anime es el estilo y equilibrio de la calidad del dibujo como la animación, color y todos los elementos visuales que forman parte de la historia. El diseño de los personajes decide para muchos fans si realmente seguirán el anime o no, esto depende también de la casa de animación elegida. Una de las animaciones más destacadas fue Death Note realizada por el estudio de Madhouse. Que realizó una animación muy realista para el año 2006. En la animación japonesa los colores son un elemento fundamental en la narración de la historia. Los autores también quieren transmitir emociones, simbolizar algo, y que de esta manera el espectador pueda sentirse envuelto en la historia.

Según Sharma (2013), en el anime Death Note hay una relación de color que predomina que son el rojo y azul. Esto representa los conflictos de ideales en los personajes principales de la serie, en base a esto, las personas a su alrededor se tornan en colores dependiendo en el bando que se encuentran. El rojo representa a Kira, protagonista de la serie. Este color significa el peligro, lo inmoral, y lo demoníaco.

Death Note es una serie de drama y psicológico, por ende, sus colores son pálidos y tétricos, representan muerte, tristeza, dolor, locura, no son brillantes ni excesivos.

2.1.1.8. Transmisión de la cultura japonesa

En determinadas ocasiones, tendemos a considerar las producciones de anime como meros productos fantasiosos, que poco o nada tiene que ver con la realidad. La animación, y

por consiguiente el anime, ha tenido tradicionalmente una consideración de producto infantil. Obras como: Los Simpsons, Padre de familia, las películas de Pixar o ciertas producciones de anime, han favorecido que se cambiase la percepción del público (Génin; 2005).

Según Gómez (2016) con el cambio en la consideración de la animación, se ha favorecido el poder considerar a las obras de animación como una herramienta capaz de transmisión de valores y principios. Estas creaciones intentan reflejar la sociedad japonesa, y al mismo tiempo realizar un pequeño análisis de la misma. Se trata de obras capaces de recrear en un universo animado ciertos aspectos de esta sociedad y mostrárselo al mundo (pag, 189).

La animación, como ya hemos mencionado, supone un escaparate para principios y valores, pero también sirve de estímulo para crear un interés en los espectadores hacia la cultura que en estas realizaciones se representa. Un anime, ya sea fantasioso o realista, muestra una serie de elementos sociales, tradicionales, culturales, etc., lo que favorece su expansión por el mundo (Poitras; 2005).

a. Gastronomía

La gastronomía japonesa posee un largo pasado culinario y que se ha desarrollado en una gastronomía sofisticada, refinada y especializada para cada estación.

Una comida japonesa estándar siempre consiste de una taza de arroz japonés (gohan) como shushoku, y de acompañamiento tsukemono (encurtido), una taza de sopa y una variedad de platos okazu como pescado, carne, vegetales, etc (Ecured, Costumbres y cultura de Japón).

Por ejemplo, en el anime Naruto, se encontró que el 25% de los episodios presenta comida tradicional japonesa. Entre los platillos presentados se pudo identificar: Ramen, Sake y Dango, entre otros cuyos nombres no son mencionados en el anime. Los dos platillos identificados el que claramente resalta es el Ramen, el favorito de Naruto, Vidal (2010).

Algunos platos principales:

- Soba: finos tallarines de alforfón tostado con varias coberturas, o en caldo caliente. (También se pueden comer en frío y mojándolos en salsa de soya-seiro soba).
- Ramen: tallarines amarillos finos servidos en caldo caliente con varias coberturas; siendo de origen chino, es algo popular y común en Japón.
- Ochazuke: té verde servido sobre arroz blanco.
- Onigiri: bolas de arroz japonesas.

b. Idioma

El idioma japonés es una lengua aglutinante que posee un sistema de escritura complejo, con tres tipos de glifos: los caracteres chinos, llamados kanji y que fueron introducidos en el siglo V desde China; y dos silabarios: el hiragana y el katakana, creados en Japón en el siglo IX. También se utiliza el alfabeto latino, pero en pocas ocasiones. También el idioma japonés ha brindado palabras para otros idiomas, ejemplos como sushi, karaoke, samurai, tsunami o kimono son de origen japonés y usado comúnmente en el idioma español. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón).

c. Música

La música en el anime es una pieza fundamental, pues imprime ritmo a las secuencias de acción, así como también realza el factor emocional en las escenas dramáticas.

Las piezas musicales presentadas en los episodios analizados contienen instrumentos japoneses como el taiko, el shamisen, el koto, el shakuhachi y el shime-daiko. Todos los episodios estudiados contienen melodías con instrumentos japoneses, sin embargo, estas melodías tienen matices instrumentales más contemporáneos que las hacen más accesibles para el público occidental, Vidal (2010).

d. Vestimenta

Vidal (2010) señala que en Naruto poco o nada se muestra en la serie la vestimenta estereotipada del ninja, completamente de negro, como se le conoce en occidente, pues a pesar de ser la imagen más popular que existe de estos guerreros no hay sustento histórico para ello. Así, el diseño de vestuario de cada personaje resalta sus rasgos de personalidad y los diferencia unos de otros.

Curiosamente el uniforme escolar japonés se ha tomado como una variante especial del vestuario juvenil, que se encuentra muy plasmado en los medios de comunicación japoneses. Otra moda moderna que se inició en Japón es el cosplay, que consiste en disfrazarse de algún personaje que aparezca en algunos de los medios de comunicación de Japón: anime, manga, videojuegos, videos musicales, etc.

Suelen usar accesorios como aretes, collares, de algún personaje de anime. (Ecured, Costumbres y cultura de Japón).

e. Valores

- **Respeto**

Es el reconocimiento del valor de todos y cada uno de los seres humanos, para poder comprenderlos y aceptarlos, siendo tolerantes, de acuerdo con su realidad y con la relación establecida. Es el valor que permite la convivencia humana. El respeto se refiere directamente a la manera como valoramos a las personas y está fundamentado en el reconocimiento de la dignidad de cada uno de nosotros, a pesar de las diferencias y particularidades. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

- **Honestidad, honradez, sinceridad, integridad**

Consiste en procurar actuar siempre con la verdad, manifestar los propios sentimientos con autenticidad y claridad, sin complicaciones que lleven a la falsedad o al engaño. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

- **Gratitud**

Consiste en reconocer y apreciar lo que es bueno en la vida; es la actitud de dar humilde y gozosamente las gracias por los favores o bienaventuranzas recibidas. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ)

- **Lealtad, fidelidad**

Consiste en la adhesión firme a las personas, a las instituciones o a las ideas, con base en ciertos principios y en los compromisos adquiridos, eligiendo los medios que permitan cumplirlos. Es un valor muy ligado a la confianza, la honestidad y la integridad. (Iwamoto, A., Asociación Peruano Japonesa - APJ).

f. Cultura otaku

Los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados (Menkes, 2012)

El otaku, como se conoce comúnmente al fanático del anime y el manga, nace en Japón, a pesar que en dicho país esta palabra tiene una acepción distinta a la que se le da en el nuestro, Mankes (2012).

Asimismo, Mankes (2012) menciona que la palabra Otaku significa usted, afirma que los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados.

Los términos otaku, manga y anime se relacionaron para describir a los otakus en sus gustos, intereses, así como la importancia del anime-manga en sus rutinas diarias.

En Japón, no obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control, sin embargo, el Otaku latinoamericano, en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar de acuerdo a la influencia que tiene la cultura japonesa sobre su vida como lo indican Anticon, Felices y Rodriguez (2014).

También, existen quienes llevan su fanatismo a un extremo y se conocen con otro nombre “hikikomoris”, cuyo significado en japonés es “encerrado” por lo que salen poco de

sus casas y no mantienen tantas relaciones sociales. Esto por dedicar su tiempo al animé o manga y tener la sensación de no ser comprendidos por otros, Sánchez (2028).

- **Cosplay**

El término cosplay se origina de una contracción de las palabras inglesas costume (disfraz) y play (jugar, interpretar), con lo cual cosplay puede traducirse como “juego de disfraces”.

Actualmente el cosplay se posiciona como algo que va más allá de un simple disfraz. Es toda una subcultura que ha cosechado miles de fanáticos alrededor del mundo que incluye una aguda interpretación de los personajes, conocimientos de diseño y una gran cantidad de tiempo y dinero invertido para lograr la mayor similitud posible con el protagonista interpretado, transformándose así en todo un arte.

Figura 7

Cosplay, interpretación e imitación de la personaje Nezuko.



Fuente: Fotografía de la página de Facebook de la comunidad Friki Cusco.

- **Openings y endings**

Los openings y endings de los animes son más que simples canciones que acompañan el inicio y el final de cada capítulo. Son una forma de expresar la esencia, el mensaje y el sentimiento de la historia de la serie.

Los openings cuando son buenos se convierten para los jóvenes sus músicas favoritas, que les trae recuerdos o nostalgia del anime que vieron y prefieren escuchar esa música en su playlist diario.

- **Merchandising**

Gómez (2016) indica que el anime ha servido de inspiración a diversos videojuegos. Atraídos por la gran popularidad de algunas obras, la industria de los videojuegos ha adaptado estas historias a su entorno en diversos formatos, desde novelas ligeras a videojuegos con una construcción más tradicional.

El anime trajo consigo la creciente venta de accesorios, ropas relacionadas a los personajes o animes que prefieren los jóvenes, venta de mangas, venta de comida japonesa, etc.

Figura 8
Merchandising en el evento Friki Cusco, 5ta edición.



Fuente: Fotografía de la página de facebook de la comunidad Friki Cusco.

- **Convenciones de anime**

Estos eventos son una oportunidad para que los fanáticos de todas partes se reúnan en un ambiente divertido y amistoso para disfrutar de sus pasatiempos favoritos. Los asistentes pueden disfrutar de una variedad de actividades que incluyen proyecciones de anime, sesiones de cosplay, talleres, charlas y concursos (Events Factory, 2023).

Uno de los aspectos destacados de las convenciones Otaku es la presencia de cosplayers, que son personas que se disfrazan como personajes de anime y manga de sus series favoritas. Los cosplayers son un punto fuerte en estas convenciones, ya que como se mencionó, las sesiones de cosplay son una de las actividades principales (Events Factory, 2023).

2.1.1.9. Popularidad del anime japonés

Según Ortiz Sobrino (2012) el anime, al igual que el manga, posee una clara división genérica centrada en el público objetivo (kodomo, shōnen, shōjo, josei, seinen). Esto produce que las adaptaciones se adecúen correctamente con la demanda de este target, convirtiendo a este tipo de producciones en espacios con una alta potencialidad.

Lo que en su origen se creó en Japón, actualmente es una de las producciones más famosas del mundo, lo que se ha traducido en un gran público que ha ido accediendo a ellas a lo largo de los años. El poder que tiene el anime se ha podido comprobar en una encuesta en la que más del 90% de los encuestados señalan como primer punto de contacto con la cultura japonesa a las producciones de anime que habían consumido durante su infancia. No obstante, muchos de estos primeros consumidores aún no eran conscientes de lo que estaban visualizando, afirma Gómez (206).

a. Tiempo

El tiempo de exposición de los jóvenes frente a una pantalla para ver anime varía, puede ser desde 30 minutos hasta más de 8 horas. Los animes se clasifican en películas y series, las películas pueden durar máximo dos horas, mientras que las series son más extensas, por lo general tienen temporadas y cada una de ellas contiene capítulos que duran 25 min aproximadamente cada una de ellas, por ejemplo, un anime puede tener 4 temporadas y 20 capítulos cada una de ellas.

b. Plataformas

Para esta investigación se consideran las siguientes plataformas para ver los animes según consideró la investigadora:

Crunchyroll

Seguramente la reina absoluta en cuanto a anime en streaming, porque es la plataforma que más series y películas añade cada año y que además nos permite seguir decenas de nuevos estrenos cada temporada (Delgado, 2023).

Netflix

También es una opción maravillosa para ver anime, porque además de licenciar animes de temporadas y otros clásicos, también estrena sus propias series y películas, Delgado (2023).

TV

Un medio tradicional, muy pocas personas utilizan, pero también, los medios de comunicación no transmiten estos contenidos.

CD

Las plataformas digitales reemplazaron este medio, sin embargo, existen personas que colecciona animes en CD y por ende, todavía utilizan este medio.

Plataformas piratas

Se refiere a las plataformas no legales, sin embargo, existen varias donde se puede ver animes completos.

Redes sociales

La tecnología hizo posible que se suban o trasmitan animes, por lo general se puede ver por facebook, por youtube, telegram, etc, aunque se corre el riesgo de que no estén completos.

2.1.2. Construcción de identidades

2.1.2.1. Definición

Primero, acerca de la construcción de la identidad Escudero y Trujillo (2019) señalan lo siguiente:

La identidad de una persona se construye en la interacción consigo mismo, con los demás, con su entorno, así como con su cultura y se evidencia en los comportamientos manifestados en acciones visibles. La identidad se construye a lo largo de la vida, no se transmite como acción mecánica ni se inculca como si fuera cosa y esa construcción es una tarea que inicia con la vida y termina con ella. El recorrido del camino que realiza cada persona, a la vez condiciona y explica su identidad.

La identidad se construye en la interacción consigo mismo. Puede pasarse días sin interactuar con otras personas, pero no con él mismo y de esa manera piensa y repiensa su mundo: ideas, valores, temores, utopías, entornos y existencia toda. Cada día se viven acontecimientos y los incidentes que son críticos, significativos para la persona lo marcan.

Desde los aportes del psicoanálisis, las personas se identifican con un objeto en base a su experiencia, Parada (2010) menciona:

Su gusto por los dibujos animados japoneses construye un lazo social partiendo de significantes encontrados en su identificación con algunos personajes manga-anime que lo movilizan como sujeto y lo llevan crear un discurso que busca ser escuchado...para algunos se constituye en una forma de encontrar sentimientos, valores e identificaciones en un personaje animado que les habla directamente a su mundo interno, o si se quiere a su psiquismo.
(p.161,162)

La identidad, de acuerdo a García (2007) procede del latín ídem ('el mismo') y puede entenderse, al menos en dos sentidos:

Un sentido lógico: un objeto A se considerará idéntico a un objeto B cuando A y B tengan las mismas características. Aquí la identidad es ante todo el hecho de que dos o más cosas tengan rasgos comunes, de modo que una cosa es la misma que otra y que dos a más cosas conforman una sola.

Como rasgo de distinción ontológica: se habla de la 'identidad' de una cosa o de una persona para definirla en su singularidad, lo que la distingue de otra e impide que pueda confundirse con otras.

Por otro lado, la permanencia en el tiempo de la identidad es un factor relevante. Laing (1961) define a la identidad como "aquello por lo que uno siente que es "él mismo" en este lugar y este tiempo, tal como en aquel tiempo y en aquel lugar pasados o futuros; es aquello por lo cual se es identificado.

La adolescencia representa la quinta etapa, y puede definirse como un modo de vida entre la infancia y la edad adulta. Para que el adolescente logre una identidad, tiene que integrar lo que sabe de sí mismo y de su mundo en un continuum de conocimientos, experiencias y metas, a fin de elaborar un sentido cohesivo de sensación personal (Akhtar, 1992; Oliva, 1999). De esta manera, conforma un estilo propio por el que se define a sí mismo y es reconocido por los demás. Este estilo debe mantener cierta estabilidad a lo largo del tiempo y en distintas situaciones.

Para Erikson, la formación de la identidad es un proceso que empieza en la primera de esas etapas; surge a partir del encuentro entre la madre y el lactante. Sin embargo, es durante el período de la adolescencia cuando la identidad se consolida (Akhtar, 1992; Erikson, 1998).

Entonces, la identidad es considerada como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que se construye simbólicamente en interacción con otros. La identidad personal también va ligada a un sentido de pertenencia a distintos grupos socio- culturales con los que consideramos que compartimos características en común.

Preguntas como ¿Qué soy?, ¿Quién soy?, ¿Quién soy para que puedas contar conmigo? O ¿Por qué debo actuar según las reglas? forman parte decisiva en la construcción de identidad e imagen que cada uno posee de sí mismo, Sepúlveda (2013), divide estas preguntas en torno a tres unidades que componen el desarrollo de cada individuo, con el fin de ser capaces de observar en términos prácticos las dimensiones centrales de la identidad personal, siendo estos la organización de la unidad del sí mismo, la integración del sí mismo y la integración con otros (Sepúlveda, 2001, 2013).

Para esta investigación se tomará en cuenta a Escudero (2019) quien señala que la identidad se construye con la interacción consigo mismo, los demás y su entorno:

La identidad de una persona se construye en la interacción consigo mismo, con los demás, con su entorno, así como con su cultura y se evidencia en los comportamientos manifestados en acciones visibles. La identidad se construye a lo largo de la vida, no se transmite como acción mecánica ni se inculca como si fuera cosa y esa construcción es una tarea que inicia con la vida y termina con ella. El recorrido del camino que realiza cada persona, a la vez condiciona y explica su identidad.

La asimilación de los diferentes factores con los que cada persona interactúa en la vida son los elementos con que construye su identidad.

La identidad se construye en la interacción consigo mismo. Primero él mismo es la persona que lo acompaña toda la vida, vive en él. Cada día piensa, sueña, sufre, ríe, valora, deshecha y va incorporando aquello que considera significativo en su existencia. Cada mañana, cada año la persona camina por la vida y reconstruye su identidad. No es el mismo de niño que de joven que de adulto. De un día para otro quizá no se nota la reconstrucción de

su identidad, pero no es el mismo. Puede pasarse días sin interactuar con otras personas, pero no con él mismo y de esa manera piensa y repiensa su mundo: ideas, valores, temores, utopías, entornos y existencia toda. Cada día se viven acontecimientos y los incidentes que son críticos, significativos para la persona lo marcan, Escudero (2019).

Es importante mencionar a Hall (1996) quién sostiene que las identidades no son esencias fijas, sino procesos de construcción influenciados por el tiempo y el espacio. Además, las identidades son relacionales (se definen en contraste con "el otro") y están marcadas por el flujo de significados en un mundo globalizado.

Por ende, la identidad no es estática porque está profundamente influida por el cambio social, cultural y personal. Es un proceso dinámico en el que las personas reinterpretan constantemente quiénes son en función de sus contextos y experiencias. Esta flexibilidad es lo que permite a los individuos adaptarse y redefinirse a lo largo de sus vidas.

A continuación, se detalla algunos términos que servirán para entender la construcción de la identidad y el resultado de ello, la formación de subculturas, desterr

- **Subculturas**

Para el campo de la Comunicaciones, la cultura es un "tejido de significados" que los seres humanos producen y reproducen a través de sus prácticas comunicativas, Clifford (1973)

Para la Sociología la cultura engloba manifestaciones intelectuales y artísticas, identifican y caracterizan a los individuos y grupos que comparten unos mismos hábitos culturales. Desde este punto de vista, se "un capital cultural" que refleja distinción, asigna status (Bourdieu, 1988) y expresa identidades mediante modelos de apariencia, consumo y

actividades de ocio compartidas que conducen a un estilo de vida (Bellah, 1989). Se considera cultura por tanto, un sistema simbólico como representación de ideas, actitudes, juicios, anhelos y creencias; en donde los símbolos son a su vez abstracciones de la experiencia fijadas en normas perceptibles y representaciones concretas de todo ese conjunto de aspectos (Izquieta, 200: 160)

La subcultura puede ser interpretada desde su unidad (cultura juvenil), de forma antagónica a la diversidad cultural o fragmentación que diferencia cada subcultura de la dominante de la que forman parte (subculturas juveniles). Es decir, subcultura es un término partitivo, no peyorativo, y cada subcultura implica una pertenencia a otra cultura global, pero que como microsistema complejo puede ser estudiada cada una, a través de sí misma.

Las subculturas cuando se expresan en un territorio específico dan lugar a la tribu urbana, que se constituye en unidad étnica con una homogeneidad cultural, lingüística, de valores, residencia y en su sentimiento de pertenencia. Haciéndose esencial para sus miembros los símbolos comunes, ciertas tradiciones y ritos, Rubio, (2016).

Las subculturas y tribus, inmersas en su culto a la imagen, la estética y lo mediático, proveyeron de cobijo a la juventud, ante la crisis generacional y “la intemperie que ofrece la vida urbana y el proceso de despersonalización en las grandes ciudades, hasta extenderse de forma internacional y entre varias generaciones. De este modo la “cuestión juvenil”, “emerge en occidente como una metáfora del cambio social” (Feixa, 2002: 8) citado en Rubio, (2016).

Las subculturas e ídolos mediáticos no solamente cubren necesidades juveniles de identificación, reafirmación y apropiación de nuevos estilos de vida, sino que además,

facilitan patrones y pautas concretas de comportamiento y participación de la juventud en el cambio social, Rubio (2016)

Los ídolos y subculturas se encuentran fuertemente enraizados a la individualización que se produce en la sociedad postindustrial, en donde las identidades “a la carta”, sustituyen la estandarización en el terreno de la producción y también de la cultura y los estilos de vida como vehículos de identificación más potente, (Rubio, 2016).

Un hecho que permite a cada quien lucir conforme a su propia identidad, al tiempo que entronca y relaciona a la juventud con los cambios más importantes de la humanidad, constituyéndose, como afirma Braudillard (1978), en el juego más superficial y más profundo.

Las tribus comparten y quedan delimitadas por un territorio (Agostinelli, 2008) que les dota de rasgos étnicos, en donde mantienen espacios de identificación y reunión, y que son a su vez, expresión de su relación con otras tribus.

Cada subcultura comparte una ideología, como forma de entender la sociedad y sus conflictos, dando base a su existencia y como filosofía de vida: una posición frente a la diferencia sexual, económica o étnica, qué se piensa de las autoridades, qué valor le dan a la salud, la participación sociopolítica, la violencia, las relaciones sexuales, etc. (Rubio, 2016)

- **Desterritorialización**

La desterritorialización es el proceso por el cual un elemento pierde su vínculo con un territorio o un sistema fijo y se transforma, liberándose de sus significados tradicionales, Deleuze & Guattari (1980).

Para Augé (1992) la desterritorialización se refleja en los "no lugares", como aeropuertos, centros comerciales o autopistas, donde las personas interactúan sin un sentido de arraigo cultural o histórico.

Entonces, podemos concluir que la desterritorialización es un concepto que describe el proceso mediante el cual las prácticas culturales, las identidades, las ideas o los productos se desvinculan de un territorio geográfico específico y comienzan a circular, adaptarse y resignificarse en nuevos contextos.

- **Enculturización**

La enculturación es el proceso de interacción entre dos culturas, donde una adapta ciertos valores de la otra para transformarla, Mujica (2001) señala lo siguiente:

La inculturación, es el proceso de relación entre dos culturas donde una de ellas busca adaptar aquellos valores que pueden ser utilizados para la transformación de la otra cultura. O en el caso del encuentro entre dos ambientes culturales, pero la transformación depende de la eficacia de los unos y de la aceptación de los otros...El uso del término inculturación (o enculturación) es una adaptación lingüística tomada de la antropología con la finalidad de optimizar las actividades pastorales y misioneras. Constituye un proceso de condicionamiento o de adaptación a la vida social, así como en un periodo inicial el individuo asimila las tradiciones del grupo y se desenvuelve en base a ellas, del mismo modo que en tiempos posteriores, la endoculturación implica un proceso de re-acondicionamiento que conduce a

conservar las fuentes de la identidad, pero también a realizar cambios dentro de la misma cultura. De hecho, en el proceso suelen existir elementos suficientes para preservar la cultura pero también elementos que están sujetos a cambios (Ibid:531).

Los grupos no pueden estar aislados completamente, antes bien, tienen diversas formas de estar en contacto con otros. Sin embargo, aunque se reconocen todos estos rasgos, no constituyen realmente culturas como las “desarrolladas” o no poseen la “plenitud” que sí poseen las civilizadas, razones por las que merecen ser inculturadas, es decir, intervenidas o penetradas para suscitar cambios desde el interior mismo de las culturas.

Entonces, la inculturización es un proceso mediante el cual una cultura integra y adapta elementos de otra, reinterpretándolos desde su propia perspectiva y contexto cultural. Este concepto suele emplearse en el ámbito religioso, pero también puede extenderse a otras áreas de interacción cultural.

- **Representaciones**

Stuart (1997) define la representación como el vínculo entre conceptos e ideas (el "mundo mental") y los signos utilizados para expresar esos conceptos en el mundo exterior (como el lenguaje, las imágenes o los gestos). Es central para la construcción de la cultura, ya que determina cómo entendemos y posicionamos el mundo.

Por otro lado, Moscovici (1961), menciona que los sistemas de conocimiento compartido que permiten a los individuos y grupos dar sentido a su entorno, facilitando la comunicación y la interpretación del mundo.

Las representaciones son construcciones simbólicas mediante las cuales las personas, grupos o culturas interpretan y comunican la realidad. Estas representaciones reflejan cómo percibimos, entendemos y damos sentido a lo que nos rodea, influyendo en la manera en que interactuamos con el mundo. Es fundamental para interpretar la realidad, formar identidades y mantener o cuestionar las estructuras de poder.

La identidad no es fija ni única; se construye y negocia constantemente a través de las representaciones en diferentes contextos culturales y sociales.

2.1.2.2. Identidad del personaje

Las películas no sólo son transmisores de imágenes y sonidos, sino producen ideas y conceptos (Martins & Estaún, 2011). Aquellos conceptos representados en las escenas de ficción provocan en el espectador potenciales patrones de conducta e influyen en sus percepciones y comportamiento de su vida real (Abad, 2016). Los autores coinciden que la difusión de imágenes y sonidos por parte de las películas van más allá, pues su función principal es que, a través de aquellos recursos, el film pueda influir en las percepciones y comportamientos de la audiencia.

Según Concha (2009) concretamente, cuando la transferencia de algunas pautas de interacción de los personajes del mundo mediático que admiramos al mundo concreto y real en que vivimos, es posible hablar de modelos de personas cuyos comportamientos sirven como pautas a imitar como, por ejemplo, el hablar bien, desenvolverse bien, tener ideas, vestirse bien, entre otras, pero no de una única determinación mediática.

Para esta investigación se tomará en cuenta los adjetivos que mejor perfilarían el carácter de los personajes del test empleado por Palencia (2004): Equilibrio, seguridad, humildad, fortaleza, extroversión, inteligencia y credibilidad.

2.1.2.3. Identidad de sí mismo

En la actualidad podemos definir el autoconcepto como "la imagen que cada sujeto tiene de su persona, reflejando sus experiencias y los modos en que estas experiencias se interpretan" (Santos & Gerard, 2005).

La autoimagen se configura desde los acontecimientos pasados que han dejado una huella en el presente. Se mide a través de cómo se percibe a sí mismo y cómo lo ven los Otros. Si el mismo sujeto se valora, se reconoce y se acepta como es y al mismo tiempo sí es valorado, reconocido y aceptado por otros grupos culturales con los que se interrelaciona se producirá el equilibrio en el poseedor de cultura. Ambos elementos: la historia propia y la percepción del Otro, configuran una autoimagen que está a la base de un sentimiento colectivo, sea de superioridad, inferioridad o igualdad frente a las otras culturas.

Para García (2007) la identidad individual sería el fruto de las interacciones cotidianas con las que se encuentra un sujeto y que producen la internalización de los sistemas de actitudes y comportamientos adecuados a ese contexto social. Esta experiencia personal junto con los valores y representaciones inculcados en la socialización primaria del sujeto generan un proceso constante de elaboración categorizadora práctica que, en definitiva, definen tanto la posición del individuo en/frente a la sociedad como contribuyen a la configuración de la propia identidad" (Pujadas, 1993: 55). Aquí la identidad tiene una significación de orden psicológico, refiriéndose a la percepción que cada individuo tiene de sí mismo, es decir, la

percepción de su propia conciencia de existir en tanto que persona en relación con otros individuos con los que se agrupa (familia, asociación, nación, etc.).

- **Unidad de sí mismo**

Identificación y diferenciación del sí mismo, reconocimiento de sí y del otro y significados de sí mismo. Responde a la pregunta ¿Quién soy?, con la finalidad de obtener un reconocimiento de características personales en cuanto a creencias y valores que conforman y configuran el carácter, implicando al mismo tiempo un reconocimiento del otro como semejante o igual a sí mismo, en lo que respecta a su libertad y dignidad, además de una afirmación de sí mismo como único y diferente (Sepúlveda, 2013).

Es fundamental en esta etapa el descentramiento de sí mismo, como parte de un movimiento evolutivo central, que permite un desligamiento necesario para lograr el reconocimiento de la reciprocidad en las relaciones con el otro, Morales y Reyes (2017).

- **Integración de sí mismo**

Sentido de continuidad en el tiempo. Responde a la pregunta ¿Quién soy yo para que puedas contar conmigo?, ya que requiere principalmente la integración de la persona a través de la acción en procesos sociales. Por consiguiente, es una tarea que implica la integración temporal en nuestra historia vital, es decir, integrar pasado, presente y futuro, lo que otorga un sentido de continuidad a sí mismo (Sepúlveda, 2013). Se trata de dar acomodación a las experiencias vividas, aceptar las contradicciones que surgen en la historia vital, las cuales se van organizando y reintegrando de forma significativa.

- **Integración con otros**

Según Morales y Reyes (2017) la integración con otros responde a la pregunta ¿Por qué debo actuar según las reglas?, e implica una integración personal a través de la reflexión en procesos de diálogo con otros. Este proceso implica a su vez, la búsqueda de alternativas de acción y de reconocimiento, pero esta vez desde otros y a través de los diferentes grupos y ámbitos que lo rodean (religioso, educacional, deportivo, familiar, político, artístico, etc.).

2.1.2.4. Identidad del Otro

La identidad se manifiesta cuando se entra en relación con el/los Otro/s, es decir cuando se ponen en juego los opuestos complementarios del nosotros y los Otros, del “yo” y el Otro, cuando entran en conjugación estas personas, aparecen características singulares y propias de cada una de ellas, de cada grupo y es cuando aflora la identidad cultural en los individuos, a partir de la diferencia, cuando el contacto con otra cultura fuerza al individuo a tomar conciencia de lo que él es realmente (Gissi Barbieri, 2001 citado en Concha (2009).

De esta manera Arias (2006) señala que cuando se percibe a otra persona, se recibe información de muy diversa índole. Básicamente esta información se refiere a la apariencia física, la conducta y los rasgos de personalidad. Con respecto a la primera, lo que se percibe inicialmente en otra persona la mayoría de las veces es su aspecto físico.

Según Parada (2012) el Otaku en su particularidad busca ser reconocido por el Otro y sus pares, encontrando se con un colectivo de individuos que comparten al manga-anime como objeto artístico, dando paso al lazo social y la posibilidad de construir un discurso, capaz de articular un sentido a sus ideas, sentimientos y formas de relacionarse con el mundo.

Entonces, se define como la organización coherente, la síntesis de una totalidad comprensiva de los elementos integrados a partir de ciertas categorías (medio vital, historia, demografía, actividad, organización social, mentalidad, etc.), resultantes de una delimitación a priori de la “realidad social total”. Pero esta apreciación de la identidad no es individual. Es el fruto dialéctico del reconocimiento recíproco entre el individuo y los grupos sociales a los que puede pertenecer, comportando por tanto un elemento subjetivo (la percepción de la autoidentificación y de la continuidad de su propia existencia en el tiempo y en el espacio), y un componente relacional y colectivo (la percepción de que los demás reconocen al individuo su propia identificación y continuidad), García (2007).

- **Otro inmediato**

Según Balderrama y Perez (2009) dentro de los otros de interacción inmediata es preciso distinguir varios grupos relevantes. La familia es la primera escuela de socialización del individuo. De allí podemos mencionar otros espacios de interacción relevantes y los actores que hacen vida en dichos espacios: la escuela (los compañeros de clase), el trabajo (los compañeros de trabajo) y los grupos de pares. Como el Otaku está obligado a convivir en esos espacios independientemente de su afición, los juicios que efectúen estos otros pueden influir con mucha fuerza en la imagen propia del Otaku. En palabras de Goffman (2003):

Lo que dicen acerca de la identidad de un individuo aquellos que lo rodean, en todo momento de su diario vivir, tiene para él enorme importancia (Goffman, 2003, p.64.)

2.1.2.5. Identidad social

Para García (2006) se trata de una identidad atribuida, esto es, dada por una gran parte de los otros individuos y grupos de la sociedad y representa la suma de todas las opciones de inclusión y de exclusión en relación con todos los grupos constitutivos de una sociedad. Esta identidad recogería el patrimonio global del individuo y de los grupos sociales a los que pertenece, un patrimonio cultural que integraría las normas de conducta, los valores, las costumbres y la lengua que unen o diversifican a los grupos humanos. Representa, pues, una constelación de identificaciones diversas, correspondientes a otras tantas pertenencias sociales distintas, y entra en crisis – provocando auténticos problemas de identidad- justamente cuando se impide que la gente mantenga su referencia a identidades múltiples y combinadas, que proporcionan a hombres y mujeres un sentimiento de pertenencia y de seguridad tanto más deseado cuanto mayor es el cambio y la movilidad en el entorno en el que desarrollan sus experiencias vitales.

- **Otro generalizado**

Balderrama y Perez (2009) mencionan que los "otros generalizados" extenderemos la definición de Mead que se refiere a la comunidad en general para designar aquellos colectivos e instituciones con los que el Otaku no tiene interacción directa (en parte porque no se trata de actores individuales). Aunque el Otaku no tiene interacción directa con los otros generalizados pero que de algún modo le sirven de referencia. Entre los "otros generalizados" hemos considerado la influencia que puedan tener en la imagen propia del Otaku los juicios de grupos etéreos en general con los que no tiene interacción directa, otras culturas juveniles frente a las cuales el Otaku contrasta su identidad y los medios de comunicación (la prensa, la radio, la televisión y el Internet).

2.1.3. Comunidad Friki Cusco

2.1.3.1. Definición de Friki

Este término es un adjetivo que puede emplearse para designar a personas aficionadas por el anime. Por ejemplo, son amantes de los videojuegos, los cómics, la manga, el anime, la literatura, el cine y la televisión.

En las últimas décadas, los frikis han llegado a constituirse como una auténtica subcultura, que reúne a una numerosa comunidad de personas con intereses, actitudes e ideas en común.

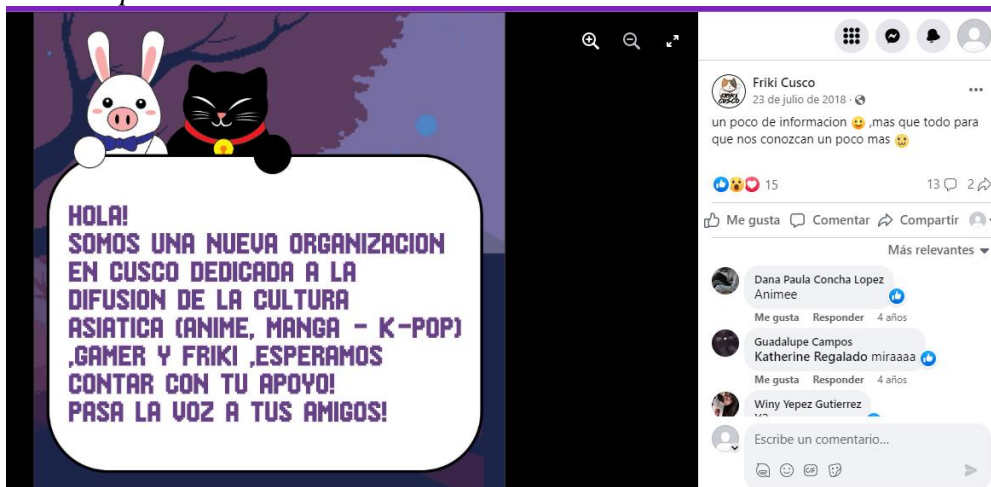
2.1.3.2. Reseña histórica de la comunidad Friki Cusco

La comunidad Friki Cusco es un grupo de jóvenes apasionados por la cultura popular japonesa, como el anime, el manga, los videojuegos, k pop y otras formas de entretenimiento. Este colectivo comparte intereses comunes y organiza actividades como reuniones, convenciones y eventos temáticos. Además, construyen su identidad a partir de estas aficiones, muchas veces integrando elementos culturales locales con influencias globales. Fue fundada en el año 2018 con el nombre de Friki World por un grupo de 4 jóvenes amigos, aficionados y dueños de tiendas de animes y k-pop en la ciudad del Cusco: Edson, Juan, Bryan y Zefiro.

Los 4 jóvenes percibieron la necesidad de crear esta organización debido a la apertura de varios locales que expendían accesorios de la cultura asiática en la ciudad del Cusco y al aumento de los consumidores.

Figura 9

Primera publicación en Facebook cuando se creó Friki Cusco.



Fuente: Página de facebook de Friki Cusco

La organización se dedica a organizar convenciones, ferias y fiestas relacionadas al anime. A continuación veremos el cronograma de las actividades por año (anual)

Tabla 3

Cronograma anual de actividades de Friki Cusco

ACTIVIDAD	MESES
Convención Friki	abril-mayo
Feria Friki	julio-agosto
Convención Friki	octubre-noviembre
Fiesta Friki	diciembre

En la actualidad cuentan con una página de Facebook que tiene más de 1800 seguidores y, en el 2023, abrieron un grupo de WhatsApp de la comunidad, donde se comunican con la comunidad.

Fue el año 2019 donde se dio el primer evento Friki, con el nombre “Friki-com V1.0” en el Auditorio del Colegio de Garcilaso, Cusco, donde concurrieron gran cantidad de personas.

2.1.3.3.Eventos Friki Cusco

Aproximadamente concurren a las convenciones alrededor de 400 personas, entre ellos niños, adolescentes, jóvenes y adultos.

Las convenciones están dirigidas principalmente para los aficionados al anime japonés y kpop, este evento convoca a gran audiencia gracias a los concursos que realiza como el concurso de cosplay, dibujo, concurso de karaokes, entre otros, asimismo, dentro de este evento se pueden adquirir productos como posters, accesorios alusivos al anime y manga japonés, así como snack y bebidas propias de Japón.

La convención tiene un tema determinado que es lo que propicia el consumo del anime escogido, el cosplay con referencia al anime y la adquisición de accesorios.

En dicho evento, no solo se incentiva al público en general a participar y conocer sobre el anime y manga, sino que, a su vez, a conocer las diferencias que tiene del cómic americano, uno de los constantes errores que se desea erradicar, ya que quienes desconocen del tema, suelen decir que ambos son lo mismo cuando en realidad, como antes se ha venido mencionando, tienen diferencias abismales. En toda convención, no falta el concurso de “Cosplay” y “Trapitos” y la participación de grupos de rock u otro que tocan canciones de los animes más populares.

Es interesante observar cómo poco a poco el público se ve involucrado, de tal manera que es común observar que el último día de la convención, el evento reúna tantos participantes y asistentes.

2.2.Marco conceptual

- **Anime:** Es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine.
- **Manga:** Es la palabra japonesa que se usa para describir las historietas o cómics hechos en Japón.
- **Friki:** personas que tiene una afición intensa o una gran pasión por todo el anime japonés.
- **Otaku:** Jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y consumen productos culturales japoneses.
- **Narrativa:** Es la historia contada, la forma del relato particular. La narrativa de tal o cual película. También se entiende la narrativa como todo el conjunto de la obra narrada por un autor, un periodo, una escuela, un país, etc. También está referida a la forma de la expresión, como el género, técnica o estilo para contar la historia.

- **Shonen:** (hombres adolescentes) Género enfocado al público masculino más joven que se caracteriza por tratar tramas de acción y peleas donde además se suele resaltar la importancia de la amistad y el trabajo en equipo.
- **Shojo:** (mujeres adolescentes) Anime enfocado al público adolescente femenino, generalmente con protagonista principal una chica.
- **Convención o evento de anime:** no es más que un encuentro donde se dan cita los fanáticos del anime, manga, juegos y todo lo relacionado con la cultura japonesa. La mayoría de los eventos de anime se llevan a cabo con fines comerciales y con la intención de reunir a varias personas a las que les gusta la cultura japonesa.
- **Identidad:** La identidad es considerada como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que se construye simbólicamente en interacción con otros.
- **Cultura:** Manifestaciones intelectuales y artísticas, identifican y caracterizan a los individuos y grupos que comparten unos mismos hábitos culturales. Desde este punto de vista, se “un capital cultural” que refleja distinción, asigna status.
- **Construcción de identidades:** La identidad de una persona se construye en la interacción consigo mismo, con los demás, con su entorno, así como con su cultura y se evidencia en los comportamientos manifestados en acciones visibles.

2.3. Antecedentes empíricos de la investigación

2.3.1. Antecedentes internacionales

Rodriguez (2014) realizó una investigación titulada: “El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares”, realizada para la Universidad Complutense de Madrid, esta investigación tuvo como objetivo determinar si el “anime” puede promover productos de índole realista, es así como el investigador llegó a la conclusión de que el concepto de realismo tiene que ver con criterios semánticos y temáticos, no con las características técnicas y estéticas que configuran la obra de animación. Los diversos géneros de anime poseen unas características propias concretas. En todos los géneros se pueden producir obras de corte realista, aunque no todos los géneros son igual de propensos a producirlas. Al mismo tiempo, los diversos géneros van enfocados a un público determinado, por lo que el realismo de las obras, sufre un claro escalonamiento en cuanto a la complejidad de las temáticas que se pueden llegar a tratar. Nos encontramos ante una pequeña clasificación del realismo en sí, o mejor dicho, de las realidades que se pueden tratar. Además, que la realidad es que estas obras, poseen una gran importancia para comprender la visión del mundo que tienen los japoneses.

En Gandia también Tomé y Pérez (2013) desarrollaron la investigación titulada: “Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note”, investigación realizada para la Universidad Politécnica de Valencia que tuvo como objetivo analizar la estructura de Death Note con el enfoque en la estructura y las tramas, y con ello el tratamiento de la moralidad y la ética en la misma. Los autores llegaron a las conclusiones de que los elementos que contribuyen al valor estético de la serie se ha observado que Death Note está creada a partir de una serie de premisas que en su conjunto la convierten en un caso

singular entre las series de animación japonesa típicas. La más importante de estas es el especial tratamiento que se le dan a los conceptos de ética, moral y justicia que aparecen sometidos a un juego que lleva al espectador a plantearse cuestiones sobre ellos de gran interés a lo largo de la serie.

Asimismo, Liu (2020), desarrolló la investigación titulada “La comunicación intercultural Oriente-Occidente a través del Anime y del Manga” para optar al grado de doctor en la Universidad Complutense de Madrid, esta investigación tuvo como objetivo demostrar las maneras diferentes de la comunicación intercultural, unas maneras más atractivas para los jóvenes y desarrollables a través de un vehículo de intercambio de formas artísticas y narrativas a través de la cultura popular. El investigador menciona en las conclusiones que, la misma industria de los mangas y animes de Japón es una consecuencia del intercambio cultural, que los textos de animación y comic sentaron en Japón produciéndose la mezcla; y añadiéndose las características japonesas, se han convertido ambas artes en esenciales de las culturas populares representativas de Japón.

Como en todo proceso de comunicación intercultural, los estereotipos son formas fijas usadas para describir a otros, a los grupos distintos, dentro o fuera. La serie Hetalia reproduce a los personajes desde los estereotipos existentes sobre cada país, permitiendo concentrarlos en cada uno de ellos de forma clara. El fenómeno de los estereotipos establece una forma de comunicación, pero también plantea el problema de la reproducción fija y el desajuste de la propia realidad, que queda tapada. Cada uno de los personajes de la serie se identifica con un país, lo que ha llevado también a reacciones negativas de algunos que lo consideran poco constructivos y esencialmente tópicos.

Por otro lado, González (2020) realizó una investigación titulada “Videojuegos y construcción de identidad: Un acercamiento desde la teoría del Actor-Red”, investigación realizada para optar al título de licenciado en la Universidad de Chile. La investigación tuvo como objetivo describir las asociaciones que construyen identidad en jugadores chilenos de videojuegos entre los 18 y 30 años de la región metropolitana. La conclusión de esta investigación es que detrás de la identidad de jugadores de videojuegos hay múltiples interacciones o asociaciones que no se reducen única y exclusivamente a jugar videojuegos, por el contrario, hay una multitud de elementos heterogéneos que pueden ser, elementos materiales, virtuales, sociales, hasta actores humanos y no-humanos. Es importante recalcar que el proceso de identificación en este tipo de fenómenos no se remite a una única variable a observar, sino que se debe ampliar la mirada y pasar desde un esquema lineal, simple, input-output a una perspectiva compleja, que sea capaz de identificar la multitud de variables que participan en la construcción de identidad.

Los resultados de la investigación también nos aportan en comprender la importancia de tomar en cuenta el rol que cumplen los objetos materiales o inanimados en las relaciones sociales. Los entrevistados solían decorar sus espacios personales con productos vinculados a los videojuegos. Además de consolas y computadores, tendían a decorar con posters, merchandising, juguetes y otros elementos. Todas estas acciones terminaban por configurar un espacio lúdico, espacio generado por los videojuegos, fomentando el ocio, la improductividad, el disfrute y donde el jugador se entrega a la “ñoñería”. Este espacio único se distinguía de entornos tradicionales como la familia y el trabajo.

2.3.2. Antecedentes nacionales

Del mismo modo en nuestro país Vidal (2010) realizó una investigación titulada: El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto, investigación realizada para la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar si la serie de animación japonesa Naruto es un elemento de transculturación. El investigador llegó a la conclusión de que Naruto es, de forma intencionada o no, un elemento de transculturación. Pero no sólo esta serie, sino el anime en general, pues como producto cultural japonés tiene, necesariamente, rasgos, patrones y elementos de esta cultura. A pesar de ello no se debe pensar en el anime como agente alienante o de dominación. Por el contrario, es una herramienta de interculturalidad que resulta en un intercambio cultural entre sociedades y un enriquecimiento del acervo cultural de ambas. Se demuestra que los aficionados a las series de animación japonesa adoptaron patrones culturales presentados en los animes, en mayor o menor medida. La aprehensión de dichos patrones se debe al consumo reiterado de animes. Asimismo, el análisis y la encuesta demostraron que tanto la música como la vestimenta, que están presentes en toda la serie, son los aspectos que mejor asimilan los consumidores, así como las señas y expresiones que se convierten en parte del acervo popular de la comunidad otaku.

También Rojas (2019) en su investigación titulada: La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019, investigación realizada para la Universidad San Martín de Porres, tuvo como objetivo establecer la influencia que causa el anime en la conducta de los jóvenes de 18 a 25 años que visitan el Centro Comercial. El estudio llegó a la conclusión que el anime tiene una influencia positiva en las acciones de los jóvenes en un 79% desarrollando de esta manera su

inteligencia emocional y la empatía a través de sus elementos visuales. Además, el dinamismo en el anime tiene una influencia positiva con las emociones en los jóvenes. Todo esto por una cadena de desarrollo, los elementos visuales provocan una reacción en la persona, esto genera emociones y la comprensión del personaje, generando empatía y desarrollo de inteligencia emocional.

Según Villalobos (2017) en su trabajo de investigación titulado: Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon, 2017, investigación realizada para la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo de determinar las características de la narrativa visual del anime Sailor Moon; llegó a la conclusión que los personajes de la historia de Sailor Moon son personajes de tipo redondo; ya que, no mantienen el mismo ritmo, sino que pueden ir variando desde sus emociones hasta su manera de actuar; también pueden modificar sus metas iniciales como en el caso de los villanos que al final pueden ser redimidos, los planos a pesar de estar hechos en bosquejos y ser animados por computadora dan las sensaciones que se desean transmitir ya sea de tristeza y alegrías y que el color es un factor que determina ciertas características de las protagonistas y tienen impacto en el momento de las escenas cuando realizan sus ataques.

Galindo (2017) realizó un trabajo de investigación titulado: Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno 2016, para optar por el título de licenciada en la Universidad Nacional del Altiplano, con el objetivo de determinar la influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno; ella llegó a las siguientes conclusiones: los animes si influyen en los jóvenes de la Asociación Cultural AShinden en el conocimiento, imitación y la práctica de tradiciones de la cultura japonesa, en la formación y práctica de valores de la cultura japonesa y en la

identificación con personajes de anime, es alta debido al reiterado consumo de animes japoneses, y que se manifiesta en el conocimiento de la gastronomía, el idioma, las tradiciones y los valores, practicados en el Otaku No Tono y Expo Manga.

Los animes japoneses han influenciado en los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden en la formación de valores de la cultura japonesa, que difunden los animes japoneses y los animes japoneses han incidido en la identificación con personajes de series como Naruto, Tokyo Ghoul y One Piece, debido a que los jóvenes de la Asociación Cultural A-Shinden Puno, utilizan accesorios, vestimenta característica de personajes de animes más populares, esto se expresa y observa en el otaku no tono.

Maguiña (2021) realizó una investigación titulada “El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de “Ukato no Sekai” para optar al grado de licenciada en Comunicación Audiovisual de la Pontificia Universidad Católica del Perú, cuyo objetivo fue establecer cómo es la relación entre el anime y la construcción de la identidad otaku en los jóvenes universitarios, en el caso del grupo “Ukato no Sekai”, creado en la ciudad de Lima en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Llegó a la conclusión de que el otaku es un joven que para entretenerse inició el consumo de anime en la niñez mediante algún medio de comunicación y al pasar los años ha creado una identidad grupal, debido a que comparte prácticas y características en común con otras personas. Su consumo es individual y en grupo, asiste a fiestas temáticas de anime y/o forma parte de algún grupo otaku. El otaku se cuestiona sobre los valores morales existentes en la sociedad, cree en la construcción de una sociedad justa, sus referentes son los personajes de anime a los que admira e imita. La identidad otaku es una construcción tanto individual como social basada en el consumo de anime. Es un proceso subjetivo que se va manifestando en prácticas y ritos sociales, en el marco de

relaciones con jóvenes que comparten los mismos códigos y que a su vez, le permite diferenciarse de otras identidades. La identidad otaku se teje con aquellas identidades que le son asignadas a los jóvenes en la sociedad, como la de hijos, hermanos, estudiantes, parejas, que al mezclarse resultan espejo y reflejo de los animes y mangas que los inspiran. Se identificó que los factores que hacen que el anime sea atractivo para los integrantes del grupo “Ukato no Sekai” proviene de la conjunción de elementos que se configuran a partir de la emoción que el anime busca generar en el espectador. Estos elementos son la historia, el estilo gráfico de los personajes, la música y la técnica de animación. Todos están configurados en función a las comunidades a las que apelan como los adolescentes varones (shōnen), adolescentes mujeres (shōjo), hombres adultos (seinen) y mujeres adultas (josei).

2.3.3. Antecedentes locales

Alvarado y Chalco (2014) desarrollaron un trabajo de investigación titulado: Influencia de la televisión y dibujos animados en la conducta de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa "Inca Gascilaso de la Vega – Cusco", para optar por el título de licenciados en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el grado de influencia de los dibujos animados con contenido violento en la conducta de los alumnos del sexto grado. Los autores llegaron a la conclusión, que la TV y dibujos animados, están accesibles a los estudiantes, y no requiere de habilidades complejas para recibir estas informaciones, por ello los escolares pasan mucho tiempo frente a la pequeña pantalla viendo todo tipo de programación incluida los temas violentos y juegan con sus compañeros imitando a sus personajes favoritos con agresión física a sus rivales, pelear en las horas de

recreo, conversar con palabras soeces, insultar al familiar o amigo, no saludar a las personas mayores, burlarse de los demás, no comprender los valores morales. Todos estos aspectos son observados en la televisión en programas de los superhéroes, programas japoneses (ANIME), como Pokemon, Digimon, Dragón Ball Z, Naruto que son de contenidos violentos. Se sabe que la TV tiene influencias tanto positivas como negativas, y los escolares preadolescentes son susceptibles a ello.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1.Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

HG. La exposición al anime japonés se relaciona positiva y significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

3.1.2. Hipótesis específicas

HE1. Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

HE2. El lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

HE3. Los diseños, estética y personalidad que construyen a sus personajes favoritos del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

HP4. La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses se relacionan con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

HP5. La popularidad del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

3.2. Identificación de variables y dimensiones

3.2.1. Variable independiente: Anime japonés

- Narrativa del anime
- El lenguaje audiovisual del anime
- La construcción de los personajes
- Transmisión de la cultura japonesa
- La popularidad del anime

3.2.2. Variable dependiente: Construcción de identidades

- Identidad del personaje
- Identidad de sí mismo
- Identidad del Otro
- Identidad social

3.3.Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente: ANIME JAPONÉS	Es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine (Cobos, 2010).	El anime es un producto característico de la cultura japonesa que en las últimas décadas se ha convertido en un fenómeno de masas. La animación japonesa goza de una serie de elementos centrales que la hacen más compleja y la diferencian de los dibujos animados occidentales: una variedad de géneros y subgéneros abrumadora, el diseño de personajes, la narrativa audiovisual; así como la transmisión de la cultura japonesa, Cebrián (2021).	Narrativa del anime	- Conflicto narrativo
				- Géneros demográficos
				- Géneros temáticos
			Construcción de los personajes	- Tipos de personajes
				- Diseño de personajes
				- Personalidad de los personajes
				- Emociones y sentimientos
			Lenguaje audiovisual	- Imagen Corporal
				- Aspectos morfológicos
				- Aspectos sintácticos
			Transmisión de la cultura japonesa	- Aspectos semánticos
				- Gastronomía
				- Música
				- Valores
				- Idioma
Popularidad del anime	- Vestimenta			
	- Tradiciones y costumbres			
	- Plataformas			
- Exposición				

Variable dependiente: CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES	La identidad es considerada como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que se construye simbólicamente en interacción con otros. La identidad personal también va ligada a un sentido de pertenencia a distintos grupos socio- culturales con los que consideramos que compartimos características en común.	La identidad de una persona se construye en la interacción consigo mismo, con los demás, con su entorno, así como con su cultura y se evidencia en los comportamientos manifestados en acciones visibles (Escudero 2019.)	Identidad de sí mismo	- Personalidad
				- Emociones y sentimientos
				- Imagen Corporal
				- Gustos otaku
			Identidad del Otro	- Integridad de sí mismo
				- Padres
				- Amigos
				- Personalidad
			Identidad social	- Emociones y sentimientos
				- Imagen Corporal
				- Sociedad
				- Medios de comunicación del Cusco
	- Grupos culturales			

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1.Ámbito de estudio: localización y geográfica

Para este trabajo de investigación se consideró como delimitación política y geográfica el Perú, la región del Cusco, específicamente la provincia del Cusco, y dentro de ella a la comunidad Friki de la ciudad del Cusco.

La **región del Cusco** está dividida en 13 provincias, estas son: Cusco, Acomayo, Anta, Calca, Canas, Canchis, Chumbivilcas, Espinar, La Convención, Paruro, Paucartambo, Quispicanchi y Urubamba, tiene 108 distritos ubicados entre la sierra, la selva alta y baja, limita con las regiones de Ayacucho, Apurímac, Madre de Dios y Puno.

De acuerdo con los resultados definitivos de los Censos Nacionales 2017: XII de Población, VII de Vivienda y III de Comunidades Indígenas, ejecutados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), el departamento de Cusco tiene 1 205 527 habitantes.

La **provincia del Cusco**, capital del departamento (región) del mismo nombre está conformada por los distritos de Cusco, Ccorca, Poroy, San Jerónimo, San Sebastián, Santiago, Saylla y Wanchaq, se encuentra ubicada a 2300 msnm y cuenta con un total 428.450 habitantes; la ciudad del Cusco está conformada por casi todos los distritos que conforman políticamente la provincia excepto Ccorca.

En esta ciudad se realizan está la **comunidad Friki Cusco**, fundada en el año 2018 con el nombre de Friki World, donde un grupo de jóvenes apasionados por la cultura popular

japonesa, como el anime, el manga, los videojuegos, k pop y otras formas de entretenimiento. Este colectivo comparte intereses comunes y organiza actividades como reuniones, convenciones y eventos temáticos. Además, construyen su identidad a partir de estas aficiones, muchas veces integrando elementos culturales locales con influencias globales.

4.2. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación es básica porque se encuentra enfocada a generar nuevos conocimientos más completos a través de la comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos y de los hechos observables. Comprende básicamente trabajos teóricos, Arispe et al. (2020).

El nivel es descriptivo correlacional, es un tipo de investigación en el que se recopila información sin realizar ningún cambio en el sujeto del estudio (Montoya, s.f.):

- La investigación descriptiva se define como un método de investigación que implica observar el comportamiento para describir atributos, objetiva y sistemáticamente.
- La investigación correlacional es un método que describe y predice cómo se relacionan naturalmente las variables en el mundo real, sin ningún intento por parte del investigador de alterarlas o asignarles causalidad

4.3. Enfoque de la investigación

Es cuantitativo debido a que se pretende medir la correlación entre las variables: el anime japonés y la construcción de identidades, además, mediante la técnica de la encuesta se recogerán datos que serán probados y comprobados.

La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada, Pita Fernández & Pértegas Díaz (2002).

4.4.Diseño de la investigación

Es no experimental, debido a que en estos diseños no se manipulan las variables, los fenómenos se observan de manera natural, para posteriormente analizarlos, Arispe et al. (2020).

4.5.Unidad de análisis

Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación López (2004). Para esta investigación la población está conformada por la comunidad Friki Cusco 2024.

4.6.Población de estudio

Arias (2012) señala que la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación.

La población de estudio de la presente investigación, está conformada por 200 jóvenes aficionadas al anime que conforman la comunidad Friki Cusco 2024.

4.7. Tamaño de muestra

El tamaño de la muestra se refiere al número de elementos o individuos seleccionados para formar parte de una muestra de estudio López (2004).

El tamaño de la muestra de esta investigación está conformado por 131 jóvenes tanto mujeres como varones de la comunidad Friki Cusco 2024.

4.8. Técnicas de selección de muestra

La técnica del muestreo simple de acuerdo con Hernández et al. (2014) se usa cuando cada elemento de la población tiene la misma probabilidad de ser seleccionado en la muestra, lo que garantiza representatividad.

Por ello, para el cálculo estadístico de esta muestra se utiliza la siguiente fórmula del muestreo aleatorio simple:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

n = Tamaño de muestra

N = Tamaño de la población (200 jóvenes de la comunidad Friki Cusco)

Z = Nivel de confianza (95%)

e = Error de estimación máximo aceptado (5%)

p = Probabilidad de que ocurra el evento (50%)

q = (1 - p) = Probabilidad de que no ocurra el evento (50%)

$$n = \frac{200 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2 \times (200 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

Mediante la fórmula desarrollada se obtiene una muestra de 131 jóvenes de la comunidad Friki

4.9. Técnicas de recolección de información

4.9.1. Encuesta

Arias (2012) define la encuesta como una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular.

Para el proceso de recolección de los datos de la investigación se usó la técnica de la encuesta, ya que necesitamos resultados estadísticos que respalden la investigación realizada, a través de un cuestionario elaborado para determinar aspectos cuantitativos relacionados al anime y la identidad personal de los jóvenes que concurren al evento Friki Cusco.

Se construyó un conjunto de preguntas en base a las variables, dimensiones e indicadores del anime japonés y la construcción de identidades.

El cuestionario se realizó en base a preguntas cerradas, donde se hizo uso de:

- Escala de Likert
- Escala Nominal

4.10. Técnicas de análisis e interpretación de información

4.10.1. Análisis cuantitativo

La técnica que se usó en el procesamiento de datos es la estadística descriptiva que consiste en la descripción de datos para luego generar el análisis estadístico relacionado a las variables y finalmente aplicar cálculos estadísticos para probar la hipótesis.

Este análisis proporciona un enfoque por el que se confecciona un resumen de información recogida a la muestra, para arrojar precisión, sencillez y aclarar y ordenar los datos.

En base a la encuesta se procedió a recolectar y ordenar la información por medio de gráficas y medios visuales, además, los resultados obtenidos fueron reflejados por medio de tablas estadísticas y balances finales.

Procesamiento de datos:

- Software para procesamiento de datos: SPSS.
- Gráficas estadísticas: barras (Microsoft Excel).
- Prueba de hipótesis: Chi Cuadrado de Pearson.

4.11. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

4.11.1. Prueba estadística Chi cuadrado de Pearson

En el contraste de hipótesis es necesario aplicar las pruebas de simetría para determinar el grado de relación entre variables, además de la prueba estadística de Chi cuadrado de Pearson.

Para la aplicación de la prueba estadística se deben cumplir los siguientes supuestos, Venegas (2019):

- Los datos muestrales se seleccionan aleatoriamente.
- Se acepta la hipótesis del investigador si las frecuencias de las filas demuestran dependencia, caso contrario se acepta la hipótesis nula.
- La frecuencia esperada en cada caso de las celdas de la tabla de contingencia debe ser al menos 5, lo cual no aplica a la frecuencia observada, además no es necesario la aplicación de la prueba de distribución normal.

La fórmula estadística de contraste para una prueba de independencia o Chi cuadrado de independencia es:

$$\chi^2 = \frac{(o_1 - e_1)^2}{e_1} + \frac{(o_2 - e_2)^2}{e_2} + \dots + \frac{(o_k - e_k)^2}{e_k} = \sum_{j=1}^k \frac{(o_j - e_j)^2}{e_j}$$

o_j : Frecuencia observada

e_j : Frecuencia esperada

χ^2 : Resultado del valor de Chi cuadrado

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco; que versa en torno al perfil de los jóvenes, los valores por cada pregunta según las variables y dimensiones, los resultados comparativos de las identidades; asimismo, se realizan las pruebas para cada una de las hipótesis. Por último, se expone la discusión de los resultados.

5.1. Perfil del encuestado

5.1.1. Edad

Tabla 4

Perfil de la comunidad Friki Cusco según su edad.

	Edad				
	fi	Fi	ni%	Ni%	
De 13 a 17 años	18	18.0	13.7	13.7	
De 18 a 22 años	63	81.0	48.1	61.8	
De 23 a 28 años	36	117.0	27.5	89.3	
De 29 a 33 años	12	129.0	9.2	98.5	
De 34 a 38 años	2	131.0	1.5	100.0	
Total	131		100.0		

En la tabla 4 se observa la edad de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, donde el 48.1% de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco tiene entre 18 a 22 años, el 27.5% tiene entre 23 a 28 años, seguido se encuentran aquellos que tienen entre 13 a 17 años representados por el 13.7%, mientras que el 9.2% tiene entre 29 a 33 años y por último, solo el 1.5% tiene entre 34 a 38 años.

5.1.2. Sexo

Tabla 5

Perfil de la comunidad Friki Cusco según su sexo.

	Sexo			
	fi	Fi	ni%	Ni%
Masculino	65	65.0	49.6%	49.6%
Femenino	66	131.0	50.4%	100.0%
Total	131		100.0%	

La tabla 5 nos muestra los resultados detallados sobre el sexo de los jóvenes de la Comunidad Friki Cusco donde, 66 encuestados que están representados por el 50.4% son del sexo femenino y 65 encuestados representados por el 49.6% son del sexo masculino.

5.1.3. Nivel académico

Tabla 6

Perfil de la comunidad Friki Cusco según su nivel académico.

	Nivel Académico			
	fi	Fi	ni%	Ni%
Primaria	1	1.0	0.8%	0.8%
Secundaria	18	19.0	13.7%	14.5%
Estudiante universitario	75	94.0	57.3%	71.8%
Bachiller	32	126.0	24.4%	96.2%
Licenciado	4	130.0	3.1%	99.2%
Maestría / Doctorado	1	131.0	0.8%	100.0%
Total	131		100.0%	

La tabla 6 expone el nivel académico de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, donde la mayor cantidad de jóvenes representada por el 57,3% son estudiantes universitarios, el 24.4% son bachilleres, mientras que el 0.8% tienen el grado académico primario y de maestría/doctorado.

5.1.4. Ocupación

Tabla 7

Perfil de los jóvenes de la comunidad Frika Cusco según su ocupación.

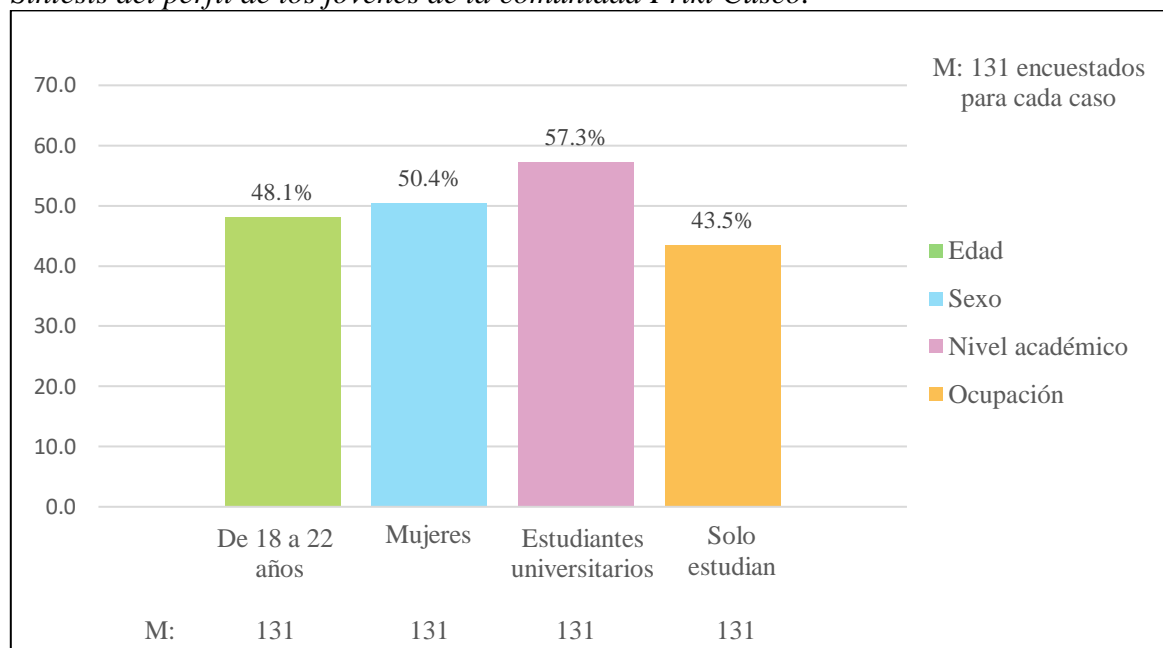
	Ocupación			
	fi	Fi	ni%	Ni%
Estudio	57	57.0	43.5%	43.5%
Trabajo	28	85.0	21.4%	64.9%
Ambos	46	131.0	35.1%	100.0%
Total	131		100.0%	

Según la tabla 7 la mayoría de los jóvenes de la comunidad Frika Cusco representada por el 43.5% estudian, mientras que el 21.4% trabajan y en un punto medio, están los jóvenes que trabajan y estudian al mismo tiempo representado por el 35.1%.

El perfil de los entrevistados pertenecientes a la comunidad Frika Cusco versa sobre la edad, el sexo, la ocupación y el grado académico. En tal sentido, en términos absolutos y relativos la mayoría de ellos tienen entre 18 a 22 años y más de la mitad son mujeres, sin embargo, la diferencia es mínima, entonces, la comunidad Frika Cusco está conformada tanto por mujeres como varones; asimismo, una mayor proporción son universitarios quienes se dedican solo al estudio, como se observa en la siguiente figura:

Figura 10

Síntesis del perfil de los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco.



5.2. Resultados descriptivos

5.2.1. Anime japonés

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la variable “Anime japonés”, que gira en torno a las siguientes dimensiones: narrativa del anime, lenguaje audiovisual, construcción de personajes, transmisión de la cultura japonesa y la popularidad del anime.

5.2.1.1. Dimensión narrativa del anime

a. Conflicto narrativo

La tabla 8 nos proporciona una mirada detallada de las respuestas de los encuestados en relación al conflicto narrativo presente en los animes japoneses que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas. De acuerdo a ello, del nivel de primaria, solo 1 encuestado representado por el 0.8% está de acuerdo; del nivel de secundaria, 11 (8.4%)

encuestados están de acuerdo, 4 (3.1%) encuestados están totalmente de acuerdo, 3 (2.3%) están indecisos y ninguno está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo; de los estudiantes universitarios, 40 (30.5%) encuestados están de acuerdo, 27 (20.6%) encuestados están totalmente de acuerdo, 5 (3.8%) encuestados están indecisos, 2 (1.5%) encuestados están totalmente en desacuerdo y solo 1 (0.8%) de los encuestados está en desacuerdo; de los bachilleres, 16 (12.2%) encuestados están de acuerdo, 9 (6.9%) encuestados están totalmente de acuerdo, 5 (3.8%) encuestados están indecisos y 1 (0.8%) encuestado está en desacuerdo y totalmente en desacuerdo; de los licenciados, 3 (2,3%) encuestados están totalmente de acuerdo y 1 (0.8%) encuestado está de acuerdo; por último, de maestría/doctorado, solo 1 encuestado representado por el 0.8% está de acuerdo; tal como se muestra en la tabla 8:

Tabla 8

Resultados generales obtenidos entre el cruce del conflicto narrativo del anime japonés con el nivel académico de los jóvenes de la comunidad Frika Cusco.

Nivel Académico	Conflicto Narrativo													
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo				Indeciso				Totalmente de acuerdo		Total	
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Primaria	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%		
Secundaria	0	0.0%	0	0.0%	3	2.3%	11	8.4%	4	3.1%	18	13.7%		
Estudiante universitario	2	1.5%	1	0.8%	5	3.8%	40	30.5%	27	20.6%	75	57.3%		
Bachiller	1	0.8%	1	0.8%	5	3.8%	16	12.2%	9	6.9%	32	24.4%		
Licenciado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	3	2.3%	4	3.1%		
Maestría / Doctorado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%		
Total	3	2.3%	2	1.5%	13	9.9%	70	53.4%	43	32.8%	131	100.0%		

Interpretación:

Los animes japoneses se caracterizan por las historias complejas, en ocasiones historias dramáticas, violentas, románticas, etc, por los mensajes, buenas tramas y por la intensidad de emociones y sentimientos que transmiten, por ello, los resultados una vez más reiteran que

la animación japonesa o dibujo animada hecho en Japón tiene buenos conflictos narrativos y variedad de tramas y mensajes, y no solo es para el público infantil sino para jóvenes y adultos, por ello, desde primaria hasta los que pertenecen a maestría/doctorado están de acuerdo en que si hay buenos conflictos narrativos en los animes japoneses, como se muestra en la siguiente tabla 9:

Tabla 9

Síntesis de los resultados generales obtenidos entre el cruce del conflicto narrativo del anime japonés con el nivel académico de los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco.

Narrativa del anime	Nivel académico					
	Primaria	Secundaria	Estudiante universitario	Bachilleres	Licenciados	Maestría/doctorado
Conflicto narrativo	Están de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.	Están de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.	Están de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.	Están de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.	Están totalmente de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.	Están de acuerdo que en los animes existan buenos conflictos narrativos que implica la buena consecución de sucesos, la presencia de obstáculos a los personajes para que logren sus objetivos, los buenos mensajes y tramas.

b. Géneros demográficos

En este estudio se describe los géneros demográficos más vistos por los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco, donde cada encuestado mencionó su anime favorito, siendo en total 131 animes en estudio.

Los géneros demográficos hacen referencia al grupo de población (estructurado por edades y sexo) al que teóricamente van dirigidas los mangas, en este caso las series o películas de animes. Existen 5 géneros demográficos, el género shonen es dirigido a adolescentes

masculinos, el género shoujo es dirigido a las adolescentes femeninas, el género seinen es dirigido para hombres adultos, el género josei es dirigido para mujeres adultas y el género kodomo va dirigido para niños y niñas.

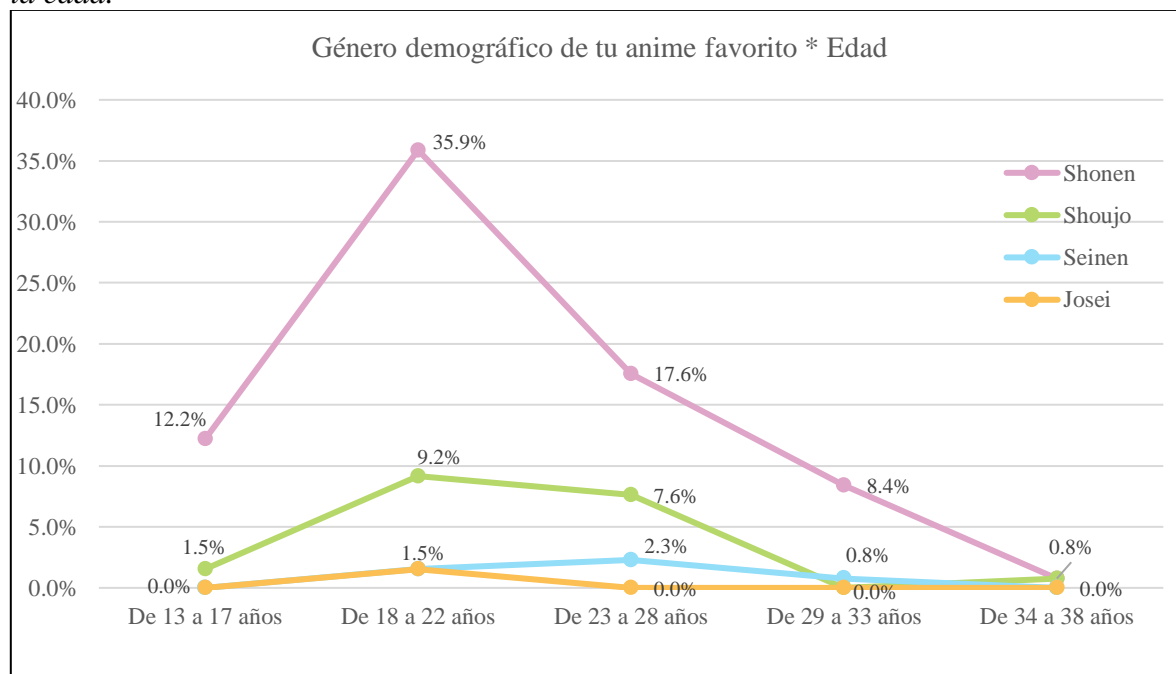
Tabla 10

Resultados generales obtenidos entre el cruce de los géneros demográficos del anime japonés con la edad.

Edad	¿A qué género demográfico pertenece tu anime favorito?									
	Shonen		Shoujo		Seinen		Josei		Total	
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
De 13 a 17 años	16	12.2%	2	1.5%	0	0.0%	0	0.0%	18	13.7%
De 18 a 22 años	47	35.9%	12	9.2%	2	1.5%	2	1.5%	63	48.1%
De 23 a 28 años	23	17.6%	10	7.6%	3	2.3%	0	0.0%	36	27.5%
De 29 a 33 años	11	8.4%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	12	9.2%
De 34 a 38 años	1	0.8%	1	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	2	1.5%
Total	98	74.8%	25	19.1%	6	4.6%	2	1.5%	131	100.0%

Figura 11

Síntesis de los resultados entre el cruce de los géneros demográficos del anime japonés con la edad.



En la tabla 10 y figura 11 se observa que, del 100% el 74.8% de los animes favoritos y vistos por los jóvenes pertenecen al género shonen, seguido está el género seinen representado por

el 19.1%, el género seinen está representado por el 4.6% y el género josei está representado por el 1.5%.

A continuación, se presentan una visión detallada según la segmentación de edades.

- De los animes que ven los encuestados de entre 13 a 17 años, 16 animes pertenecen al género shonen, 2 animes pertenecen al género shoujo, mientras que no hay ningún anime que pertenezca al género demográfico seinen, josei y kodomo.
- De los animes que ven los encuestados de entre 18 a 22 años, 47 animes pertenecen al género shonen, 12 animes pertenecen al género shoujo, mientras que 2 animes pertenecen al género demográfico seinen y josei, y por último, ninguno pertenece al género kodomo.
- De los animes que ven los encuestados de entre 23 a 28 años, 23 de sus animes favoritos pertenecen al género shonen, 10 pertenecen al género shoujo, 3 pertenecen al género demográfico seinen, mientras que no hay ningún anime que pertenezca al género demográfico josei y kodomo.
- De los animes que ven los encuestados de 29 a 33 años, 11 animes pertenecen al género shonen, 1 (0.8%) de sus animes pertenecen al género seinen y no hay ningún anime que pertenezca al género demográfico shoujo, josei y kodomo.
- De los animes que ven los encuestados de 34 a 38 años, 1 anime pertenece al género shonen, 1 anime pertenece al género shoujo, mientras que no hay ningún anime que pertenezca al género demográfico seinen, josei y kodomo.

Interpretación:

En base a los resultados podemos indicar que, el género demográfico más visto es “shonen” y los que más lo ven son los jóvenes que se encuentran entre los 18 a 22 años de edad, si bien este género tiene como público objetivo a los adolescentes masculinos y predomina la trama de acción, es vista por mujeres y varones de cualquier edad.


Cabe señalar que el género demográfico Kodomo o más conocido por ser el género que va direccionado a los niños y niñas no es vista por ninguno que pertenezca a estos rangos de edad por ello no se aprecia en la figura.

Por ende, los géneros demográficos funcionan como plantillas, donde el espectador tiene un conocimiento previo sobre el camino en el cuál irá la historia, esto debería suponer que solo los adolescentes masculinos deberían ver animes de género shonen, y así en todos los casos, sin embargo, los resultados muestran que no importa la segmentación demográfica de los animes porque es vista por personas de cualquier edad, un adolescente puede ver el género seinen que es dirigido a hombres adultos porque la trama es compleja y puede tener un alto nivel de violencia, gore o escenas sexuales, asimismo, un adulto ve el género shoujo que es dirigida a adolescentes femeninas.

En la siguiente tabla 11 se presentan los animes que ven y no ven según la edad y géneros demográficos, tomando ejemplos de animes en representación de cada género correspondiente:

Tabla 11

Ejemplos de animes que ven según los géneros demográficos y edad de la Comunidad Frikis Cusco.

Segmentación de edad	Géneros demográficos con ejemplos de animes				
	Shonen	Shoujo	Seinen	Josei	Kodomo
	 <p>Dragon Ball Ejemplo de anime de género shonen</p>	 <p>Kimi No todoke Ejemplo de anime de género shoujo</p>	 <p>Psycho - Pass Ejemplo de anime de género seinen</p>	 <p>Nana Ejemplo de anime de género josei</p>	 <p>Doraemon Ejemplo de anime de género kodomo</p>
De 13 a 17 años	Si ven Dragon ball	Si ven Kimi No Todoke	No ven Psycho-Pass	No ven Nana	No ven Doraemon
De 18 a 22 años	Si ven Dragon ball	Si ven Kimi No Todoke	Si ven Psycho-Pass	Si ven Nana	No ven Doraemon
De 23 a 28 años	Si ven Dragon ball	Si ven Kimi No Todoke	Si ven Psycho-Pass	No ven Nana	No ven Doraemon
De 29 a 33 años	Si ven Dragon ball	No ven Kimi No Todoke	Si ven Psycho-Pass	No ven Nana	No ven Doraemon
De 34 a 38 años	Si ven Dragon ball	Si ven Kimi No Todoke	No ven Psycho-Pass	No ven Nana	No ven Doraemon

c. ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo?

En este estudio se va a describir detalladamente las respuestas de los encuestados en relación a la pregunta ¿Los géneros demográficos del anime japonés refleja mis intereses y/o problemas que tengo? de acuerdo al nivel académico de los jóvenes.

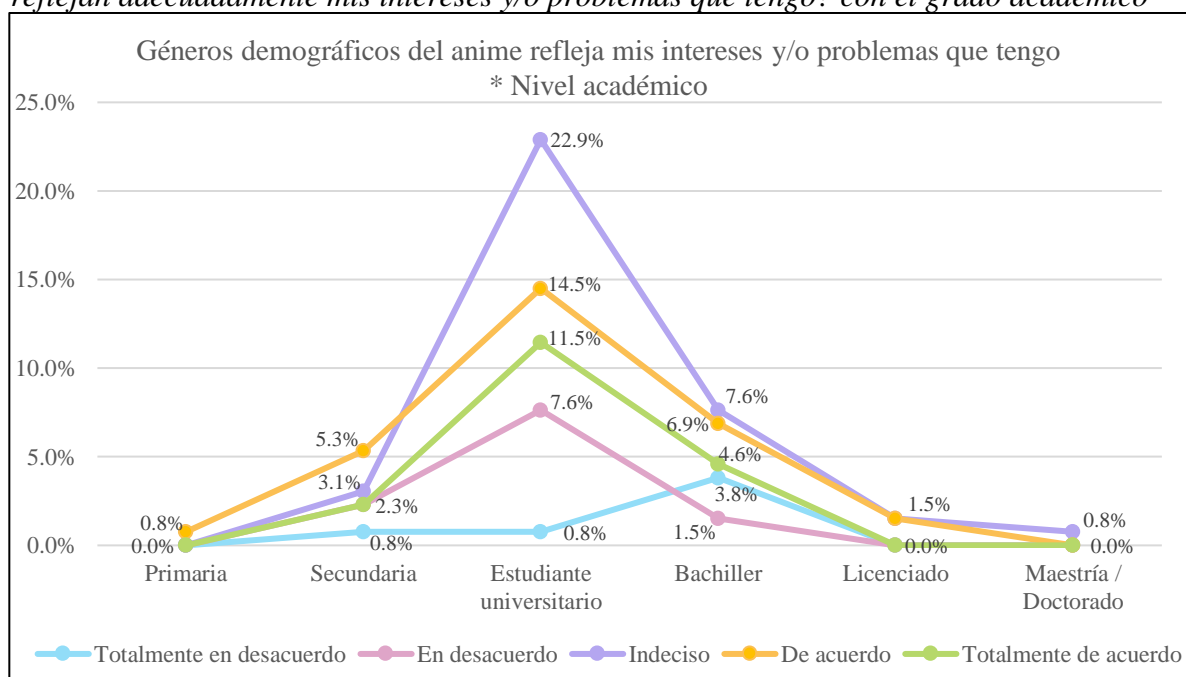
Tabla 12

Resultados obtenidos entre el cruce: ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas? con el grado académico.

Nivel Académico	¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo?										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Primaria	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%
Secundaria	1	0.8%	3	2.3%	4	3.1%	7	5.3%	3	2.3%	18	13.7%
Estudiante universitario	1	0.8%	10	7.6%	30	22.9%	19	14.5%	15	11.5%	75	57.3%
Bachiller	5	3.8%	2	1.5%	10	7.6%	9	6.9%	6	4.6%	32	24.4%
Licenciado	0	0.0%	0	0.0%	2	1.5%	2	1.5%	0	0.0%	4	3.1%
Maestría / Doctorado	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%
Total	7	5.3%	15	11.5%	47	35.9%	38	29.0%	24	18.3%	131	100.0%

Figura 12

Resultados obtenidos entre el cruce: ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo? con el grado académico



En la tabla 12 y figura 12 se observa lo siguiente:

- Del nivel de primaria, 1 (0.8%) encuestado respondió que está de acuerdo, mientras que ninguno respondió que está totalmente de acuerdo, indeciso, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.
- Del nivel de secundaria, 7 (5.3%) encuestados respondieron que están de acuerdo, 4 (3.1%) encuestados están indecisos, 3 (2.3%) encuestados están totalmente de acuerdo, también 3 (2.3%) están en desacuerdo y solo 1 (0.8%) encuestado está totalmente en desacuerdo.
- De los estudiantes universitarios, 30 (22.9%) encuestados respondieron que están indecisos, 19 (14.5%) encuestados respondieron que están de acuerdo, 15 (11.5%) encuestados respondieron que están totalmente de acuerdo, solo 10 (7.6%) encuestados respondieron que están en desacuerdo y la minoría respondió que está totalmente en desacuerdo representado por 1 (0.8%) encuestado.
- De los bachilleres, 10 (7.6%) encuestados respondieron que están indecisos, 9 (6.9%) encuestados respondieron que están de acuerdo, 6 (4.6%) encuestados respondieron que están totalmente de acuerdo, solo 5 (3.8%) encuestados respondieron que están totalmente en desacuerdo y la minoría respondió que está en desacuerdo representado por 2 (1.5%) encuestados.
- De licenciatura, 2 (1.5%) encuestado respondieron que está indecisos, y también 2 (1.5%) están de acuerdo, mientras que ninguno respondió que está totalmente de acuerdo, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

- De maestría/doctorado, 1 (0.8%) encuestado respondió que está indeciso, mientras que ninguno respondió que está totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

Interpretación:

De acuerdo al análisis podemos concluir que, el nivel académico determina la relación que tienen el género demográfico del anime que ven con sus intereses y problemas, si bien no están totalmente en desacuerdo, la mayoría de los jóvenes que son estudiantes universitarios, bachilleres, licenciados y de maestría/doctorado no están seguros que el género demográfico al que pertenece el anime que ve refleje sus intereses y problemas, mientras que los de primaria y secundaria están de acuerdo.

Tabla 13

Síntesis de los resultados ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo? con el grado académico.

Géneros demográficos	Nivel académico					
	Primaria	Secundaria	Estudiante universitario	Bachilleres	Licenciados	Maestría/doctorado
Los géneros demográficos de los animes reflejan mis problemas e intereses	Están de acuerdo que los géneros demográficos de los animes reflejan sus problemas e intereses.	Están de acuerdo que los géneros demográficos de los animes reflejan sus problemas e intereses.	Están indecisos que los géneros demográficos de los animes reflejan sus problemas e intereses.	Están indecisos que los géneros demográficos de los animes reflejan sus problemas e intereses.	Están de acuerdo e indecisos que los géneros demográficos de los animes que ven si reflejan sus intereses.	Están indecisos que los géneros demográficos de los animes que ven si reflejan sus intereses.

d. Géneros temáticos

En este estudio se describe los géneros temáticos de animes más vistos por los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, para ello a los encuestados se preguntó primero su anime favorito y de esta manera se estudió 131 animes.

En términos generales, cuando hablamos de géneros nos referimos al tema general de una película que sirve para su clasificación, el animé tiene historias con temáticas que tocan cuestiones como la política, el deporte, la imaginación, la filosofía, el gore, el romance, la psicología, el sexo, etc.

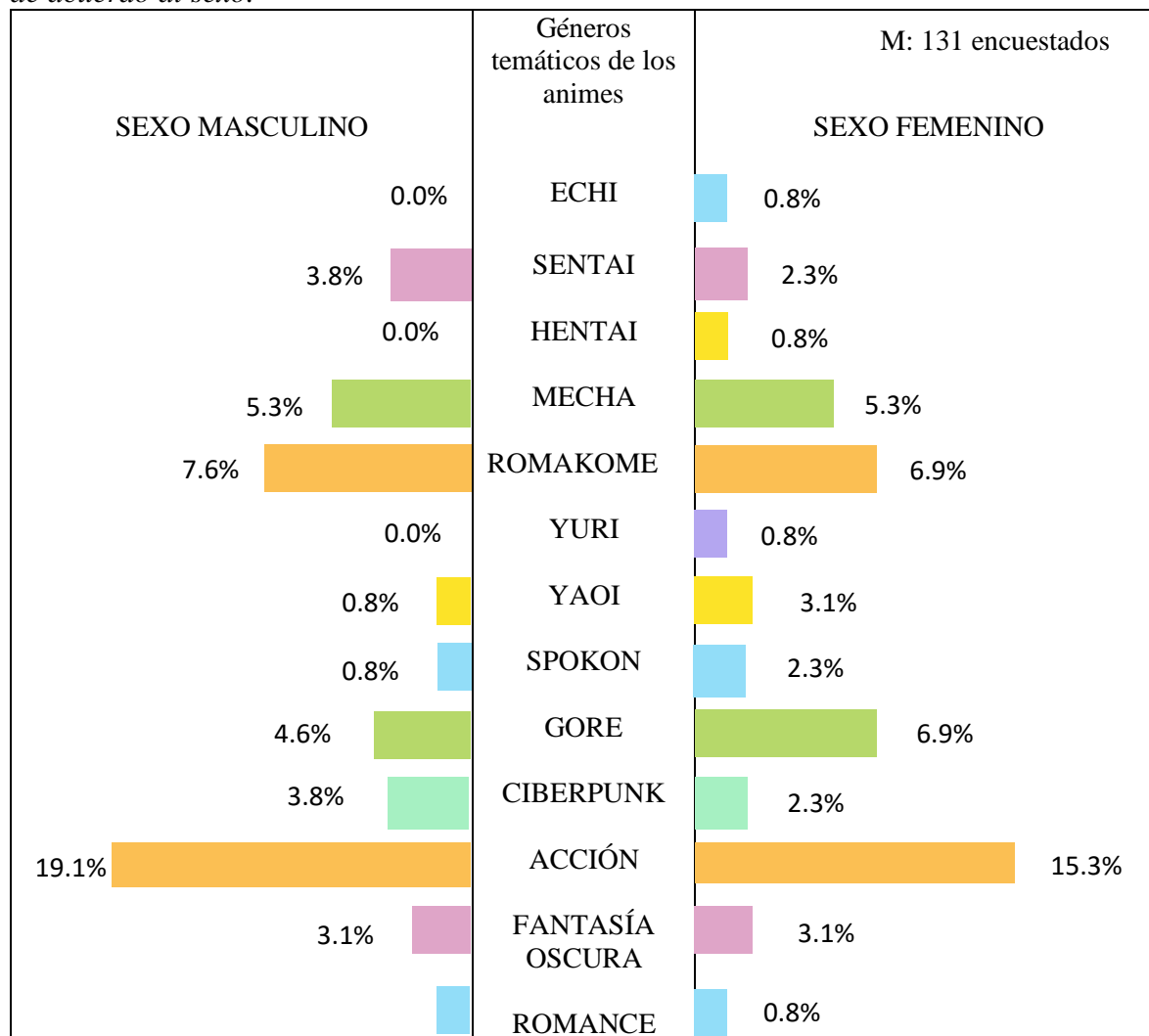
Tabla 14

Resultados generales obtenidos entre el cruce: ¿A qué género temático pertenece tu anime favorito? con el sexo.

¿A qué género temático pertenece tu anime favorito?	Sexo					
	Masculino		Femenino		Total	
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Ecchi	0	0.0%	1	0.8%	1	0.8%
Sentai	5	3.8%	3	2.3%	8	6.1%
Hentai	0	0.0%	1	0.8%	1	0.8%
Mecha	7	5.3%	7	5.3%	14	10.7%
Romakome	10	7.6%	9	6.9%	19	14.5%
Yuri	0	0.0%	1	0.8%	1	0.8%
Yaoi	1	0.8%	4	3.1%	5	3.8%
Spokon	1	0.8%	3	2.3%	4	3.1%
Gore	6	4.6%	9	6.9%	15	11.5%
Ciberpunk	5	3.8%	3	2.3%	8	6.1%
Acción	25	19.1%	20	15.3%	45	34.4%
Fantasía oscura	4	3.1%	4	3.1%	8	6.1%
Romance	1	0.8%	1	0.8%	2	1.5%
Total	65	49.6%	66	50.4%	131	100.0%

Figura 13

Síntesis de los géneros temáticos más vistos por los jóvenes de la comunidad Friki Cusco de acuerdo al sexo.



La tabla 14 y figura 13 muestra los resultados detallados de los géneros temáticos:

- El género temático **echi** se centra en personajes en edad de colegio y su despertar sexual, según los resultados este género es más visto por el sexo femenino representado con el 0.8%, mientras que ninguno del sexo masculino ha visto este género temático.

- El género temático **sentai** trata de historias de superhéroes, los resultados señalan que es más visto por el sexo masculino representado por el 3.8%, mientras que solo el 2.3% del sexo femenino ha visto este género temático.
- El género temático **hentai** es el anime con contenido pornográfico, es más visto por el sexo femenino representado por el 0.8%, mientras que ninguno del sexo masculino ha visto este género temático.
- El género temático **mecha** es visto por mujeres y varones, representado por el 5.3%.
- El género temático **romamoke** se refiere a las comedias románticas, es más visto por el sexo masculino representado por el 7.6%, mientras que el 6.9% del sexo femenino ve este género temático.
- El género temático **yuri** trata del romance entre dos mujeres, los resultados señalan que es visto por el sexo femenino representado por el 0.8%, mientras que ninguno del sexo masculino lo vio.
- El género temático **yaoi** trata del romance entre dos varones, los resultados señalan que, es más visto por el sexo femenino representado por el 3.1%, mientras que solo el 0.85 del género masculino vio este género.
- El género temático **spokon** son las historias relacionadas al mundo del deporte, según los resultados es más visto por el sexo femenino representado por el 2.3%, mientras que solo el 0.8% del sexo masculino vio este género.
- El género temático **gore** es un anime sangriento y violento, es más visto por el sexo femenino representado por el 6.9%, mientras que el 4.6% del sexo masculino prefiere este género.

- El género temático **ciberpunk** trata de historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, este género es más visto por el sexo masculino representado por el 3.8%, mientras que solo el 2.3% del sexo femenino prefiere este género.
- El género temático de **acción** es más visto por el sexo masculino representado por el 19.1% y el 15.3% del sexo femenino prefiere este género.
- El género temático **fantasía oscura** o thriller ofrece historias maduras y cónicas con eventos trágicos que afectan al personaje, es visto en la misma proporción tanto por el sexo femenino y el sexo masculino, representado por el 3.1% en ambos casos
- El género temático de **romance** es más visto en la misma proporción tanto por el sexo femenino y el sexo masculino, representado por el 0.8 % en ambos casos.

Interpretación:

Se concluye que, el género temático más visto y preferido de los jóvenes tanto varones como mujeres es el género de acción, seguido está el género romakome.

También en el estudio se resalta que, el género yuri que trata sobre la relación amorosa entre dos mujeres es vista solo por mujeres, mientras que en el género yaoi que trata sobre la relación amorosa entre dos varones no ocurre lo mismo, ya que los resultados señalan que es más visto por las mujeres. En consecuencia, los animes que tienen como personajes a lesbianas u homosexuales es más visto por el sexo femenino.

En cuanto al género gore y mecha ocurre algo similar, si bien cuando se habla de robots, violencia o sangre se hace referencia al sexo masculino, el estudio demuestra que las

mujeres también ven este tipo de contenido, por ejemplo, el género gore es más visto por las mujeres.

e. ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito?

Tabla 15

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito? con el sexo.

Sexo	¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito?										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Masculino	10	7.6%	23	17.6%	20	15.3%	9	6.9%	3	2.3%	65	49.6%
Femenino	17	13.0%	20	15.3%	18	13.7%	8	6.1%	3	2.3%	66	50.4%
Total	27	20.6%	43	32.8%	38	29.0%	17	13.0%	6	4.6%	131	100.0%

La tabla 15 nos muestra una visión detallada de las respuestas de los encuestados frente a la pregunta ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito?.

Del sexo masculino, 23 (17.6%) de los encuestados están en desacuerdo, 20 (15.3%) encuestados está indecisos, 10 (7.6%) encuestados está totalmente en desacuerdo, 9 (6.9%) encuestados está de acuerdo y solo 3 (2.3%) encuestados estan totalmente de acuerdo.

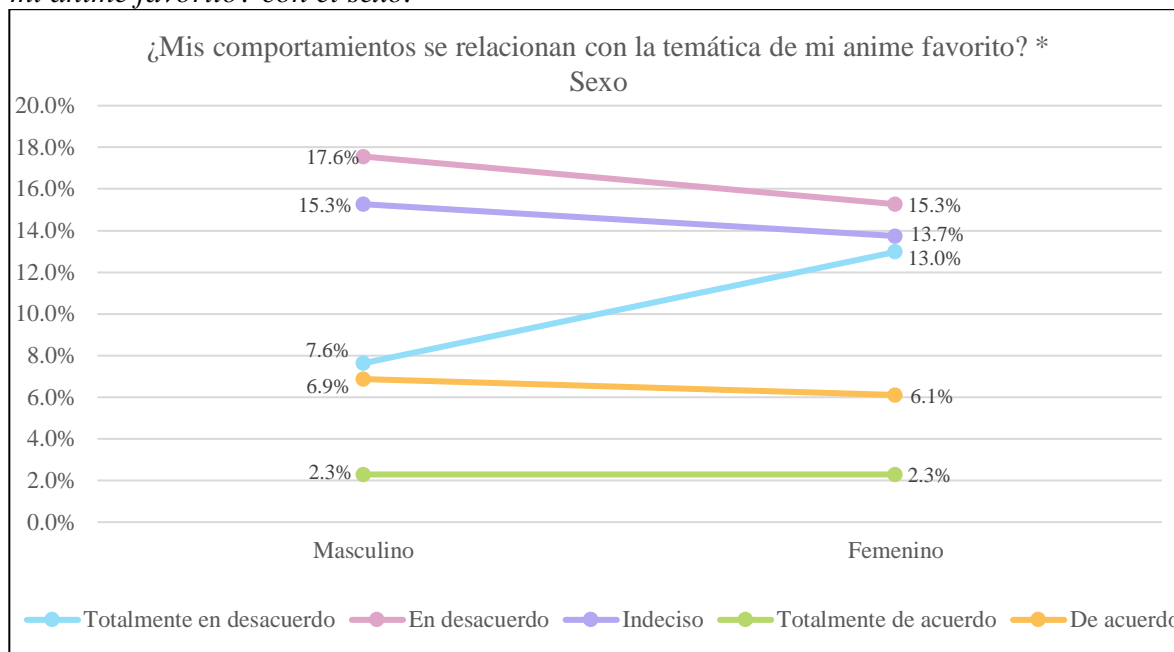
Del sexo femenino, 20 (15.3%) de las encuestadas están en desacuerdo, 18 (13.7%) encuestadas está indecisas, 17 (13.0%) encuestadas están totalmente en desacuerdo, 8 (6.1%) encuestadas están de acuerdo y solo 3 (2.3%) encuestadas estan totalmente de acuerdo.

Interpretación:

Según el análisis se concluye que, la mayoría de los jóvenes (mujeres y varones) está en desacuerdo que sus comportamientos se relacionen con la temática de su anime favorito, seguido están los indecisos, tal como se muestra en la figura 14:

Figura 14

Síntesis de los resultados del cruce ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito? con el sexo.



f. ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños?

Tabla 16

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños? con el sexo.

Sexo	¿Consideras que los animes están orientados solo para niños?										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Masculino	30	22.9%	17	13.0%	16	12.2%	1	0.8%	1	0.8%	65	49.6%
Femenino	42	32.1%	16	12.2%	6	4.6%	2	1.5%	0	0.0%	66	50.4%
Total	72	55.0%	33	25.2%	22	16.8%	3	2.3%	1	0.8%	131	100.0%

La tabla 16 nos proporciona una visión detallada de las respuestas de los encuestados en relación a la pregunta ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños?, la mayoría de los jóvenes de sexo femenino representado por el 32.1% están en totalmente en desacuerdo, la mayoría de los jóvenes de sexo masculino representado por 22.9%, consideran lo mismo; seguido, están aquellos que están en desacuerdo, el sexo masculino representado

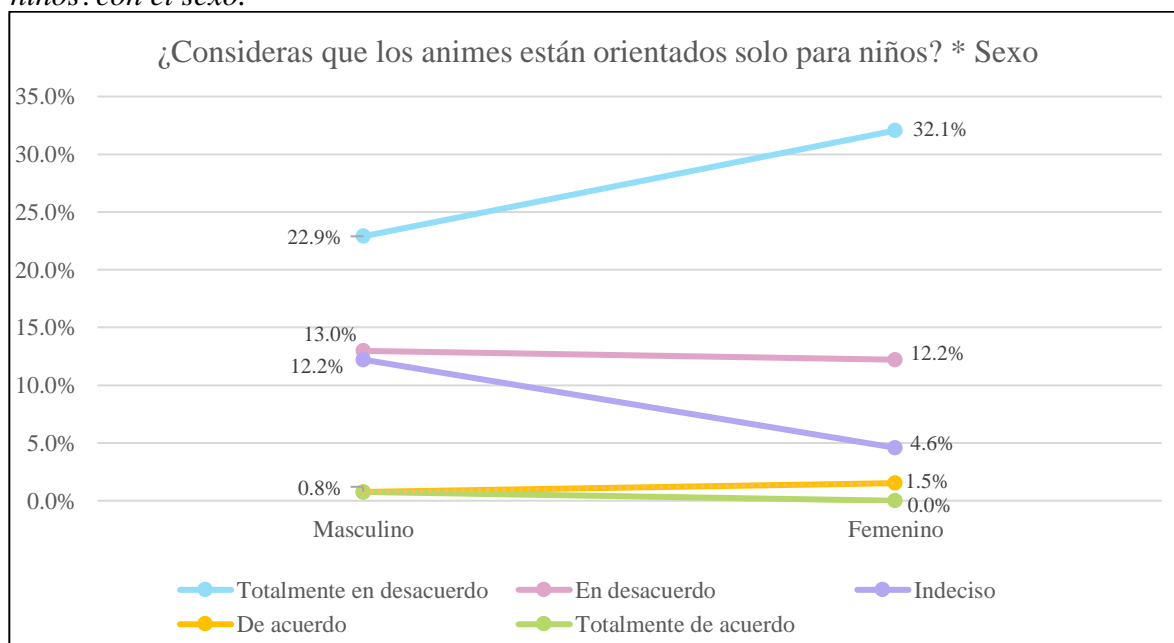
por el 13.0% y el sexo femenino por el 12.2%; después, se encuentran los que están indecisos, el sexo masculino representado por el 12.2% y el sexo femenino representado por el 4.6%, solo pocos están de acuerdo, el sexo masculino está representado por el 1.5% y el sexo femenino por el 0.8%; por último, solo el 0.8% del sexo masculino está totalmente de acuerdo y del sexo femenino ninguno.

Interpretación:

En base a los resultados podemos indicar que, tanto varones como mujeres están totalmente en desacuerdo que los animes estén orientados solo para niños, hoy en día el anime es un producto audiovisual conocido por su amplia variedad de historias, desde temas infantiles hasta de contenido sexual, por ello hay animes para todo tipo de público y los mismos espectadores son conscientes de ello, tal como se muestra en la figura 15:

Figura 15

Síntesis de los resultados del cruce ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños? con el sexo.



5.2.1.2. Dimensión construcción de los personajes del anime japonés

a. Diseño de los personajes

En este estudio se describe el diseño de los personajes. La animación japonesa ha desarrollado con el tiempo un estilo distintivo en el diseño de personajes, que varía según el estilo y género de la historia, estos diseños abarcan diversos niveles de iconicidad, desde caricaturas extremadamente estilizadas hasta representaciones de gran realismo. en consecuencia, se realizó las siguientes preguntas a los encuestados ¿Los personajes de los animes tienen rasgos diferentes a otras animaciones como su estética, expresiones faciales, etc? y ¿Los personajes de los animes proyectan emociones reales y estos te contagian?

Tabla 17

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: diseño de los personajes con la edad.

Edad	Diseño de los personajes										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	fi	ni%	f i	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
De 13 a 17 años	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	6	4.6%	11	8.4%	18	13.7%
De 18 a 22 años	1	0.8%	1	0.8%	4	3.1%	28	21.4%	29	22.0%	63	48.1%
De 23 a 28 años	0	0.0%	2	1.5%	3	2.3%	18	13.7%	13	9.9%	36	27.5%
De 29 a 33 años	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	5	3.8%	6	4.6%	12	9.2%
De 34 a 38 años	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	2	1.5%
Total	1	0.8%	5	3.8%	8	6.1%	58	44.3%	59	45.0%	131	100.0%

En la tabla 17 se observa que:

- De los encuestados entre 13 a 17 años, 11 encuestados representado por el 8.4% están totalmente de acuerdo, 6 encuestados representados por el 4.6% están de acuerdo, solo 1 encuestado representado por el 0.8% está en desacuerdo, mientras que ninguno está indeciso o totalmente en desacuerdo.

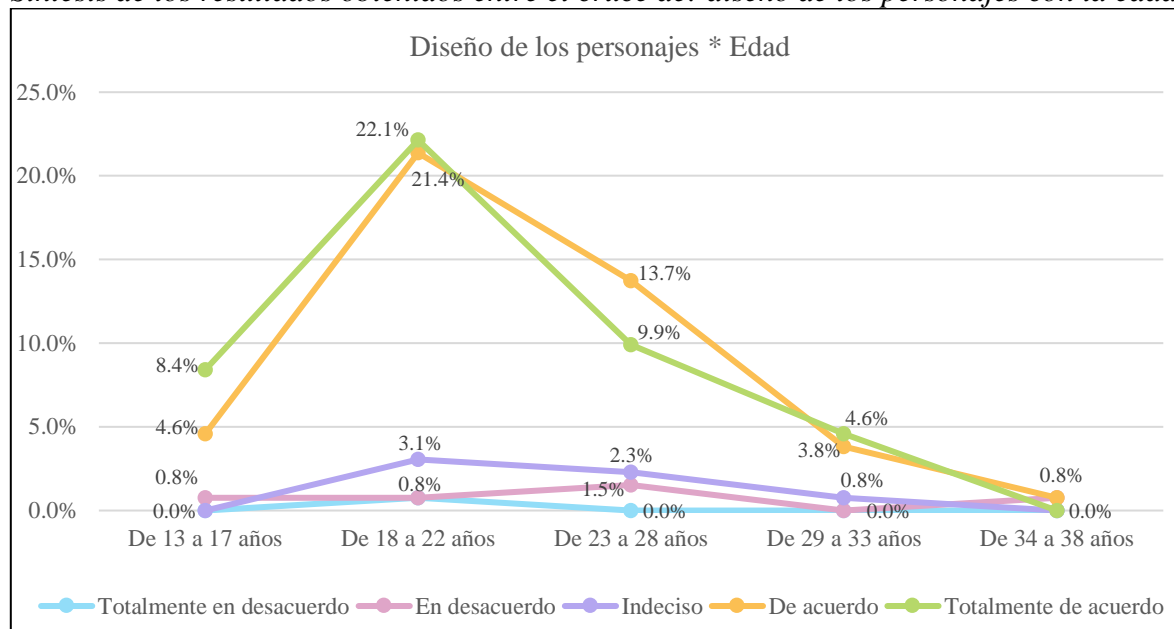
- De los encuestados entre 18 a 22 años, 29 encuestados representado por el 22.1% está totalmente de acuerdo, 28 encuestados representado por el 21.4% está de acuerdo, 4 encuestados representado por el 3.1% está indeciso y solo 1 (0.8%) encuestado está en desacuerdo y 1 también está totalmente en desacuerdo.
- De los encuestados entre 23 a 28 años, 18 (13.7%) están de acuerdo, 13 (9.9%) están totalmente de acuerdo, 3 (2.3%) encuestados están indecisos, solo 2 (1.5%) de los encuestados están en desacuerdo y ninguno está totalmente en desacuerdo.
- De los encuestados entre 29 a 33 años, 6 (4.6%) están de acuerdo, 5 (3.8%) están totalmente de acuerdo, 1 (0.8%) encuestado están indeciso y ninguno está en desacuerdo ni totalmente en desacuerdo.

Interpretación:

Según la mayoría de los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco, el diseño de los personajes de los animes tienen rasgos diferentes a otras animaciones en cuanto a la estética, expresiones faciales como los ojos, el cabello, el cuerpo, etc, y los personajes les proyectan emociones reales que les contagia. La función del anime y el manga sobre su constitución subjetiva es clara, al marcar como “debe ser” una persona educada con valores, a través de las identificaciones con los personajes animados instaura una racionalización de su vida anímica, le concede a su objeto manga-anime el valor de significante, Parada (2012). A continuación, la figura 16 que sintetiza lo afirmado:

Figura 16

Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: diseño de los personajes con la edad.



b. Tipo de personajes

En este estudio se describe los tipos de personajes favoritos de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, donde cada encuestado mencionó su personaje favorito, siendo en total 131 personajes en estudio.

En base a los comportamientos se repiten en varias ocasiones, resultaron los siguientes tipos de personaje bastante marcados en los animes: los deredere son personajes amorosos, los yandere son personajes violentos, los tsundere son personajes que se muestran frios pero son amoroso, los sukeban son personajes pandilleros, los kudere son indiferentes, las loli tienen rasgos añados, los dendere son callados, los oujou sama son refinados, las nekgirl son personas con hábitos felinos, los kimokawai tienen rasgos inhumanos pero son adorables y los bukkuko son mujeres que se visten de hombres.

Tabla 18**Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Tu personaje favorito es? con el sexo.**

Sexo	¿Tu personaje favorito es?																		Total	
	Deredere		Yandere		Tsundere		Sukeban		Kudere		Loli		Dandere		Nekogirl		Kimokawai		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	f	ni%	f	ni%	f	ni%	f	ni%	f	ni%	f	ni%		
Masculino	34	26.0%	9	6.9%	6	4.6%	0	0.0%	3	2.3%	1	0.8%	11	8.4%	1	0.8%	0	0.0%	65	49.6%
Femenino	27	20.6%	5	3.8%	10	7.6%	1	0.8%	4	3.1%	1	0.8%	13	9.9%	1	0.8%	4	3.1%	66	50.4%
Total	61	46.6%	14	10.7%	16	12.2%	1	0.8%	7	5.3%	2	1.5%	24	18.3%	2	1.5%	4	3.1%	131	100.0%

En la tabla 18 se observa que, de los 131 personajes de animes, el 46.6% de los personajes son deredere, seguido, el 18.3% son dandere, el 12.2% son tsundere, el 10.7% son yandere, el 5.4% son personajes kudere, el 3.1% son kimikawai, el 1.5% son nekogirl, el 1.5% son lolis y el 0.8% son sukeban.

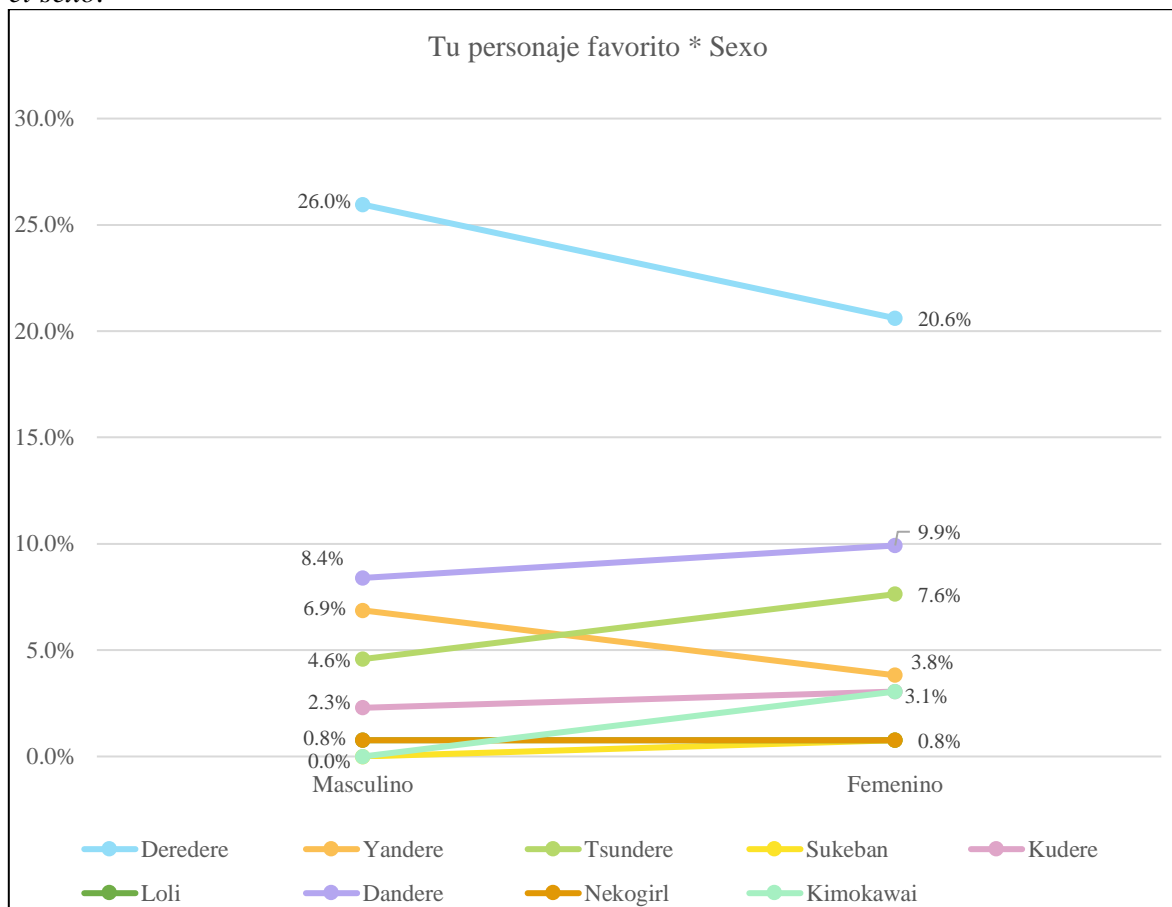
Interpretación:

Según el psicoanálisis la atracción hacia ciertos personajes puede estar relacionada con nuestras experiencias pasadas, especialmente en relación con nuestras emociones, deseos y conflictos inconscientes.

A la mayoría de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco les gusta los personajes deredere conocidos por ser amorosos y buenos, sobre todo a los jóvenes de sexo masculino; también les gusta los personajes dandere o callados, en mayor medida al sexo femenino. Por otro lado, los personajes que no les gusta mucho, son los sukeban, conocidos por ser pandilleros. A continuación, la figura 17 expone la síntesis de los resultados:

Figura 17

Síntesis de los resultados generales obtenidos entre el cruce de los tipos de personajes con el sexo.



c. ¿Por qué te gusta tu personaje favorito?

En este estudio se describe la relación de los jóvenes con sus personajes favoritos, frente a la pregunta ¿Por qué te gusta tu personaje favorito?

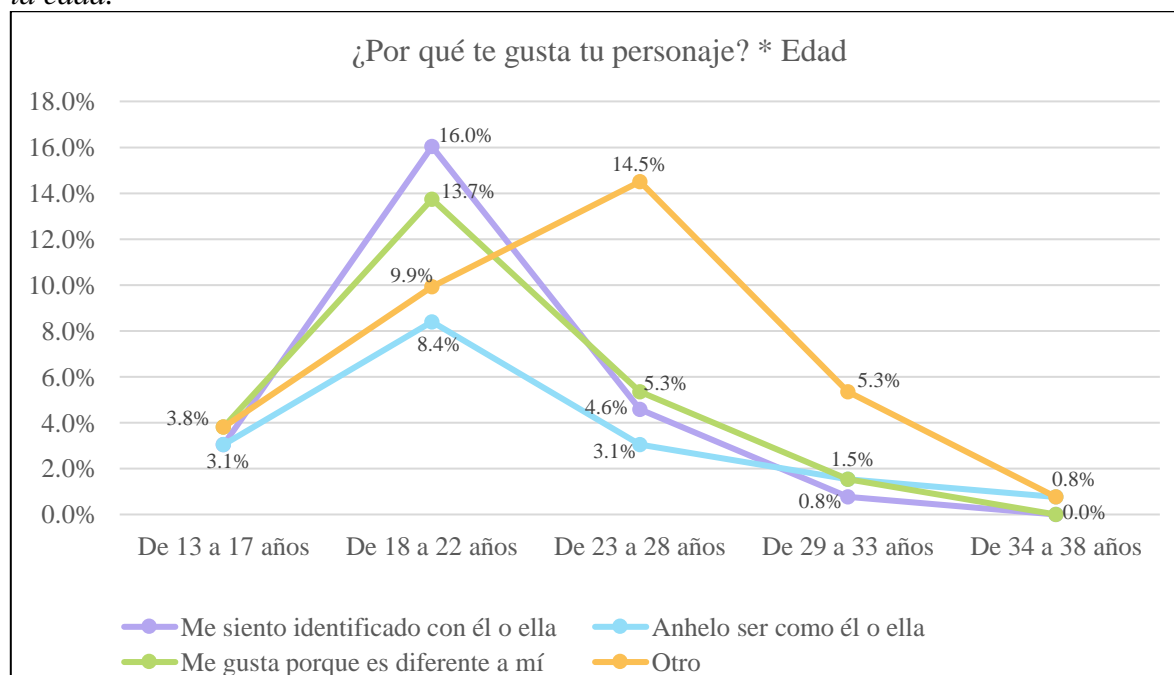
Tabla 19

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Por qué te gusta tu personaje? con la edad.

Edad	¿Por qué te gusta tu personaje?								Total	
	Me siento identificado con él o ella		Anhelo ser como él o ella		Me gusta porque es diferente a mí		Otro			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
De 13 a 17 años	4	3.1%	4	3.1%	5	3.8%	5	3.8%	18	13.7%
De 18 a 22 años	21	16.0%	11	8.4%	18	13.7%	13	9.9%	63	48.1%
De 23 a 28 años	6	4.6%	4	3.1%	7	5.3%	19	14.5%	36	27.5%
De 29 a 33 años	1	0.8%	2	1.5%	2	1.5%	7	5.3%	12	9.2%
De 34 a 38 años	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%	2	1.5%
Total	32	24.4%	22	16.8%	32	24.4%	45	34.4%	131	100.0%

Figura 18

Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: ¿Por qué te gusta tu personaje? con la edad.



La tabla 19 y figura 18 nos muestra una visión detallada de las respuestas dadas por los encuestados donde:

- De los encuestados entre 13 a 17 años, 5 (3.8%) encuestados señalan “Me siento identificado con él o ella”, 5 (3.8%) encuestados consideran que hay otras razones del porque les gusta su personaje, 4 (3.1%) encuestados señalan “Me gusta porque es diferente a mí” y 4 (3.1%) encuestados señalan “Anhelo ser como él o ella”.
- De los encuestados entre 18 a 22 años, 21 (16.0%) encuestados señalan “Me siento identificado con el o ella”, 18 (13.7%) encuestados señalaron “Me gusta porque es diferente a mí”, 13 (9.9%) encuestados señalan que existen otras razones y 11 (8.4%) encuestados señalaron “Anhelo ser como él o ella”.
- De los encuestados entre 23 a 28 años, 19 (14.5%) encuestados señalaron que existen otras razones, 7 (5.3%) encuestados señalaron “Me gusta porque es diferente a mí”, 6 (4.6%) señalaron “Me siento identificado con el o ella” y solo 4 (3.1%) encuestados señalaron “Anhelo ser como él o ella”.
- De los encuestados de 29 a 33 años, 7(5.3%) encuestados señalaron que existen otras razones del porque les gusta su personaje favorito, 2 (1.5%) encuestados señalaron “Anhelo ser como él o ella” y también 2 (1.5%) encuestados señalaron “Me gusta porque es diferente a mí”, por último, solo 1 (0.8%) encuestado señaló “Me siento identificado con él o ella”.
- De los encuestados de 34 a 39 años, solo 2 encuestados señalaron “Anhelo ser como él o ella” o tienen otras razones del porque les gusta su personaje.

Interpretación:

Según Sigmund Freud, nuestras experiencias infantiles y las relaciones tempranas con figuras de autoridad (como padres y cuidadores) influyen profundamente en cómo percibimos y nos relacionamos con otras personas más adelante en la vida. Esto incluye la atracción o identificación con ciertos personajes en historias o medios de comunicación. Un personaje puede resonar con nosotros porque refleja, de alguna manera, aspectos de nuestra propia vida o porque proyectamos en él nuestros deseos y emociones inconscientes.

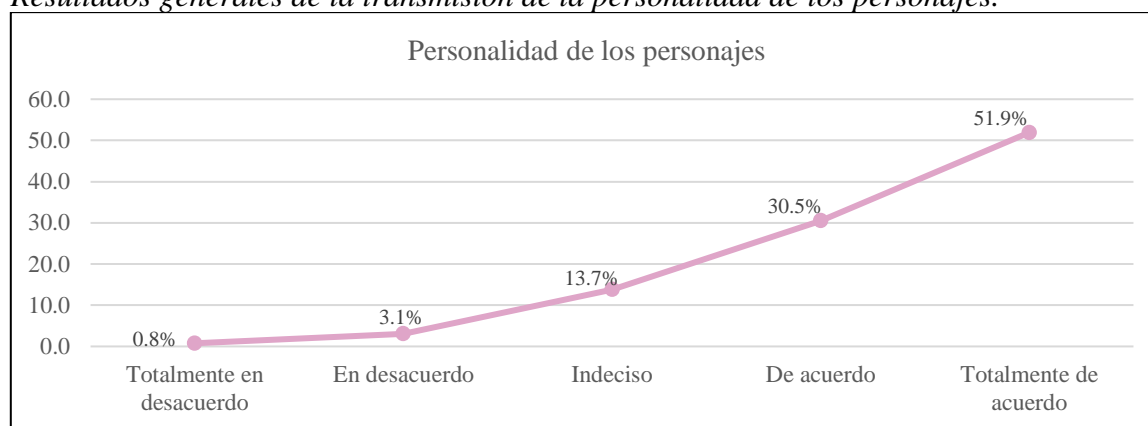
De acuerdo a este análisis, se concluye que, la mayoría de entre 18 a 22 años se siente identificado con su personaje favorito, mientras esta aseveración disminuye hacia las personas de entre 29 a 30 años de edad, esto se debe a que se encuentran en una etapa donde ya no absorben todo lo que ven o incluso su identidad está definida.

d. Personalidad de los personajes

En este estudio se describe la personalidad de los personajes de los animes japoneses que versa en torno a las siguientes preguntas que se preguntó a los encuestados: ¿Tu personaje favorito tiene personalidades bien definidas y desarrolladas?, ¿Consideras que los colores del cabello, ropa, ojos, etc. transmiten su personalidad? y ¿Consideras que tu personaje favorito es único frente a los otros?

Tabla 20*Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.*

Trasmisión de la personalidad de los personajes				
	fi	Fi	ni%	Ni%
Totalmente en desacuerdo	1	1.0	0.8%	0.8%
En desacuerdo	4	5.0	3.1%	3.8%
Indeciso	18	23.0	13.7%	17.6%
De acuerdo	40	63.0	30.5%	48.1%
Totalmente de acuerdo	68	131.0	51.9%	100.0%
Total	131		100.0%	

Figura 19*Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.*

En la tabla 20 y figura 19 se observa que, el 51.9% está totalmente de acuerdo, el 30.5% está de acuerdo, el 13.7% está indeciso, seguido el 3.1% está en desacuerdo y por último, solo el 0.85 está totalmente en desacuerdo.

Interpretación:**Tabla 21***Resultados generales de la transmisión de la personalidad de los personajes.*

Percepción de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco	Personalidad de los personajes		
	¿Tu personaje favorito tiene personalidades bien definidas y desarrolladas?	¿Consideras que los colores del cabello, ropa, ojos, etc transmiten su personalidad?	¿Consideras que tu personaje favorito es único frente a los otros?
	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo

El análisis de estos resultados sugiere que la mayoría de los jóvenes de la comunidad Frikí Cusco está totalmente de acuerdo y percibe a sus personajes como seres únicos e incomparables, por ello, se sienten atraídos con ellos. Existen personajes Kawai (dulces) donde predomina el color rosado, o también personajes con personalidad introvertido, donde por lo general no usan colores claros o cálidos en sus ropas, y esto ayuda a reforzar la personalidad de los personajes.

Por lo tanto, al realizar productos cinematográficos es importante construir bien a los personajes y de crear un perfil único para que conecte con los espectadores. El perfil del personaje incluye desde características físicas como también la personalidad.

5.2.1.3.Lenguaje audiovisual

a. Aspectos morfológico, sintáctico y semántico

En este estudio se va a describir el lenguaje audiovisual de los animes desde tres perspectivas: el aspecto morfológico, el aspecto sintáctico y el aspecto semántico. El aspecto morfológico consiste en la atmosfera (el color, iluminación, ambiente), los escenarios que tienen como referencia espacios reales, la música que genera mayor emotividad a las escenas y las voces; el aspecto sintáctico que consiste a la parte más técnica, como al realismo del anime que aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes o en el cambio de escenarios, al uso de planos y ángulos que son importantes tanto para dibujos animados como no animados, por ejemplo, las tomas donde solo se ven los rostros de los personajes con cualquier expresión, transmiten más emociones; y el aspecto semántico, consiste en el realismo de las escenas que aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes o en el cambio de escenarios, lo que genera mayor emotividad, también la

variedad de planos que son utilizados en los animes, por ejemplo, las tomas donde solo se ven los rostros de los personajes con cualquier expresión, transmiten más emociones.

Los tres aspectos son importantes para que el espectador conecte y continúe viendo los productos cinematográficos.

Tabla 22

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: Aspectos morfológicos y sintácticos con el nivel académico.

Nivel Académico	Aspectos morfológicos y sintácticos								Total	
	Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Primaria	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%
Secundaria	0	0.0%	2	1.5%	10	7.6%	6	4.6%	18	13.7%
Estudiante universitario	1	0.8%	3	2.3%	36	27.5%	35	26.7%	75	57.3%
Bachiller	0	0.0%	6	4.6%	10	7.6%	16	12.2%	32	24.4%
Licenciado	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	3	2.3%	4	3.1%
Maestría / Doctorado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	1	0.8%
Total	1	0.8%	12	9.2%	57	43.5%	61	46.6%	131	100.0%

La tabla 22 nos muestra que, las respuestas que tuvieron mayor notoriedad fueron de los estudiantes universitarios representado por el 57.3%, consecuentemente, 61 (46.6%) encuestados respondieron que han identificado los aspectos morfológicos y sintácticos siempre, seguido 57 (43.5%) encuestados señalaron que han identificado casi siempre, seguido 12 (9.2%) encuestados señalaron que solo a veces los han identificado y solo 1 (0.8%) encuestado señaló que nunca han identificado ambos aspectos en los animes.

Tabla 23

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: Aspectos semánticos con el nivel académico.

Nivel Académico	Aspectos semánticos										Total	
	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Primaria	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%
Secundaria	0	0.0%	0	0.0%	3	2.3%	13	9.9%	2	1.5%	18	13.7%
Estudiante universitario	1	0.8%	7	5.3%	10	7.6%	34	26.0%	23	17.6%	75	57.3%
Bachiller	0	0.0%	2	1.5%	5	3.8%	15	11.5%	10	7.6%	32	24.4%
Licenciado	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	3	2.3%	0	0.0%	4	3.1%
Maestría / Doctorado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%
Total	1	0.8%	10	7.6%	18	13.7%	67	51.1%	35	26.7%	131	100.0%

La tabla 23 nos muestra que, las respuestas que tuvieron mayor notoriedad fueron de los estudiantes universitarios representado por el 57.3%, consecuentemente, 67 (51.1%) encuestados respondieron que han identificado los aspectos morfológicos y sintácticos siempre, seguido 35 (26.7%) encuestados señalaron que han identificado casi siempre, seguido 18 (13.7%) encuestados señalaron que solo a veces los han identificado y solo 1 (0.8%) encuestado señaló que nunca han identificado ambos aspectos en los animes.

Interpretación:

Se concluye que, la mayoría de los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco identifican la morfología, sintáctica y semántica en los animes, por ello, es evidente que los animes cuentan con los tres aspectos del lenguaje audiovisual, y esto permite que sea entendible y persuasivo, además, que conecte con los espectadores.

A continuación, en la tabla 24 se muestra un cuadro sintético de este sobre el lenguaje audiovisual en los animes japoneses:

Tabla 24

Síntesis de los resultados obtenidos entre el cruce de: Aspectos semánticos con el nivel académico.

Nivel de estudios de los encuestados	Lenguaje audiovisual	
	Aspectos morfológicos y sintácticos	Aspectos semánticos
Primaria	Casi siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado
Secundaria	Casi siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado
Estudiantes universitarios	Casi siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado
Bachilleres	Siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado
Licenciados	Siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado
Maestría/ doctorado	Siempre identifican la morfología y la sintáctica en los animes japoneses, que implica el espacio, movimiento y tiempo, así como, los aspectos visuales y sonoros.	Casi siempre identifican la semántica en los animes japoneses, que proporciona un significado literal o figurado

5.2.1.4. Trasmisión de la cultura japonesa

a. Gastronomía, música, idioma, vestimenta, tradiciones y costumbres

En este estudio se describe los elementos de la cultura japonesa que se transmiten en los animes japoneses.

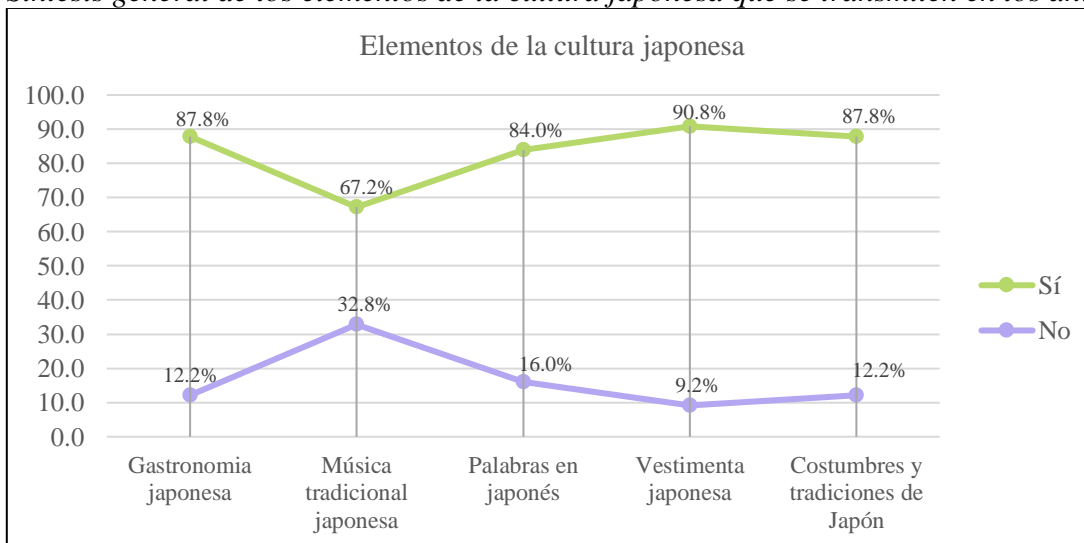
Tabla 25

Resultados generales de los elementos de la cultura japonesa transmitida en los animes.

Elementos de la cultura japonesa		Frecuencia	Porcentaje
¿Por medio de los animes japoneses conociste más sobre la gastronomía japonesa?	Sí	115	87.8%
	No	16	12.2%
¿Conoces la música tradicional japonesa?	Sí	88	67.2%
	No	43	32.8%
¿Has aprendido palabras en japonés viendo animes?	Sí	110	84.0%
	No	21	16.0%
¿Te gusta la vestimenta de los personajes de los animes?	Sí	119	90.8%
	No	12	9.2%
¿Consideras que los animes transmiten las costumbres y tradiciones de Japón?	Sí	115	87.8%
	No	16	12.2%

Figura 20

Síntesis general de los elementos de la cultura japonesa que se transmiten en los animes.



En la tabla 25 y figura 20, se observa lo siguiente:

- El 87.8% de los jóvenes menciona que por medio de los animes conoce la gastronomía japonesa, mientras que solo el 12.2% menciona que no conoció la gastronomía japonesa por medio de los animes.
- El 67.2% de los jóvenes menciona que, si conoce la música tradicional japonesa, mientras que solo el 32.8% no conoce la música tradicional japonesa.
- El 84.0% de los jóvenes menciona que, si han aprendido palabras en japonés viendo animes, mientras que solo el 16.0% menciona que no ha aprendido palabras en japonés por medio de los animes.
- El 90.8% de los jóvenes menciona que, si les gusta la vestimenta japonesa, mientras que solo el 9.2% menciona que no les gusta la vestimenta japonesa.
- El 87.8% de los jóvenes consideran que los animes si trasmiten las costumbres y tradiciones de la cultura japonesa, mientras que solo el 12.2% considera que los animes no trasmiten sus costumbres y tradiciones.

Interpretación:

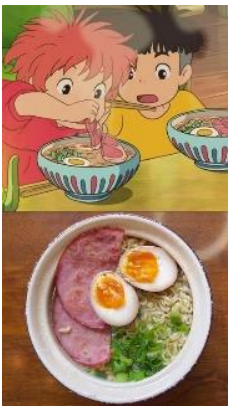


Un anime, ya sea fantasioso o realista, muestra una serie de elementos sociales, tradicionales, culturales, etc., lo que favorece su expansión por el mundo.

Podemos concluir que, la música, gastronomía, idioma, vestimenta y las costumbres y tradiciones de la cultura japonesa son transmitidas en los animes japoneses, por ello la mayoría de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco identifica y conoce estos elementos de la cultura de Japón.

A continuación, se presenta la figura 26 con ejemplos de acuerdo al análisis realizado, visualizándose el claro contraste de algunos aspectos de la cultura japonesa en el anime:

Tabla 26

Referencia de la gastronomía, vestimenta y tradiciones de Japón que se visualizan en los animes.

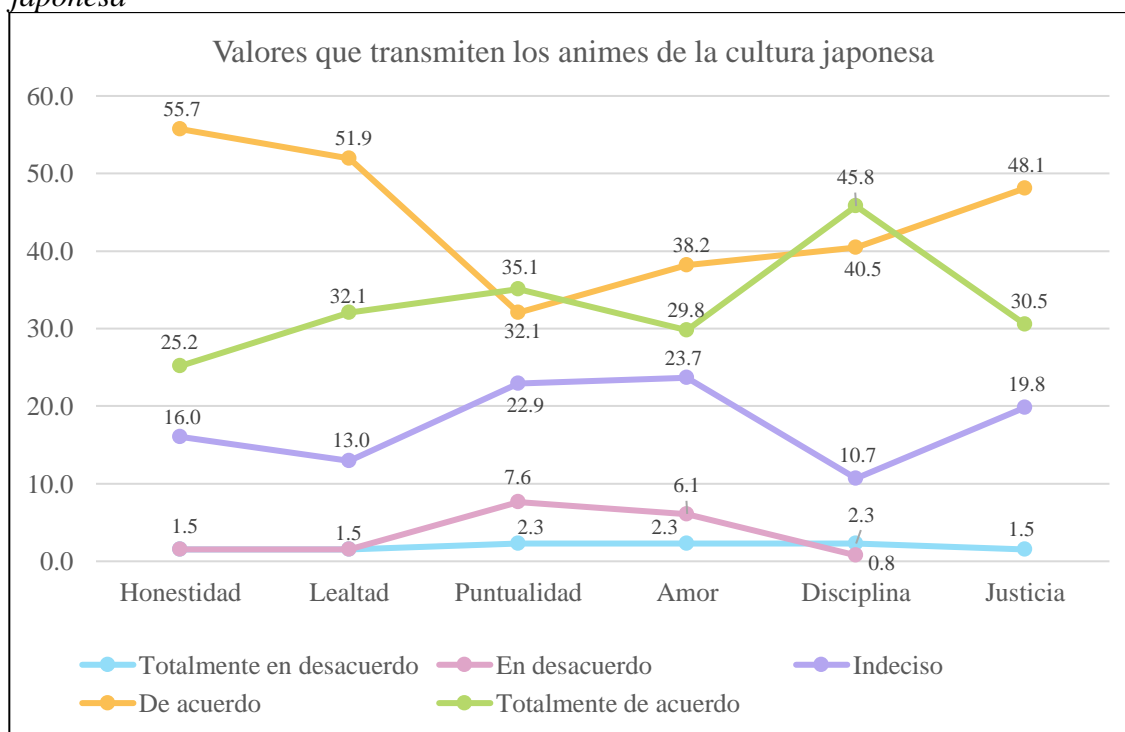
	Gastronomía japonesa	Vestimenta japonesa	Tradiciones japonesas
Referencias			
Descripción	En el anime Ponyo y el secreto de la sirenita, los personajes comen ramen, una comida tradicional japonesa.	En el anime Mi matrimonio Feliz, Miyo usa un kimono, vestimenta tradicional japonesa.	En el anime Una voz silenciosa, Nishiyima asiste a un evento llamado Hanabi, este evento es una tradición japonesa, donde los jóvenes vestidos con sus kimonos van a ver los fuegos artificiales con su pareja o amigos.

- **Los valores**

La figura 21 muestra una visión detallada de la respuesta de los encuestados en relación a los valores de la cultura japonesa que se practican en los animes. Los valores que se seleccionaron y que son representativos en la cultura japonesa son: la honestidad, la lealtad, la puntualidad, el amor, la disciplina y la justicia.

Figura 21

Resultados generales obtenidos de los valores que transmiten los animes de la cultura japonesa



¿Se practica la honestidad en los animes?

El 55.7% señaló que, está de acuerdo que la honestidad se practica en los animes, seguido, el 25.2% indicó que está totalmente de acuerdo, el 16.0% está indeciso y solo el 1.5% señaló que está en desacuerdo y totalmente de acuerdo.

¿Se practica la lealtad en los animes?

El 51.9% de los encuestados señaló que, está de acuerdo, el 32.1% indicó que está totalmente de acuerdo, seguido el 13.05 está indeciso y solo el 1.5% está en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

¿Se practica la puntualidad en los animes?

El 35.1% está totalmente de acuerdo que la puntualidad se practica en los animes, seguido con muy poca diferencia, el 32.1% señaló que está de acuerdo, el 22.9% está indeciso, el 7.6% está en desacuerdo y solo el 2.3% está totalmente en desacuerdo.

¿Se practica el amor en los animes?

El 38.2% señaló que, está totalmente de acuerdo, el 29.8% está de acuerdo, el 23-7% está indeciso, el 6.1% está en desacuerdo y solo el 2.3% está totalmente en desacuerdo.

¿Se practica la disciplina en los animes?

El 45.8% de los encuestados señaló que, está totalmente de acuerdo, el 40.5% señaló que está de acuerdo, solo el 10.7% está indeciso, el 2.3% está totalmente en desacuerdo y solo el 0.8% está en desacuerdo.

¿Se practica la justicia en los animes?

El 48.1% de los encuestados están de acuerdo, el 30.5% de los encuestados están totalmente de acuerdo, el 19.8% está indecisos y solo el 1.5% está totalmente en desacuerdo, mientras que ninguno está en desacuerdo.

Interpretación:

La mayoría de los jóvenes están de acuerdo que los animes transmiten valores de la cultura japones, además, es lo que distingue a estos productos audiovisuales.

Los animes no solo son una forma de entretenimiento. A través de sus personajes y tramas, estas series suelen destacar la importancia de la amistad, la justicia, la disciplina, etc, mismas que se practican en la cultura japonesa, promoviendo así principios éticos y morales que resuenan con las audiencias.

Por otro lado, a Japón se conoce por ser una sociedad individualista, sin embargo, en los animes se transmite mucho la amistad y la ayuda al prójimo.

5.2.1.5. Popularidad del anime**a. Plataformas y exposición**

En este estudio se describe las plataformas utilizadas para ver animes, desde las más modernas hasta los medios más tradicionales: Netflix, Crunchyroll, TV, Facebook, Discos y Otros, Además, se realizará un contraste con las horas que los jóvenes de la comunidad Friki Cusco ven animes o están expuestos a estos productos por día.

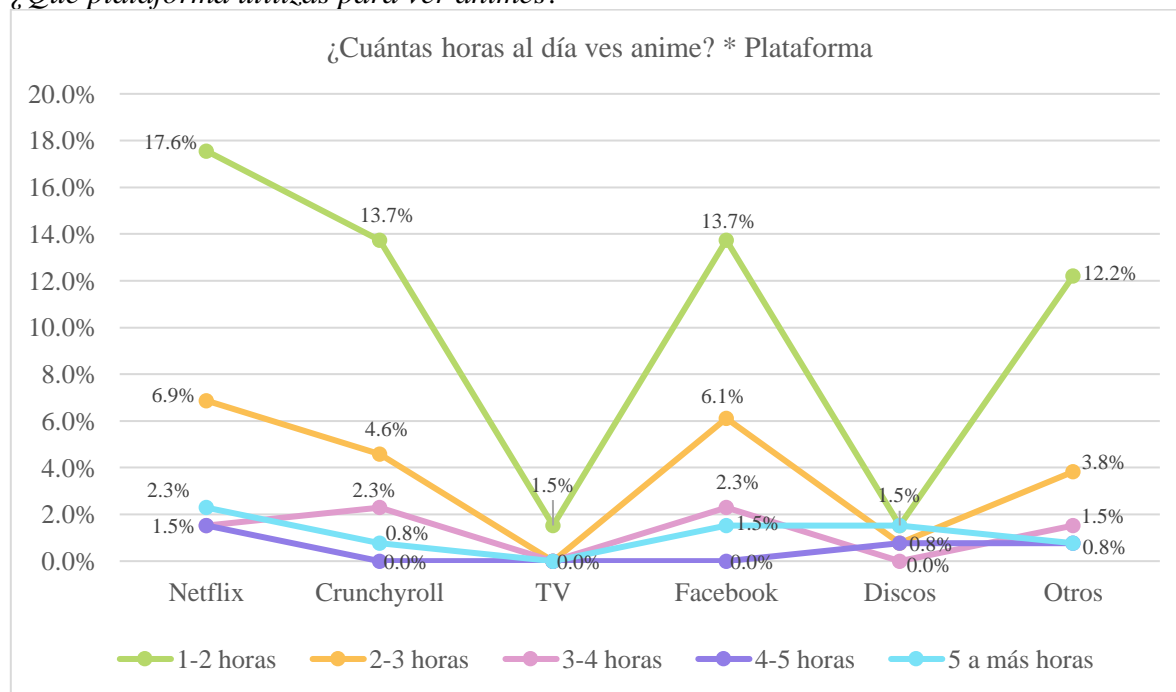
Tabla 27

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Cuántas horas al día ves anime? con ¿Qué plataforma utilizas para ver animes?

¿Qué plataforma utilizas para ver animes?	¿Cuántas horas al día ves anime?										Total	
	1-2 horas		2-3 horas		3-4 horas		4-5 horas		5 a más horas		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Netflix	23	17.6%	9	6.9%	2	1.5%	2	1.5%	3	2.3%	39	29.8%
Crunchyroll	18	13.7%	6	4.6%	3	2.3%	0	0.0%	1	0.8%	28	21.4%
TV	2	1.5%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	1.5%
Facebook	18	13.7%	8	6.1%	3	2.3%	0	0.0%	2	1.5%	31	23.7%
Discos	2	1.5%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%	2	1.5%	6	4.6%
Otros	16	12.2%	5	3.8%	2	1.5%	1	0.8%	1	0.8%	25	19.1%
Total	79	60.3%	29	22.1%	10	7.6%	4	3.1%	9	6.9%	131	100.0%

Figura 22

Resultados generales obtenidos entre el cruce de: ¿Cuántas horas al día ves anime? con ¿Qué plataforma utilizas para ver animes?



En la tabla 27 y figura 22 se observa detalladamente la cantidad de horas y las plataformas más usadas para ver animes:

- **Netflix**

La mayoría de los jóvenes, en total 39, indicaron que ven animes por medio de Netflix, dentro de ello, 23 (17.6%) jóvenes ve entre 1 a 2 horas al día, 9 (6.9%) jóvenes ve entre 2 a 3 horas al día, 3 (2.3%) jóvenes ve 5 horas a más al día, 2 (1.5%) ve anime entre 3 a 4 horas al día, asimismo, 2 (1.5%) ve anime entre 4 a 5 horas al día.

- **Facebook**

En total 31 (23.7%) jóvenes ven animes por medio del Facebook, ocupando esta plataforma el segundo lugar. De los jóvenes que usan este medio, 18 (13.7%) de los jóvenes ve entre 1 a 2 horas al día, 8 (6.1%) jóvenes ve entre 2 a 3 horas al día, 3 (2.3%) jóvenes ve entre 3 a 4 horas al día, 2 (1.5%) jóvenes ve anime 5 horas a más al día, y ninguno entre 4 a 5 horas al día.

- **Crunchyroll**

En total 28 jóvenes (21.4%) señaló que ve animes por medio de este medio siendo así que Crunchyroll es el tercer medio más usado. De los jóvenes que usan este medio, 18 (13.7%) jóvenes ve entre 1 a 2 horas al día, 6 (4.9%) jóvenes ve entre 2 a 3 horas al día, 3 (2.3%) jóvenes ve entre 3 a 4 horas al día, 1 (0.8%) ve anime de 5 horas a más al día y ninguno ve entre 4 a 5 horas al día.

- **Otros**

El 19.1% ve animes en otras plataformas, como las páginas piratas que son gratuitas, además de youtube.

- **Discos**

En total 6 (4.6%) jóvenes ve anime por medio de CD, dentro de ello, solo 2 jóvenes representado por el 1.5% indicaron que ven animes entre 1 a 2 horas al día, seguido también y 2 (1.5%) jóvenes señalaron 5 horas a más al día.

- **TV**

En total solo 2 jóvenes representado por el 1.5% indicaron que ven animes por medio de la televisión, dentro de ello, solo 2 (1.5%) jóvenes ve entre 1 a 2 horas al día, y ninguno más señaló que ve más horas al día.

Interpretación:

La mayoría de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, ve animes a través de la plataforma Netflix y entre 1 a 2 horas por día. También, la mayoría señaló que ve por otras plataformas, donde mencionaron que se refieren a las plataformas piratas, estas plataformas no tienen un costo y es más fácil que encuentres todo tipo de animes.

En cuanto a otro dato resaltante, los discos aún son vigentes para ver animes por algunos de los jóvenes; por otro lado, la existencia de plataformas digitales redujo la vigencia de la televisión, ahora son pocos los jóvenes que ven animes por medio de la TV, pero también, puede ser un indicador de que no se transmiten animes por este medio.

b. ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?

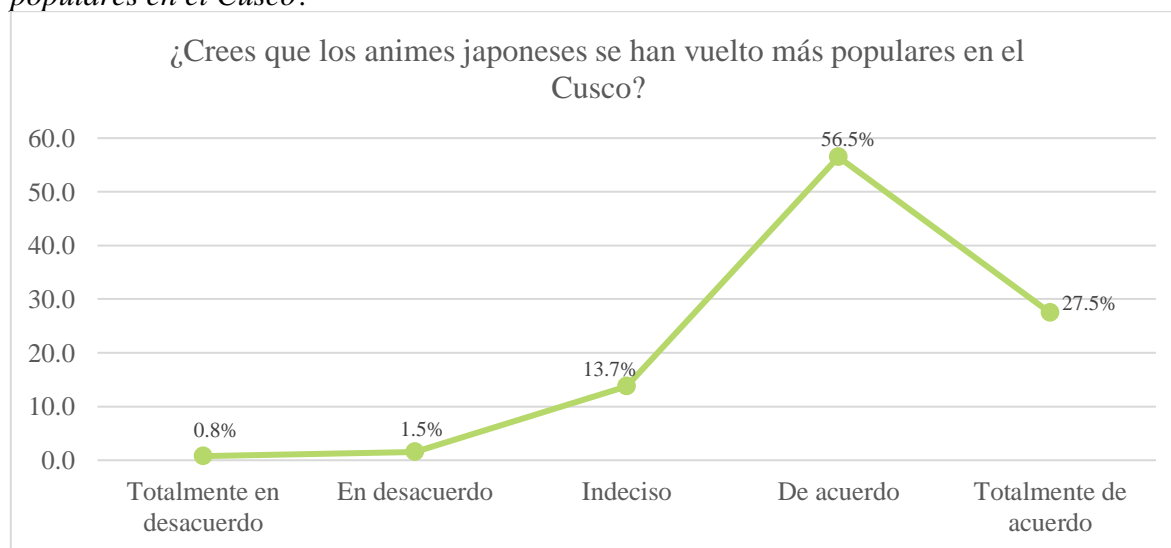
Tabla 28

Resultados generales obtenidos de ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?

¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?				
	fi	Fi	ni%	Ni%
Totalmente en desacuerdo	1	1.0	0.8%	0.8%
En desacuerdo	2	3.0	1.5%	2.3%
Indeciso	18	21.0	13.7%	16.0%
De acuerdo	74	95.0	56.5%	72.5%
Totalmente de acuerdo	36	131.0	27.5%	100.0%
Total	131		100.0%	

Figura 23

Resultados generales obtenidos de ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?



En la tabla 28 y 23 se observa que, la mayoría de los encuestados, con un 56.5%, está de acuerdo con la idea de que el anime japonés ha ganado popularidad en Cusco, lo cual representa el grupo más grande de opiniones; un 27.5% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que el anime japonés se ha vuelto más popular en la región; el 13.7% se encuentra en una posición neutral, sin estar completamente a favor ni en contra de la afirmación; un 1.5% de los participantes comparte esta opinión, manifestando su desacuerdo

con la premisa; y el 0.8% de los encuestados, consideran que el anime japonés no se ha vuelto más popular en Cusco.

Interpretación:

Se evidencia que la percepción general es positiva respecto al incremento de la popularidad del anime japonés en Cusco. Sumando las respuestas "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo", se observa que el 84% de los encuestados consideran que el anime japonés ha ganado mayor relevancia en el ámbito local. Esto destaca una notable aceptación y visibilidad del anime entre los jóvenes, lo cual podría estar relacionado con el aumento del consumo de cultura japonesa y la integración de elementos de esta cultura en las identidades juveniles.

5.2.2. Construcción de identidades

5.2.2.1. Identidad de sí mismo

a. Emociones y sentimientos

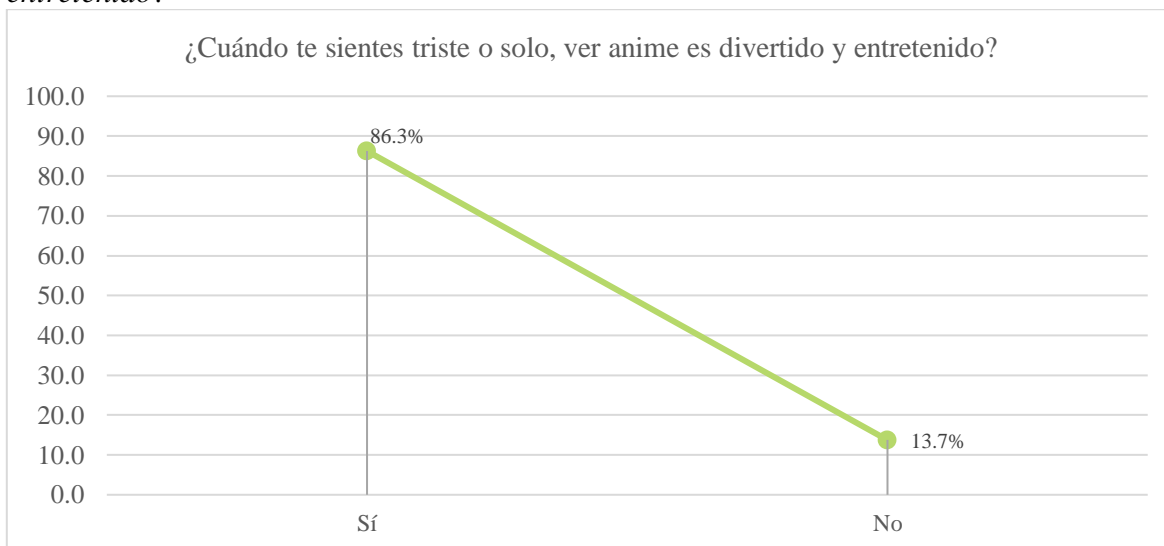
Tabla 29

Resultados obtenidos de ¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?

<i>¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?</i>				
	<i>fi</i>	<i>Fi</i>	<i>ni%</i>	<i>Ni%</i>
Sí	113	113.0	86.3%	86.3%
No	18	131.0	13.7%	100.0%
Total	131		100.0%	

Figura 24

Resultados obtenidos de ¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?



En la tabla 29 y figura 24 se observa las respuestas de los encuestados frente a la pregunta ¿Cuándo te sientes triste o solo, ver anime es divertido y entretenido?, donde 113 jóvenes de la comunidad Friki Cusco representado por el 86.3% señalaron que sí y solo 18 jóvenes representado por el 13.7% señalaron que no.

Interpretación:

Por lo general los jóvenes asocian sus estados de ánimo con los animes, la mayoría cuando se siente triste ver anime les es entretenido y divertido. Esto nos dice que un buen producto incluso puede llegar a cambiar sus estados de ánimo.

b. Identidad Otaku

Tabla 30

Resultados generales obtenidos entre el cruce de ¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animes? con ¿Te gusta la cultura japonesa?

¿Te gusta la cultura japonesa?	¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animes?				Total	
	Sí		No		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%		
Sí	105	80.2%	15	11.5%	120	91.6%
No	7	5.3%	4	3.1%	11	8.4%
Total	112	85.5%	19	14.5%	131	100.0%

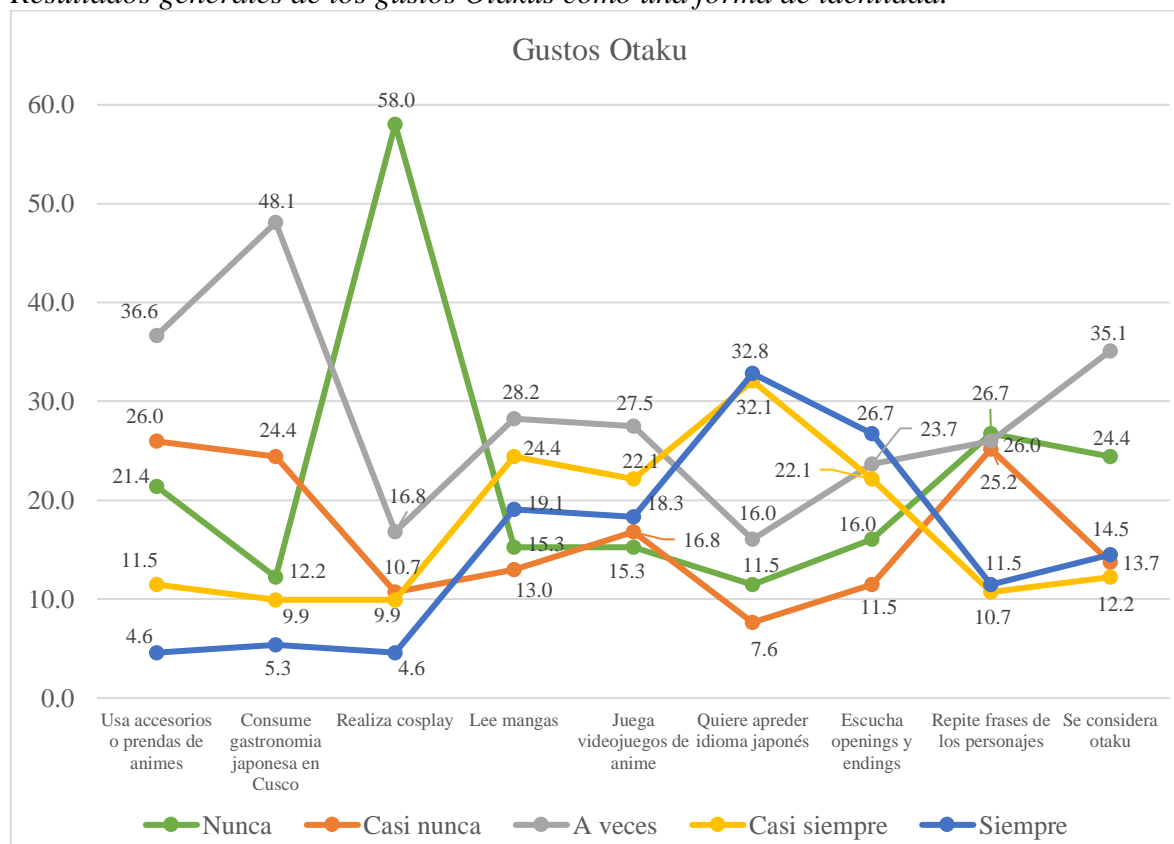
La tabla 30 nos muestra una mirada detallada acerca de las respuestas de los encuestados en relación a las siguientes preguntas ¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animes? y ¿Te gusta la cultura japonesa?, donde 105 encuestados representados por el 80.2% señalaron que si les gusta la cultura japonesa y la conocieron por medio de los animes, mientras que 15 encuestados representados por el 11.5% señalaron que si les gusta la cultura japonesa pero que no la conocieron por medio de los animes, mientras que solo 7 jóvenes representado por el 5.3% indicaron que no les gusta la cultura japonesa pero que sí la conocieron por medio de los animes asimismo, solo 4 jóvenes representados por el 3.1% señalaron que no les gusta la cultura japonesa y tampoco la han conocido por medio de los animes.

Interpretación:

El 85.5% de los encuestados afirman haber conocido la cultura japonesa a través de los animes, mientras que el 91.6% manifiesta tener gusto por esta cultura. Estos resultados sugieren que el anime actúa como un canal importante para la transmisión de la cultura japonesa y que esta cultura genera un interés notable entre los jóvenes que consumen anime.

Figura 25

Resultados generales de los gustos Otakus como una forma de identidad.



La figura 25 detalla lo siguiente:

- Uso de accesorios o prendas de animes:** La mayoría de los encuestados (36.6%) responde "A veces", seguido de "Casi nunca" con un 26.0%. Solo un pequeño porcentaje (4.6%) indica que "Nunca" usa accesorios o prendas de anime.
- Consumo de gastronomía japonesa en Cusco:** La opción "Casi nunca" es la más seleccionada, con un 48.1%, mientras que "A veces" tiene un 12.2%. Esto sugiere que la mayoría de los encuestados consume este tipo de gastronomía ocasionalmente o rara vez.

- **Realización de cosplay:** La categoría "Nunca" predomina aquí con un 58.0%, lo que indica que la mayoría de los encuestados no practica cosplay. Las categorías "A veces" y "Casi siempre" tienen porcentajes mínimos, sugiriendo que esta práctica es menos común entre los participantes.
- **Lectura de mangas:** La opción "A veces" es la más popular, con un 28.2%, seguida de "Casi siempre" con un 24.4%. Esto indica que la lectura de mangas es una actividad que algunos realizan con frecuencia, aunque no de manera constante.
- **Juegos de videojuegos de anime:** Aquí, la categoría "A veces" es la más frecuente (27.5%), mostrando que los videojuegos de anime son populares, pero no una actividad regular para muchos.
- **Interés por aprender el idioma japonés:** La respuesta "Siempre" lidera con un 32.8%, seguida de "A veces" con un 22.1%. Esto demuestra que existe un interés significativo por el idioma japonés en esta comunidad.
- **Escucha de openings y endings:** La categoría "Casi siempre" tiene el mayor porcentaje (26.7%), mientras que "Siempre" cuenta con un 16.0%, lo cual sugiere que la música de anime tiene una popularidad constante.
- **Repetición de frases de personajes:** "A veces" y "Casi siempre" son las categorías más elegidas, con 26.7% y 25.2%, respectivamente. Esto sugiere que es común para los encuestados usar frases de personajes de anime, aunque no siempre.

- **Considerarse otaku:** La categoría "Siempre" destaca con un 35.1%, seguida de "A veces" con un 24.4%, lo cual indica que un gran porcentaje de los encuestados se identifica plenamente con el término "otaku".

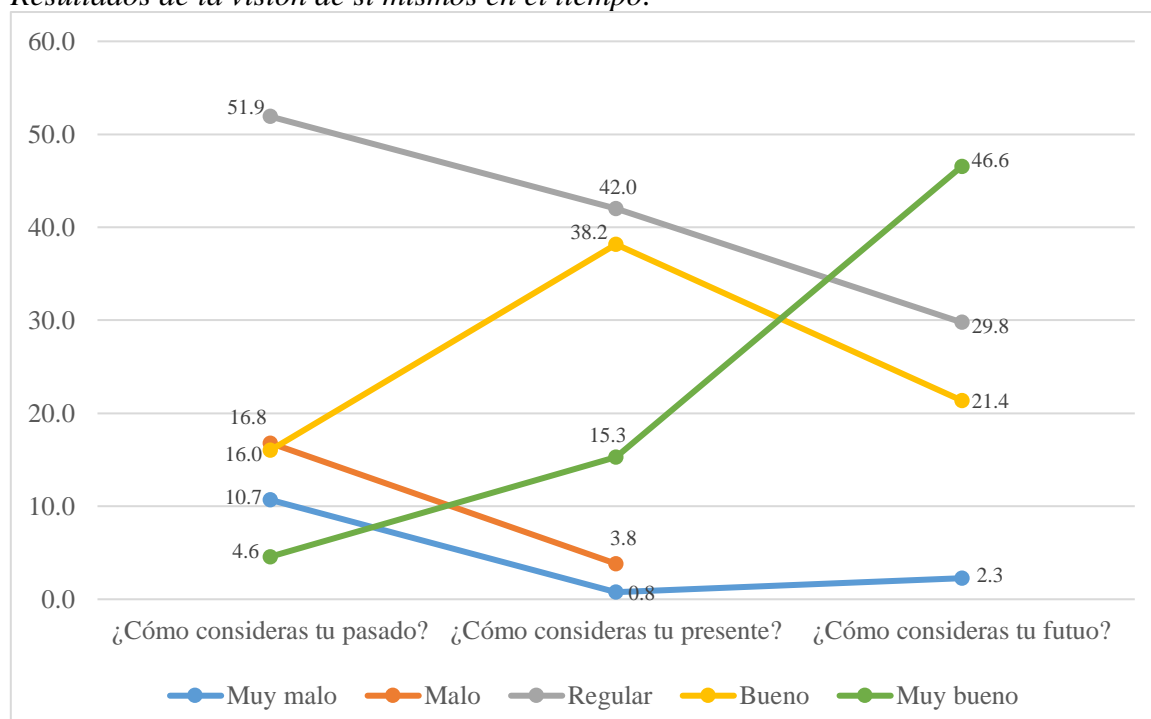
Interpretación:

Los jóvenes tienen preferencias claras hacia ciertos aspectos de la cultura Otaku. La lectura de mangas y el interés en aprender japonés son de los aspectos más consistentes entre ellos, mientras que actividades como el cosplay y el consumo de gastronomía japonesa son menos frecuentes. Esto sugiere que los aficionados pueden tener una conexión profunda con algunos aspectos culturales, pero no necesariamente participan en todas las prácticas de la cultura Otaku, esto puede ser por los elevados costos de todo lo concerniente a estos gustos, sobre todo las confecciones de los vestuarios de los personajes y los centros de comidas ofrecen variedad pero el costo es alto, por lo tanto, esta variabilidad en las preferencias puede deberse a factores culturales, económicos o simplemente a intereses individuales.

c. Integridad de sí mismo

Figura 26

Resultados de la visión de sí mismos en el tiempo.



- **Percepción del pasado:**

La mayor parte de los encuestados (51.9%) percibe su pasado como regular, lo que indica una visión neutral o equilibrada sobre sus experiencias pasadas.

Un 16.8% considera su pasado bueno y un 16% lo considera malo, mientras que solo un 10.7% tiene una percepción muy mala y un 4.6% lo ve como muy bueno. Esto sugiere que, en general, el grupo tiene una valoración mixta de su pasado, con más personas inclinándose hacia una perspectiva neutra o moderadamente positiva.

- **Percepción del presente:**

Para el presente, la valoración positiva aumenta: el 42% lo considera bueno y el 38.2% lo percibe como regular.

Solo un pequeño porcentaje (3.8%) considera su presente malo y un 0.8% lo califica de muy malo. esto indica que los encuestados se sienten mayormente satisfechos o neutrales respecto a su situación actual, con una menor cantidad de personas que perciben su presente de forma negativa.

- **Percepción del Futuro:**

La percepción hacia el futuro es notablemente optimista, con el 46.6% de los encuestados que lo considera muy bueno y el 29.8% que lo ve como bueno.

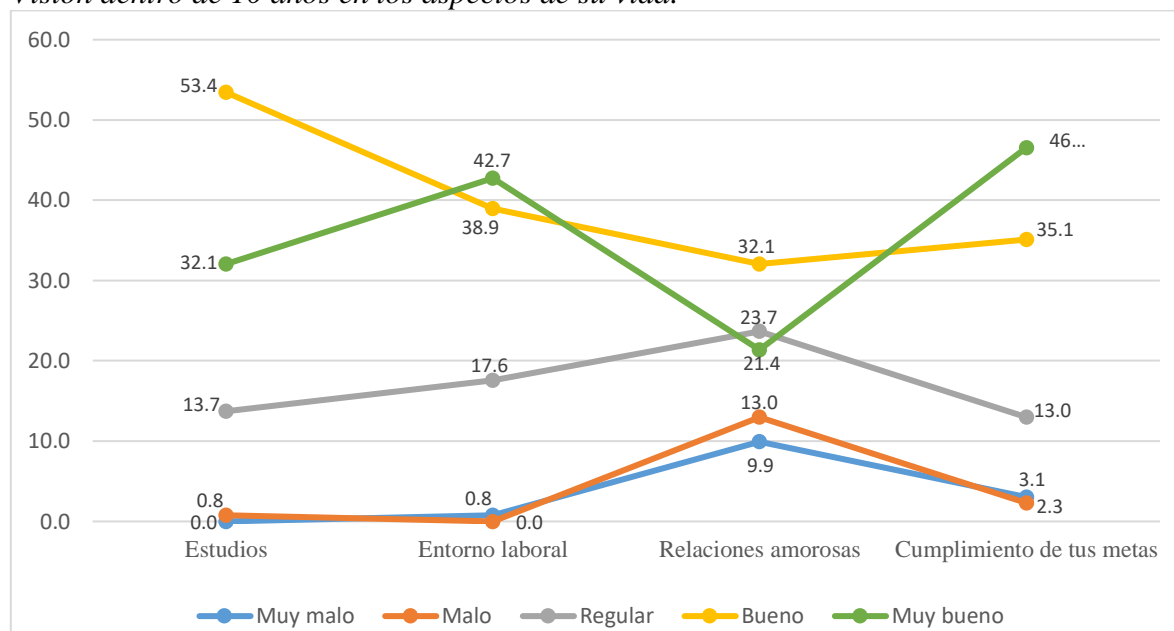
La visión neutral o "regular" disminuye a un 21.4%, y apenas un 2.3% tiene una percepción muy mala de su futuro. esta fuerte tendencia positiva sugiere una esperanza y expectativa altas en cuanto al futuro, mostrando que los encuestados tienen una perspectiva más optimista sobre lo que está por venir.

Interpretación:

Los jóvenes tienen una percepción neutral o moderadamente positiva de su pasado, una percepción principalmente positiva de su presente y una visión muy optimista de su futuro. Este patrón puede reflejar una mejora en las condiciones personales o en la satisfacción con la vida, así como una actitud esperanzadora hacia lo que les espera.

Figura 27

Visión dentro de 10 años en los aspectos de su vida.



La figura 27 nos muestra la visión que tienen los encuestados sobre diferentes aspectos de su vida dentro de 10 años de acuerdo a algunos aspectos: estudios, entorno laboral, relaciones amorosas y cumplimiento de metas.

La mayoría 53.4% considera que su situación en cuanto a estudios será buena en 10 años, esto refleja un optimismo significativo respecto a su carrera y desarrollo profesional, con una perspectiva sólida de éxito y estabilidad en el ámbito laboral; el 42.7% tiene una visión buena de su futuro entorno laboral, y un 38.9% lo ve como muy bueno; en relación de sus relaciones amorosas, la percepción está más distribuida: el 23.7% la considera regular y el 21.4% buena, mientras que el 17.6% tiene una visión muy buena; y un 46.6% tiene una visión muy buena del cumplimiento de sus metas en el futuro, mientras que un 35.1% lo considera bueno.

Interpretación:

El gráfico muestra un alto grado de optimismo en cuanto al futuro, especialmente en los aspectos de estudios, entorno laboral y el cumplimiento de metas. Esto sugiere que los encuestados tienen confianza en su crecimiento académico, profesional y en alcanzar sus metas personales en los próximos 10 años. Sin embargo, en el aspecto de relaciones amorosas, la percepción es más variada, reflejando tanto expectativas positivas como incertidumbre o escepticismo.

5.2.2.2. Identidad del otro

a. Padres

¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime? Y ¿A tus padres les gusta el anime?

Tabla 31

Resultados obtenidos de ¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime? con ¿A tus padres les gusta el anime?.

¿A tus padres les gusta el anime?	¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime?				Total	
	Sí		No		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%		
Sí	44	33.6%	4	3.1%	48	36.6%
No	60	45.8%	23	17.6%	83	63.4%
Total	104	79.4%	27	20.6%	131	100.0%

La tabla 31 nos muestra una mirada detallada de las respuestas de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco acerca de las preguntas ¿A tus padres les gusta el anime? y ¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime?, de esta manera, 60 jóvenes representados por el 45.8% señalaron que a sus padres no les gusta el anime pero que si conocen sobre su afición por el anime, 44 jóvenes representados por el 33.6% señalaron que a sus padres les gusta el anime y también sus padres conocen sobre su afición por el anime, seguido 23 encuestados

representados por el 17.6% indicaron que a sus padres no les gusta el anime y que tampoco conocen sobre su afición por el anime, por último, solo 4 encuestados representados por el 3.1% señalaron que a sus padres si les gusta el anime pero que no conocen sobre su afición por el anime y esto podría indicar que no hay comunicación entre los 4 jóvenes con sus padres.

Interpretación:

La mayoría de los padres está al tanto de la afición de sus hijos por el anime y de esa manera los jóvenes pueden sentir seguridad y expresar sus gustos en sus mismos hogares, aunque la afinidad hacia este género es limitada. Esta situación evidencia que, aunque la comunicación sobre intereses puede ser fluida en muchos casos, no necesariamente implica la aceptación o coincidencia en gustos. Estos datos podrían ser útiles para explorar cómo los gustos compartidos o no compartidos entre padres e hijos afectan la dinámica familiar.

¿Tu familia es tu modelo a seguir? ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?

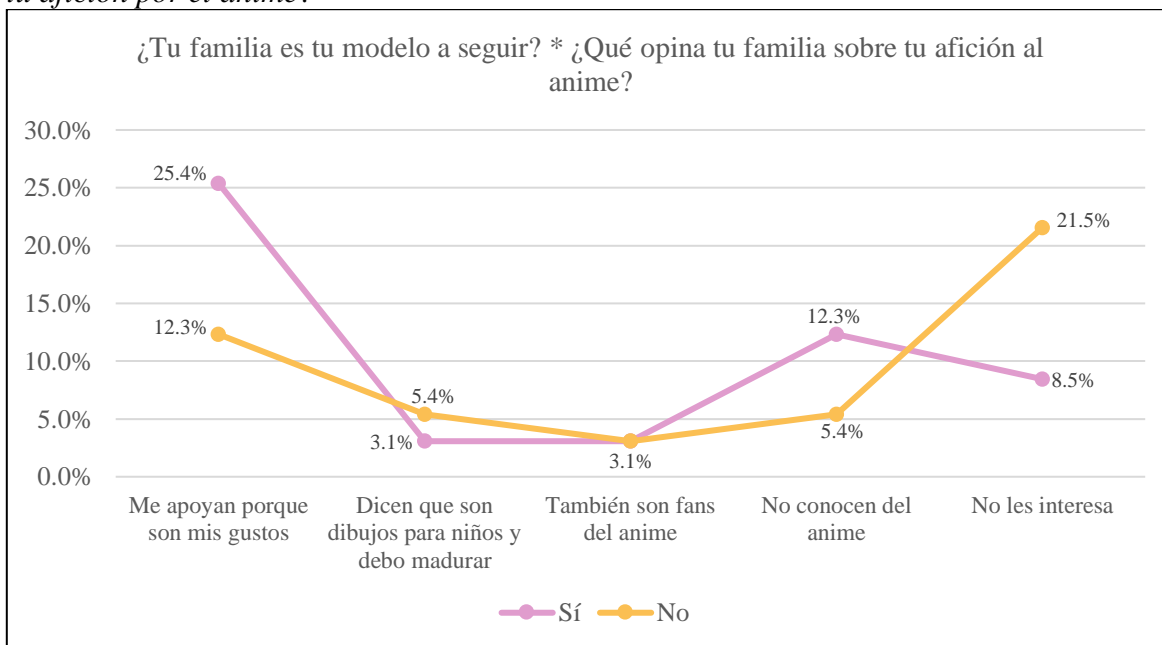
Tabla 32

Resultados obtenidos de ¿Tu familia es tu modelo a seguir? con ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?

	¿Tu familia es tu modelo a seguir?				Total	
	Sí		No		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%		
Me apoyan porque son mis gustos	33	25.4%	16	12.3%	49	37.7%
Dicen que son dibujos para niños y debo madurar	4	3.1%	7	5.4%	11	8.5%
También son fans del anime	4	3.1%	4	3.1%	8	6.2%
No conocen del anime	16	12.3%	7	5.4%	23	17.7%
No les interesa	11	8.5%	28	21.5%	39	30.0%
Total	68	52.3%	62	47.7%	130	100.0%

Figura 28

Resultados obtenidos de ¿Tu familia es tu modelo a seguir? con ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?



La tabla 32 y figura 28 nos muestra una mirada detallada de las respuestas de los jóvenes acerca de su familia.

La mayoría de los jóvenes señalaron que su familia les apoya en sus gustos por el anime, de ellos el 25.4% considera a su familia como su modelo a seguir, mientras que solo el 12.35% consideran que su familia no es su modelo a seguir.

De los jóvenes que señalaron que sus familias aseveran que los animes son dibujos animados para niños y deben madurar, el 5.4% considera que su familia no son su modelo a seguir, y el 3.1% considera que su familia si es su modelo a seguir.

El 6.2% de los jóvenes señalan que sus padres también son fans del anime, de ellos el 3.1% de los jóvenes considera que su familia si es su modelo a seguir y también el 3.1% señala que su familia no es su modelo a seguir.

De los jóvenes que señalaron que sus padres no conocen el anime, el 12.3% de los jóvenes considera que su familia si es su modelo a seguir y el 5.4% señala que su familia no es su modelo a seguir.

De los jóvenes que señalaron que a sus padres no les interesa, el 21.5% de los jóvenes considera que su familia no es su modelo a seguir y el 8.5% señala que su familia si es su modelo a seguir.

Interpretación:

El apoyo y el interés familiar en la afición de los jóvenes al anime pueden influir en cómo estos perciben a sus familias como modelos a seguir. Las actitudes de apoyo o desinterés parecen estar relacionadas con la identificación de los jóvenes con sus familias, lo cual podría ser relevante en la construcción de sus identidades en relación con sus gustos culturales.

b. Amigos

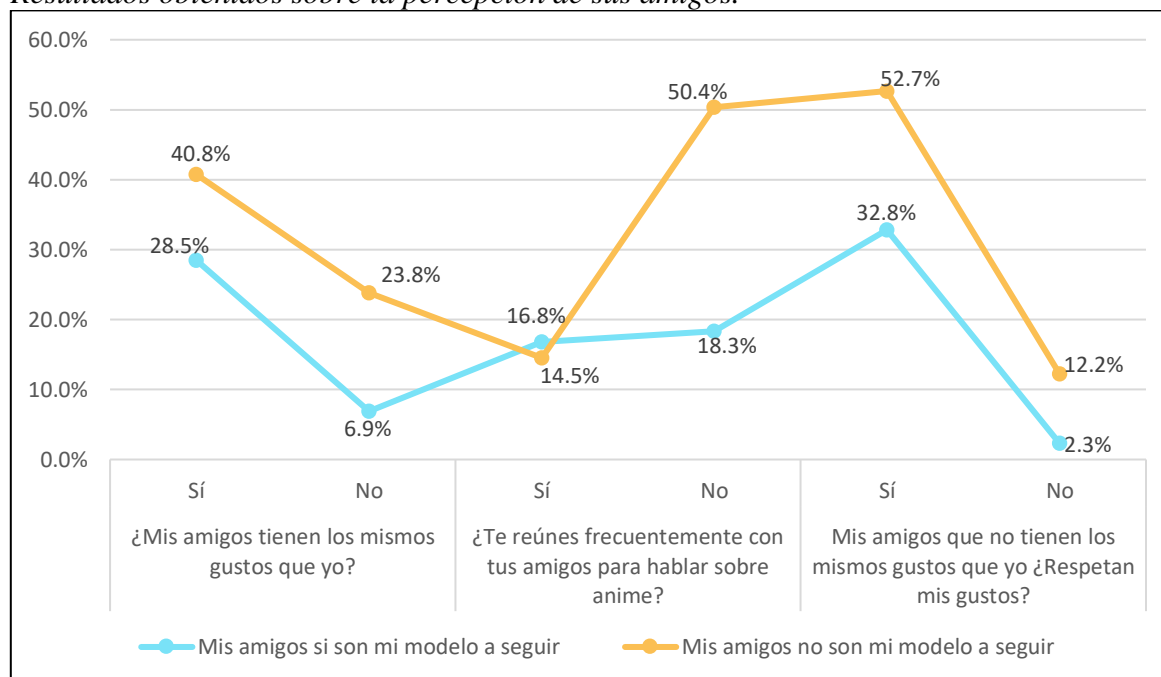
Tabla 33

Resultados obtenidos sobre la percepción de sus amigos.

	¿Tus amigos son tu modelo a seguir?				
	Si son mi modelo a seguir		No son mi modelo a seguir		
	fi	ni%	fi	ni%	
¿Mis amigos tienen los mismos gustos que yo?	Sí	37	28.5%	53	40.8%
	No	9	6.9%	31	23.8%
¿Te reúnes frecuentemente con tus amigos para hablar sobre anime?	Sí	22	16.8%	19	14.5%
	No	24	18.3%	66	50.4%
Mis amigos que no tienen los mismos gustos que yo ¿Respetan mis gustos?	Sí	43	32.8%	69	52.7%
	No	3	2.3%	16	12.2%

Figura 29

Resultados obtenidos sobre la percepción de sus amigos.



La tabla 33 y figura 29 nos muestran una visión detallada de las respuestas de los encuestados en relación a sus amigos.

Del 64.6% que considera que sus amigos no son su modelo a seguir, el 40.8% señaló que sus amigos comparten sus mismos gustos y el 23.8% indicó que sus amigos no comparten sus mismos gustos, y del 35.4% que considera que sus amigos si son su modelo a seguir, el 20.5% indicó que sus amigos comparten sus mismos gustos y solo el 6.9% señaló que no comparten sus mismos gustos.

Del 64.9% de los encuestados que considera que sus amigos no son su modelo a seguir, el 50.4% señala que no se reúne frecuentemente con sus amigos para hablar de anime, mientras que, el 14.5% señala que si se reúnen frecuentemente con sus amigos para hablar de anime, y del 35.1% que considera que sus amigos si son su modelo a seguir, el 18.3% considera que

no se reúnen frecuentemente con sus amigos para hablar sobre anime, por otro lado, el 16.8% señaló que si se reúnen frecuentemente con sus amigos para que hablen de anime.

Del 64.9% de los encuestados que señala que sus amigos no son su modelo a seguir, el 52.7% considera que sus amigos que no tienen sus mismos gustos respetan sus gustos, mientras que, 12.2% señaló que sus amigos que no tienen sus mismos gustos no los respetan, y el 35.1% de los encuestados, el 32.8% señaló que sus amigos que no tienen sus mismos gustos respetan sus gustos, mientras que solo el 2.3% señaló que sus amigos que no tienen sus mismos gustos no los respetan.

Interpretación:

El análisis sugiere que la percepción de los amigos como modelo a seguir está influenciada por factores como los intereses compartidos, la frecuencia de reuniones y el respeto hacia los gustos individuales.

Las personas que consideran a sus amigos como modelo a seguir tienden a compartir gustos y a percibir un mayor respeto hacia sus intereses.

Por otro lado, quienes no ven a sus amigos como modelo a seguir tienen menos afinidad en gustos, se reúnen con menor frecuencia y, aunque una mayoría percibe respeto hacia sus gustos, existe un porcentaje que no lo siente así.

5.2.2.3. Identidad social

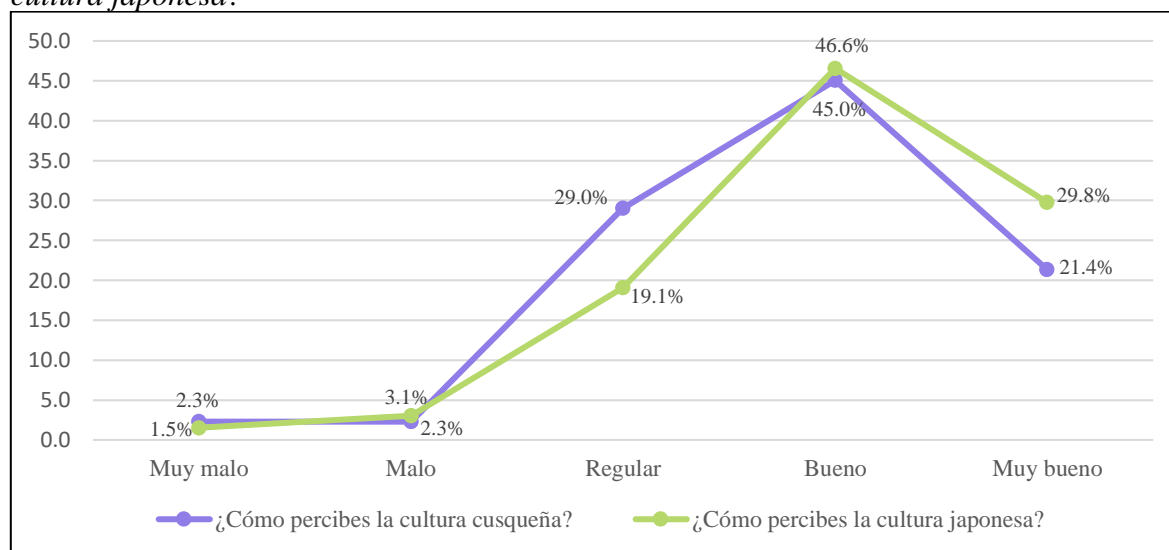
Tabla 34

Resultados obtenidos de ¿Cómo percibes la cultura cusqueña? y ¿Cómo percibes la cultura japonesa?

	¿Cómo percibes la cultura cusqueña?		¿Cómo percibes la cultura japonesa?	
	fi	ni%	fi	ni%
Muy malo	3	2.3%	2	1.5%
Malo	3	2.3%	4	3.1%
Regular	38	29.0%	25	19.1%
Bueno	59	45.0%	61	46.6%
Muy bueno	28	21.4%	39	29.8%
Total	131	100.0%	131	100.0%

Figura 30

Resultados obtenidos de ¿Cómo percibes la cultura cusqueña? y ¿Cómo percibes la cultura japonesa?



La tabla 34 y figura 30 nos muestra una visión detallada acerca de las respuestas de los encuestados en relación a dos preguntas:

a. ¿Cómo percibes la cultura cusqueña?

De muy malo a muy bueno crecen los porcentajes, la mayoría de los encuestados representados por el 45.0% percibe la cultura cusqueña buena, el 21.4% de los encuestados considera la cultura cusqueña regular, seguido el 21.4% considera la cultura cusqueña muy

buena, mientras que solo el 2.3% considera que es mala y también otro 2.3% de los encuestados considera que es muy mala la cultura cusqueña.

b. ¿Cómo percibes la cultura japonesa?

De muy malo a muy bueno crecen los porcentajes, la mayoría de los encuestados representados por el 46.6% percibe la cultura japonesa buena, el 29.8% de los encuestados considera la cultura japonesa muy buena, seguido el 29.0% considera la cultura japonesa regular, mientras que el 3.1% considera que es mala y solo el 1.5% de los encuestados considera que es muy mala la cultura japonesa.

Interpretación:

La percepción de ambas culturas es mayoritariamente positiva, pero con matices. La cultura cusqueña tiene una distribución más amplia entre las categorías "Regular", "Bueno" y "Muy bueno", mientras que la cultura japonesa muestra una polarización más evidente hacia "Bueno" y "Muy bueno". Esto podría indicar que la cultura japonesa es vista como más destacada en términos de impacto, mientras que la cultura cusqueña es valorada, pero con un rango más diverso de opiniones. Sin embargo, en general los jóvenes valoran ambas culturas y las reconocen como parte de ellos, siendo evidente la transculturalización.

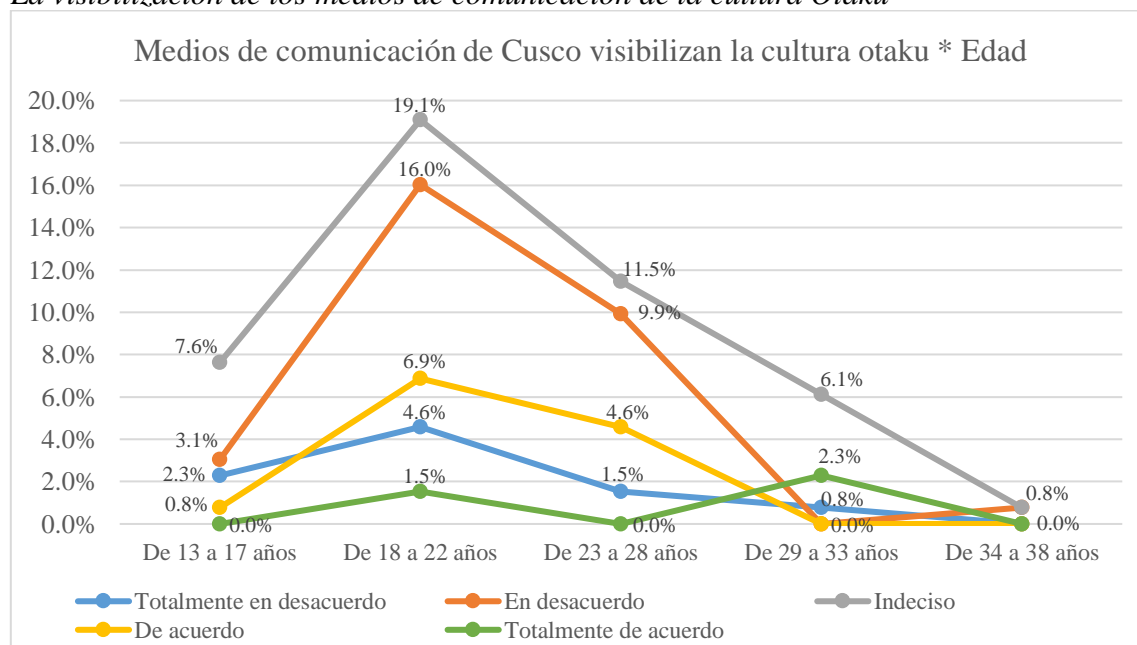
Tabla 35

Resultados obtenidos entre el cruce de ¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku? con la edad.

Edad	¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku?										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
De 13 a 17 años	3	2.3%	4	3.1%	10	7.6%	1	0.8%	0	0.0%	18	13.7%
De 18 a 22 años	6	4.6%	21	16.0%	25	19.1%	9	6.9%	2	1.5%	63	48.1%
De 23 a 28 años	2	1.5%	13	9.9%	15	11.5%	6	4.6%	0	0.0%	36	27.5%
De 29 a 33 años	1	0.8%	0	0.0%	8	6.1%	0	0.0%	3	2.3%	12	9.2%
De 34 a 38 años	0	0.0%	1	0.8%	1	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	2	1.5%
Total	12	9.2%	39	29.8%	59	45.0%	16	12.2%	5	3.8%	131	100.0%

Figura 31

La visibilización de los medios de comunicación de la cultura Otaku



La tabla 35 y figura 31 nos muestra una visión detallada acerca de las respuestas de los encuestados en relación a la pregunta ¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku?, consecuentemente, la mayoría de los jóvenes de entre 18 a 22 años señalaron que están indecisos representado por el 45.0%, seguido el 29.8% indicó que está en desacuerdo, siendo ambos porcentajes altos, entonces, la mayoría indica que los

medios de comunicación del Cusco no visibilizan la cultura otaku. El 12.2% de los jóvenes indicaron que están de acuerdo y el 9.2% señaló que está totalmente en desacuerdo. Por último, solo el 3.8% señaló que están totalmente de acuerdo.

Las respuestas que tuvieron mayor notoriedad fueron de los jóvenes de entre 18 a 22 años de edad e representados por el 48.1%.

Interpretación:

Los resultados muestran que las opiniones sobre la visibilización de la cultura otaku en los medios de comunicación de Cusco varían significativamente con la edad. Los jóvenes de 18 a 22 años son el grupo que más participa en la discusión, mostrando tanto el mayor nivel de indecisión como de desacuerdo. Esto puede interpretarse como una etapa en la que están más involucrados con la cultura otaku, lo que los hace más críticos o conscientes de su representación en los medios de comunicación. En contraste, los rangos etarios mayores tienden a ser más indiferentes o tener una postura menos definida sobre el tema.

Tabla 36

Resultados obtenidos entre el cruce de ¿La sociedad en general respeta tus preferencias por el anime? con la edad.

Edad	¿La sociedad en general respeta tus preferencias por el anime?										Total	
	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Totalmente de acuerdo			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
De 13 a 17 años	0	0.0%	5	3.8%	10	7.6%	3	2.3%	0	0.0%	18	13.7%
De 18 a 22 años	0	0.0%	4	3.1%	30	22.9%	27	20.6%	2	1.5%	63	48.1%
De 23 a 28 años	0	0.0%	3	2.3%	25	19.1%	8	6.1%	0	0.0%	36	27.5%
De 29 a 33 años	1	0.8%	0	0.0%	5	3.8%	5	3.8%	1	0.8%	12	9.2%
De 34 a 38 años	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%	2	1.5%
Total	1	0.8%	12	9.2%	71	54.2%	43	32.8%	4	3.1%	131	100.0%

La tabla 36 nos muestra una visión detallada acerca de las respuestas de los encuestados en relación a la pregunta ¿La sociedad en general respeta tu preferencia por el anime?, donde 71 encuestados representado por el 54.2% están indecisos, 43 encuestados representado por el 32.8% están de acuerdo, 12 encuestados representado por el 9.2% están en desacuerdo , seguido 4 encuestados representado por el 3.1% están totalmente de acuerdo y solo 1 (0.8%) encuestado está totalmente en desacuerdo. Las respuestas que tuvieron mayor notoriedad fueron de los jóvenes de entre 18 a 22 años de edad e representados por el 48.1%.

Tabla 37

Resultados obtenidos entre el cruce de ¿Cómo consideras que te percibe la sociedad cusqueña? con la edad.

Edad	¿Cómo consideras que te percibe la sociedad cusqueña?										Total	
	Como un fanático por el anime		Como una persona interesante		Como una persona extravagante		Como una persona inmadura		No tienen opinión			
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
De 13 a 17 años	0	0.0%	6	4.6%	3	2.3%	5	3.8%	4	3.1%	18	13.7%
De 18 a 22 años	12	9.2%	6	4.6%	19	14.5%	6	4.6%	20	15.3%	63	48.1%
De 23 a 28 años	3	2.3%	9	6.9%	3	2.3%	6	4.6%	15	11.5%	36	27.5%
De 29 a 33 años	1	0.8%	3	2.3%	3	2.3%	0	0.0%	5	3.8%	12	9.2%
De 34 a 38 años	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.8%	2	1.5%
Total	16	12.2%	25	19.1%	28	21.4%	17	13.0%	45	34.4%	131	100.0%

La tabla 37 nos muestra una visión detallada acerca de las respuestas de los encuestados en relación a la pregunta ¿Cómo consideras que te percibe la sociedad cusqueña?, consecuentemente, 45 encuestados representados por el 34.4% consideran que la sociedad cusqueña no tiene opinión frente a ellos, 28 encuestados representados por el 21.4% consideran que los perciben como personas extravagantes, 25 encuestados representados por el 19.1% consideran que la sociedad cusqueña los percibe como personas interesantes, 17 encuestados representados por el 13.0% consideran que la sociedad cusqueña los percibe como

personas inmaduras y 16 encuestados representados por el 12.2% consideran que la sociedad cusqueña los percibe como personas fanáticas por el anime.

Las respuestas que tuvieron mayor notoriedad fueron de los jóvenes de entre 18 a 22 años de edad e representados por el 48.1%.

Interpretación:

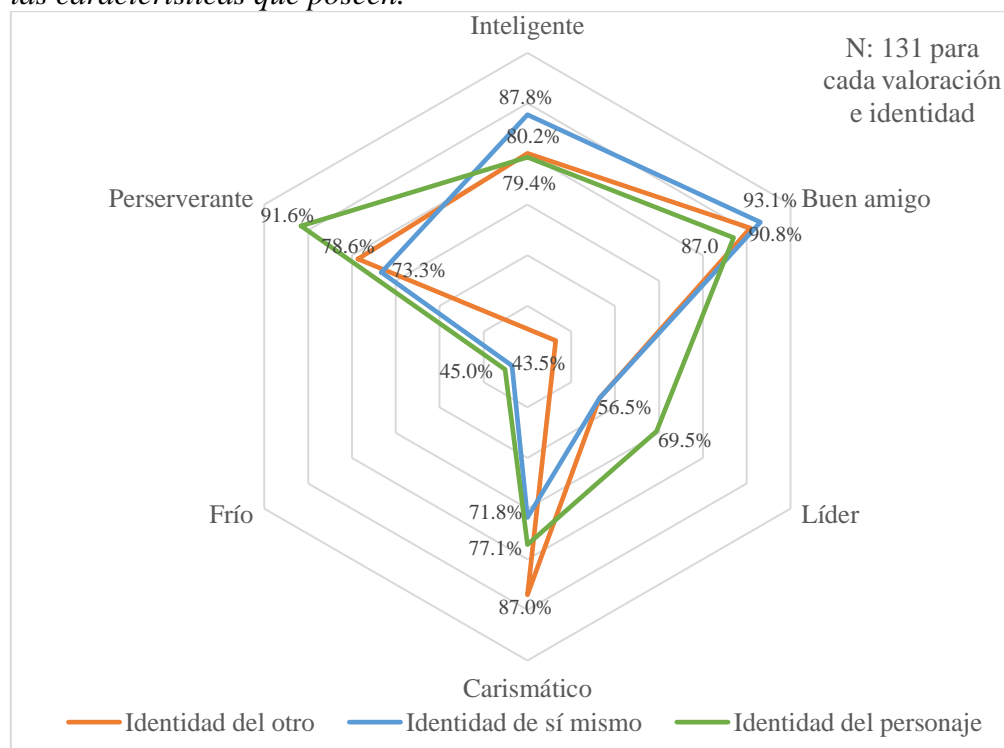
La percepción social de los jóvenes interesados en el anime varía según la edad. Los jóvenes de 18 a 22 años parecen experimentar las percepciones más variadas y también las más críticas o positivas, mientras que otros rangos etarios presentan menos variabilidad. En general, la falta de opinión de la sociedad (34.4%) sugiere que el anime aún podría estar en una posición ambivalente en términos de visibilidad o aceptación cultural dentro de la sociedad cusqueña.

5.2.3. Resultados comparativos

La figura 32 nos muestra un gráfico radial comparativo de las respuestas de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en relación a las siguientes preguntas ¿Cómo te valoras?, ¿Cómo valoras a tu mejor amigo? y ¿Cómo valoras a tu personaje favorito?, cada una en base a las siguientes características: "Inteligente/No inteligente", "Buen amigo/Mal amigo", "Líder/No líder", "Carismático/No carismático", "Frío/Amoroso", "Perseverante/No perseverante", de esta manera, se comparan las tres identidades: Identidad de sí mismo, Identidad del Otro (amigo) e Identidad de su personaje favorito correspondientemente.

Figura 32

Percepción de la Identidad de sí mismo, del Otro (amigo) y de su personaje favorito, según las características que poseen.



Inteligente

Con relación a la Identidad de sí mismo, la mayor proporción de los jóvenes representados por el 87.8% se consideran a sí mismos como inteligentes; en cuanto a la Identidad del Otro, según los jóvenes el 80.2% de sus mejores amigos son inteligentes, y con una diferencia mínima, en cuánto la Identidad del personaje, según los jóvenes el 79.4% de sus personajes favoritos son inteligentes. Entonces, se observa que, la mayoría de los jóvenes se valoran como inteligentes y con una mínima diferencia también los consideran a sus personajes y amigos, esto nos demuestra su alta autoestima.

Buen amigo

Con relación a la Identidad de sí mismo, la mayor proporción de los jóvenes representados por el 93.1% se consideran así mismos como buenos amigos; en cuanto a la Identidad del

Otro, según los jóvenes el 90.8% de sus mejores amigos son buenos amigos; y en cuanto a la Identidad del personaje, según los jóvenes el 87.0% de sus personajes favoritos son buenos amigos. Entonces, se observa que, la mayoría de los jóvenes se valoran como inteligentes buenos amigos.

Líder

En mayor proporción se encuentra la Identidad de los personajes, donde la mayoría de los jóvenes consideran a sus personajes favoritos como líderes representados por el 69.5%, mientras que la Identidad de sí mismo y la Identidad del Otro, ocupan un segundo lugar, ya que, el 56.5% de los jóvenes se consideran líderes y en la misma proporción consideran a sus mejores amigos como líderes.

Carismático

En primer lugar, se encuentra la Identidad del Otro, según los jóvenes el 80.2% de sus mejores amigos son carismáticos; seguido, se encuentra la Identidad del personaje, según los jóvenes el 77.1% de sus personajes favoritos son carismáticos; mientras que, en la Identidad de sí mismos, solo el 71.8% de los jóvenes se consideran carismáticos.

Perseverante

En mayor proporción se encuentra la Identidad del personaje, según los jóvenes el 91.6% de sus personajes son perseverantes, seguido, se encuentra la Identidad del Otro, según los jóvenes el 78.6% de sus mejores amigos son perseverantes; mientras que, en la Identidad de sí mismos, solo el 73.3% de los jóvenes se consideran perseverantes.

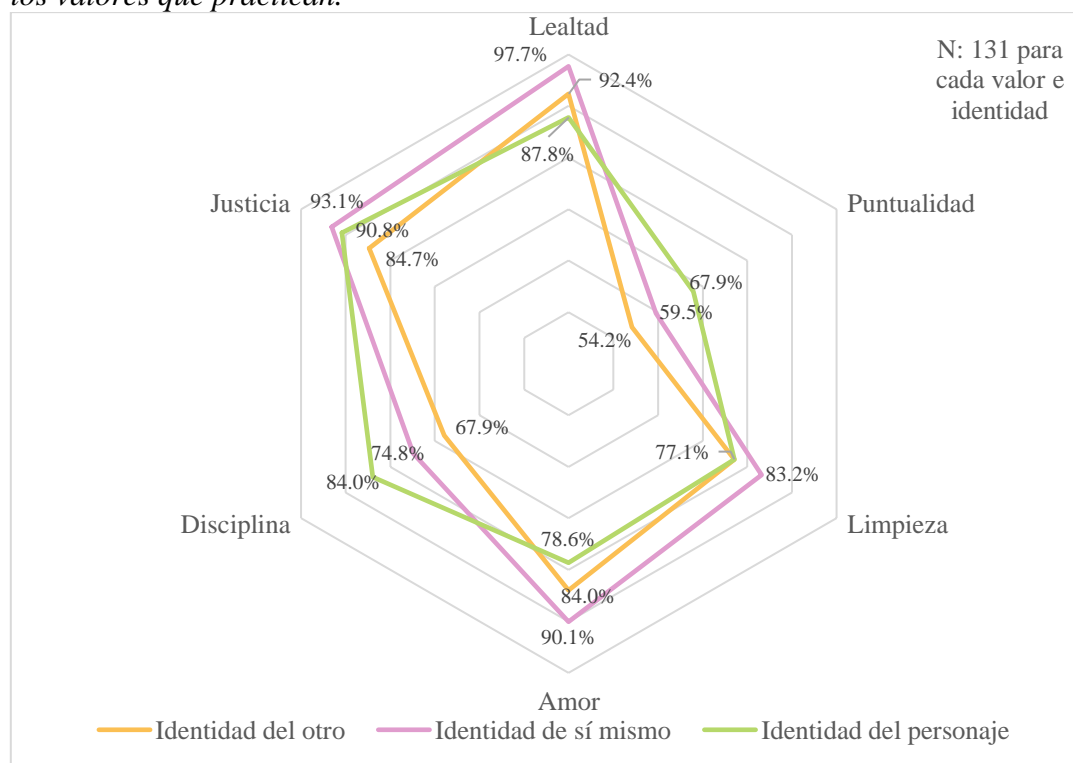
Interpretación:

El gráfico evidencia que los personajes favoritos del anime suelen ser idealizados, percibiéndose con puntuaciones más altas en características como inteligencia, carisma, liderazgo y perseverancia. Por otro lado, los amigos son valorados especialmente como "buenos amigos" y cálidos, pero con puntuaciones más bajas en características aspiracionales como liderazgo o carisma. Finalmente, los participantes tienden a percibirse de manera equilibrada, situándose entre la percepción hacia sus amigos y sus personajes favoritos.

Este análisis refuerza cómo las identidades pueden estar influidas por modelos ideales (los personajes favoritos) y relaciones cercanas (los amigos), destacando la relevancia del anime en la construcción de identidad de los jóvenes.

Figura 33

Percepción de la Identidad de sí mismo, del Otro (amigo) y de su personaje favorito, según los valores que practican.



La figura 33 nos muestra un gráfico radial comparativo de las respuestas de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en relación a las siguientes preguntas ¿Qué valores practicas?, ¿Qué valores practica tu mejor amigo? y ¿Qué valores practica tu personaje favorito?, cada una en base a los siguientes valores: "Lealtad/Deslealtad ", "Puntualidad/Impuntualidad", "Limpieza/No limpieza", "Amor/Odio", "Disciplina/Indisciplina", "Justicia/Injusticia", de esta manera, se comparan las tres identidades: Identidad de sí mismo, Identidad del Otro (amigo) e Identidad de su personaje favorito correspondientemente.

Lealtad

Es el valor más alto para todas las identidades, especialmente para el personaje favorito (97.7%). Tanto la identidad de sí mismo (92.4%) como la del otro (87.8%) también perciben este valor con fuerza, aunque ligeramente inferior al personaje favorito.

Justicia

También tiene una alta valoración en general, especialmente para el personaje favorito (93.1%) y la identidad de sí mismo (90.8%). La identidad del otro la percibe un poco menos (84.7%).

Disciplina

Los porcentajes son más bajos en comparación con los anteriores. El personaje favorito y la identidad de sí mismo coinciden en el 84%, pero la identidad del otro disminuye al 74.8%.

Amor

Es un valor con alta percepción, especialmente en la identidad de sí mismo (90.1%) y el personaje favorito (84%). La identidad del otro lo percibe en un nivel intermedio (78.6%).

Limpieza

Este valor tiene un rango intermedio. La identidad de sí mismo tiene el porcentaje más alto (83.2%), mientras que el personaje favorito (77.1%) y la identidad del otro (67.9%) están por debajo.

Puntualidad

Es el valor con la percepción más baja en todas las identidades. La identidad de sí mismo alcanza el 67.9%, mientras que el personaje favorito y la identidad del otro están en 59.5% y 54.2%, respectivamente.

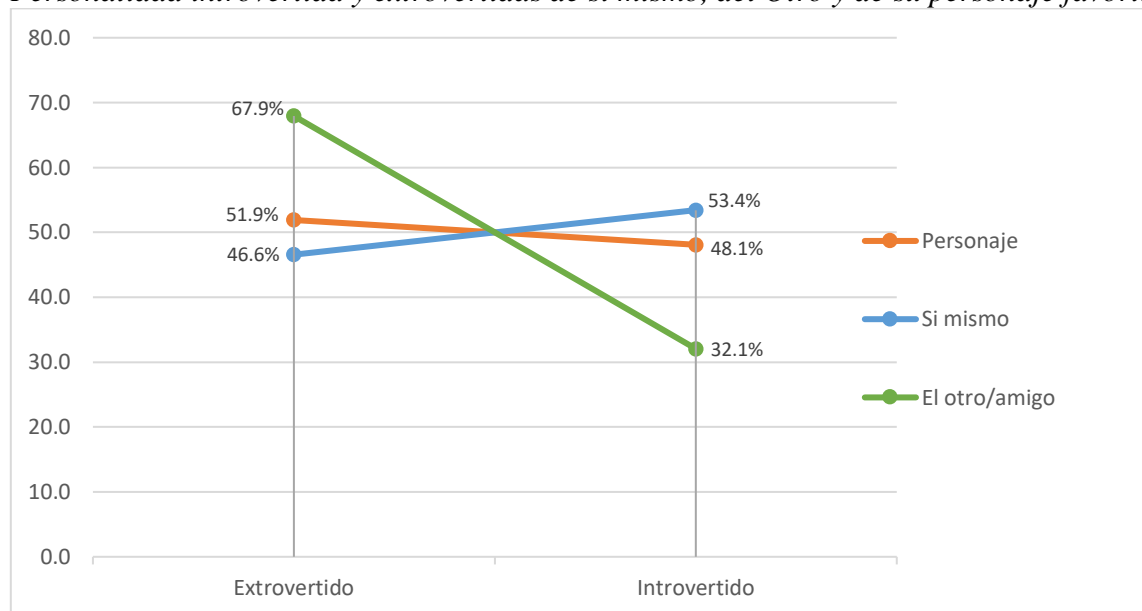
Interpretación:

El personaje favorito se percibe como el modelo con más valores altos, especialmente en lealtad y justicia; la identidad de sí mismo mantiene puntuaciones altas en todos los valores, especialmente en amor y justicia; y la identidad del otro presenta la percepción más baja en varios valores, especialmente en puntualidad y limpieza.

Esto refleja cómo las personas pueden valorar más ciertos atributos en su personaje favorito en comparación con su amigo o ellos mismos, dependiendo de la influencia que perciben.

Figura 34

Personalidad introvertida y extrovertidas de sí mismo, del Otro y de su personaje favorito.



La figura 34 muestra una comparación de la personalidad introvertida y extrovertida de "Sí mismo", del personaje favorito y el Otro o mejor amigo.

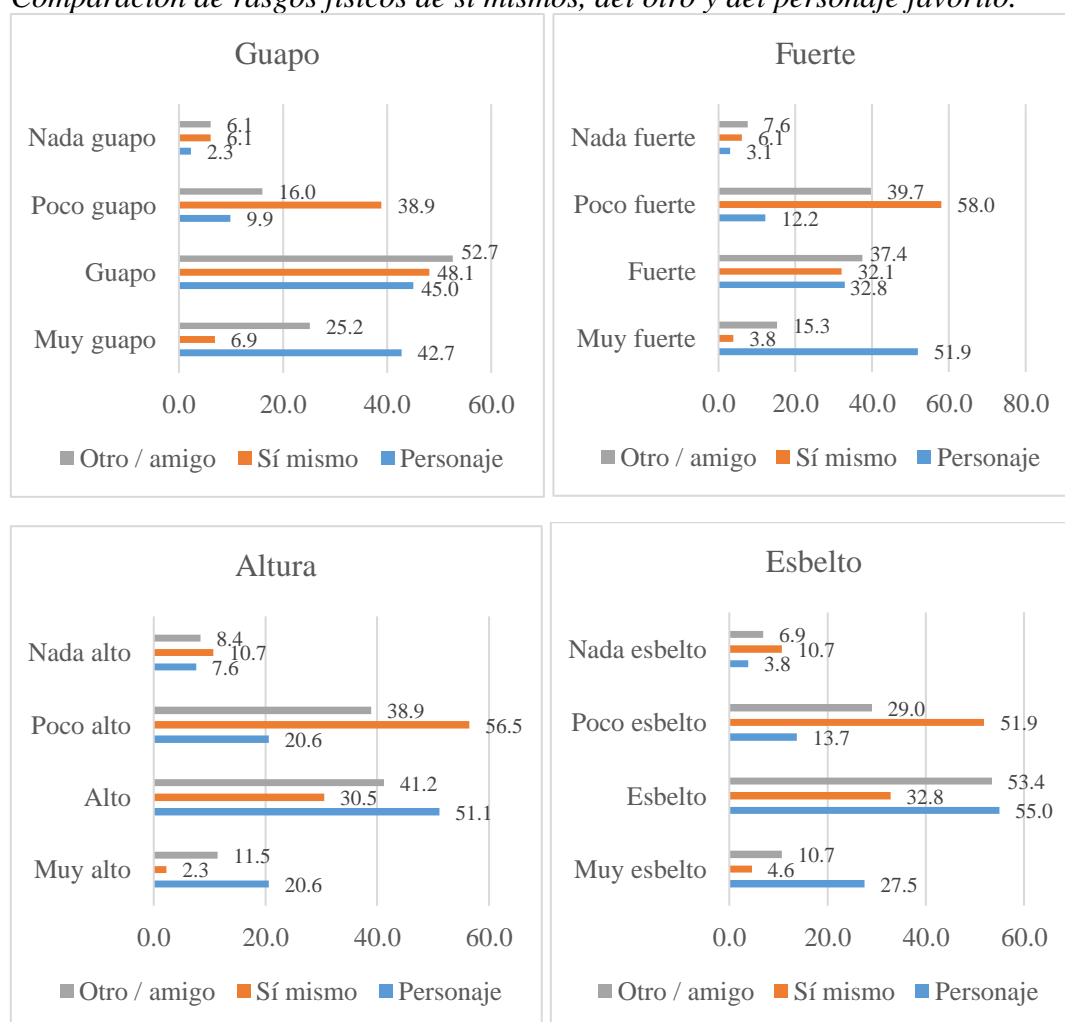
- **Introversión:** La mayoría de los jóvenes consideran que el aspecto de introversión aplica más al mejor amigo, con aproximadamente un 70% en esta categoría. Tanto el propio participante como su personaje favorito muestran un nivel de introversión menor, alrededor del 50% o menos.
- **Extroversión:** El personaje favorito y el propio encuestado tienen porcentajes más equilibrados entre introversión y extroversión, ambos manteniéndose cercanos al 50%. Esto indica que los personajes favoritos suelen ser percibidos como más extrovertidos en comparación con los amigos, mientras que los propios participantes también tienen una inclinación moderada hacia la extroversión.

Interpretación:

En resumen, los datos sugieren que los amigos suelen ser percibidos como más introvertidos, mientras que los personajes favoritos tienden a representar una personalidad más extrovertida o equilibrada. Esto puede reflejar la tendencia a idealizar personajes ficticios o influencias sociales hacia la extroversión en figuras admiradas.

Figura 35

Comparación de rasgos físicos de sí mismos, del otro y del personaje favorito.



La figura 35 muestra detalladamente 4 rasgos físicos de cómo el encuestado se percibe y percibe al otro y a su personaje favorito.

- En su mayoría, los personajes de anime son percibidos como guapos, representado por el 45%, el 51.9% es percibido muy fuerte, el 51.1% es percibido alto y el 55% es percibido esbelto. Existe una tendencia de percibir a su personaje entre muy guapo, muy fuerte, alto y esbelto.
- El otro u amigo, en su mayoría es percibido guapo, representado por el 52.7%, el 39.7% es poco fuerte, el 41.2% es percibido alto y el 53.4% es esbelto. Aquí existe una tendencia de percibir a su amigo entre guapo, alto, esbelto y poco fuerte.
- En cambio, los jóvenes tienden a calificarse predominantemente como poco fuertes, representado por el 58%, el 56.5% es percibido poco alto y el 51.9% es poco esbelto, pero el 48.1% se percibe como guapo. Existe una tendencia de percibirse a sí mismo como poco fuerte, poco alto, poco esbelto y guapo.

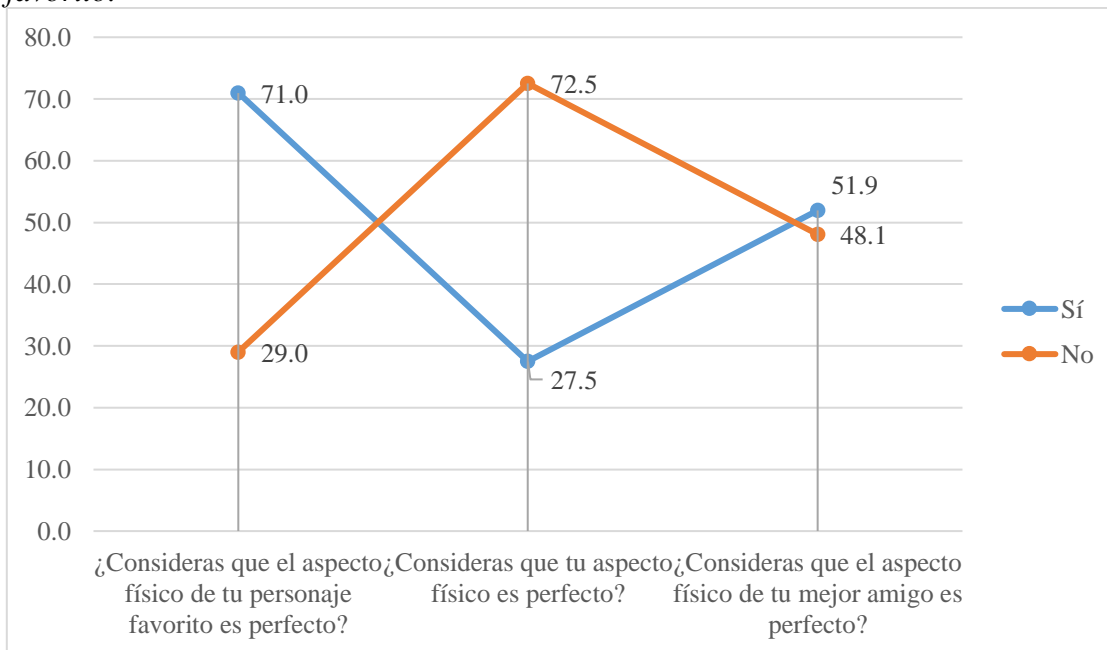
Interpretación:

Existe una tendencia hacia la idealización de los personajes de anime en todas las dimensiones porque el rango no baja de muy guapo a guapo, los jóvenes parecen proyectar en estos personajes estándares físicos elevados y tener una percepción de que los estándares físicos proyectados en el anime son superiores o perfectos, mientras que mantienen una percepción más crítica hacia sí mismos. Esto podría relacionarse con cómo el anime, al transmitir modelos idealizados de belleza y fuerza, influye en la construcción de identidad y autovaloración en esta comunidad.

También, la percepción hacia los amigos muestra una valoración generalmente positiva pero más cercana a la realidad, aunque los amigos son apreciados, no alcanzan los estándares idealizados que se proyectan en los personajes de anime, lo que podría reflejar una visión equilibrada y realista hacia el círculo social inmediato.

Figura 36

Comparación de la percepción del aspecto físico de sí mismos, del otro y del personaje favorito.



La figura 36 compara la percepción de los encuestados frente a la perfección del aspecto físico de sí mismo, de su mejor amigo y de su personaje favorito:

- **Su aspecto físico:** Aquí se observa una inversión en las respuestas, ya que el 70% responde "No" y solo un 30% responde "Sí", indicando que la mayoría no considera perfecto su propio aspecto físico.
- **Aspecto físico de su mejor amigo:** En este caso, las respuestas vuelven a estar equilibradas, con una ligera mayoría que responde "Sí", lo cual sugiere que el aspecto de su mejor amigo se percibe como más cercano a lo ideal o perfecto que el propio.

- **Aspecto físico de su personaje favorito:** La mayoría de las personas considera que el aspecto físico de su personaje favorito es perfecto, con aproximadamente un 70% de respuestas afirmativas "Sí" y un 30% de negativas "No".

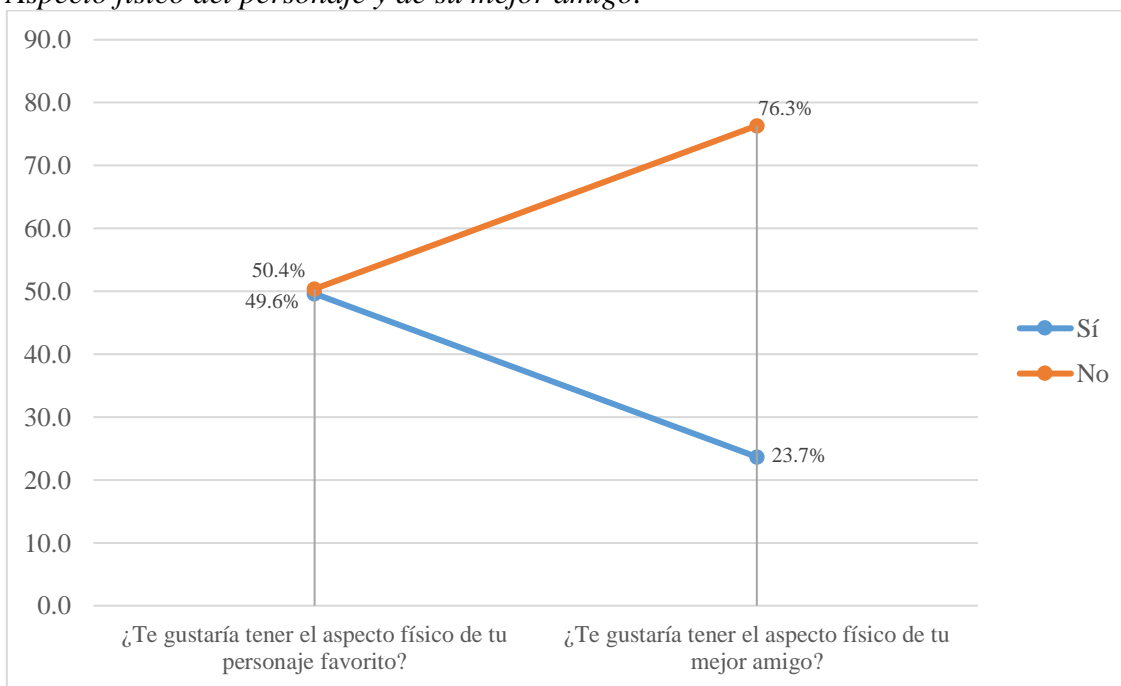
Interpretación:

En resumen, los datos reflejan una tendencia a idealizar el aspecto físico de personajes favoritos y amigos por encima del propio, existe una marcada idealización del aspecto físico de los personajes de anime, superando significativamente la percepción hacia sí mismos y hacia sus amigos porque perciben en ellos mismos más aspectos negativos que en su personaje y amigo.

La autopercepción es la más crítica, destacando una discrepancia entre los estándares físicos ideales y la valoración personal. Sin embargo, la percepción hacia los amigos es más equilibrada, lo que refleja una valoración más realista y cercana. Estos resultados refuerzan la influencia del anime en la construcción de estándares estéticos en los jóvenes de la comunidad Friki.

Figura 37

Aspecto físico del personaje y de su mejor amigo.



La figura 37 muestra una gráfica sobre si a las personas les gustaría tener el aspecto físico de su personaje favorito o el de su mejor amigo. En la primera pregunta, sobre si les gustaría tener el aspecto físico de su personaje favorito, las respuestas están divididas casi equitativamente entre "Sí" y "No", con ambos cerca del 50%. En la segunda pregunta, sobre si les gustaría tener el aspecto físico de su mejor amigo, hay una mayor inclinación hacia el "No", que alcanza aproximadamente el 70%, mientras que el "Sí" disminuye a alrededor del 30%. Esto sugiere que, aunque a algunas personas les gustaría parecerse físicamente a sus personajes favoritos, una mayoría no desea tener el aspecto de su mejor amigo.

Interpretación:

Existe una tendencia hacia la idealización de personajes ficticios, como los de anime, en comparación con personas reales cercanas. Esto podría estar relacionado con cómo los medios presentan estándares físicos poco realistas o aspiracionales en los personajes, mientras que las personas reales, aunque valoradas emocionalmente, no son percibidas con las mismas características idealizadas.

5.3. Resultados correlacionales (Prueba de hipótesis)

5.3.1. Hipótesis general

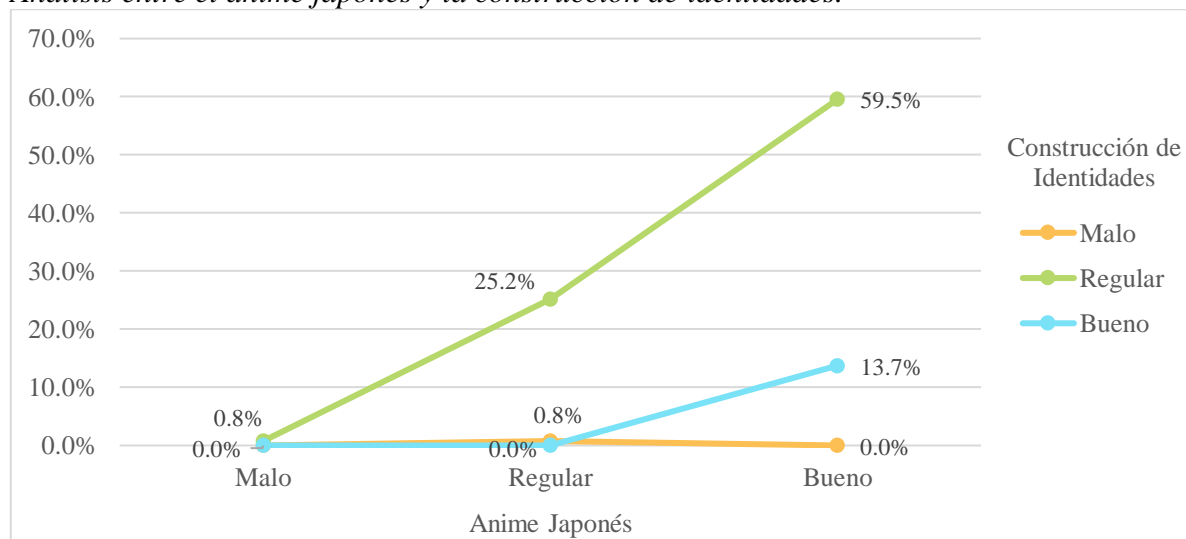
Tabla 38

Análisis entre el anime japonés y la construcción de identidades.

Anime Japonés	Construcción de Identidades						Total	
	Malo		Regular		Bueno		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%
Malo	0	0.0%	1	0.8%	0	0.0%	1	0.8%
Regular	1	0.8%	33	25.2%	0	0.0%	34	26.0%
Bueno	0	0.0%	78	59.5%	18	13.7%	96	73.3%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 38

Análisis entre el anime japonés y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

La tabla 38 y figura 38 muestra la relación entre la exposición al anime japonés y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki de Cusco. Del total de 131 encuestados, la mayoría (73.3%) ha mostrado una buena exposición al anime japonés, con un 59.5% de ellos reportando que su construcción de identidad es regular, mientras que un 13.7% considera que es buena. Solo un pequeño porcentaje (0.8%) califica tanto su exposición al anime como la construcción de identidad como mala.

La mayoría de los jóvenes con una buena exposición al anime japonés reportan tener una identidad construida de manera regular, lo que indica que, aunque consumen anime con frecuencia, esto no necesariamente se traduce en una construcción de identidad fuerte. Sin embargo, aquellos que consideran que su exposición es "regular" también muestran una tendencia similar, lo que sugiere que el anime japonés influye en su identidad, pero de manera moderada.

Según la correlación de Pearson, si bien existe una relación entre la exposición al anime japonés y la construcción de identidades, el grado de relación es bajo. Esto sugiere que, aunque el anime japonés tiene un cierto impacto en cómo los jóvenes frikis construyen su identidad, este impacto no es determinante o significativo en todos los casos.

A. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: La exposición del anime japonés no se relaciona positiva y significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad

- H₁- Hipótesis alterna: La exposición del anime japonés se relaciona positiva y significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

B. Chi cuadrado

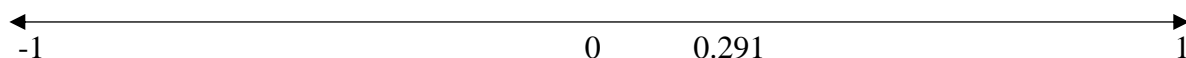
Tabla 39

Chi cuadrado de Pearson entre el anime japonés y la construcción de identidades.

		Anime Japonés	Construcción de Identidades
Anime Japonés	Correlación de Pearson	1	,291**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	131	131
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	,291**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	
	N	131	131

El valor $p = 0.001$ (es menor que el 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

La correlación de Pearson es 0.291. Por lo tanto, su relación es débil.



C. Resultado

- Hipótesis alterna: La exposición del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

5.3.2. Hipótesis específicas

- **La narrativa del anime y la construcción de identidades**

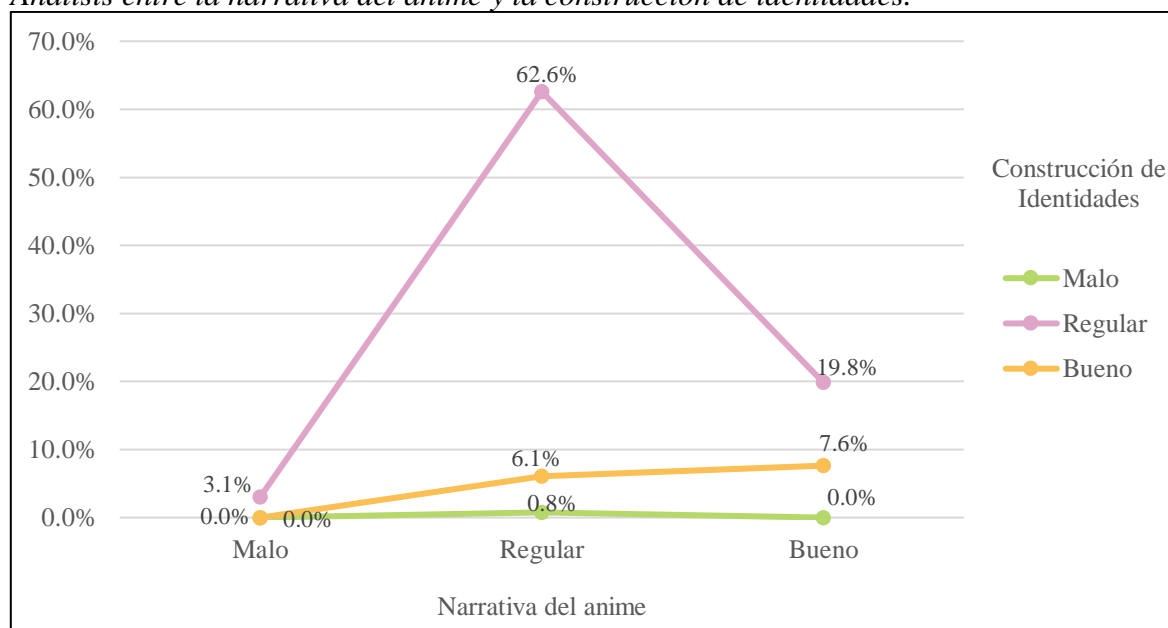
Tabla 40

Análisis entre la narrativa del anime y la construcción de identidades.

Narrativa del anime	Construcción de Identidades						Total	
	Malo		Regular		Bueno		Recuento	% del total
	Recuento	% del total	Recuento	% del total	Recuento	% del total	Recuento	% del total
Malo	0	0.0%	4	3.1%	0	0.0%	4	3.1%
Regular	1	0.8%	82	62.6%	8	6.1%	91	69.5%
Bueno	0	0.0%	26	19.8%	10	7.6%	36	27.5%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 39

Análisis entre la narrativa del anime y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

La tabla 40 y figura 39 muestra la relación entre la narrativa del anime y la construcción de identidades en los jóvenes frikis de Cusco. De los 131 encuestados, el 69.5% considera que su construcción de identidad es regular, con una narrativa del anime que también evalúan como regular. Un 27.5% de los encuestados cree que la narrativa es buena,

de los cuales solo el 7.6% indica que su construcción de identidad también es buena, mientras que la mayoría (19.8%) la califica como regular. El porcentaje de quienes consideran tanto la narrativa como la construcción de identidades mala es nulo.

El grueso de los jóvenes que perciben la narrativa del anime como regular también consideran que su identidad está en proceso de construcción, sin llegar a extremos negativos o altamente positivos. Esto refleja que, si bien la estructura narrativa del anime podría tener un impacto en cómo interiorizan y construyen sus identidades, esta influencia parece ser moderada y más orientada hacia una zona de confort en lugar de extremos en la construcción identitaria.

A pesar de que podría esperarse una relación entre la narrativa del anime y la construcción de identidades, la correlación de Pearson revela que no existe una relación significativa entre estas dos variables. Esto indica que, aunque los jóvenes puedan estar expuestos a una estructura narrativa sólida en el anime, esta no está directamente vinculada con cómo moldean o construyen su identidad dentro de la comunidad friki.

A. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime no se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024
- H_1 - Hipótesis alterna: Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime si se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

B. Chi cuadrado

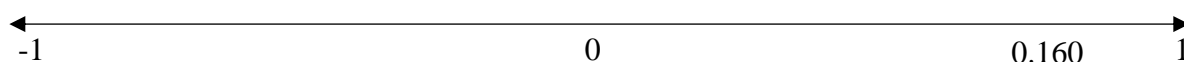
Tabla 41

Chi cuadrado de Pearson entre la narrativa del anime y la construcción de identidades.

		Construcción de Identidades	Narrativa del anime
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	1	0.160
	Sig. (bilateral)		0.068
	N	131	131
Narrativa del anime	Correlación de Pearson	0.160	1
	Sig. (bilateral)	0.068	
	N	131	131

El valor $p = 0.068$ (es mayor que el 0.05). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

La correlación de Pearson es 0.160. Por lo tanto, no existe una relación.



C. Resultado

- Hipótesis nula: Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime no se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024
- **La construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades**

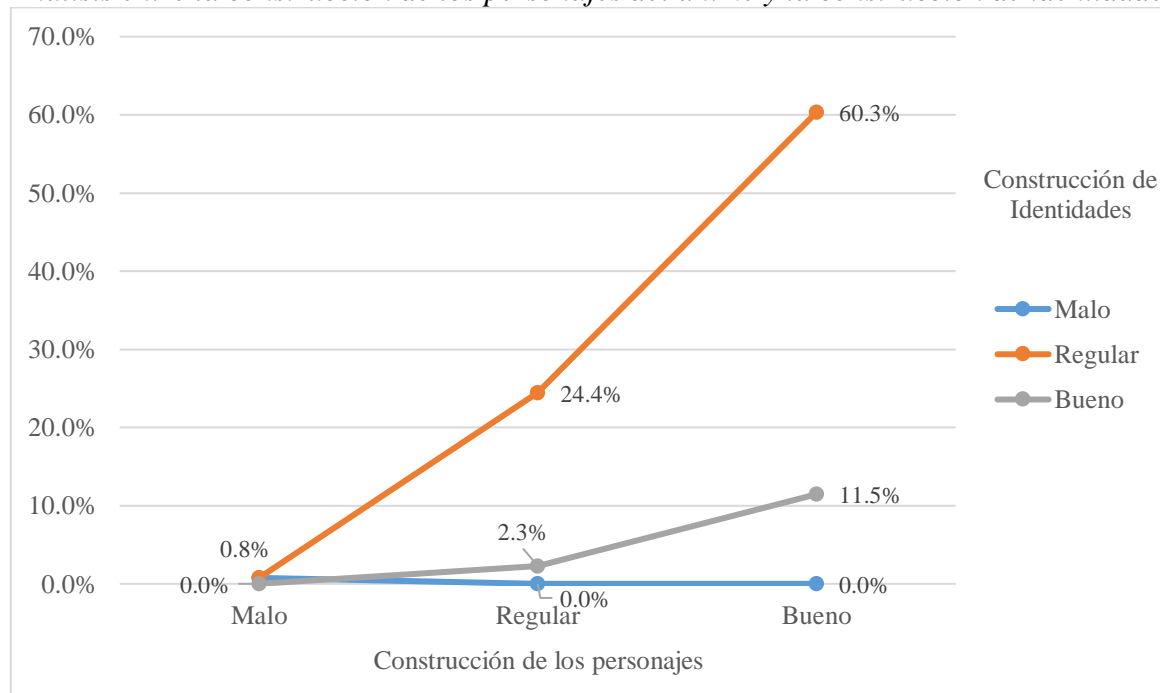
Tabla 42

Análisis entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.

Construcción de los personajes	Construcción de Identidades						Total	
	Malo		Regular		Bueno		Recuento	% del total
Malo	1	0.8%	1	0.8%	0	0.0%	2	1.5%
Regular	0	0.0%	32	24.4%	3	2.3%	35	26.7%
Bueno	0	0.0%	79	60.3%	15	11.5%	94	71.8%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 40

Análisis entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

La tabla 42 y figura 40 explora la relación entre la construcción de los personajes en el anime y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki de Cusco. Del total de 131 encuestados, la mayoría (71.8%) considera que los personajes en el anime están bien contruidos, de los cuales el 60.3% indica que su construcción de identidad es regular y el 11.5% la califica como buena. Solo un pequeño porcentaje (1.5%) percibe tanto una construcción de personajes como una identidad mala.

La construcción sólida de los personajes en el anime, especialmente en términos de personalidad, emociones y diseño, parece tener una influencia en la manera en que los jóvenes construyen su identidad. Sin embargo, la mayoría de los encuestados, aunque

consideran que los personajes están bien desarrollados, tienden a describir su propia identidad en términos más moderados (regular). Esto sugiere que la calidad de los personajes podría inspirar un proceso reflexivo, pero no necesariamente un desarrollo identitario extremo o altamente positivo.

La correlación de Pearson muestra que existe una relación entre la construcción de los personajes en el anime y la construcción de identidades, aunque el grado de relación es bajo. Esto indica que, si bien los jóvenes se ven influidos por los tipos de personajes, emociones y diseño que encuentran en el anime, dicha influencia no es lo suficientemente fuerte como para determinar de manera significativa su proceso de identidad.

D. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: Los diseños, estética y personalidad que construyen a los personajes favoritos del anime japonés no se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024
- H_1 - Hipótesis alterna: Los diseños, estética y personalidad que construyen a los personajes favoritos del anime japonés no se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

E. Chi cuadrado

Tabla

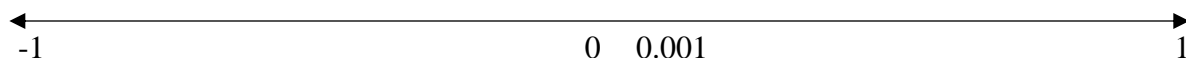
43

Chi cuadrado de Pearson entre la construcción de los personajes del anime y la construcción de identidades.

		Anime Japonés	Construcción de Identidades
Anime Japonés	Correlación de Pearson	1	,291**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	131	131
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	,291**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	
	N	131	131

El valor $p = 0.001$ (es menor que el 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

La correlación de Pearson es 0.001. Por lo tanto, su relación es fuerte.



F. Resultado

- Hipótesis alterna: Los diseños, estética y personalidad que construyen a los personajes favoritos del anime japonés no se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

- **El lenguaje audiovisual del anime japonés y la construcción de identidades**

Tabla 44

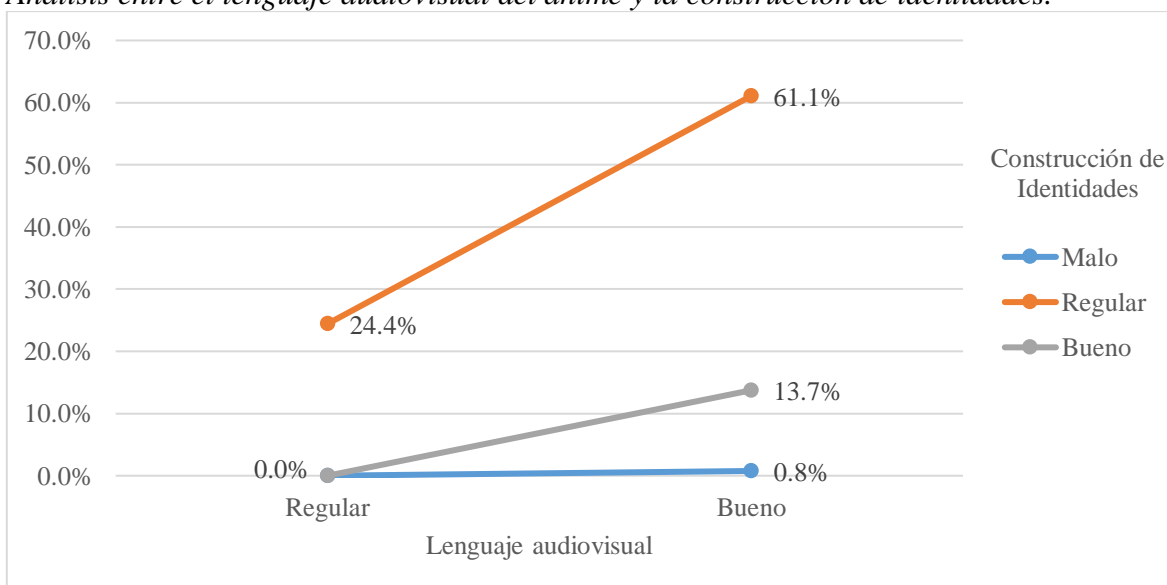
Análisis entre el lenguaje audiovisual del anime y la construcción de identidades.

Construcción de Identidades			Total
Malo	Regular	Bueno	

Lenguaje audiovisual	Recuento	% del total	Recuento	% del total	Recuento	% del total	Recuento	% del total
Regular	0	0.0%	32	24.4%	0	0.0%	32	24.4%
Bueno	1	0.8%	80	61.1%	18	13.7%	99	75.6%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 41

Análisis entre el lenguaje audiovisual del anime y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

La tabla 44 y figura 41 muestra la relación entre el lenguaje audiovisual y la construcción de identidades en jóvenes de la comunidad friki en Cusco. El 75.6% de los jóvenes consideran que el lenguaje audiovisual del anime es "bueno" para la construcción de sus identidades, mientras que el 24.4% lo califican como "regular". No hay ningún caso en el que el lenguaje audiovisual haya sido clasificado como "malo" en relación con la construcción de identidades, salvo un caso aislado de 0.8% que clasifica el lenguaje audiovisual como "bueno" pero con una construcción de identidad "regular".

Este análisis sugiere que los jóvenes perciben al anime japonés como un medio positivo para la construcción de su identidad, con una fuerte correlación hacia la percepción de que un buen lenguaje audiovisual del anime apoya significativamente este proceso. Es interesante que no se observa una percepción negativa del lenguaje audiovisual o su impacto en la identidad, lo que podría indicar que el anime es visto como una influencia culturalmente aceptada y favorecida entre esta comunidad. La interacción simbólica y la conexión con el lenguaje audiovisual permiten a los jóvenes identificarse más con los elementos morfológicos, sintácticos y semánticos que presenta el anime.

La relación entre el lenguaje audiovisual del anime y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki en Cusco presenta una correlación débil. Aunque la mayoría de los encuestados (75.6%) consideran que el lenguaje audiovisual es "bueno" y, en paralelo, reportan una construcción de identidad favorable, un porcentaje significativo (24.4%) lo califica como "regular", lo que indica que no todos los jóvenes perciben una fuerte relación entre ambos factores. Esta debilidad en la correlación podría deberse a que, si bien el lenguaje audiovisual del anime contribuye a la construcción de identidad, otros factores, como las interacciones sociales o los intereses personales más allá del anime, también juegan un papel relevante. Esto sugiere que la influencia del anime en la identidad no es decisiva ni universal, aunque sí tiene un impacto moderado en algunos jóvenes.

A. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: El lenguaje audiovisual del anime japonés no se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad
Friki Cusco. 2024
- H_1 - Hipótesis alterna: El lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad
Friki Cusco. 2024

B. Chi cuadrado

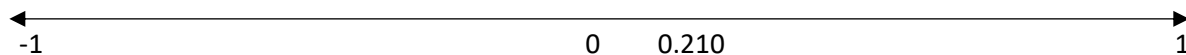
Tabla 45

Chi cuadrado de Pearson entre el lenguaje audiovisual del anime japonés y la construcción de identidades.

		Construcción de Identidades	Lenguaje audiovisual
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	1	,210*
	Sig. (bilateral)		0.016
	N	131	131
Lenguaje audiovisual	Correlación de Pearson	,210*	1
	Sig. (bilateral)	0.016	
	N	131	131

El valor $p = 0.016$ (es menor que el 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

El grado de correlación de Pearson es 0.210. Por lo tanto, su relación es baja o débil.



C. Resultado

- Hipótesis alterna: El lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad

Friki Cusco. 2024

- **La transmisión de cultura japonesa en los animes y la construcción de identidades**

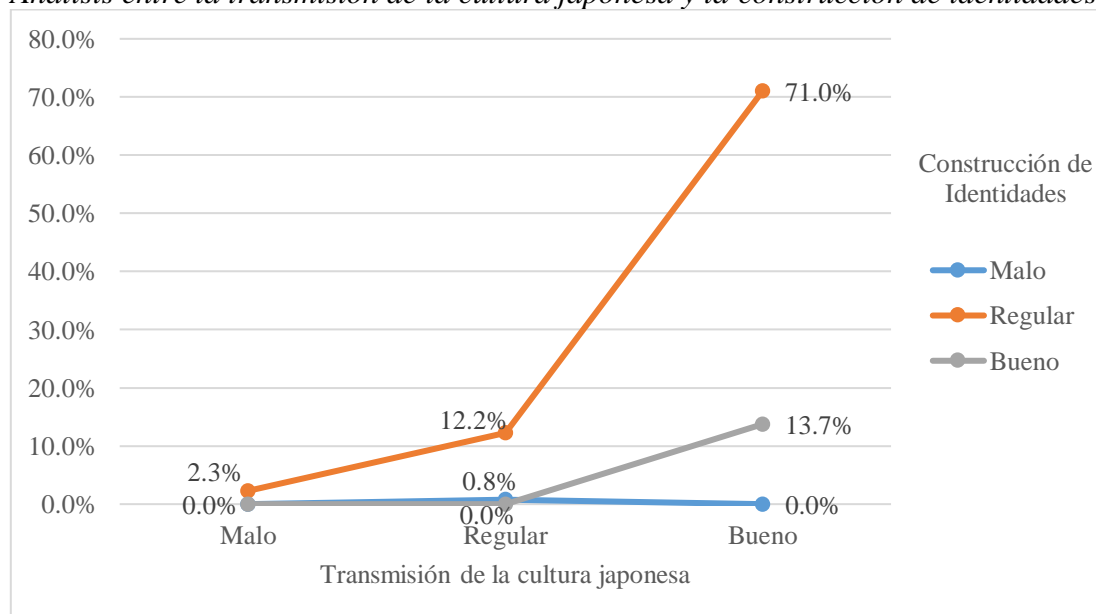
Tabla 46

Análisis entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.

Transmisión de la cultura japonesa	Construcción de Identidades						Total	
	Malo		Regular		Bueno		Recuento	% del total
Malo	0	0.0%	3	2.3%	0	0.0%	3	2.3%
Regular	1	0.8%	16	12.2%	0	0.0%	17	13.0%
Bueno	0	0.0%	93	71.0%	18	13.7%	111	84.7%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 42

Análisis entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

En la tabla 46 y 42 se observa la relación entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki en Cusco. La gran mayoría de los encuestados (84.7%) considera que la transmisión de la cultura japonesa es "buena", mientras que un 13% la califica como "regular" y un mínimo porcentaje del 2.3% la evalúa como "mala". En este contexto, los valores indican que el consumo de elementos de la cultura japonesa como la gastronomía, la música, los valores, el idioma y las costumbres tiene algún impacto en la construcción de identidades en esta comunidad.

A pesar de que una mayoría significativa de los encuestados considera que la transmisión de la cultura japonesa es "buena" y muestra una correspondencia con la construcción de identidades, no todos los jóvenes perciben esta relación de manera uniforme. Un 13% la califica como "regular", lo que sugiere que, aunque la cultura japonesa influye en la creación de identidades en esta comunidad, su impacto varía entre los individuos. Esto podría deberse a que los aspectos culturales de Japón pueden ser integrados de manera selectiva o diversa dependiendo de las experiencias e intereses de cada joven.

La relación entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades muestra una correlación débil, lo que indica que aunque hay una influencia, esta no es determinante para todos los jóvenes. La construcción de identidades es un proceso complejo que involucra múltiples factores, y aunque la cultura japonesa es un elemento importante en la comunidad friki, su impacto no es lo suficientemente fuerte como para ser considerado el principal factor. Esto sugiere que otros aspectos, como la interacción social o las influencias locales, también juegan un papel importante en la construcción de identidad en estos jóvenes.

A. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses no se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024
- H_1 - Hipótesis alterna: La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

B. Chi cuadrado

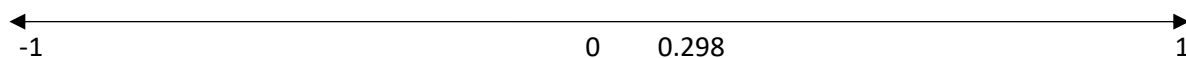
Tabla 47

Chi cuadrado de Pearson entre la transmisión de la cultura japonesa y la construcción de identidades.

		Construcción de Identidades	Transmisión de la cultura japonesa
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	1	,298**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	131	131
Transmisión de la cultura japonesa	Correlación de Pearson	,298**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	
	N	131	131

El valor $p = 0.001$ (es menor que el 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

El grado de correlación de Pearson es 0.298. Por lo tanto, su relación es baja o débil.



C. Resultado

- Hipótesis alterna: La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

- **La popularidad del anime japonés y la construcción de identidades**

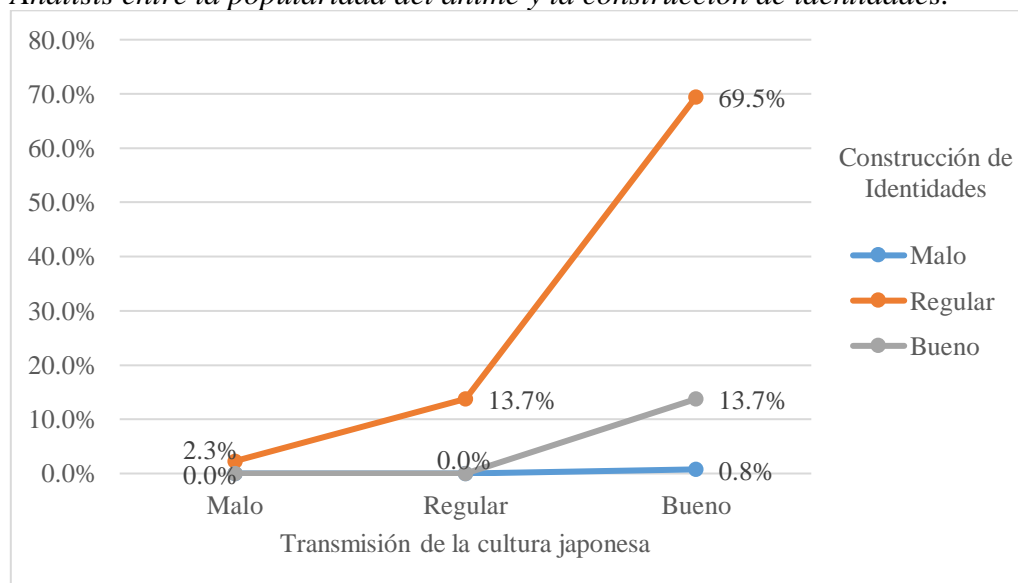
Tabla 48

Análisis entre la popularidad del anime japonés y la construcción de identidades.

Popularidad del anime	Construcción de Identidades						Total	
	Malo		Regular		Bueno		Recuento	% del total
	Recuento	% del total	Recuento	% del total	Recuento	% del total		
Malo	0	0.0%	3	2.3%	0	0.0%	3	2.3%
Regular	0	0.0%	18	13.7%	0	0.0%	18	13.7%
Bueno	1	0.8%	91	69.5%	18	13.7%	110	84.0%
Total	1	0.8%	112	85.5%	18	13.7%	131	100.0%

Figura 43

Análisis entre la popularidad del anime y la construcción de identidades.



Análisis e interpretación:

La tabla 48 y figura 43 muestra la relación entre la popularidad del anime y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki de Cusco. La mayoría de los encuestados (84%) califica la popularidad del anime como "buena", mientras que un 13.7% la considera "regular", y apenas un 2.3% la percibe como "mala". Los resultados reflejan que el anime tiene una alta aceptación en la comunidad, lo cual influye en mayor o menor medida en la forma en que los jóvenes desarrollan su identidad.

A pesar de la alta popularidad del anime, la correlación entre esta y la construcción de identidades es débil. La gran mayoría de los jóvenes que consideran que el anime es "bueno" coinciden en que contribuye a su identidad, pero no todos parecen experimentar este impacto de manera uniforme. Esto sugiere que la popularidad del anime, aunque es importante, no es un factor exclusivo o decisivo en la creación de la identidad personal dentro de la comunidad friki. Otros factores, como las interacciones sociales y la identificación con otros aspectos de la cultura friki, también podrían jugar un rol relevante.

La correlación entre la popularidad del anime y la construcción de identidades es débil. Aunque el anime es popular y está presente en la vida de la mayoría de los jóvenes encuestados, su impacto en la construcción de la identidad no es lo suficientemente fuerte como para ser considerado un factor determinante. Esto indica que la popularidad del anime contribuye a la formación de identidades, pero lo hace en conjunto con otros elementos que también son importantes en la vida de los jóvenes. El proceso de construcción de identidad es complejo y multifacético, lo que limita el peso que puede tener la popularidad del anime por sí sola.

A. Hipótesis

- H_0 - Hipótesis nula: La popularidad del anime japonés no se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad
Friki Cusco. 2024
- H_1 - Hipótesis alterna: La popularidad del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad
Friki Cusco. 2024

B. Chi cuadrado

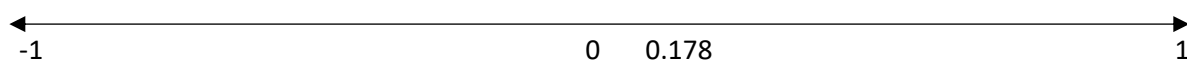
Tabla 49

Chi cuadrado de Pearson entre la popularidad del anime japonés y la construcción de identidades.

	Construcción de Identidades	Popularidad del anime
Construcción de Identidades	Correlación de Pearson	,178*
	Sig. (bilateral)	0.041
	N	131
Popularidad del anime	Correlación de Pearson	,178*
	Sig. (bilateral)	0.041
	N	131

El valor $p = 0.041$ (es menor que el 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

El grado de correlación de Pearson es 0.178. Por lo tanto, su relación es baja o débil.



C. Resultado

- Hipótesis alterna: La popularidad del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024

5.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación sobre la relación entre la exposición al anime japonés y la construcción de identidades en los jóvenes de la comunidad friki de Cusco muestran similitudes y diferencias con los hallazgos de investigaciones previas.

De acuerdo a la hipótesis general se acepta la hipótesis alterna: La exposición al anime japonés se relaciona positiva y significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024. Estos resultados guardan relación con los estudios locales como el de Alvarado y Chalco (2014) señalan que los dibujos animados, incluidos los animes, pueden influir negativamente en la conducta de los estudiantes al fomentar comportamientos agresivos. Aunque en nuestra investigación no se observan resultados negativos relacionados con la violencia o comportamientos antisociales, sí se evidenció que los jóvenes frikis construyen sus identidades de manera compleja, utilizando los elementos del anime para desafiar y a veces romper con las expectativas sociales convencionales.

Al igual que los resultados de Rojas (2019), los jóvenes frikis de Cusco reportan que el consumo de anime les ayuda a desarrollar empatía y a conectarse emocionalmente con sus pares, creando un espacio de apoyo emocional dentro de la comunidad.

De acuerdo a la primera hipótesis específica se acepta la hipótesis nula, que dice: Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024, esto indica que, aunque los jóvenes puedan estar expuestos a una estructura narrativa sólida en el anime, esta no está directamente vinculada con cómo moldean o construyen su identidad dentro de la comunidad friki. Sin embargo, es un factor importante para que vean animes, entonces, se concuerda con Rodríguez (2014) que dice que los jóvenes se ven atraídos por diferentes géneros de anime, pero no con la afirmación de que su identidad se ve influenciada de manera diferente según el tipo de anime que consumen.

De acuerdo a la segunda hipótesis específica se aprueba la hipótesis alterna: El lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024. Estos resultados guardan relación con Rojas (2019) quien dice que los elementos visuales provocan una reacción en la persona, esto genera emociones y la comprensión del personaje. Asimismo, se obtiene los mismos resultados que Villalobos (2027) ya que señala que los planos a pesar de estar hechos en bosquejos y ser animados por computadora dan las sensaciones que se desean transmitir ya sea de tristeza y alegrías y que el color es un factor que determina ciertas características de las protagonistas.

De acuerdo a la tercera hipótesis específica se aprueba la hipótesis alterna: Estos resultados guardan relación con Maguiña (2021) el otaku se cuestiona sobre los valores morales existentes en la sociedad, cree en la construcción de una sociedad justa, sus referentes son los personajes de anime a los que admira e imita. La identidad otaku es una construcción tanto individual como social basada en el consumo de anime. Es un proceso

subjetivo que se va manifestando en prácticas y ritos sociales, en el marco de relaciones con jóvenes que comparten los mismos códigos y que a su vez, le permite diferenciarse de otras identidades.

Es un proceso subjetivo que se va manifestando en prácticas y ritos sociales, en el marco de relaciones con jóvenes que comparten los mismos códigos y que a su vez, le permite diferenciarse de otras identidades.

De acuerdo a la cuarta hipótesis específica se acepta la hipótesis alterna: La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses se relacionan con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024. Estos resultados concuerdan con Vidal (2010) quién explora el anime como un elemento de transculturación y concluye que este tipo de animación japonesa ha influido en la adopción de patrones culturales en los jóvenes peruanos. Los resultados de nuestra investigación refuerzan esta idea, ya que los jóvenes frikis de Cusco, al igual que en otros contextos, han adoptado vestimentas, frases y valores provenientes de sus personajes favoritos de anime. Sin embargo, nuestra investigación también indica que esta adopción de patrones culturales no es un proceso unidireccional, sino que se combina con elementos culturales locales, generando una identidad híbrida.

Asimismo, Liu (2020) (Liu, 2020) en su estudio sobre la comunicación intercultural a través del anime y manga, concluye que series como Hetalia reproducen estereotipos culturales que, aunque sirven para construir puentes de comunicación, también generan controversias por su simplicidad o inexactitud. En este aspecto, nuestros resultados muestran que los jóvenes de la comunidad friki de Cusco son conscientes de los estereotipos en el anime, pero en lugar de rechazarlos, los reinterpretan en su propio contexto cultural. Esto

sugiere que el proceso de identificación no solo se limita a imitar aspectos culturales japoneses, sino que también existe un proceso de resignificación local, tal como lo describe Liu.

De acuerdo a la quinta hipótesis específica se aprueba la hipótesis alterna: La popularidad del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Fрики Cusco. 2024. El resultado concuerda con Rodríguez Fernández (2014), que analiza el realismo en el anime desde una perspectiva occidental, destaca que los diversos géneros de anime tienen características específicas que pueden o no reflejar un corte realista, dependiendo del público al que están dirigidos. En este sentido, nuestros resultados coinciden en que los jóvenes frikis de Cusco se ven atraídos por diferentes géneros de anime, y su identidad se ve influenciada de manera diferente según el tipo de anime que consumen. Mientras algunos jóvenes encuentran en series más realistas o dramáticas una forma de reflexionar sobre la vida cotidiana y la ética, otros se sienten identificados con personajes fantásticos que desafían las normas de la realidad. Esto refleja que, en concordancia con Rodríguez Fernández, el anime no solo entretiene, sino que también moldea las perspectivas de los jóvenes sobre el mundo que los rodea.

Por otro lado, la investigación de Tomé y Pérez (2013) sobre la narrativa ética y moral de Death Note resalta cómo esta serie en particular plantea cuestiones profundas sobre la moralidad y la justicia, lo que lleva a los espectadores a reflexionar sobre estos temas. Nuestros resultados confirman que los jóvenes frikis de Cusco también encuentran en el anime una fuente de reflexión moral. Muchas de las series más populares entre ellos, como Attack on Titan y Tokyo Ghoul, tocan temas éticos complejos que permiten a los jóvenes

frikis cuestionar las normas sociales y los valores tradicionales, un hallazgo que refuerza lo señalado por Tomé y Pérez.

Los resultados de nuestra investigación complementan y amplían los hallazgos de estudios anteriores, evidenciando que la exposición al anime japonés tiene un impacto significativo en la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad friki de Cusco.

CONCLUSIONES

Primera:

Los resultados de esta investigación permiten afirmar que, si existe una relación entre la exposición al anime japonés y la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, aunque esta es débil.

Su afición por el anime, permite que los jóvenes estén más tiempo expuestos a estos productos audiovisuales, se identifiquen con los personajes, incluyan en su vida la cultura japonesa, adquieran comportamientos y gustos, concurren a eventos donde los Otros (amigos) comparten la misma afición y preferencias, así se sienten parte de un grupo y fortalecen su sentido de pertenencia, y logran un status de diferenciación en la sociedad. Por lo tanto, en el Cusco surge esta subcultura que está vigente, donde los jóvenes tienen una visión de mundo diferente, en base a ello construyen su identidad, la identidad del Otro y la identidad de su personaje favorito.

El consumo anime, como producto cultural, no solo actúa como un medio de entretenimiento, sino también como un agente que moldea aspectos clave de la identidad individual y colectiva de los jóvenes de acuerdo a su experiencia de vida.

Si bien aspectos del anime japonés se relacionan con la construcción de su identidad, también existen otros factores que construyen la identidad de los jóvenes, como son sus pares que no tienen la misma afición por el anime, su familia con quienes interactúa y la sociedad.

Segunda:

Los animes tienen buenos conflictos narrativos, tramas, mensajes, historias, variedad de géneros temáticos para cualquier edad y sexo, por eso la complejidad del anime hace que se diferencie de otras animaciones occidentales, sin embargo, la narrativa del anime no se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco, pero ello no le quita importancia a la narrativa del anime, es necesario para que los jóvenes consuman estos productos audiovisuales, continúen viéndolo y así estén más expuestos, de lo contrario, sucedería algo similar con las animaciones de Disney, que tienen por público objetivo solo a niños y es en esa etapa donde ven dibujos animados.

Además, a los jóvenes les gusta más el género Shonen, si bien es un género para adolescentes masculinos que versa en torno a temas de acción, batallas, etc es visto tanto por varones como mujeres. El anime permite adentrarse a un mundo inigualable, donde los mensajes y enseñanzas son el principal motor de este producto audiovisual, los mismos jóvenes señalaron que el anime no es solo para niños porque es animado, existen todo tipo de contenidos que se relacionan con sus intereses y problemas.

Tercera:

El aspecto morfológico, aspecto semántico y sintáctico del lenguaje audiovisual son identificados continuamente en los animes japoneses por los jóvenes, estos aspectos permiten que el anime tenga realismo y transmita realismo mediante los movimientos, uso de planos, referencias de lugares, también transmita emociones reales mediante el uso de la simbología, las voces y la música propia para cada anime (openings y endings), por lo tanto los resultados

señalan que sí existe una relación entre el lenguaje audiovisual y la construcción de identidades de la Comunidad Friki Cusco.

Los animes transmiten fuertes emociones y sentimientos, esto hace que los espectadores sientan empatía con los personajes, incluso señalaron que lloraron junto a sus personajes.

Para los jóvenes aficionados al anime, incluso cuando están tristes, solos o con alguna preocupación, ver anime les es entretenido. La mayoría rescata lo positivo de los personajes según las influencias sociales hacia la extroversión en figuras admiradas, donde se muestra la tendencia a idealizar más a los personajes ficticios que a sus amigos, en cuanto a la personalidad y el físico. Los personajes más mencionados y por lo tanto admirados son Naruto, Goku, Luffy y Jojo.

Cuarta:

Los diseños, estética y personalidad que construyen a los personajes favoritos de los jóvenes si se relacionan significativamente con la construcción de sus identidades, especialmente a través de la relación que establecen con sus personajes favoritos. Los jóvenes tienden a idealizar las características físicas y de personalidad de estos personajes, considerándolos como modelos aspiracionales que influyen en cómo perciben su propio aspecto físico, su comportamiento y su sentido de pertenencia.

Los personajes favoritos del anime actúan como referentes para la construcción de la identidad de los jóvenes, al proporcionar modelos con los que se identifican y aspiran, mientras refuerzan su sentido de pertenencia a la comunidad Friki Cusco.

Los jóvenes desean realizar cosplay o vestirse como sus personajes favoritos o usan algún objeto, como polos, aretes u otro, con el diseño de su personaje, incluso se pintan el cabello, además, de adquirir algunos comportamientos en su vida diaria.

Quinta:

La investigación ha permitido identificar una relación significativa entre la transmisión de la cultura japonesa a través del anime y la construcción de identidad en los jóvenes. Los contenidos del anime, incluyen valores, costumbres, formas de pensamiento y estilos de vida propios de la cultura japonesa, en otras palabras, la visión de mundo de los japoneses, han sido absorbidos y reinterpretados por los jóvenes, relacionando algunos aspectos a sí mismos, adaptan elementos de la cultura japonesa, reinterpretándolos desde su propia perspectiva y contexto cultural.

La representación de personajes y situaciones que se encuentran en constante búsqueda de identidad personal y colectiva, sumada a la influencia de símbolos y prácticas culturales japonesas, ha favorecido la adopción de aspectos de esta cultura en los procesos identitarios de los jóvenes. Esto evidencia que el anime no solo funciona como una fuente de entretenimiento, sino también como un vehículo de transmisión cultural, que facilita la construcción de nuevas formas de identidad, especialmente en contextos globalizados donde las fronteras culturales se diluyen.

Si bien para los jóvenes la cultura japonesa es buena y utópica, y Japón es un modelo referente de lo bueno, la cultura propia de ellos, también es percibida como buena. Entonces, su formación de identidad es híbrida.

Sexta:

El anime no solo es un medio de entretenimiento, sino que también ofrece una plataforma donde los jóvenes encuentran referentes culturales, personajes con los que se identifican y valores que influyen en sus actitudes y comportamientos, incluso puede llegar a cambiar sus estados de ánimo.

Los animes más vistos por los jóvenes cusqueños son Naruto, Dragon Ball, One Piece, etc, por lo general los pertenecientes al género shonen y con temática de acción y fantasía oscura. A pesar de que, hasta el momento surgen nuevos animes, la popularidad de los animes como Naruto y Dragon Ball, no han perdido su vigencia, siguen siendo animes populares entre los jóvenes.

Al compartir esta afición en eventos y con otros jóvenes, los participantes experimentan una integración social que les permite sentirse parte de un grupo. Este proceso contribuye a la creación de una identidad personal vinculada a la cultura del anime, a la identidad del "Otro" y a la del personaje favorito.

A medida que el anime se ha convertido en un fenómeno global, los jóvenes lo integran como parte de su identidad, adoptando elementos estilísticos, formas de comunicación y valores propios de las culturas representadas en el anime. Este proceso demuestra que la popularidad de este medio tiene una relación directa en la forma en que los jóvenes construyen y expresan su identidad en un mundo cada vez más globalizado.

RECOMENDACIONES

Primera:

De los resultados de la encuesta surgieron más preguntas que sería interesante estudiarlas, pues esta investigación puede servir para futuras investigaciones específicas, por ejemplo ¿Por qué les gusta el género Shonen?, ¿Por qué los géneros Yuri y yaoi son más visto por mujeres, incluso, se podría realizar un análisis semiótico del personaje que es más visto por los jóvenes, etc.

Segunda:

Se recomienda que se tome en cuenta la investigación para difundir la información hacia las personas adultas, para que conozcan la cultura friki, los géneros variados del anime, las aficiones de los jóvenes, así como, las preferencias por la cultura japonesa y así comprender la subcultura otaku.

Tercera:

Conocer el estilo visual y narrativo del anime japonés podría servir como fuente de inspiración para cineastas, escritores y artistas locales, fomentando una mayor mezcla cultural y la creación de obras originales que fusionen elementos del anime con características culturales propias de la región. Es importante que todo producto audiovisual ya sea animado o no animado sea producido con una intención comunicativa horizontal. Sino que los espectadores son seres pensantes y de ellos depende que contenidos recibir. También, se debe de tomar como base la animación japonesa para crear productos audiovisuales, cómo los buenos conflictos narrativos, la transmisión de su propia cultura, el diseño y su estética.

Cuarta:

Los resultados indican que el anime es popular en el Cusco, por ende, los jóvenes al haber incorporado a su día a día algunos comportamientos, gustos, etc, hace que la demanda de ventas de accesorios, mangas, comida, ropas u otra prenda relacionada al anime, sea necesario para los jóvenes. De esta manera, sería necesario que existan más puntos de venta o más eventos donde los jóvenes puedan ser partícipes y formar parte de un grupo donde sus pares tengan los mismo gustos y necesidades.

Quinta:

Se recomienda dar apertura a un club de anime y cultura japonesa en la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, con el propósito de socializar e implantar la investigación relacionado al anime. Como referente se puede tomar al grupo de la Pontificia Universidad Católica del Perú que difunden contenido e investigaciones sobre el anime en revistas, páginas web, incluso ya cuentan con un Centro de Estudios Orientales donde dictan talleres especializados sobre el lenguaje audiovisual, narrativa del anime, los géneros, etc.

Sexta:

La creciente demanda por el anime japonés y por la identidad de este grupo de jóvenes, es necesario dar apertura a más espacios culturales de socialización, para que los jóvenes frikis se reúnan con sus pares con quiénes comparte sus mismos gustos y así se sienten parte de un grupo. Entre estos espacios, pueden ser convenciones, ferias, fiestas y actividades de orquesta sinfónica. También, que los medios de comunicación, sobre todo los medios digitales, creen segmentos con este tema, porque para los jóvenes cusqueños los medios de comunicación no evidencian este tipo de contenido.

REFERENCIAS

- Abad, A. &. (2016). *La influencia de las series de ficción en la reconstrucción de la identidad de los adolescentes en contextos multiculturales*. Universidad de Zaragoza.
- Acuña, A. (2023). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix*. Pimentel: Universidad Señor de Sipán.
- Agostinelli, M. J. (2008). *Tribus Urbanas, una guía para entender las subculturas juveniles de la .* Buenos Aires: Visión.
- Alvarado, M. (2024). *El consumo de anime en latinoamerica: una historia por contar*. São Paulo: CORDIS: Revista Eletrônica de História Social da Cidade, , v. 2, n. 32, set. 2024, e67613.
- Alvarado, M., & Chalco, R. (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: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Appadurai, A. (1996). *Modernidad en general: dimensiones culturales de la globalización*. Prensa de la Universidad de Minnesota: ISBN: 9780816627936.
- Arias, M. (2012). *La encuesta como técnica de recolección de datos*. Editorial Universidad X.
- Arispe, C., Yangali, Y., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica, una aproximación para los estrudios de posgrado*.

Guayaquil: Departamento de Investigación y Postgrados - Universidad Internacional de Guayaquil, Guayaquil - Ecuador.

Augé, M. (1992). *Los no lugares: Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.

Azúa, N. (2016). *Construcción de identidad personal en adolescentes entre los 12 y 18 años, a través de sus narrativas autobiográficas*. Santiago: Universidad de Chile.

Barona, H. (27 de 02 de 2021). *Narrativa audiovisual: cómo contar una historia para las pantallas*. Obtenido de CREHANA: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/narrativa-audiovisual-contar-historias/#lenguaje-y-narrativa-audiovisual>

Benítez, M. (2021). *El cine como la vida social: La convergencia entre el psicoanálisis*. España: Universidad de Cádiz.

Bernal, A. (2003). *La construcción de la identidad personal como proyecto de educación moral*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Bourdieu, P. (1988). *La distinción, Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.

Braudillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.

Capriles, E. (2008). *Alienación, comunicación y consumo: Retos del socialismo del siglo XXI*. Venezuela: Revista Realidad 117 Universidad de Los Andes, Mérida.

Cavallaro, D. (2014). *Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives*. McFarland, 0786453478, 9780786453474.

Cebrián, J. (2021). *El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural*. Zagan: Universidad de Zaragoza.

- Chávez, L. (30 de 05 de 2023). *Anime: El boom de este fenómeno en el Perú*. Obtenido de Punto Seguido - UPC: <https://puntoseguido.upc.edu.pe/anime-el-boom-de-este-fenomeno-en-el-peru/>
- Cobos, T. L. (2010). *Animación japonesa y la globalización: la latinización y la subcultura*. Quito, Ecuador: Universidad de los Hemisferios.
- Concha, G. (2009). *Los medios de comunicación de masas y la identidad cultural de los jóvenes universitarios quechuas del Cusco*. ALCALÁ: UNIVERSIDAD DE ALCALÁ.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mil Mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*. París: Les Éditions de Minuit.
- Delgado, M. (04 de 06 de 2023). *Las plataformas de streaming donde podemos ver anime en España*. Obtenido de SpinofAnime: <https://www.espinof.com/anime/plataformas-streaming-donde-podemos-ver-anime-espana-mejores-series-peliculas-que-podemos-encontrar-cada>
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. España: Editorial Lumen.
- Escudero, R., & Trujillo, J. (2019). *Identidad y cultura: un viaje a las raíces para Aramuri*. México: REVISTA BOLETÍN REDIFE.
- Esteban, M. (2008). *La construcción de identidades es una muestra de adolescentes de la Universidad Intercultural de Chiapas. Funciones de la identidad y mecanismos psicosociales implicados*. España: Universitat de Girona.

- Events Factory. (05 de 05 de 2023). *¿Qué son las convenciones de anime?* Obtenido de <https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-son-las-convenciones-de-anime-factoryevents>
- Fernández, S. (2002). *La globalización de la comunicación*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Fiz, J. (22 de 03 de 2018). *¿Cómo influye la televisión en nuestro estilo de vida?* Obtenido de Aleteia: <https://es.aleteia.org/2018/03/22/como-influye-la-television-en-nuestro-estilo-de-vida>
- Galindo, Y. (2026). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno 2016*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- García, A. (2006). *La construcción de las identidades*. Universidad de Murcia .
- García, G., Talasz, D., & Urich, N. (s.f.). *Estereotipos del manga*. Obtenido de GCOMICS: <https://gcomics.online/podcast/69-estereotipos-del-manga/>
- Gil Escudier, E. (2020). *El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación*. España: BSAA arte, 86 (2020): 413-436.
- Goffman, E. (2003). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Ediciones Akal.
- Gómez, A. (2016). *Japón y occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua Libros.
- González, G. (2020). *Videojuegos y construcción de identidad: Un acercamiento desde la teoría del Actor-Red*, . Santiago: Universidad de Chile.

- Guevara Alban, G. V. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. RECIMUNDO, 4(3), 163-173. doi:10.26820/.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6a ed.)*. McGraw-Hill.
- Horno, A. (2012). *Controversia sobre el origen del anime: Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Granada: Universidad de Granada.
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa: Análisis de series de anime actuales*. Granada: Universidad de Granada.
- Horno, A. (2014). *El arte de la animación: Selectiva en las series de animés contemporáneas*. Granada: Universidad de Granada.
- Ives, E. (2014). *La identidad del Adolescente. Como se construye*. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia • Volumen II .
- J.E.F.S. (22 de 02 de 2022). *La importancia del conflicto en la narrativa*. Obtenido de <https://blog.jefsescriptor.com/conflicto-en-la-narrativa/>
- Kevin. (2024). *Un estudio de la influencia del anime en la percepción del mundo*. Obtenido de Suki Desu: <https://skdesu.com/es/anime-influencia-estudio-en-el-mundo/>
- Kovacs, A. (18 de 11 de 2021). *Adolescentes y Anime: entender el fenómeno Otaku*. Obtenido de El blog de malasmadres: <https://clubdemalasmadres.com/adolescentes-anime-fenomeno-otaku/>

- Liu, J. (2020). *La comunicación intercultural Oriente-Occidente a través del anime y manga*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Lombardi, N. (2014). *Series animadas de Oriente y Occidente*. Salvador: Universidad del Salvador .
- López, V. (2004). *La muestra en la investigación cuantitativa*. México: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México.
- Maguiña, L. (2021). *El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de "Ukato no*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Martins, A., & Estaún, C. (2011). *El cine y su capacidad de generar ideas: una aproximación teórica*. Revista de Estudios Cinematográficos.
- Mejía, T. (s.f.). *Investigación correlacional: definición, tipos y ejemplos*.
- Menkes, D. (2012). *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.
- Merino, M., & Pérez, J. (30 de 06 de 2021). *Anime - Qué es, características, definición y concepto*. Obtenido de Definición.DE: <https://definicion.de/anime/>
- Miranda, P. (15 de 09 de 2024). *Migraciones Al Perú | Cocina japonesa*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/document/586595635/MIGRACIONES-AL-PERU>
- Montoya, R. (s.f.). *Estudio descriptivo correlacional*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/677242203/Estudio-descriptivo-correlacional>

- Morales, D., & Reyes, G. (2017). *Construcción de identidad personal en adolescentes de 12 a 18 años que presentan problemáticas en la identidad personal*. Santiago: Universidad de Chile.
- Moscovici, S. (1961). *La psychanalyse, son image et son public*. París: Presses Universitaires de France.
- Mujica Bermúdez, L. (2001). *ACULTURACIÓN, INCULTURACIÓN E INTERCULTURALIDAD Los supuestos en las relaciones entre “unos” y “otros”* Luis Mujica Bermúdez. Fénix 43-44 (2001-2002) Revista del a Biblioteca Nacional del Perú,.
- Musicco, D. (s.f.). *La aldea global: la globalización, repensar McLuhan en el siglo xxi*. Madrid, España: Universidad Francisco de Vitoria .
- Napier, S. J. (2005). *Anime: desde Akira hasta El castillo ambulante*. St. Martin's Griffin: ISBN: 978-1403970527.
- Pachas, A. (2020). *Transculturación del anime: la construcción de la identidad de la comunidad otaku en Lima*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Parada, D. (2010). *Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Pérez, L. (s.f.). *Estructura narrativa en un guion de cine*. Obtenido de Aprendercine.com: <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

- Pita Fernández, S., & Pértegas Díaz, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística. Complejo Hospitalario-Universitario Juan Canalejo.
- Pujadas, M. (1993). *La identidad social: Un proceso de construcción social y categorización*. En Psicología y Sociología.
- Robles, M. (2010). *Volumen I: Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a. España*: Asociación Cultural del Cómic (Japonés).
- Rodríguez, I. (2014). *El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares*. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Rojas, C. (2019). *La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el Centro Comercial Arenales en el año 2019*. Lima: Universidad de San Martín de Porres.
- Rubio, Á. (2016). *Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias*. Madrid: Revista de estudios de la juventud.
- Ruiz, A. (02 de 06 de 2022). *Lenguaje audiovisual: estos son sus elementos principales*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseño/lenguaje-audiovisual>
- Sánchez, K. (18 de 07 de 2018). *El anime y la influencia en la vida del adolescente*. Obtenido de onotoone: <https://onotoone.cr/anime-la-influencia-la-vida-del-adolescente/>
- Santos, S., & Gerard, M. (febrero de 2005). *El desarrollo del autoconcepto físico a través de la enseñanza de los deportes colectivos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria*. Obtenido de Revista Digital-Buenos Aires:

[https://www.efdeportes.com/efd81/autocon.htm#:~:text=En%20la%20actualidad%20podemos%20definir,Pastor%20y%20Balaguer%2C%201999\).](https://www.efdeportes.com/efd81/autocon.htm#:~:text=En%20la%20actualidad%20podemos%20definir,Pastor%20y%20Balaguer%2C%201999).)

Stuart, H. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.

Suma, R. (s.f.). *El Lenguaje Audiovisual: : Técnicas y Tecnología*. Red Universitaria Virtual Internacional.

Tomé, C. (2013). *Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note*. Gandia: UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA.

Vidal, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

Villalobos, G. (2027). *Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon, 2017*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.

Vinuesa, P. (23 de 06 de 2021). *La historia del anime*. Obtenido de Pop TV: <https://poptv.orange.es/curiosidades/la-historia-del-anime/>

Yañez, C. (2006). *Por los caminos hacia la identidad personal*. COLOMBIA: UNIVERSIDAD NACIONAL DE MANIZALES.

Zane. (11 de 09 de 2020). *16 Personalidades en Anime – Personalidad de los Personajes Anime*. Obtenido de Portal Friki: <https://portalfriki.com/personalidad-mbti-de-personajes-de-anime/>

ANEXOS

ANEXO N° 1

Matriz de consistencia de la investigación

TÍTULO: EXPOSICIÓN AL ANIME JAPONÉS Y LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES DE LOS JÓVENES DE LA COMUNIDAD FRIKI CUSCO. 2024

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
PROBLEMA GENERAL PG. ¿En qué medida la exposición al anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?	OBJETIVO GENERAL OG. Analizar la exposición al anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024	HIPÓTESIS GENERAL HG. La exposición al anime japonés se relaciona positiva y significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024	VARIABLE INDEPENDIENTE Exposición al anime japonés Dimensiones: - La narrativa del anime - Lenguaje audiovisual del anime - La construcción de los personajes del anime - Transmisión de la cultura japonesa - Popularidad del anime
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DEPENDIENTE Construcción de identidades Dimensiones: - Identidad de si mismo - Identidad del Otro - Identidad de su personaje favorito - Identidad social
PE1. ¿Cómo la narrativa del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024? PE2. ¿Cómo el lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024? PE3. ¿Cómo la construcción de los personajes del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024? PE4. ¿Cómo la transmisión de la cultura japonesa en el anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024? PE5. ¿Cómo la popularidad del anime japonés se relaciona con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024?	OE1. Analizar la narrativa del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 OE2. Analizar el lenguaje audiovisual del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 OE3. Analizar la construcción de los personajes del anime japonés y su relación con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 OE4. Analizar la transmisión de la cultura japonesa en el anime japonés y su relación en la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 OE5. Determinar la popularidad del anime japonés y su relación en la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024	HE1. Un buen conflicto narrativo en los géneros temáticos del anime se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 HE2. El lenguaje audiovisual del anime japonés se relaciona significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 HE3. Los diseños, estética y personalidad que construyen a sus personajes favoritos del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 HP4. La apropiación, imitación y práctica de transmisión de la cultura japonesa en los animes japoneses se relacionan con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024 HP5. La popularidad del anime japonés se relacionan significativamente con la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Friki Cusco. 2024	

JUSTIFICACIÓN	MÉTODO	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>La creciente popularidad de la “cultura japonesa” en nuestra sociedad se ha hecho cada vez más visible a través de sus consumidores, en su mayoría jóvenes que se interesan por sus diferentes expresiones, siendo la gastronomía, el anime, el manga y la música los más resaltantes.</p> <p>El tema de investigación es importante y necesario. El número de fanáticos del anime y la cultura japonesa puede contarse por decenas de miles, prueba de ello son los eventos multitudinarios que se realizan en el Perú y en el Cusco y la cobertura que los medios de comunicación le están otorgando.</p>	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Responde al enfoque cuantitativo debido a que se pretende medir la correlación entre las dos variables.</p> <p>ALCANCE DE INVESTIGACIÓN La investigación es de carácter correlacional porque se medirá la relación e influencia entre las dos variables: anime japonés y construcción de identidades, para determinar el grado de correlación que hay entre ellas.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Con el fin de encontrar una respuesta al problema formulado de esta investigación y poder contrastar las hipótesis formuladas, el diseño de investigación que será utilizado en la investigación es el no experimental porque se realiza sin manipular de manera deliberada alguna de las variables presentadas. Se observará el problema tal como se presenta en la realidad, para que luego pueda ser comprobado.</p>	<p>POBLACIÓN Está conformada 200 jóvenes tanto mujeres como varones de la comunidad Friki Cusco, 2024.</p> <p>MUESTRA La muestra de estudio de la presente investigación, está conformada por 131 jóvenes tanto mujeres como varones de la comunidad Friki Cusco. 2024 La muestra se determinará mediante el muestreo simple al azar.</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTO Técnica: Se usará el cuestionario.</p> <p>Instrumento: Con la finalidad de recoger los datos de los encuestados, se hará uso de un cuestionario, conformado por preguntas cerradas y algunas abiertas de acuerdo a la operacionalización de las variables.</p> <p>MÉTODO ESTADÍSTICO Los resultados obtenidos serán reflejados por medio de tablas y figuras estadísticas. El análisis estadístico descriptivo, para los datos recolectados de ambas variables: anime japonés e identidad personal serán analizados mediante cuadros, tablas y gráficos. Este análisis nos proporcionará un enfoque por el que se confecciona un resumen de la información recogida a la muestra.</p>

ANEXO N°2

Matriz de la operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TIPO
ANIME JAPONÉS	Narrativa del anime	- Conflicto narrativo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿El anime debe tener buena consecución de sucesos para que veas de inicio a fin? - ¿Aun personaje se le presentan muchos obstáculos para que logre su objetivo? - ¿Te motiva ver anime por el mensaje que brinda? - ¿Te motiva ver anime por la trama que tiene? 	Escala de Likert
		- Géneros demográficos	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona 3 animes japoneses que más te gusten ----- De lo mencionado, elige el que más te guste: ----- - Tú anime favorito ¿A qué género demográfico pertenece? - ¿Los géneros demográficos de los animes que veo reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas? 	Nominal Escala de Likert
		- Géneros temáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Tu anime favorito ¿A qué género temático pertenece? - ¿Consideras que los animes japoneses van orientados solo a niños? - ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito? 	Nominal Escala de Likert
	Construcción de los personajes	- Tipos de personajes	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona a 3 de tus personajes favoritos De los que mencionaste ¿Cuál es el que más te gusta? - Tu personaje favorito es: - ¿Por qué te gusta tu personaje favorito? 	Escala nominal
		- Diseño de personajes	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Los personajes de los animes tienen rasgos diferentes a otras animaciones (cómo su estética, expresión facial, tamaño de ojos, etc)? - ¿Consideras que los personajes de anime proyectan emociones reales? 	Escala de Likert
		- Personalidad de los personajes	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Tu personaje favorito tienen personalidades bien definidas y desarrolladas? - ¿Consideras que los colores que predominan en los personajes (color de cabello o ropa) transmiten su personalidad? 	Escala de Likert

			<ul style="list-style-type: none"> - ¿Consideras que tu personaje favorito tiene características únicas frente al resto de los personajes? - ¿Tu personaje favorito es extrovertido o introvertido? - ¿Cómo valoras a tu personaje favorito? - ¿Qué valores practica tu personaje favorito? - ¿Cuál de las siguientes actitudes caracterizan a tu personaje favorito? 	Nominal
		- Emociones y sentimientos	- ¿Califica las emociones y sentimientos que persisten en el diario vivir de tu personaje favorito?	Escala de Likert
		- Imagen Corporal	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es el aspecto físico de tu personaje favorito? - ¿El aspecto físico de tu personaje favorito es perfecto? - ¿Qué característica física de tu personaje te gusta? 	Nominal
	Lenguaje audiovisual	- Aspectos morfológicos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿La atmosfera (color, iluminación, ambiente) del anime japonés es importante para continuar viéndolo? - ¿En los animes has visto escenarios iguales a la realidad o referencias a lugares reales? - ¿La música que acompaña a las escenas del anime genera una mayor emotividad? - ¿Las voces en su idioma original te transmiten emociones más que los doblados en español? 	Escala de Likert
		- Aspectos sintácticos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿El realismo de las escenas aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes? - ¿Te genera más emociones cuándo hay más fluidez y movimiento en el cambio de escenarios? - ¿Las tomas donde solo se ve los rostros de los personajes te transmiten más emociones? 	Escala de Likert
		- Aspectos semánticos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué frecuencia has visto elementos exagerados o cambios bruscos en el físico de un personaje en el anime? - ¿Identificas los estados de ánimo de los personajes animes con una gota de sudor, una vena exagerada, líneas sobre su cabeza, etc? 	Escala de Likert
		- Gastronomía	- ¿Por medio de los animes japoneses conociste más sobre la gastronomía japonesa?	Nominal
		- Música	- ¿Conoces la música tradicional japonesa?	Nominal
		- Valores	- De los valores mencionados, califica en qué medida se transmiten en la cultura japonesa.	Escala de Likert

	Transmisión de la cultura japonesa	- Idioma	- ¿Has aprendido palabras en japonés viendo animés?	Nominal
		- Vestimenta	- ¿Te gusta la vestimenta de los personajes de los animés?	Nominal
		- Tradiciones y costumbres	- ¿Consideras que los animés transmiten las costumbres y tradiciones de Japón?	Nominal
	Popularidad del anime	- Plataformas	- ¿Qué plataforma usas para ver animés?	Nominal
		- Exposición	- ¿Cuántas horas al día ves anime? - ¿Crees que los animés japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?	Nominal
CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES	Identidad de sí mismo	- Personalidad	- ¿Tú te consideras extrovertido o introvertido? - ¿Cómo te valoras? - ¿Qué valores practicas? - ¿Cuál de las siguientes actitudes te caracterizan?	Nominal
		- Emociones y sentimientos	- ¿Califica las emociones y sentimientos que persisten en tu diario vivir? - Cuando te sientes triste o solo ¿Ver anime es divertido y entretenido?	Escala de Likert Nominal
		- Imagen Corporal	- ¿Cómo es tu aspecto físico? - ¿Te gustaría tener el físico de tu personaje de tu personaje favorito? - ¿Qué característica física te gusta de ti?	Nominal
		- Gustos otaku	- ¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animés? - ¿Te gusta la cultura japonesa? - ¿Utilizas algún accesorio o prenda de algún personaje de anime que viste? - De la gastronomía que ves en el anime ¿Los consumes en el Cusco? - ¿Alguna vez realizaste cosplay? - ¿Lees mangas? - ¿Juegas videojuegos relacionados al anime? - ¿Te interesa aprender el idioma japonés? - ¿Prefieres escuchar openings y endings de animés en tu playlist diario? - ¿Repites frases que hablan los personajes de animés? - ¿Te consideras otaku?	Escala de Likert
		- Integridad de si mismo	- Consideras que tu pasado fue: - Consideras que tu presente es: - Consideras que tu futuro será: - ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en los estudios?	Escala de Likert

			<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en el entorno laboral? - ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en las relaciones amorosas? - ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en relación a tus metas? 	
	Identidad del Otro	- Padres	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime? - ¿A tus padres les gusta el anime? - ¿Tu familia es tu modelo a seguir? - ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime? 	Nominal
		- Amigos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Mis amigos tienen los mismos gustos que yo? - ¿Te reúnes frecuentemente con tus amigos para hablar sobre anime? - Mis amigos que no tienen los mismos gustos que yo ¿Respetan mis gustos? - ¿Tus amigos son tu modelo a seguir? - A tu criterio ¿cómo consideras a tu mejor amigo? - ¿Cómo valoras a tu mejor amigo? - ¿Qué valores consideras que practica tu mejor amigo? - ¿Cuál de las siguientes actitudes caracterizan a tu mejor amigo? - ¿Califica las emociones y sentimientos que consideras que persisten en el diario vivir de tu mejor amigo? - A tu criterio ¿Cómo es el aspecto físico de tu mejor amigo? - ¿Qué característica física te gusta de tu mejor amigo? - 	Nominal
	Identidad social	Sociedad	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo percibes los medios de comunicación del Perú? - ¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku? - ¿Conoces a otros grupos juveniles en el Cusco y estos respetan tu preferencia con el anime? - ¿Cómo percibes la cultura japonesa? - ¿Cómo percibes la cultura cusqueña? - ¿Cómo crees que te percibe la sociedad cusqueña? - ¿Cómo percibes al Perú dentro de 10 años? - ¿Consideras que el gobierno del Perú considera a los grupos culturales en sus políticas de estado? - ¿Estás de acuerdo con que una persona elija su orientación sexual cualquiera? 	Escala de Likert Nominal

ANEXO N°3

Cuestionario



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS
 ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



¡Hola! me llamo Teresa y tú ¿Cómo te llamas? _____, tú has sido seleccionado(a) para este trabajo de investigación titulado: “Exposición al anime japonés y la construcción de identidades de los jóvenes de la comunidad Frikí Cusco – 2024” que tiene por finalidad identificar la relación entre la exposición al anime japonés con la construcción de identidades.
 Por tal motivo, solicito que responda las siguientes preguntas con la veracidad del caso, aquellas preguntas cerradas debe responderlas marcando una “X”.
 No te preocupes, tus respuestas serán confidenciales. De antemano muchas gracias.

¡Empecemos! Primero quiero conocer algunos datos generales sobre ti

1. ¿Cuántos años tienes?

_____ (años)

2. Sexo

Masculino Femenino

3. ¿Cuál es su nivel académico?

Primaria Secundaria Estudiante universitario
 Bachiller Licenciado Maestría / Doctorado

4. ¿Cuál es tu ocupación?

Estudio Trabajo Ambos



En esta primera parte hablaremos sobre el ANIME JAPONÉS



Dimensión 1: Narrativa del anime

Conflicto narrativo	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
1. ¿El anime debe tener una buena consecución de sucesos para que veas de inicio a fin?					
2. ¿A un personaje se le presentan muchos obstáculos para que logre su objetivo?					
3. ¿Te motiva ver anime por el mensaje que brinda?					
4. ¿Te motiva ver anime por la trama que tiene?					

Géneros demográficos					
5. ¿Menciona los 3 animes japoneses que más te gusten?	_____				
6. De los animes mencionados, elige el que más te gusta	_____				
7. ¿A qué género demográfico pertenece tu anime favorito? * (pase a la siguiente pregunta)	() Kodomo (niños y niñas)	() Shonen (adolescentes masculinos)	() Shoujo (adolescentes femeninas)	() Seinen (varones adultos)	() Josei (mujeres adultas)
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
8. Los géneros demográficos de los animes que veo (al público a quién está dirigido) reflejan adecuadamente mis intereses y/o problemas que tengo					

Géneros temáticos							
9. ¿A qué género temático pertenece tu anime favorito? * (pase a la siguiente pregunta)	() Ecchi	() Sentai	() Hentai	() Mecha	() Romakome	() Romance	() Fantasía oscura
	() Yuri	() Yaoi	() Spokon	() Gore	() Ciberpunk	() Acción fantasía	() Recuentos de la vida
		1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo	
10. ¿Consideras que los animes están orientados solo para niños?							
11. ¿Mis comportamientos se relacionan con la temática de mi anime favorito?							



Dimensión 2: Construcción de los personajes

Diseño de los personajes	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
12. ¿Los personajes de los animes tienen rasgos diferentes a otras animaciones (cómo su estética, expresión facial, tamaño de ojos, etc)?					
13. ¿Los personajes de los animes proyectan emociones reales y estos te contagian?					

Tipos de personaje						
14. ¿Menciona a 3 de tus personajes favoritos?	_____					
15. De los personajes mencionados, elige el que más te gusta	_____					
16. ¿Tu personaje favorito es? * (pase a la siguiente pregunta)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Deredere Amoroso	Yandere Violento	Tsundere De fríos a amorosos	Sukeban pandilleros	Kudere Indiferente	Loli Rasgos afilados
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Dandere Callado	Oujou Sama Refinados	Nekogirl Persona con hábitos felinos	Kimokawai Rasgos inhumanos y adorables	Bukukko Mujeres que se visten como hombres	
17. ¿Por qué te gusta tu personaje favorito?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Me siento identificado con él o ella	Anheló ser cómo él o ella	Me gusta porque es muy diferente de mi	Otro: _____ _____ _____		

Personalidad de los personajes	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
18. ¿Tu personaje favorito tiene personalidades bien definidas y desarrolladas?					
19. ¿Consideras que los colores que predominan en tu personaje favorito (color de cabello, ropa) transmiten su personalidad?					
20. ¿Consideras que tu personaje favorito tiene características únicas frente al resto de los personajes?					

Hablemos un poco más sobre la personalidad de tu personaje favorito:

21. ¿Tu personaje favorito es?	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
	Extrovertido		Introvertido		
22. ¿Cómo valoras a tu personaje favorito?	23. ¿Qué valores practica tu personaje favorito?		24. ¿Cuál de las siguientes actitudes caracterizan a tu personaje favorito?		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Inteligente	No inteligente	Lealtad	Deslealtad	Sumiso	No sumiso
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buen amigo	Mal amigo	Puntualidad	Impuntualidad	Empático	No empático
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Líder	No líder	Limpieza	No limpieza	Confiable	No confiable
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carismático	No carismático	Amor	Odio	Agresivo	No agresivo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frío	Amoroso	Disciplina	Indisciplina	Asertivo	No asertivo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Perseverante	No perseverante	Justicia	Injusticia		

Ahora cuéntame sobre las emociones y sentimientos que persisten en el diario vivir de tu personaje favorito:

Emociones y sentimientos				
25. Califica las emociones y sentimientos de tu personaje favorito	1 Nada	2 Poco	3 Bastante	4 Mucho
¿En su vida diaria persiste la soledad?				
¿En su vida diaria persiste la tristeza?				
¿En su vida diaria persiste la alegría?				
¿En su vida diaria persiste ansiedad?				
¿En su vida diaria persiste la depresión?				
¿En su vida diaria persiste el enojo?				

Llegamos a la imagen corporal de tu personaje favorito

Imagen corporal					
26. ¿Cómo es el aspecto físico de tu personaje favorito?				27. ¿El aspecto físico de tu personaje favorito es perfecto?	
() Muy guapo	() Guapo	() Poco guapo	() Nada guapo	() Si	() No
() Muy fuerte	() Fuerte	() Poco fuerte	() Nada Fuerte	28. ¿Te gustaría tener el aspecto físico de tu personaje favorito?	
() Muy alto	() Alto	() Poco alto	() Nada alto	() Si	() No
() Muy esbelto	() Esbelto	() Poco esbelto	() Nada esbelto	29. ¿Qué característica física te gusta de tu personaje favorito? _____	

Dimensión 3: Lenguaje audiovisual

Aspectos morfológicos	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
30. ¿La atmósfera (color, iluminación, ambiente) del anime es importante para continuar viéndolo?					
31. ¿En los animes has visto escenarios iguales a la realidad o referencias a lugares reales?					
32. ¿La música que acompaña a las escenas del anime genera una mayor emotividad?					
33. ¿Las voces en su idioma original te transmiten más emociones que los doblajes en español?					

Aspectos sintácticos	1 Nunca	2 Casi nunca	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
34. ¿El realismo de las escenas aumenta mientras hay más fluidez de movimiento en los personajes?					
35. ¿Te genera más emociones cuando hay más fluidez y movimiento en el cambio de escenarios?					
36. ¿Las tomas donde solo se ven los rostros de los personajes te transmiten más emociones?					

Aspectos semánticos	1 Nunca	2 Casi nunca	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
37. ¿Con qué frecuencia has visto elementos exagerados o cambios bruscos en el físico de un personaje en el anime?					
38. ¿Identificas los estados de ánimo de los personajes como una gota de sudor, líneas sobre su cabeza, etc?					

Dimensión 4: Transmisión de la cultura japonesa

Gastronomía, música, idioma, vestimenta, tradiciones y costumbres	SI		NO		
39. ¿Por medio de los animes japoneses conociste más sobre la gastronomía japonesa?					
40. ¿Conoces la música tradicional japonesa?					
41. ¿Has aprendido palabras en japonés viendo animes?					
42. ¿Te gusta la vestimenta de los personajes de los animes?					
43. ¿Consideras que los animes transmiten las costumbres y tradiciones de Japón?					
Valores	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
44. De los siguientes valores, califica si se transmiten en la cultura japonesa					
¿Se practica la honestidad?					
¿Se practica la lealtad?					
¿Se practica la puntualidad?					
¿Se practica el amor?					
¿Se practica la disciplina?					
¿Se practica la justicia?					
¿Se practica la amistad?					



Dimensión 5: Popularidad del anime

Plataformas y Exposición						
45. ¿Qué plataforma utilizas para ver animes?	() Netflix	() Crunchyroll	() TV	() Facebook	() Discos	() Otros _____
46. ¿Cuántas horas al día ves anime?	() 1-2 horas	() 2-3 horas	() 3-4 horas	() 4-5 horas	() 5 a más horas	
47. ¿Crees que los animes japoneses se han vuelto más populares en el Cusco?	() Totalmente en desacuerdo	() En desacuerdo	() Indeciso	() De acuerdo	() Totalmente de acuerdo	

Gracias por acompañarme hasta aquí, llegamos a la segunda parte **CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ¡Empecemos!**



Dimensión 1: Identidad de sí mismo

Ya hablamos sobre tu personaje favorito, ahora háblame sobre tu personalidad:



48. ¿Cómo te consideras?	() Extrovertido	() Introvertido
49. ¿Cómo te valoras?	50. ¿Qué valores prácticas?	51. ¿Cuál de las siguientes actitudes te caracterizan?
() Inteligente	() Lealtad	() Sumiso
() No inteligente	() Deslealtad	() No sumiso
() Buen amigo	() Puntualidad	() Empático
() Mal amigo	() Impuntualidad	() No empático
() Líder	() Limpieza	() Confiable
() No líder	() No limpieza	() No confiable
() Carismático	() Amor	() Agresivo
() No carismático	() Odio	() No agresivo
() Frío	() Disciplina	() Asertivo
() Amoroso	() Indisciplina	() No asertivo
() Perseverante	() Justicia	
() No perseverante	() Injusticia	

Cuéntame sobre las emociones y sentimientos que persisten en tu diario vivir:

Emociones y sentimientos				
52. Cuando te sientes triste o solo ¿Ver anime es divertido y entretenido?	() Sí	() No		
53. Califica las emociones y sentimientos de tu diario vivir	1 Nada	2 Poco	3 Bastante	4 Mucho
¿En tu vida diaria persiste la soledad?				
¿En tu vida diaria persiste la tristeza?				
¿En tu vida diaria persiste la alegría?				
¿En tu vida diaria persiste ansiedad?				
¿En tu vida diaria persiste la depresión?				
¿En tu vida diaria persiste el enojo?				

Háblame sobre tu imagen corporal:

Imagen corporal					
54. ¿Cómo es tú aspecto físico?				55. ¿Tu aspecto físico es perfecto?	
() Muy guapo	() Guapo	() Poco guapo	() Nada guapo	() Si	() No
() Muy fuerte	() Fuerte	() Poco fuerte	() Nada Fuerte	56. ¿Qué característica física te gusta de ti mismo? _____ _____	
() Muy alto	() Alto	() Poco alto	() Nada alto		
() Muy esbelto	() Esbelto	() Poco esbelto	() Nada esbelto		

Gustos otaku					
	SI			NO	
57. ¿Consideras que la cultura japonesa la conociste por medio de los animes?					
58. ¿Te gusta la cultura japonesa?					
	1 Nunca	2 Casi nunca	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
59. ¿Utilizas algún accesorio o prenda de algún personaje de anime que viste?					
60. De la gastronomía que ves en el anime ¿Los consumes en Cusco?					
61. ¿Alguna vez realizaste cosplay?					
62. ¿Lees mangas?					
63. ¿Juegas videojuegos relacionados al anime?					
64. ¿Te interesa aprender el idioma japonés?					
65. ¿Prefieres escuchar openings y endings de animes en tu playlist diario?					
66. ¿Repites frases que hablan los personajes de anime?					
67. ¿Te consideras otaku?					

Integridad de sí mismo e Integridad de sí mismo	1	2	3	4	5
	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
68. ¿Cómo consideras tu pasado?					
69. ¿Cómo consideras tu presente?					
70. ¿Cómo consideras tu futuro?					
Integridad de sí mismo	1	2	3	4	5
	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
71. ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en los estudios?					
72. ¿Cómo te percibes dentro de 10 años dentro del entorno laboral?					
73. ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en relaciones amorosas?					
74. ¿Cómo te percibes dentro de 10 años en relación a tus metas?					



Dimensión 2: Identidad del Otro

Ahora hálame de tu familia y amigos (as)

Padres		SI		NO	
75. ¿Tus padres conocen sobre tu afición por el anime?					
76. ¿A tus padres les gusta el anime?					
77. ¿Tu familia es tu modelo a seguir?					
78. ¿Tu familia qué opina de tu afición por el anime?					
() Me apoyan porque son mis gustos	() Dicen que son dibujos para niños y debo madurar	() También son fans del anime	() No conocen del anime	() No les interesa	
Amigos		SI		NO	
79. ¿Mis amigos tienen los mismos gustos que yo?					
80. ¿Te reúnes frecuentemente con tus amigos para hablar sobre anime?					
81. Mis amigos que no tienen los mismos gustos que yo ¿Respetan mis gustos?					
82. ¿Tus amigos son tu modelo a seguir?					

Ahora me interesa hablar sobre tu mejor amigo o amiga:

83. Tu mejor amigo(a) es:		() Extrovertido		() Introvertido	
84. ¿Cómo valoras a tu mejor amigo(a)?		85. ¿Qué valores practica tu mejor amigo(a)?		86. ¿Cuál de las siguientes actitudes caracterizan a tu mejor amigo(a)?	
() Inteligente	() No inteligente	() Lealtad	() Deslealtad	() Sumiso	() No sumiso
() Buen amigo	() Mal amigo	() Puntualidad	() Impuntualidad	() Empático	() No empático
() Líder	() No líder	() Limpieza	() No limpieza	() Confiable	() No confiable
() Carismático	() No carismático	() Amor	() Odio	() Agresivo	() No agresivo
() Frío	() Amoroso	() Disciplina	() Indisciplina	() Asertivo	() No asertivo
() Perseverante	() No perseverante	() Justicia	() Injusticia		

Cuéntame sobre las emociones y sentimientos que persisten en el diario vivir de tu mejor amigo(a):

Emociones y sentimientos				
87. Califica las emociones y sentimientos de su diario vivir	1 Nada	2 Poco	3 Bastante	4 Mucho
¿En su vida diaria persiste la soledad?				
¿En su vida diaria persiste la tristeza?				
¿En su vida diaria persiste la alegría?				
¿En su vida diaria persiste ansiedad?				
¿En su vida diaria persiste la depresión?				
¿En su vida diaria persiste el enojo?				

Llegamos a la imagen corporal de tu mejor amigo(a)

Imagen corporal					
88. ¿Cómo es el aspecto físico de tu mejor amigo(a)?				89. ¿El aspecto físico de tu mejor amigo(a) es perfecto?	
() Muy guapo	() Guapo	() Poco guapo	() Nada guapo	() Si	() No
() Muy fuerte	() Fuerte	() Poco fuerte	() Nada Fuerte	90. ¿Te gustaría tener el aspecto físico de tu mejor amigo(a)?	
() Muy alto	() Alto	() Poco alto	() Nada alto	() Si	() No
() Muy esbelto	() Esbelto	() Poco esbelto	() Nada esbelto	91. ¿Qué característica física te gusta de tu mejor amigo(a)? _____	



Dimensión 3: Identidad Social

Sociedad					
	1 Muy mala	2 Mala	3 Regular	4 Buena	5 Muy buena
92. ¿Cómo percibes la cultura cusqueña?					
93. ¿Cómo percibes la cultura japonesa?					
94. ¿Cómo percibes al Perú dentro de 10 años?					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indeciso	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
95. ¿Percibes que los medios de comunicación del Cusco visibilizan la cultura otaku?					
96. ¿Consideras que los otros grupos juveniles en Cusco respetan tu preferencia con el anime?					
97. ¿La sociedad cusqueña respeta tus preferencias y gustos por el anime?					

98. ¿Consideras que el gobierno peruano respeta a los grupos culturales y toma acciones en favor de ellos?					
99. ¿Consideras que en los grupos juveniles existe variedad de identidades (identidad sexual, identidad cultural, etc)?					
100. ¿Al asistir a eventos donde tus pares comparten tus mismos gustos y aficiones te hacen sentir parte de un grupo?					
101. ¿Cómo consideras que te percibe la sociedad cusqueña?	() Como un fanático por el anime	() Como una persona interesante	() Como una persona extravagante	() Como una persona inmadura	() No tienen opinión



Agradezco tu colaboración y por haberme brindado tu valioso tiempo.

ARIGATO GOZAIMASU (MUCHAS GRACIAS)

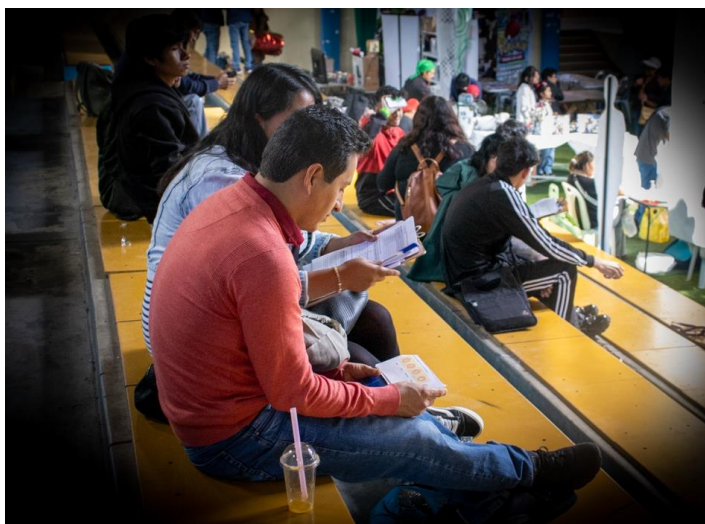
ANEXO N°4

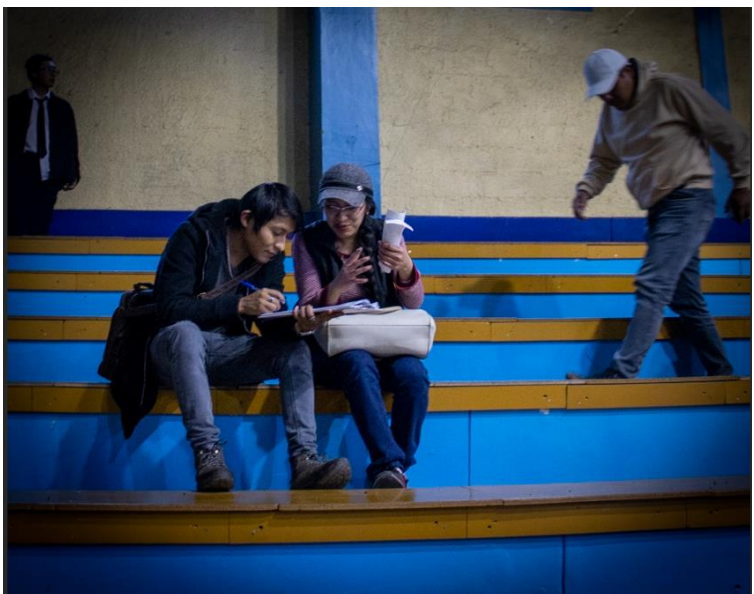
Fotografías de la aplicación del instrumento en el evento Friki Con 6ta edición



Socialización y aplicación del instrumento de investigación a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en el evento Friki Con 6ta edición llevada a cabo el 25 de mayo en el Teatrín del colegio Garcilaso.

Socialización y aplicación del instrumento de investigación a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en el evento Friki Con 6ta edición llevada a cabo el 25 de mayo en el Teatrín del colegio Garcilaso.





Socialización y aplicación del instrumento de investigación a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en el evento Friki Con 6ta edición llevada a cabo el 25 de mayo en el Teatrín del colegio Garcilaso.

Socialización y aplicación del instrumento de investigación a los jóvenes de la comunidad Friki Cusco en el evento Friki Con 6ta edición llevada a cabo el 25 de mayo en el Teatrín del colegio Garcilaso.





Integrantes del equipo de encuestadores: Teresa, Lisbeth (fotografía), Janina y Lenin.



Concurrencia de los jóvenes a la Friki Con 6ta edición, quienes fueron parte de la muestra de la investigación.



Fotografía realizada por la comunidad Friki Cusco de la actividad de bandas en vivo de anime en el evento Friki Con 6ta edición.



Fotografías realizadas por la Comunidad Friki Cusco, donde se observa a cosplayers quienes fueron parte de la muestra de la investigación.



Flyer emitido por los organizadores para el evento Friki Con 6ta edición, que se llevó a cabo el 25 de mayo de 2024.